

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

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FOMENTAR COMPETENCIAS PARA EL AUTO
APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS, UTILIZANDO UN MODELO
BLENDED LEARNING.

Investigador:

Andrea del Pilar Ospina Benavides

*Liliana Arias

Universidad de la Sabana

Facultad de educación

Maestría en pedagogía

Bogotá Colombia

2014

*asesora

Dedicatoria

Dedico este trabajo especialmente a mi esposo Dani, quien fue un gran apoyo y guía en el desarrollo de esta tesis . A Bob Parks, que fue la persona que creyó en mí y me ayudó a ver que mi camino profesional estaba en la educación. A mi familia que me apoyó todo el tiempo. A mis profesores que pusieron lo mejor de sí para brindarme el conocimiento que necesitaba para mi formación profesional y a todos los que de algún modo me apoyaron para poder concluir esta tesis y crecer personal y profesionalmente.

Agradecimientos

Agradezco especialmente a mi Dani y a mi familia quienes me apoyaron y me animaron a no desfallecer. A Bob quien es mi tutor profesional y a la Universidad de la Sabana que puso a mi disposición toda su infraestructura humana y tecnológica.

A la profesora Liliana Arias quien fue la tutora de esta tesis, por todos sus aportes y recomendaciones.

Por último, agradezco a la vida por darme tantas oportunidades tan bonitas de crecimiento.

Tabla de Contenido

Dedicatoria.....	3
Agradecimientos	4
Resumen:	8
Abstract:.....	9
Introducción	11
Justificación	12
Planteamiento del Problema	15
Pregunta de Investigación.....	15
Contexto.....	15
Caracterización de los Padres y sus Familias.....	20
I. Marco referencial	22
1.1 Estado del arte.....	22
1.2. Marco teórico	30
1.2.1 Blended Learning (BL)	30
1.2.2. Autonomía	48
1.2.3 La didáctica del inglés.....	57
Objetivos.....	68
Objetivo General	68
Objetivos específicos	68
II. Metodología de la investigación	69
2.1 Instrumentos y técnicas de recolección de la información.....	71
2.1.1 Portafolio "my words"	71
2.1.2 Plantilla " <i>let's talk</i> "	72
2.1.3 Registro de Observación " <i>my skills</i> ".....	72
2.1.4 Encuesta a padres:	73
2.1.5 Diario de Campo	73

2.1.6 Prueba de Manejo del Blog:	74
2.2 Categorías de análisis.....	74
2.3 Población.....	81
III. Análisis y presentación de Resultados:	81
3.1 Análisis transversal de la información	81
3.1.1 Etapa diagnóstica:.....	81
3.1.2 Etapa de pre- intervención	85
3.1.3 Etapa de intervención:	105
3.2 Conclusiones:	129
3.3 Limitaciones, Alcances y Recomendaciones:	132
3.3.1 Limitaciones:.....	132
3.3.2 Alcances:.....	134
3.3.3 Recomendaciones:.....	134
Referencias.....	135
Anexos.....	143

Índice de tablas

<i>Tabla 1. Tipo de actividad que genera más motivación en cada estudiante.....</i>	18
<i>Tabla 2. Beneficios y dificultades de trabajar en estudiantes autónomos</i>	28
<i>Tabla 3. Ventajas y desventajas de un modelo BL</i>	38
<i>Tabla 4. Actividades para adquirir el lenguaje según Rixón.....</i>	42
<i>Tabla 5. Adaptación estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés</i>	61
<i>Tabla 6. Categorías de Análisis.....</i>	75
<i>Tabla 7. Tópicos Generativos etapa pre- intervención</i>	86
<i>Tabla 8. Actividad en donde se plantean metas gráficamente.</i>	87
<i>Tabla 9. Resultados portafolio " my words"</i>	124

Tabla de figuras

<i>Figure 1. Pilares de la investigación.....</i>	15
<i>Figure 2. Desarrollo de la autonomía en el estudiante. Modelo simple propuesto por (Dam, 2011)</i>	28

<i>Figure 3. Estrategias planteadas por los lineamientos curriculares</i>	54
<i>Figure 4. Primera prueba del manejo del Blog.</i>	84
<i>Figure 5. Niños Interactuando con el computador.</i>	86
<i>Figure 6. Niños interactuando con el títere de la clase.</i>	88
<i>Figure 7. Manejo Operacional del blog</i>	89
<i>Figure 8. Manejo Operacional de los videos.</i>	91
<i>Figure 9. Habilidades Intelectuales Necesarias para Manejar el computador.</i>	92
<i>Figure 10. Habilidades de Trabajo en Grupo Relacionadas con el Manejo del Computador</i>	93
<i>Figure 11. El acceso al Blog desde la Casa</i>	94
<i>Figure 12. Resultados encuesta de satisfacción dirigida a Padres.</i>	95
<i>Figure 13. Elementos gráficos de navegación.</i>	99
<i>Figure 14. Hoja de trabajo. Escucha atenta.</i>	111
<i>Figure 15. Nivel de apropiación de las habilidades.</i>	115
<i>Figure 16. Manejo operacional del computador prueba final.</i>	125
<i>Figure 17. Habilidades Intelectuales para manejar el computador. Prueba final.</i>	126
<i>Figure 18. Habilidades de trabajo en grupo relacionadas con el uso del computador. Prueba final.</i>	127
<i>Figure 19. Acceso al Blog desde la casa. Prueba final</i>	128
<i>Figure 20. Comparación entre el desarrollo de las habilidades y el aprendizaje obtenido.</i>	129

Tabla de Anexos

Anexo 1. Esquema de la estrategia pedagógica.	143
Anexo 2. Planeador Unidades Didácticas	144
Anexo 3. Portafolio <i>My Words</i> y su Registro de observación.....	147
Anexo 4. Plantilla. <i>Let's Talk</i>	148
Anexo 5. Registro de Observación <i>My Skills</i>	148
Anexo 6. Encuesta Dirigida a Padres.....	149
Anexo 7 Prueba de manejo del Blog.....	150

Resumen:

"Estrategia pedagógica para fomentar habilidades para el auto aprendizaje del inglés en niños de 5 a 6 años, utilizando un modelo *blended learning*"

Esta investigación se llevó a cabo en un jardín infantil en Bogotá, Colombia con 6 estudiantes entre 5 y 6 años de edad. Se desarrolló entre el primer semestre de 2013 y el segundo semestre de 2014. El proyecto se centró en el desarrollo de una estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo por medio del desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje autónomo, habilidades cognitivas y habilidades de trabajo en grupo, mediante un modelo de aprendizaje combinado (BL).

Para lograr este objetivo, en primer lugar, se identificaron los componentes teóricos que apoyaron una estrategia sólida. En segundo lugar, se diseñaron actividades que permitían utilizar las habilidades articulándolas con el contenido. En tercer lugar, se establecieron características esenciales que facilitarían la navegación, la comunicación, y la apropiación del blog de acuerdo con las necesidades del grupo. Por último, se desarrollaron las herramientas de seguimiento de los procesos tanto investigativos como de aprendizaje.

Esta investigación se inscribe en el enfoque cualitativo con el método de Investigación basada en diseño (DBR) que busca establecer las relaciones entre la teoría, el diseño instruccional y la práctica en contexto. Los instrumentos para la recolección de datos fueron: el portafolio "my words", la plantilla "let's talk", el registro de observación "my skills" el diario del profesor, la encuesta a los padres, y la prueba de manejo del computador. Estos instrumentos proporcionan información sobre el auto- aprendizaje, el aprendizaje significativo, la interacción adecuada con la tecnología, y las directrices generales para el diseño de nuevas actividades de aprendizaje. Finalmente se propone unas características que hace que un modelo Blended Learning se convierta en una experiencia significativa que enriquece el aprendizaje del Inglés.

Palabras claves: aprendizaje combinado, la tecnología en el aula, la investigación basada en el diseño, el aprendizaje de habilidades.

Abstract:

" Pedagogical strategy for fostering skills for self-directed learning of English in children 5-6 years of age, using a blended learning model"

This research was conducted in a kindergarten in Bogotá, Colombia with 6 students between 5 and 6 years of age. It was developed between the first semester of 2013 and the second semester of 2014. The project focused on developing a pedagogical strategy to foster meaningful learning of English and skills related to self-directed learning, using a blended learning model.

To achieve this goal, in the first place, we identified theoretical components that support a solid strategy. In the second place, we designed activities that allowed to use the skills for self-learning and put them together with the content. In the third place, we established navigation and communication features that were relevant for the design of the virtual tool (blog). Finally, we developed the monitoring tools to keep track of the processes.

This research was part of a qualitative approach based on the design-based research (DBR) method. This is a methodological approach for the study of learning in context and ensure theory, design, and practice interdependence. The instruments for data collection were the "My words" folder, the "let's talk" template, the "my skills" observation record book, the teacher's journal, a parents survey, and a computer use test. These instruments provided information about self-regulated learning, meaningful learning, proper interaction with technology, and general guidelines for the design of new learning activities.

In the end we summarized what makes a Blended Learning model become a meaningful experience that enhances English learning

Keywords: Blended Learning, technology in the classroom, design-based research, learning facilitation skills.

Introducción

El ideal de la enseñanza y el aprendizaje del inglés es tener currículos integrados que permitan un mayor número de oportunidades de contacto con el inglés, como lo menciona el documento de los lineamientos curriculares en el área de inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2009). Sin embargo, en el ambiente escolar del país no todas las instituciones educativas pueden ofrecer programas bilingües, lo que genera la necesidad de plantear soluciones que disminuyan las desventajas que origina esta situación.

En esta investigación se busca profundizar en esta problemática, y generar una estrategia basándose en la implementación de un modelo *blended learning* dirigido a los estudiantes del grado preparatorio del jardín en el área de inglés desde tres aspectos; a) la didáctica de un ambiente educativo combinado, b) la alfabetización tecnológica relacionada con el manejo de herramientas y las competencias que permiten a una persona usarlas eficazmente y c) el

compromiso de promover estudiantes mucho más autónomos y comprometidos con su aprendizaje para garantizar la continuidad de su aprendizaje.

La investigación responderá a un interés por encontrar una estrategia que posibilite a los estudiantes de colegios no bilingües, tener un acercamiento al inglés de forma natural y significativa, que genere una alternativa real de aprendizaje del inglés útil para toda su vida.

Justificación

Esta propuesta de investigación es relevante en el contexto colombiano, porque nuestros niños y jóvenes estudiantes de colegios que no ofrecen programas bilingües en los idiomas inglés-español no perciben una necesidad real del uso del inglés en su vida cotidiana, originando que su aprendizaje en el aula del inglés como segunda lengua sea irrelevante y sin un propósito claro. El Departamento Administrativo Nacional de Estadística ((DANE), en el censo realizado en el 2005 encontró que solo el 3,85% de los colombianos mayores de 5 años hablan el idioma inglés, lo que representa una cifra preocupante si se tienen en cuenta que la globalización exige que se maneje al menos una lengua extranjera para poder desempeñar un papel decisivo en el desarrollo del país(Altablero, 2005) .

La propuesta investigativa tiene tres pilares que buscan darle al estudiante herramientas que va a poder utilizar toda su vida en su aprendizaje. El primer pilar está constituido por el uso de un modelo *blended learning* (BL) que permite el contacto permanente con el inglés más allá del tiempo de clases, manteniendo los procesos de aprendizaje realizados durante la clase anterior ya que el estudiante no tendrá que esperar a la clase presencial para tener contacto con

el inglés, sino que podrá realizar la actividad propuesta en el ambiente virtual en un ambiente diferente al escolar, haciendo que su aprendizaje adquiriera significado por medio de actividades de su interés en ambientes cotidianos fuera de la institución. Por último, este modelo BL propicia y facilita el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con fines educativos.

El ambiente presencial provee de los conocimientos necesarios para poder usar el ambiente virtual, y le da oportunidades de producción del inglés y construcción de conocimiento con sus pares y el profesor. El ambiente virtual provee de mayor cantidad de oportunidades de escucha, y de toma de decisiones que estimulen la autonomía en los niños.

Köse (2010), dice que el modelo combinado le permite a los profesores aprovechar las ventajas de los dos ambientes y asegurar una mejor educación.

El segundo pilar está constituido por la enseñanza de habilidades que faciliten el aprendizaje del inglés y que garanticen una continuidad en el aprendizaje. Los niños a los que va dirigido esta propuesta necesitan aprender a encontrar sus propios refuerzos porque la intensidad horaria que ellos reciben no es suficiente para adquirir un segundo idioma. Si ellos no aprenden a auto dirigir su aprendizaje no van a poder tener un proceso exitoso de aprendizaje del inglés y mucho menos garantizar la continuidad de su aprendizaje. El estudio, *Key Data on Teaching Languages at School* realizada por Eurydice en 25 países de la Unión Europea en el 2005 dice que la dedicación al estudio de una lengua extranjera es, en promedio de 8 años con una intensidad entre 5 a 9 horas semanales. (Altablero, 2005). Sin embargo, en Colombia esta intensidad de estudio no es alcanzada por las instituciones no bilingües.

Igualmente, Kaplún (2010), prioriza en su modelo de comunicación, los procesos, el desarrollo de capacidades intelectuales y de conciencia social, como las habilidades que le permitirán a los sujetos transformar su realidad. Es este pilar entonces el que les va permitir a los estudiantes convertir su realidad en un espacio de aprendizaje del inglés.

El tercer pilar está constituido por el contenido que el estudiante debe aprender en el área de inglés para tener una estructura cognitiva que le permita manejar el flujo de información que recibe. No basta con que el alumno maneje la herramienta tecnológica, tiene que tener unos conocimientos que le permitan guiar sus búsquedas, hacer las nuevas conexiones y sacar provecho de la tecnología. Claro (2010), expone que después de 15 años de investigación sobre el uso de la tecnología, la evidencia ha mostrado distintos grados de desarrollo y avances para acercarse a su acceso universal y a los diferentes usos de las TIC, pero que en términos del mejoramiento del rendimiento escolar estas transformaciones han sido menos evidentes. Por esta razón, este último pilar adquiere gran importancia para poder aprender con los computadores.

A continuación presentamos un gráfico que representa los tres pilares de esta investigación:



Figure 1. Pilares de la investigación.

Planteamiento del Problema

El Jardín Infantil ofrece un programa curricular que incluye una hora a la semana de inglés para los niños del grado preparatorio. Esta intensidad tan limitada de contacto con el inglés es identificada como el principal problema en el proceso de aprendizaje, asociándolo a un aprendizaje poco significativo, sin ningún uso real en la vida cotidiana de los niños y con una discontinuidad en el proceso.

Esta investigación busca reducir esta problemática implementando un modelo *blended learning* dirigido a los estudiantes del grado preparatorio del jardín en el área de inglés estructurándolo por medio de teorías de la enseñanza y el aprendizaje, la alfabetización tecnológica y el compromiso como docente en crear alumnos mucho más autónomos y comprometidos con su aprendizaje.

Pregunta de Investigación

¿Cómo organizar un ambiente de aprendizaje *blended learning* para que realmente apoye un aprendizaje efectivo en el área del inglés?

Contexto

El jardín Infantil Cultivarte se encuentra ubicado en la ciudad de Bogotá en el barrio Normandía , pertenece a la UPZ Engativá,

Datos de la Localidad:

Los datos que aquí se presentan son extraídos del documento " diagnóstico localidad de Engativá sector hábitat" (Bogotá Humana, 2011).

La Localidad de Engativá está ubicada al noroccidente de la capital, limita al oriente con la localidad de Barrios Unidos y Teusaquillo, al sur con la localidad de Fontibón, al norte con la localidad de Suba a través del río y humedal Juan Amarillo, al occidente con el municipio de Cota y el río de Bogotá. se divide en 332 barrios, organizados en 9 UPZ.

La localidad es principalmente residencial; no obstante, se ubican zonas comerciales y de servicios, como la que se localiza en el sector aledaño al aeropuerto El dorado, existen otras zonas comerciales importantes en la localidad que son los sectores de Las Ferias y Álamos.

Cuenta con infraestructura vial, redes primarias de energía, acueducto y alcantarillado, lo cual hacen posible la urbanización o edificación. El tamaño promedio del hogar en la localidad es de 3,4 personas por hogar.

Fue un antiguo municipio del departamento de Cundinamarca cuyos orígenes se remontan a la época precolombina. Su nombre en el idioma muisca significa cacique de Inga.

Contexto Institucional

El Jardín cuenta con niños y niñas entre 3 y 6 años de edad. El horario académico es de 8:00am a 2:00 pm. De 2:00 pm a 6:00pm se realiza asesoría de tareas y actividades lúdicas. El año escolar está dividido en 4 periodos. En su infraestructura, cuenta con 4 salones de clase, un comedor, un salón de espejos, una cocina, una oficina, tres baños y dos zonas verde amplias en donde los niños pueden jugar. Así mismo, cuenta con un computador portátil, un televisor y un teatro en casa destinado al uso de las profesoras del jardín.

El inglés en el Jardín

Hasta el momento, el inglés en el jardín había estado a cargo de las profesoras del jardín quienes no son bilingües y se había enfocado en la enseñanza de vocabulario que los niños manejan sin desprenderlo del español. (amarillo- *yellow*, azul-*blue*). El inglés se ha desarrollado de manera esporádica y sin una metodología específica. Las profesoras cuentan con un listado de temas y objetivos por cada curso, pero no hay evidencia de los logros alcanzados.

Los Estudiantes

El grupo objetivo de esta investigación pertenecen al grado preparatorio y se encuentra entre los 5 y 6 años de edad, se caracterizan por ser muy imaginativos, les gusta jugar a los roles, hacen preguntas e intentan responderlas o darle sentido a las respuestas que les dan. Son muy activos y dispuestos a aprender. Les encanta cantar, tiene buena memoria y tararean algunas rondas en inglés que han ido aprendiendo. Se expresan muy bien en español, es decir con claridad y lógica, manejan una buena gramática haciendo uso de pronombres, verbos, adjetivos y preposiciones, tiene un vocabulario amplio que le permite expresarse y preguntar cuando no entiende algo, responden a preguntas coherentemente, exponen con claridad sus argumentos, expresan con espontaneidad comentarios relacionados con lo que se está hablando, son muy creativos al crear sus propias historias.

Les ha gustado la nueva materia de inglés y son muy tolerantes al no entender lo que se les dice en inglés, tratan de adivinar y el que entiende le explica al otro. Les encanta las bromas y ellos mismos las hacen. El grupo es muy activo y en general disfrutan de la clase de inglés, pero se necesita afianzar la comprensión y aumentar el vocabulario que al iniciar esta investigación se componía de unas 5 palabras integradas al español que a veces confunden.

En cuanto las relaciones interpersonales entre los niños de este grupo podría decirse que son muy amigables entre ellos ya que se conocen desde los 3 años, suelen realizar las actividades de clase juntos, pero a la hora del descanso se ve una división de géneros en donde las niñas juegan por su lado y los niños por el suyo. Hay un estudiante que llora fácilmente, si no se hace lo que él quiere, le cuesta compartir y respetar el turno.

Durante la intervención pedagógica que se realizó para esta investigación, basándose en la observación, se pudo hacer un acercamiento a qué tipo de actividad responde mejor cada estudiante para aprender inglés.

Quesada Pacheco (2013), en su artículo, clasifica las actividades que pueden ayudar a desarrollar las competencias comunicativas en un segundo idioma utilizando una plataforma dirigida a niños de primaria. Quesada (2013), parte de las inteligencias múltiples propuestas por el psicólogo Howard Gardner. A continuación presentamos a cada estudiante con las actividades que les generaron mayor motivación.

Tabla 1. Tipo de actividad que genera más motivación en cada estudiante.

Estudiante	Inteligencia	Lo que le gusta hacer
alumno 1	Naturalista	Le gusta saber de los animales, de los carros y otras culturas.
	Musical	Le gusta escuchar música.
alumno 2:	Naturalista	Le gusta saber sobre la naturaleza y la ciudad y otras culturas.

	Lingüística y espacial	Le gustan los cuentos, las historietas , le gustan los juegos de mesa , los videos y hacer manualidades.
	Musical	Le gusta escuchar música, cantar, los cuentos con frases repetitivas.
	Corporal	Le gusta los juegos de rol, la mímica, el baile y manipular cartas.
	Interpersonal	Le gusta trabajar en grupo.
Alumno 3	Naturalista	Le gusta saber sobre la naturaleza, la ciudad y otras culturas.
	Lingüística y espacial	Le gusta saber sobre la naturaleza, la ciudad y otras culturas.
	Matemática	Le gusta completar secuencias.
	Interpersonal	Sabe trabajar en grupo, escucha a los demás y opina espontáneamente.
	Intrapersonal	Ha empezado a identificar en que puede mejora, piensa en las metas.
Alumno 4	Naturalista	Le gusta saber sobre la naturaleza y la ciudad, otras culturas y sobre deportes.
	Musical	Le gusta escuchar música y cantar.
	Matemática	Le gusta clasificar y manejar el computador.
	Corporal	Le gusta los juegos de rol, la mímica, el baile, los deportes.
	Interpersonal	Le gusta trabajar en grupo, escucha a los demás,

		opina y ayuda a sus compañeros y al profesor.
Alumno 5	Naturalista	Le gusta saber de deportes, animales y otras culturas.
	Musical	Le gusta escuchar música, cantar y los cuentos con frases repetitivas.
	Corporal	Le gusta los juegos de rol, la mímica, el baile, los deportes.
Alumno 6	Naturalista	Le gusta saber sobre la naturaleza, la ciudad y otras culturas.
	Lingüística espacial	Le gustan los cuentos, las historietas , los juegos de mesa , los videos .
	Musical	Le gusta cantar y escuchar música.
	Interpersonal	Sabe trabajar en grupo, escucha a los demás y opina espontáneamente.
	Intrapersonal	Ha empezado a identificar en que puede mejora, piensa en las metas.

Caracterización de los Padres y sus Familias

Los padres de familia de los estudiantes del grupo son jóvenes, 5 de 6 de los padres de familia participan activa y conscientemente en el proceso educativo de sus hijos, es decir que consideran importante involucrarse en los procesos de aprendizaje de ellos.

Las familias se ubican en el estrato socio-económico 4 y 5. 5 de 6 padres de familia tienen títulos universitarios, se dedican a trabajos profesionales en el campo de la salud, educación y la administración. Tienen seguridad social, y de ellos un 80% tiene servicios adicionales de medicina pre-pagada. En su totalidad disponen de vehículos particulares y disfrutan de medios de comunicación, e internet, disponen de computadores, tabletas, celulares y cámaras. El tiempo libre de los padres, lo utilizan en prácticas deportivas, actividad física, eventos culturales, prácticas de lectura, jugar video juegos, ver televisión en familia, pasear e ir a centros comerciales.

I. Marco referencial

1.1 Estado del arte

Las investigaciones en el área de enseñanza del inglés se pueden dividir en varias categorías, como son la didáctica, la metodología, los estudios psicológicos sobre la adquisición de una segunda lengua y las necesidades de los aprendices. Se podría decir que el mayor interés ha estado en la adquisición de una segunda lengua en contextos naturales y de bilingüismo.

Las dos últimas décadas han estado marcadas por el incremento de investigaciones en el aula, centrándose en los procesos de interacción y sus resultados (Ordóñez, 2010)

Cabe mencionar que dentro de las metodologías más usadas en las investigaciones relacionadas con la adquisición de una segunda lengua, están las observaciones realizadas en el contexto involucrado y las reflexiones de profesores, principalmente para resolver un problema local del momento según los intereses de los protagonistas (Ordóñez, 2010)

Otra de las líneas de investigación que más han aportado en el estudio de la adquisición de una segunda lengua son los que provienen de las teorías de la psicología cognitiva y la percepción de lenguas, describiendo los procesos cognitivos internos que ocurren en el aula. (Ordóñez, 2010)

La integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los ámbitos de enseñanza, han producido una nueva línea de investigación. Cendoña y & García (2013), afirman que hoy en día es imposible pensar en la enseñanza del inglés sin incorporar el uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, llevando a plantear cambios en las formas de aprender y de enseñar, de interactuar con el inglés y de conceptualizar la práctica del docente.

Así mismo, Becerra & Fernández (2013), nos hacen una breve descripción histórica de la incorporación del uso del computador a la enseñanza y de tres fases de la evolución de ésta con relación a la enseñanza de lenguas, nos dicen que el uso del computador en la enseñanza comenzó a partir de los años 60 distinguiendo tres fases en la evolución de la tecnología relacionada con la enseñanza: la primera etapa se da entre los 60 y 70, es denominada comportamental y responde al planteamiento de la repetición, la segunda etapa va desde los 70 y 80, es denominada comunicativa y responde a las teorías cognitivas que entienden el aprendizaje como un proceso de descubrimiento, creatividad y desarrollo, la tercera etapa va desde finales de los 80 y comienzos de los 90, es denominada integradora de corte constructivista, que aboga por el uso del lenguaje en contextos sociales auténticos, favoreciendo un acercamiento a la enseñanza y al aprendizaje con enfoques por tareas, por proyectos o por contenidos.

Desde finales de los 90, el desarrollo de la tecnología denominada *Computer- Assisted Language Learning* (CALL), ha marcado un punto nuevo en las investigaciones, puesto que a medida que se desarrollan las tecnologías, los estudios se han centrado en el uso de estas por parte de los profesores de idiomas. Becerra y Fernández (2013), afirman que se ha producido un cambio en el enfoque de las investigaciones centradas en CALL, ya que anteriormente la preocupación estaba en si había que utilizar o no las nuevas tecnologías en la enseñanza de idiomas, a preocuparse por cómo deberían utilizarse, con qué propósitos, y cómo la formación previa en tecnología educativa de los maestros les serviría para impulsar el uso de tecnología en sus propias aulas.

Las investigaciones sobre el impacto de las TIC en los resultados de aprendizaje de los estudiantes han permitido distinguir tres dimensiones de las investigaciones. Según Claro (2010), estas tres dimensiones son:

1) Tipos de uso de las TIC e impacto en los aprendizajes en las asignaturas; con respecto a esta dimensión se ha encontrado que los resultados positivos están asociados a usos particulares de la tecnología que facilitan el aprendizaje de conceptos específicos.

2) Condiciones de uso de las TIC e impacto en los aprendizajes, asociado a las características del colegio y pedagogías en las que se usan las tic; con respecto a esta dimensión se ha observado que los procesos de integración pueden ser exitosos, sí las condiciones de acceso son adecuadas, si las visiones y actitudes de los profesores favorecen la integración de las tic y si el colegio tiene un liderazgo y una administración que facilite el uso de las tic en todas las disciplinas .

3) Quién usa las TIC y el impacto en sus aprendizajes, vinculado a las características personales y socioculturales del estudiante. En esta dimensión las investigaciones han señalado una relación entre las características sociales (cultura, nivel social, factor económico) e individuales (género, capacidad cognitiva y actitudes) del estudiante con relación a la apropiación y la forma de uso de las tecnologías.

Salvat (2011), nos dice que existe una evolución paralela entre el desarrollo de las TIC y el desarrollo de modelos formativos en línea. Dentro de estos modelos de enseñanza en línea están el *e- Learning* y el *Blended Learning*.

Por su parte, Hoic-Bozic, Mornar, y Boticki (2009), definen el *e- learning*, como el uso de nuevas tecnologías multimedia y la internet para mejorar la calidad del aprendizaje por medio de facilitar el acceso a los recursos y servicios, al igual que el intercambio remoto y la colaboración.

Así mismo, Aiello y Willem (2004), explican como el uso de las TIC y de la Internet en el contexto educativo empieza a ser visto en el ámbito universitario como un factor necesario y

positivo para la innovación universitaria en los procesos relacionados con el aprendizaje y la enseñanza y el soporte investigativo. Estos autores encuentran que el auge que tuvo el uso del *e-learning* en la década de los 90 pudo tener un carácter tecnófilo¹ ya que las universidades ofrecían programas de posgrado y cursos por internet indiscriminadamente, ocasionando por un lado, que algunos profesores rechazaran totalmente el uso de las TIC y decidieran quedarse en un estilo de clases magistrales, o por otro lado, que consideraran que las TIC deberían ser alineadas y combinadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje para generar una transformación en los estudiantes que hiciera que estos adquirieran habilidades de pensamiento.

El modelo *Blended Learning* surge como parte de esta transformación planteando cuestionamientos más amplios de si se deberían usar o no las TIC, cómo la combinación crítica de metodologías que permitieran desarrollar un cambio trascendental en los estudiantes.

Por su parte, Hoic-Bozic et al.(2009), nos hablan de un rango alto de deserción y abandono de los cursos por parte de los estudiantes del modelo *e-learning*, y plantean como posible solución el modelo *b-learning* ya que éste mostraba una disminución en los índices de deserción y abandono de los cursos.

Horn & Staker (2011), revelan un incremento en el uso del aprendizaje online. No obstante, el crecimiento de este aprendizaje online se ha dado mucho más en ambientes *blended* que en los que anteriormente se producía, que era en el modelo de aprendizaje a distancia. Ahora el modelo BL ofrece un aprendizaje bajo la supervisión de un profesor, al menos una parte del tiempo sirviendo como una columna vertebral del aprendizaje personalizado.

¹ Aiello y Willem (2004) definen a los tecnófilos como aquellos que aceptan la tecnología acríticamente y la aplican indiscriminadamente en todas partes donde lo central es la tecnología y no el uso social de ésta y las consecuencias en el proceso de creación y de comunicación que implica su uso.

Dentro de las investigaciones revisadas se encontraron muchos estudios que muestran la aceptación que el modelo BL tiene en los adultos, pero es muy poco lo que se puede encontrar sobre modelos BL aplicados en contextos con niños. Kibrick (2011), menciona que a raíz del estudio de la interacción de los niños con el computador, los investigadores han reconocido que la usabilidad de la tecnología es diferente entre los niños y los adultos. Zaman (2011), concluye que incluir a los niños en las investigaciones contándonos y observando sus experiencias cuando usan la tecnología revela los problemas en lo que se podría trabajar para mejorar.

Güzer y Caner (2014), concluyen que la idea de *BL* tiene una historia corta que se puede clasificar en:

- 1) el pasado del *blended*, (1999-2009) determinado por los primeros intentos por definir la idea del *blended learning*.
- 2) El presente del *blended learning* (2010-2012) determinado porque las investigaciones están dirigidas a descubrir y describir las tendencias del *blended Learning*.
- 3) El posible futuro que incluiría investigaciones más relacionadas a la implementación exitosa del modelo *blended*, a la implementación del modelo con el uso de tablets y smart phones y la gran pregunta será ¿Cómo debemos organizar estos ambientes de aprendizaje para que realmente apoyen un aprendizaje efectivo?

Las investigaciones que involucran las TIC en los procesos de enseñanza del inglés han bifurcado nuevas líneas de investigación como son las de la autonomía en procesos de aprendizaje mediados por la tecnología. (Salinas, Cabrera, y Ríos, 2012)

Se puede hablar de una relación natural entre el uso de las TIC con el desarrollo de la autonomía. Morales (2014), expresa que el éxito de dicha relación entre autonomía y uso de las

TIC recae en el docente, quien es él que escoge los materiales para ser adaptados a la plataforma virtual y a su juicio determina los usos adecuados, Sin embargo, no está demás consultar con los estudiantes sobre sus gustos, necesidades y las áreas en las que se sienten deficientes o quieren profundizar, para que así los estudiantes vean mayor pertinencia en el uso de la plataforma.

El concepto de un aprendiz autónomo ha tomado gran importancia para los profesores de lenguas Hafner y Miller (2011), exponen que este concepto ha venido siendo promovido por más de 30 años, cambiando hacia una pedagogía comunicativa que estimula a los estudiantes a participar en su aprendizaje

Además, el contexto online globalizado que ofrecen las nuevas tecnologías a potencializado el aprendizaje autónomo de idiomas como: Flickr, YouTube, and FanFiction.net que hacen posible compartir y discutir. Esto conllevó a una necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas que den cuenta de las diferencias entre la educación tradicional y la educación que propone un estudiante autónomo.(Hafner & Miller 2011).

El desarrollo del aprendiz autónomo debe ser visto como un desplazamiento entre un ambiente en la mayoría de las ocasiones dirigido por el profesor a un posible ambiente de auto aprendizaje (Dam, 2011)

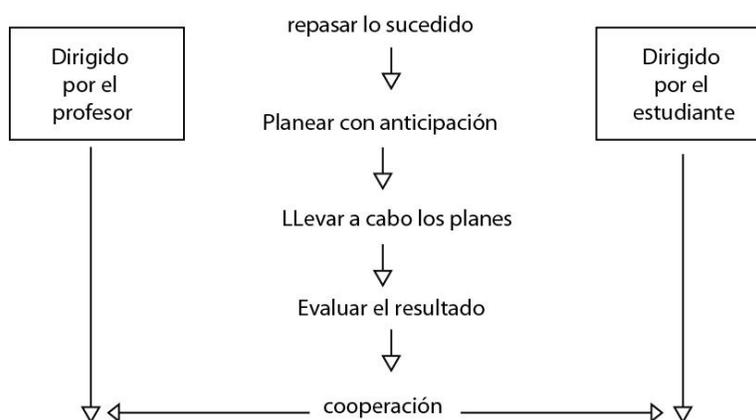


Figure 2. *Desarrollo de la autonomía en el estudiante. Modelo simple propuesto por (Dam, 2011)*

Dam (2011), dice que el profesor tiene una doble función, por un lado, tiene que llevar a cabo los planes y evaluar el resultado y por el otro lado, tiene que posibilitar que el estudiante se vuelva capaz de llevar a cabo una planeación y evaluar sus propios resultados. Dam (2011), dice que las investigaciones han mostrado que la parte más difícil para el profesor es dejar que el estudiante tome como su responsabilidad la planeación y la auto evaluación de sus resultados y que para el estudiante esta postura del profesor lo pone en una zona segura.

Dam (2011), nos presenta los beneficios y las dificultades que se han identificado al trabajar en el desarrollo de estudiantes autónomos. A continuación se resumen en la tabla 1.

Tabla 2. Beneficios y dificultades de trabajar en estudiantes autónomos

Beneficios	Dificultades
<ul style="list-style-type: none"> • Se mejora la autoestima. • Se adquiere la habilidad de evaluarse a sí mismo y a los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar que la autonomía es hacer lo que se quiere. • Que el profesor no asuma o mal

-
- Aprende como aprender y aceptar su responsabilidad en este proceso.
 - Gana habilidades sociales
- interprete su responsabilidad frente al desarrollo de la autonomía.
 - Pensar que la autonomía es algo que tiene que desarrollar el profesor y no que es un esfuerzo conjunto entre el profesor y el estudiante.
 - Que el profesor no confíe en las capacidades del estudiante para hacerse responsable de su propio aprendizaje.
 - Que el profesor considere que el tiempo no es suficiente para dedicarle un tiempo al desarrollo de la autonomía.
-

Por último, dentro del rastreo que se realizó sobre la autonomía y su relación con el aprendizaje y enseñanza de lenguas se encontraron como los temas más recurrentes el rol de la metacognición, la motivación, el rol de la socio-afectividad en el desarrollo de la autonomía, las herramientas tecnológicas que ayudan a gestionar el conocimiento y la pedagogía de la autonomía.

1.2. Marco teórico

Con el fin de construir una estrategia pedagógica que fomente habilidades para el auto aprendizaje del inglés en niños de 5 a 6 años utilizando un modelo *blended learning*, el marco teórico está conformado por 6 temas principales: a) El modelo Blended Learning, b) la autonomía y el aprendizaje, c) la didáctica del inglés conformada por las características del desarrollo del lenguaje en el niño, d) los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras presentadas por el Ministerio de Educación Nacional Colombiano, e) el aprendizaje constructivista referido a la enseñanza de lenguas y el aprendizaje significativo y f) las actividades clasificadas según el efecto que produce en el estudiante.

La enseñanza del inglés se ha visto influenciada por el uso de las TIC en todos los grados escolares. Quesada (2013), nos habla del computador como un recurso que indudablemente capta la atención de los niños mucho más que otro tipo de actividades. Además, dice que los niños están rodeados por la tecnología, no solo en sus colegios sino en sus casas y comunidades. Si bien esto es cierto, el computador también puede representar un distanciamiento del aprendizaje esperado en el área de inglés y convertirse en un factor distractor dentro de la clase, por lo que este proyecto plantea una estrategia basada en un modelo *BL* que permita asumir los procesos de aprendizaje de forma sistemática e integral, logrando que se adapte el uso del computador a los objetivos formativos y al estudiante.

1.2.1 Blended Learning (BL)

El modelo *blended learning* se presenta en esta propuesta como una estrategia para distribuir el aprendizaje en dos ambientes, el virtual y el presencial, con el fin de intensificar el contacto con el inglés y acercar este idioma a la vida cotidiana de los niños por medio de actividades que se ajusten a sus necesidades e intereses.

Para lograr que el modelo BL se implemente de manera efectiva y que garantice que realmente los dos ambientes de aprendizaje se complementen y se apoyen, es importante analizar la estrategia que se usará para que los estudiantes puedan incorporar el uso de la tecnología en sus procesos de aprendizaje de manera habitual y natural. Gomez (2003), dice que: "No debemos olvidar que el medio tecnológico por sí mismo no hace de los estudiantes mejores aprendices, su incorporación requiere de modelos de uso muy claros, de manera que permitan la apropiación de los contenidos presentados. Disponer de equipos y de aplicaciones no es garantía de utilización, ni de que el uso que se haga sea el óptimo, o el más adecuado". Es por esto que el proyecto tiene un enfoque en el desarrollo de habilidades que le permita a los niños hacer un uso adecuado de una plataforma estilo blog y de la internet, posibilitando un aprendizaje significativo.

Ahora, es fundamental empezar a vislumbrar ¿qué es el BL y como se puede diseñar un modelo sólido y eficaz?.

El modelo BL ha sido definido por Bonk y Graham (2006), como la combinación de instrucción de dos modelos de enseñanza y aprendizaje que habían sido separados históricamente, el tradicional sistema presencial y el sistema distribuido de aprendizaje, enfatizando en el rol del computador. El ambiente presencial se ha caracterizado por la interacción persona a persona en donde se prioriza la interacción humano-humano y se vive sincrónicamente. Por otro lado, el ambiente distribuido o ambiente virtual, se ha enfocado en el

aprendizaje al propio ritmo de la persona y usualmente ocurre en tiempo asincrónico, la interacción que prioriza es aprendiz-material.

Así mismo, Bonk y Graham (2006), nos hablan del surgimiento de las innovaciones tecnológicas y el gran impacto en las posibilidades de aprendizaje que se han venido expandiendo a medida que las nuevas tecnologías se desarrollan. Al mismo tiempo, estas innovaciones van haciendo posible que las características del ambiente presencial se vayan traspasando al territorio virtual, haciendo por ejemplo que los encuentros en el ambiente virtual, puedan tener un carácter sincrónico que posibilita la interacción humano-humano, por medio de grupos colaborativos, comunidades virtuales o mensajes instantáneos. La convergencia de esto dos ambientes de enseñanza y aprendizaje marcada por estas innovaciones generó una intercesión que es lo que se denomina BL.

Köse (2010), dice que el BL está asociado a la combinación de educación presencial con la educación en línea y que este tipo de modelo, le permite a los profesores aprovechar las ventajas de los dos ambientes y asegurar una mejor educación. Sin embargo, Bonk y Graham (2006), también plantean que así como el uso de un modelo BL puede sacar provecho de lo mejor de cada ambiente, se puede mezclar lo menos efectivo de los dos ambientes si no tiene un buen diseño. Aquí radica la importancia de la práctica pedagógica y el diseño pertinente de la estrategia.

Para diseñar un modelo BL, según Bonk y Graham (2006), se deben tener en cuenta 6 aspectos relevantes para diseñarlo: a) El rol de la interacción presencial, b) el rol del estudiante como auto regulador, c) los modelos que apoyan la enseñanza, d) el balance entre la innovación y la producción, e) la adaptación cultural, y f) el manejo del aparato tecnológico.

Para el diseño del modelo BL específico de esta investigación, se tuvieron en cuenta los 6 aspectos sugeridos por Bonk y Graham (2006) y se vio la necesidad de incluir un aspecto adicional, el rol del material virtual y el material presencial.

1.2.1.1.El Rol de la Interacción Presencial:

Bonk y Graham (2006), en sus capítulos 10, 3 y 24 nos hablan de la preferencia de muchos estudiantes por el componente presencial de una experiencia de aprendizaje en un modelo BL y reconocen la dimensión social del aprendizaje, nos dicen que la falta del contacto visual, la retroalimentación y el lenguaje corporal, hace que no sea fácil saber si un estudiante entendió las instrucciones y el contenido; por lo que puede causar que el estudiante se sienta confundido, insatisfecho y sin la instrucción que él necesitaba, y tal vez como profesores nunca nos enteremos de esto.

Para efectos de esta investigación, esta interacción presencial es vital para los estudiantes, porque es el ambiente que les guía y les da las herramientas para poder desempeñarse y aprovechar al máximo el ambiente virtual. Así mismo, es el ambiente que les permitirá construir sus conocimientos y valores socialmente, para llegar a ser autónomos. Kamii (1970), nos habla de ciertos valores que los niños empiezan a construir a partir de la interacción con los demás cuando le ven la importancia, por ejemplo, si "los niños pueden ver la importancia de poder creer en los demás y de ser creídos ellos también, probablemente construirán dentro de sí mismos el valor de la honestidad. De igual forma, si desean poder confiar en otros y ser considerados como personas confiables, probablemente construirán la importancia o el valor de mantener su palabra. Si desean jugar en grupo sin discutir constantemente, construirán dentro de sí la regla de un juego justo" (p.6)

Para el profesor en su rol como investigador, este ambiente es el que le permite observar lo que está sucediendo con la implementación del modelo y es la fuente primaria de información para esta investigación.

1.2.1.2 El Rol del Estudiante como Auto-regulador

Bonk y Graham (2006), nos hablan de la importancia del rol del estudiante como un regulador de su propio aprendizaje, nos dicen que frecuentemente el material que se utiliza en un modulo de aprendizaje virtual requiere una gran cantidad de auto- disciplina por parte de los estudiantes. En el capítulo 21 de su libro , mencionan el reto que representa para sus estudiantes chinos regular su propio aprendizaje sin la guía cercana de un instructor. (Loc 1150)² Para efectos de esta investigación y teniendo en cuenta que la estrategia en su totalidad va dirigida a niños entre 5 y 6 años de edad; no se pretende que el estudiante sea un regulador de su aprendizaje, sino se intenta dar las bases, para que logré serlo por medio de la instrucción de habilidades cognitivas, de la auto motivación y del conocimiento de sí mismo en el trabajo grupal. Esto se ampliara en el apartado teórico sobre la autonomía.

1.2.1.3 Los Modelos que Apoyan la Enseñanza

Para poder implementar un modelo BL con éxito se necesita estructurar los dos ambientes que se proponen de una forma en que se complementen y hagan que el estudiante saque lo mejor de sí. En el documento de lineamientos ofrecidos por el Ministerio de Educación Nacional (2009), se afirma que "el aprendizaje del lenguaje es activo y que el estudiante debe hacer más con ese conocimiento adquirido" (p.49). Este mismo documento contrapone el hecho de que usualmente el aprendizaje asistido por computador suele ser interpasivo. En consecuencia, esta investigación parte de entender que esta estrategia no pretende que los niños

² El texto de Bonk y Graham es un libro electrónico que no ofrece paginación, sino locaciones (**LOC**) para indicar la ubicación exacta.

aprendan de los computadores, sino que aprendan con los computadores, por lo que los dos ambientes de aprendizaje son articulados por los modelos de aprendizaje y enseñanza constructivistas y significativos que exigen un estudiante activo y presente en todo su proceso.

Jonassens (1998), introduce en su artículo el concepto de los computadores como herramientas de la mente diciendo que: "el apoyo que las tecnologías deben brindar al aprendizaje no es el de intentar la instrucción de los estudiantes, sino, más bien, el de servir de herramientas de construcción del conocimiento, para que los estudiantes aprendan con ellas, no de ellas. De esta manera, los estudiantes actúan como diseñadores, y los computadores operan como sus herramientas de la mente para interpretar y organizar su conocimiento personal." (p. 24)

Los computadores como herramientas de la mente representan un modelo constructivista de la tecnología en el educación, que involucran a los estudiantes en el pensamiento crítico. El propósito de esta investigación no es que los estudiantes usen el software característico de herramientas de la mente como podría ser el software que facilita una organización semántica, o el software de conversación y colaboración o el de construcción de conocimiento. La investigación toma de este concepto (Los computadores como herramientas de la mente) el principio, que ve al estudiante como el que aporta la inteligencia y ve en el computador a un socio intelectual. Por lo tanto, es el estudiante el que debe tomar las decisiones, y asumir la responsabilidad de su aprendizaje.

Cabe agregar que el estudiante debe realizar un esfuerzo por ejecutar habilidades cognitivas que le permitan manejar esta herramienta mental y de esta manera ver reflejado el aprendizaje significativo.

1.2.1.4 El Balance entre la Innovación y la Producción:

Bonk & Graham (2006), nos hablan de una constante tensión entre la innovación y la producción con respecto al diseño del modelo BL. Por un lado, hay una necesidad de explorar las nuevas innovaciones tecnológicas y ver las posibilidades que estas ofrecen y por otro lado, la necesidad de producir soluciones efectivas a costos razonables. Debido al constante cambio en la tecnología esto siempre será un reto para quien diseña el modelo. Para esta investigación, la tensión se fue ajustando en la práctica y fue dando como resultado una estrategia y unas herramientas que se ajustaron al contexto y sus necesidades.

1.2.1.5 La Adaptación Cultural:

Cuando Bonk & Graham (2006) nos hablan de este aspecto en su libro, hacen referencia a la adaptación de los materiales que se distribuyen. En el aprendizaje electrónico (*e- Learning*) una de sus fortalezas está en la distribución de ese material uniforme y rápidamente, sin tener en cuenta las necesidades locales. Entonces este material encuentra en el ambiente presencial la forma de hacer esa información uniforme más relevante y significativa para el contexto. (Loc 1165).

En esta investigación, al igual que lo dice Bonk & Graham (2006), el ambiente presencial sirvió para dar contexto al material que se publicaba y permitía la reflexión sobre los temas que allí se mencionaban. Cabe agregar, que para efectos de esta investigación la adaptación cultural a la que hace referencia Bonk y Graham no fue la única que se tuvo que incluir, dentro de esta adaptaciones culturales fue necesario trabajar con los padres y directivos, en el cambio de ideas acerca de un nuevo tipo de tareas que se estaban proponiendo, en donde muchas veces no era necesario una hoja de trabajo o un cuaderno, para lograr un ejercicio mucho más relevante en el área de inglés por medio de un blog. Además se vio la necesidad de trabajar con los directivos

de la institución acerca de utilizar un tiempo de la clase de inglés para la instrucción tecnológica y el trabajo en la autonomía de los estudiantes, ya que el objetivo primario de la clase estaba en el desarrollo de vocabulario y estructuras gramaticales y se sentía que todo esto le quitaría el tiempo a la consecución de su objetivo primario. Kamii (1970) hace la siguiente reflexión: "Tengo la esperanza de que no sólo los educadores, sino también el público, y especialmente los padres de familia, consideren seriamente la importancia de la autonomía para las futuras generaciones. Casi todos nosotros hemos sufrido en escuelas autoritarias y esas instituciones no necesitan ser perpetuadas. Piaget nos proporcionó una teoría científica, con la cual podamos conceptualizar de nuevo nuestros objetivos, así como los medios que utilizaremos para alcanzarlos."(p.1)

1.2.1.6 El Manejo del Aparato Tecnológico

Bonk & Graham (2006), nos dicen que es necesario aprender y practicar para poder alcanzar cierto dominio. El profesor por lo tanto debe encargarse primero de preparar al estudiante y asegurarse de que el estudiante entendió como usar la herramienta para que de esta forma pueda articular los dos ambientes y el contenido llegue de forma efectiva. (loc 1629)

Igualmente señalan que le estamos pidiendo a la gente que aprenda de formas diferentes sin prepararlos apropiadamente para este cambio. Por lo tanto, se hace necesario a) entrenar a nivel tecnológico a los estudiantes, b) asegurarse de que los estudiantes tengan el software, el hardware y el acceso a internet, y c) prepáralos para ejecutar las habilidades cognitivas que le permitan el manejo eficiente de las herramientas tecnológicas.

Por otro lado, el manejo de la herramienta tecnológica incluye tener presente las ventajas y desventajas que se presentan con más frecuencia dentro del ambiente virtual del modelo BL,

para que el profesor tenga la habilidad de resolver las preguntas técnicas de los estudiantes sin poder ver sus pantallas como lo menciona Bonk & Graham (2006)

Almenara (2006). nos resume en su artículo las principales ventajas y desventajas en la Tabla 3

Tabla 3. Ventajas y desventajas de un modelo BL

Ventajas	Desventajas
Pone a disposición de los alumnos un amplio volumen de información.	Requiere más inversión de tiempo por parte del profesor. (sobre todo al empezar a diseñarlo)
Facilita la actualización de la información y de los contenidos.	Precisa unas mínimas competencias tecnológicas por parte del profesor y de los estudiantes.
Flexibiliza la información, independientemente del espacio y el tiempo en el cual se encuentren el profesor y el estudiante.	Requiere que los estudiantes tengan habilidades para el aprendizaje autónomo.
Permite la deslocalización del conocimiento.	Puede disminuir la calidad de la formación si no se da una relación adecuada profesor-alumno.
Facilita la autonomía del estudiante.	Supone la baja calidad de muchos cursos y contenidos.
Favorece una formación multimedia.	Se encuentra con la resistencia al cambio del

	sistema tradicional.
Facilita una formación grupal y colaborativa.	Depende de una conexión a Internet, y que ésta sea además rápida.
Favorece la interactividad en diferentes ámbitos: con la información, con el profesor y entre los alumnos.	Tiene profesorado poco formado.
	Supone problemas de seguridad.
	El tecnocentrismo, es decir, situar la tecnología por encima de la pedagogía y la didáctica.

1.2.1.7 El Rol del Material Virtual y el Material Presencial

El material que se les presenta a los niños en el ambiente presencial y en el ambiente virtual, responde a tres necesidades básicas del proyecto: la primera necesidad es presentar un material variado que busca que los niños encuentren los conceptos y el vocabulario de forma diversa, que les permita realmente familiarizarse con el lenguaje, hasta el punto de poder empezar a producirlo de manera natural, la segunda necesidad es la de remplazar las tareas para casa dejadas en los cuadernos con instrucciones en español e inglés, debido a al aporte tan poco relevante que estas hacen para el estudiante, la tercera necesidad, es presentar un material que ayude a visualizar y a extraer las habilidades cognitivas que un estudiante necesita para aprender y ser activo durante ese proceso. Bonk y Graham (2006), nos hablan de que los estudiantes son un grupo variado de individuos con diferentes estilos de aprendizaje, estos estudiantes adquieren

mayor dominio del contenido cuando este se les presenta de formas diversas (Loc 1341). Por su parte, Quesada(2013), nos habla de la importancia que tiene brindarle a los estudiantes la cantidad suficiente de oportunidades variadas de contacto con un inglés comprensible y significativo, para que el estudiante pueda crear la necesidad y deseo de usar el segundo idioma.

Aunque no exista una receta específica que indique como hacer la combinación entre los ambientes de este modelo, Bonk y Graham (2006), afirman que se debe partir de la identificación clara de los objetivos para decidir la cantidad de la clase presencial tradicional y el tiempo virtual y los materiales que allí se van a presentar.

Dentro de los componentes que se deben tener en cuenta para determinar las formas más adecuadas para distribuir el contenido encontramos según Bonk y Graham (2006), la importancia de darle el mismo valor a los dos ambientes y tratar de aprovechar al máximo las ventajas que cada uno ofrece, sin subestimar a ninguno de los dos ambientes.

Es importante destacar el rol del contenido cuando se está pensando en los materiales a usar; Almenara (2006), destaca tres aspectos que se deben tener en cuenta cuando se está determinado el contenido:

- 1) La calidad en el sentido de la pertinencia, la relevancia y la autoría de la fuente de información. Esta investigación tiene como base los estándares Básicos de competencias en lenguas extranjera: Inglés (2006) (ver Tabla 5) y las actividades clasificadas según lo que se logra que el estudiante realice para adquirir el lenguaje según Rixon (1991) citado por rojas(2001) (ver Tabla 4)

2) La cantidad entendida como el volumen adecuado a las características del grupo y a los objetivos. Para la investigación este aspecto ha sido adaptado según los resultados de las experiencias.

3) La estructuración entendida como el diseño adecuado que recoge algunos principios que se demuestran útiles. En la implementación de la estrategia se ha venido estructurando con los conceptos teóricos que se mencionan en el apartado teórico

Tabla 4. Actividades para adquirir el lenguaje según Rixón

Propósito	Actividades
<p>Ayudan a adquirir dominio de porciones prefabricadas del lenguaje. En esta categoría están los juegos que repiten estructuras gramaticales, pero que se le agrega el elemento de diversión y competencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>What's the time Mr Wolf ?</i> ▪ <i>Let's play in the forest ?</i> ▪ <i>I went to the market and I bought...</i> ▪ <i>Fred says...</i>
<p>Actividades de diversión en las que se internaliza lenguaje. Proporcionan la adquisición natural de la lengua y ayudan a reactivar el esquema narrativo de su propia lengua, si son universales se puede transferir hasta el conocimiento sobre el tema del cuento.</p> <p>O cuentos en donde el niño puede reconocer fragmentos repetidos y unirse fácilmente a repetirlos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuentos tradicionales y universales que los niños saben en su propia lengua ▪ The great big enormous turnip. ▪ Canciones que conocen en su idioma. ▪ <i>Let's play in the forest ?</i>
<p>Actividades que desarrollan el uso creativo de la lengua.</p> <p>son actividades que permiten el uso del lenguaje en</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>have you got a...?</i> ▪ <i>I can see...</i>

forma creativa de tal manera que el niño produzca

nuevos enunciados

Actividades en que se emplea la lengua como resultado de una elaboración conceptual.

- rompecabezas de inteligencia en donde se terminan series de cosas.
- Poner palabras dentro de categorías.
- listar palabras.
- emparejar o relacionar palabras.
- unir puntos para formar una figura.

Actividades que desarrollan habilidades de lectura y escritura.

- Los cuentos pueden ser el punto de partida para varias actividades.
 - imágenes señalando las partes de la cara y su escritura en inglés
 - Darles una tira cómica con un patrón y luego dejarlos hacer una propia repitiendo el patrón. Ejemplo: Un dibujo con un niño caminando y una frase: *He is walking. He is not jumping.*
 - Darle el dibujo de una casa y preguntarle *which room is the cat in?, What other things can you see in the picture?, What is it?* mientras une los puntos para formar una imagen se le van dando
-

pistas para que adivine que es . *It has a tail, It has big ears, etc..*

- Escribir invitaciones.
-

La herramienta que se utilizará para generar el ambiente virtual y presentar el material virtual es un blog.(<http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/>)

En los últimos años, los blogs han emergido como una nueva manera de comunicación y de publicación, pueden usarse como herramientas de colaboración entre grupos de estudiantes, facilitan la construcción en grupo y la retroalimentación. El profesor por su lado, lo puede utilizar para proponer las tareas, publicar mensajes, enviar recursos, motivar la participación y dar la retroalimentación Shih (2010).

El blog se escogió y se mantuvo como herramienta de esta propuesta porque facilita la publicación rápida y organizada cronológicamente de la información que los estudiantes reciben, ayudándolos a encontrar inmediatamente el contenido que la profesora ha considerado dentro de su esquema de andamiaje, pero sin negar la posibilidad libre de navegación hacia otros temas o actividades de su interés.

Velasco, Rodríguez y Hernández (2012), describe un blog como: "un sitio web que facilita la publicación instantánea de entradas y le permite a sus lectores dar retroalimentación al autor en forma de comentarios. Las entradas quedan organizadas cronológicamente, iniciando con la más reciente." (p.117)

Así mismo, Velasco et al (2012), resalta la facilidad en el diseño:

"La facilidad con que se crean y alimentan los *blog* los hace muy llamativos porque los asistentes y las plantillas prediseñadas permiten que cualquier docente o estudiante, sin importar el área

académica, pueda crear recursos y contenidos de temas educativos sin necesidad de instalar aplicaciones o de tener conocimientos de programación." (p.119)

Dentro del blog se publican diferentes actividades que responden a las características del desarrollo del lenguaje en el niño, a los estándares, a la enseñanza de habilidades y a las actividades clasificadas según Rixon. (ver Tabla 4).

Se usarán recursos diversos como infografías con audio, videos, cuentos, canciones y juegos online. Estos materiales son usados para presentar contenido, empezar una conversación en la clase presencial, proveer contexto para el aprendizaje y presentar el lenguaje en un contexto cultural.

El video es uno de los recursos a lo que más se recurre en el blog porque presta gran utilidad a la hora de aprender un segundo idioma. Gómez (2003), dice que: "El video en especial tiene este beneficio agregado de proveer un lenguaje real y una formación cultural" y agrega otros beneficios como poder detener el video, congelar la imagen, leer los subtítulos en inglés, repetir para un grupo de estudiantes o para estudio particular. También permite a los estudiantes ver las expresiones faciales y el lenguaje corporal de los personajes, al mismo tiempo que escuchan la pronunciación, la entonación, el acento y el ritmo del lenguaje (Gomez2000).

Quesada (2013), nos dice que la hipermedia, integra las cuatro habilidades, *listening, speaking, reading and writing* y que además estimula el aprendizaje autónomo porque los estudiantes trabajan y aprenden a su propio ritmo regresando o avanzando cuando lo necesitan.

Otro de los elementos más recurrentes en el blog es el uso de las infografías. La infografía se utiliza en esta investigación como organizador previo para crear el anclaje a la

estructura cognitiva del niño³, por medio de la introducción de los conceptos, el vocabulario y las estructuras gramaticales. En el blog la infografía toma el nombre de "*Picture Sound Dictionary*" y ofrece el audio y animaciones simples que buscan enfatizar o señalar algún aspecto. (Ver Infografías en el siguiente link

(<http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/search/label/Picture%2Fsound%20Dictionary>.)

Minervini (2005) la define infografía como: “una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información compleja mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura" (p.2)

Por su parte, López García (2012), la define como "representación gráfica en forma de cartel, que incluye datos, elementos gráficos y textos para comunicar de manera simple ideas o conceptos complejos" (p.2) Además, López García dice que la infografía nace en el periodismo siendo utilizada para informar de manera más atractiva y clara.

Esta propuesta busca implementar un modelo BL transformador que logre cambiar las prácticas pedagógicas dentro del aula, permitiendo que el estudiante participe activamente en la construcción de su conocimiento. Bonk y Graham (2006) categorizan los diferentes modelos de BL según su finalidad, a continuación se hace una breve descripción de sus categorías.

BL habilitadores: son los modelos que pretende agregar una flexibilidad y algunas oportunidades adicionales de aprendizaje, pero que no cambian la modalidad (presencial/ virtual)

BL enriquecedores: permiten un cambio ligero en la forma en que ocurre la enseñanza y el aprendizaje. Por ejemplo en el ambiente tradicional agregar material online suplementario.

³ esto se explicará en el componente teórica del aprendizaje significativo con mayor profundidad

BL transformadores: permiten un cambio radical que transforma la práctica pedagógica. A esta categoría de BL es la que esta estrategia pretende pertenecer.

1.2.2. Autonomía

Esta sección está dirigida a definir la autonomía en el aprendizaje, cómo se estructura la autonomía para efectos de esta investigación y la estrategia para su enseñanza.

La autonomía en el aprendizaje es un tema que ha ido adquiriendo gran relevancia entre los investigadores en el área de psicología educacional y entre los profesores investigadores por ser uno de los objetivos de la educación del siglo 21 como lo menciona París y París (2001). Además de agregar el interés de los profesores por entender cómo lograr que sus estudiantes se vuelvan autónomos en su aprendizaje.

1.2.2.1 Definición de Autonomía

Mongelos (2008), habla de la autonomía como la capacidad de desprendimiento, de reflexión crítica, de toma de decisiones y de acción independiente. Presupone e implica, que el alumno desarrollará un tipo particular de relación psicológica con el proceso y el contenido de su aprendizaje. La capacidad para la autonomía en el aprendizaje se mostrará tanto en la forma en que el alumno aprende, como en la forma en que él o ella transfiere lo que se ha aprendido a contextos más amplios.

Little (2012), dice que la visión de un estudiante autónomo tiene sus orígenes en el Consejo Europeo de proyectos de educación para adultos (1970s). Este Consejo partía de dos convicciones; a) el adulto necesita desarrollar habilidades para aprender que le sirvan para toda

la vida; y b) que los aprendices tienen mucho que aportarle a sus propios procesos de aprendizaje.

Por otro lado, Little (2012), también explica que el término autonomía fue introducido a el contexto de la enseñanza y el aprendizaje por Henri Holec.

Holec citado por Little (2012), define autonomía en el aprendizaje como la habilidad de hacerse responsable del aprendizaje de cada uno, el aprendiz decidirá sus objetivos a corto y largo plazo, los materiales, métodos y tareas a realizar así como su organización, ejecución y criterios de evaluación de resultados y del proceso de aprendizaje. Agrega que hacerse cargo del aprendizaje de uno mismo no es algo innato a la persona; es algo que se puede aprender de forma natural o de manera sistemática, de una manera inducida.

Holec, entonces identificó dos objetivos principales relacionados con la enseñanza de un lenguaje: a) ayudar al estudiante a alcanzar las metas lingüísticas y comunicativas y b) ayudar al estudiante a convertirse en un aprendiz autónomo. Él encontró que intentar alcanzar los dos objetivos era compatible. Para 1981, la noción de una estructura de aprendizaje que permitiera controlar el mismo aprendizaje, ya se ejercía por los aprendices y coincidía con la necesidad de responder a los retos que los avances de la tecnología ponían en juego, ayudando a estimular el interés de la auto-regulación en el aprendizaje de idiomas. Little (2012)

Little (2012) dice que Dam (1995) introduce dos características nuevas a el concepto de un aprendiz autónomo:

- 1) El aprendizaje no es solo visto en términos individuales y cognitivos, sino también como un fenómeno social que crece en interacción y colaboración.

2) El papel de la metacognición para el manejo efectivo del aprendizaje.

Kamii (1970), nos dice que: " El desarrollo de la autonomía, en resumen, significa llegar a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el ámbito moral como en el intelectual." (p.1)

Kamii (1970), dice que la esencia de la autonomía está en saber tomar decisiones, y que esto significa, ser capaz de tener en cuenta los factores relevantes para realizar la mejor acción a seguir. También nos habla, de que la toma de decisiones debe ser fomentada desde el inicio de la infancia, en sus propias palabras: "cuanto más autonomía adquiere un niño, mayores posibilidades tiene de llegar a ser aún más autónomo"(p.4.). Kamii aclara que el adulto debe brindarle a los niños las oportunidades de intercambiar y coordinar puntos de vista con los demás para que él mismo empiece a construir dentro de sí los valores que va considerando importantes y útiles y a construir los conocimientos teniendo en cuenta las relaciones que puede ir haciendo entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo por medio la interacción con los demás.

Kamii(1994), en su artículo " The six National Goals " hace una crítica a estas seis metas educativas porque considera que son fragmentadas, algunas veces obvias y contradictorias, en cambio propone la autonomía como la meta y dice que un profesor que tiene clara esta meta no enseña matemáticas, ciencias ó inglés para hacer ciudadanos responsables y empleados efectivos, sino individuos que buscan darle sentido al mundo por medio de encontrarle sentido a cada materia y encontrarle el gusto a éstas.

Perdomo, Rico, y Huepa (2011), describen la autonomía en sus aulas de clase de grado tercero, planteando una situación dilema que muestra a unos estudiantes con una motivación interna por aprender, la cual se ve reflejada en las preguntas que los niños realizan cuando ellos

no entienden, cuando piden ayuda y cuando traen material a la clase relacionado con el tema, pero por otro lado, muestran gran dependencia hacia el profesor cuando tienen que tomar decisiones simples como el color del lápiz a usar para escribir un título, o cuando se quedan esperando que el profesor indique que hay que hacer, cuando ellos ya lo saben. Estos aspectos son importantes al momento de analizar cómo las prácticas que se dan en clase pueden favorecer o no la autonomía en el aprendizaje. Estos mismos autores, afirman que el material, las actividades y las tareas que proponen los profesores en sus clases, muchas veces no permiten que los estudiantes sean autónomos. Finalmente, señalan la percepción del profesor sobre su rol en la clase, en donde él se percibe como el que tiene el control sobre todos los estudiantes, sin tener en cuenta que el proceso de aprendizaje solo ocurre si el estudiante está dispuesto a aprender. Por lo tanto, concluyen que el éxito en el proceso de aprendizaje depende de la relación entre de la disposición del estudiantes y de la percepción del rol del profesor.

Es aquí en donde la formación en autonomía puede hacer mucho para ayudar a construir la disposición hacia el aprendizaje por parte de un estudiante, mucho más cuando se encuentra en su ciclo inicial educativo. El documento de la serie Lineamientos curriculares Idiomas Extranjeros (Ministerio de Educación Nacional, 2009), dice que enseñar las estrategias que ayudan a los estudiantes a aprender más fácil, resulta muy útil en las etapas iniciales del aprendizaje lingüístico.

No obstante, cabe aclarar que la idea de enseñar a ser autónomo en la estrategia que propone esta investigación, no pretende que el niño sea consciente de sus propias operaciones conceptuales, que es lo que realmente le permitiría ser autónomo, sino que conozca las habilidades que le permitirán llegar a ser autónomo, las ejercite y las utilice de forma

inconsciente y espontáneamente, ya que para poder someterla a un control voluntario primero hay que poseer la habilidad.

Vygotsky (1934) en su capítulo VI, "sobre el desarrollo científico en la infancia" nos dice al respecto que "se ha demostrado que es precisamente durante los primeros años de la etapa escolar que las funciones intelectuales superiores, cuyos rasgos fundamentales son el conocimiento reflexivo y el control deliberado pasan al primer plano del proceso de desarrollo. La atención, previamente involuntaria, se convierte en voluntaria, y crecientemente dependiente del propio pensamiento del niño, la memoria mecánica se transforma en memoria lógica guiada por el significado, y ahora puede ser utilizada deliberadamente por el niño. Se podría decir que tanto la atención como la memoria se convierten en "lógicas" y voluntarias, puesto que el control de una función es el equivalente de su conocimiento". Sin embargo, Vygotsky (1934) también aclara que la conclusión establecida por Piaget no puede ser desconocida: aunque el estudiante avance firmemente en cuanto a conocimiento y dominio, no tiene conciencia de sus propias operaciones conceptuales.

Esta investigación se enfoca en dos aspectos fundamentales para desarrollar la autonomía. El primer aspecto está relacionado con la presentación de las metas a los estudiantes y con su comprensión y el segundo aspecto está relacionado con la evaluación por parte de los estudiantes de sus propios procesos.

Dam (2011), habla de la importancia que tiene dejar claras las metas que se quieren alcanzar, nos dice que en los contextos institucionales los estudiantes no son libres de hacer lo que ellos quieran, que hay reglas y metas ya establecidas que se tiene que seguir, pero resalta

que lo importante en estos contextos para desarrollar la autonomía es dejar claro estos criterios de evaluación que hacen que el estudiante se sienta seguro de lo que se espera de él.

Es esencial que los estudiantes tengan evidencia del progreso que ellos están teniendo regularmente y no sólo en las evaluaciones finales. La retroalimentación positiva motiva a los estudiantes, también la evaluación es muy importante porque requiere de una reflexión que produce que se identifiquen los elementos positivos y negativos del proceso de aprendizaje posibilitando una participación activa en la siguiente planeación. (Dam, 2011)

1.2.2.2 Estructura la Autonomía para efectos de esta Investigación

El iniciar este proceso hacia la autonomía del aprendizaje en los niños de 5 a 6 años, exige un andamiaje que posibilite este proceso. La estrategia que se propone tiene varios elementos que estructuran un primer paso del andamiaje que se requiere para formar estudiantes autónomos. El documento de la serie Lineamientos curriculares Idiomas Extranjeros (Ministerio de Educación Nacional, 2009), es utilizado para estructurar este componente teórico por medio de los dos tipos de estrategias que formula en su capítulo sobre "los elementos y enfoques del currículo de Idioma Extranjero". Las estrategias allí mencionadas son las directas y las indirectas (ver Figure 3)

Estas estrategias para efectos de esta investigación, tomarán un carácter de habilidades específicas a desarrollar en los estudiantes y de aquí surgirán las sub- categorías de investigación correspondientes a la categoría "autonomía". Estas habilidades tienen el propósito de hacer que el aprendizaje sea más fácil, más rápido y más significativo para los estudiantes. Además, resultan relevantes para el aprendizaje de un idioma porque permiten ver al estudiante desde diferentes aspectos, no solo el cognitivo y contribuyen a que el estudiante gane confianza,

adquiera una actitud auto reguladora y alcance una competencia comunicativa (Ministerio de Educación Nacional, 2009).

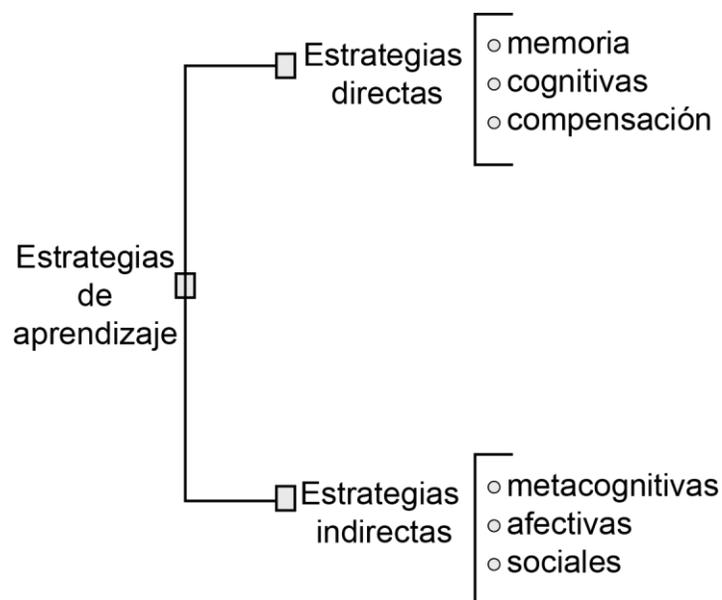


Figure 3. Estrategias planteadas por los lineamientos curriculares

Ahora, miremos cada uno de estas habilidades que fortalecen y propician el aprendizaje y la autonomía:

- La habilidad de la memoria, ayuda al estudiante a guardar y recuperar la información (creación de nexos mentales, la aplicación de imágenes y sonidos).
- Las habilidades cognitivas, permiten comunicarnos a pesar de las limitaciones del lenguaje (uso de patrones, recepción y envío de mensajes; por ejemplo concentrarse en la idea principal)

- Las habilidades que permiten la compensación al no tener dominio del lenguaje como la conjetura o aproximación inteligente.(claves para deducir el significado, uso de circunloquios o sinónimos)
- Las habilidades metacognitivas hacen posible el control del propio aprendizaje mediante la organización, planeación y la evaluación.
- Las habilidades afectivas ayudan a ganar control sobre las emociones, actitudes y motivaciones
- Las habilidades sociales apoyan la interacción, la formulación de preguntas, la cooperación y la empatía

Una vez tenemos claro cuáles son las habilidades a las que nos referimos en esta investigación, es importante establecer el concepto de habilidad del cual se parte:

Habilidad: facultad aprendida para hacer algo con dominio y pericia. (Costa 2001) (p.550)

1.2.2.3 Instrucción Directa de las Habilidades

Esta investigación propone dentro de su estrategia destinar un espacio para la enseñanza de las habilidades. Costa (2001)⁴, nos introduce a la instrucción directa de una habilidad. Esta forma de enseñar habilidades aplica como principio : "los niños aprenden lo que ellos perciben está siendo enseñado". Costa, explica que cuando los niños entienden claramente y ven que es lo que ellos tienen que aprender apuntan a cumplir la meta, ellos se esfuerzan en conseguirla y usualmente la logran.

⁴ Arthur L Costa es el editor del libro "*Developing Minds*" Este libro recoge varios artículos de diferentes autores que hablan sobre cómo se puede enseñar a pensar. Durante este escrito sólo aparecerá citado Costa, pero a manera de pie de página se brindará el autor y el artículo específico del que se habla.

Artículo: Practical Strategies for Direct Instruction in Thinking Skills. Autor: Barry K Beyer, P.393- 400

El autor señala que este tipo de instrucción llega a ser muy eficaz si se garantizan las siguientes condiciones: a) enfocarse en el procedimiento paso a paso para ejecutar la habilidad, b) eliminar o minimizar las interferencias que desvían la concentración en la habilidad, c) mantener la continuidad en la instrucción de la habilidad en un periodo extenso y con diferentes temas. Es importante que el profesor haga énfasis en la clase que el objetivo de esa lección es adquirir la habilidad.

La instrucción directa tiene varios tipos de lecciones todas enfocadas en la misma habilidad, pero que mueven al estudiante desde una ejecución de la habilidad guiada e inducida a una ejecución integrada, auto regulada y con una aplicación efectiva. Estos tipos de lección son:

- 1) Introducción: lecciones enfocadas exclusivamente en presentar y ejecutar los pasos de la habilidad. (Duración 20 minutos)
- 2) Lecciones Prácticas: inicialmente guiadas y luego ejecutadas independientemente. (6 a 12 clases con una duración de 15 minutos)
- 3) Lecciones de transferencia de la Habilidad: buscan aplicar la habilidad en diferentes contextos, medios o temas.

De igual manera, existen dos formas de conducir la instrucción directa; la forma inductiva y la forma didáctica.

La forma inductiva permite que el estudiante construya el procedimiento para ejecutar la habilidad basándose en su propia experiencia.

La forma didáctica introduce el procedimiento para ejecutar la habilidad, no permite que sea el estudiante quien construya el procedimiento. Esta será la forma en que se conducirá la

instrucción de las habilidades en la estrategia, porque a) es útil cuando los estudiantes responden mejor a las estructuras y objetivos organizados dados externamente, b) es útil cuando los estudiantes no están familiarizados con la habilidad y pueden confundirse los unos a los otros y c) es útil cuando el tiempo es muy corto. Las tres razones son relevantes para el contexto al que se dirige esta propuesta.

Igualmente, es importante destacar que las habilidades deben ser enseñadas utilizando los contenidos del área, porque es éste su contexto natural, sin embargo no se combinará la introducción de un concepto nuevo con la introducción de una nueva habilidad. Costa (Co2001)⁵, nos dice que los psicólogos y otros estudiosos de la mente humana han experimentado diversas formas de enseñar las habilidades asociadas con la inteligencia. Los primeros experimentos se enfocaron en enseñar de forma aislada estas habilidades, pero los resultados fueron que aunque había una ganancia inmediata, tan pronto como se cambiaba el contexto y las condiciones del entrenamiento, los estudiantes no la usaban, indicando que no generaban una capacidad de juzgamiento para saber cuando era útil. Por lo tanto, en la estrategia que se plantea, aunque se dedica un espacio exclusivo para su instrucción también se estimula a usarla la mayor cantidad de veces en diversas actividades y contextos.

1.2.3 La didáctica del inglés

Álvarez (2007), afirman que "la didáctica se construye a partir de la interacción entre la práctica y los procesos de reflexión que ésta genera en los docentes y estudiantes"(p.119). Si bien esto es cierto, para plantear la estrategia didáctica de esta investigación es primordial contar con los componentes teóricos relacionados con las principales

⁵ Artículo: Making American smarter. Autor:Lauren B. Resnick, P.3- 6

característica del desarrollo del lenguaje en los niños de 5 a 6 años, el modelo de enseñanza y aprendizaje a utilizar y los contenidos y habilidades a enseñar, para poder organizar la estructura didáctica que posteriormente se ajustará en la práctica.

1.2.3.1 Principales Características del Desarrollo del Lenguaje en el Niño

Navarro (2010), nos habla, de una ventaja que tienen los niños para aprender un segundo idioma relacionada con la plasticidad de su cerebro, esta plasticidad les permite asimilar información compleja y sin esfuerzo. Es por esta razón que el aprendizaje de otro idioma en edades tempranas se basa en la interacción entre el profesor y sus alumnos y entre los mismos alumnos, desarrollando la habilidad oral y de escucha.

Al iniciar el aprendizaje del segundo idioma cuando se es niño se pueden aprovechar las características del proceso de adquisición de la lengua materna y aplicarlo en la adquisición del segunda lengua aprovechando esta plasticidad cerebral de la que nos hablaba Navarro (2010).

Las investigaciones realizadas sobre las características del desarrollo de la lengua en la adquisición de la lengua materna (L1) y la segunda lengua (L2), concluyen que los niños exhiben ciertas características semejantes en el proceso de adquisición de L1 y el L2 (Riojas 2001). A continuación, se explicarán las características más relevantes para esta propuesta que guiarán el diseño e implementación de las actividades tanto en el ambiente presencial como en el virtual. Extraídas del texto de Rojas (2001) (p.11-20)

- **Los niños comprenden y se apropian del lenguaje en interacción:** esta característica sostiene que el niño nace dentro de un grupo de personas que manejan un lenguaje específico, aprendido a través de la socialización. Esta interacción con el entorno es la que le va a dar los recursos del lenguaje y la forma de utilizarlos

- **Los niños requieren de un sistema de apoyo para la adquisición del lenguaje:** Bruner, introdujo el concepto de LASS (*Language Acquisition Support System*) explicando que la interacción de los seres humanos ayuda al futuro hablante en el dominio y uso de la lengua. Las interacciones entre la madre e hijo nos dan evidencia del uso de expresiones faciales, gestos, acciones, tonos de voz o entonación intuitiva, el habla claramente articulada y las repeticiones frecuentes de una frase, o de lo que el niño acaba de decir para apoyar el significado de lo que ellos dicen.
- **Los niños se involucran activamente en el aprendizaje de la lengua:** aprender una lengua es un proceso muy complejo que exige una actitud muy activa, los niños no esperan a que el mundo incida en ellos, son ellos quien inciden en el mundo por medio de la interacción.
- **Los niños se relacionan con cosas concretas:** el habla tiene que ver con el entorno inmediato que llama la atención del niño. El lenguaje empleado tiene una ilustración concreta.
- **Los niños emplean estrategias en el aprendizaje de la lengua:** como son la imitación, la repetición, el habla telegráfica y la incorporación. Siguiendo más o menos este proceso: los primeros intentos de reproducir habla son intentos de imitar palabras que emplean otros, van incorporando significado, y siguen usando las palabras aumentando la frecuencia mediante la repetición. Luego comienzan a combinar las palabras aprendidas demostrando creatividad y la producción del habla telegráfica.
- **Los niños están constantemente sumando experiencias:** entre más se desarrolla el niño físicamente gana más espacio, más investiga y se apropia del mundo; por lo tanto, va obteniendo mucha más información a través de los sentidos.

- **Los niños son entusiastas, curiosos, interesados en el aprendizaje de una lengua:** Los niños a los cinco años poseen un conocimiento intuitivo del lenguaje, han dejado o están dejando la etapa del mundo egocéntrico que impedía la comunicación efectiva porque tenían la dificultad de ponerse en el lugar de escuchar. Ahora son mucho más sociables y más conscientes de el mundo que los rodea.

Otro aspecto importante para la configuración didáctica es el contenido y las competencias que se pretenden desarrollar en los estudiantes para lo que se toma como base el documento de los estándares básicos de competencias en Lenguas Extranjeras Inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

1.2.3.2 Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés ministerio de educación nacional, 2006 programa nacional de bilingüismo

El ministerio de educación presentó en el año 2006 una cartilla que muestra los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras, con el fin de orientar a los profesores de inglés, los directivos y los padres de familia, para que de esta manera tengan claridad de las competencias que se quieren desarrollar.

En el contexto en el que se desarrolla esta propuesta y para sus alcances, el inglés tiene carácter de **lengua extranjera**, por lo cual resalto la definición dada por este mismo documento para tener claridad del trabajo que se pretende hacer.

"...La **lengua extranjera**, en cambio, es aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación. Una lengua extranjera se puede aprender principalmente en el aula y, por lo general, el estudiante está expuesto al idioma durante períodos controlados." (p.5)

Por otro lado, los estándares presentados por este documento están correlacionados con los grados en los que se esperan desarrollar; empezando desde el grado primero. La intención de esta investigación está enfocada en niños de grado preparatorio, por lo cual, los estándares utilizados se adaptaron para trabajar con este grupo. A continuación se muestra la adaptación de los estándares al grado preparatorio. (véase en la *Tabla 5*)

Tabla 5. Adaptación estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés

Adaptación para el grado preparatorio
Estándares Generales
Comprenden historias cortas narradas en un lenguaje sencillo apoyadas con ilustraciones.
Desarrollan estrategias que ayudan a entender algunas palabras, expresiones, oraciones que escuchan.
Comprenden el lenguaje básico de los temas tratados en clase
Hablan en inglés, con palabras y oraciones cortas y aisladas, para expresar ideas y sentimientos sobre temas trabajados en clase.
Estándares específicos por habilidades
Escucha
Sigo instrucciones relacionadas con actividades de clase y recreativas propuestas por mi profesor.
Comprendo canciones, rimas y rondas infantiles, y lo demuestro con gestos y movimientos.
Demuestro comprensión de preguntas sencillas sobre los temas tratados en clase.
Comprendo descripciones cortas y sencillas de objetos y lugares conocidos apoyadas con

imágenes .

Sigo la secuencia de un cuento corto apoyado en imágenes.

Entiendo la idea general de una historia contada por mi profesor cuando se apoya en movimientos, gestos y cambios de voz.

Comprendo secuencias relacionadas con hábitos y rutinas.

Monólogos

Recito y canto rimas, poemas y trabalenguas que comprendo, con ritmo y entonación adecuados.

Expreso mis sentimientos y estados de ánimo.

Menciono lo que me gusta y lo que no me gusta.

Describo lo que estoy haciendo.

Uso gestos y movimientos corporales para hacerme entender mejor.

Conversación

Respondo a saludos y a despedidas.

Respondo a preguntas sobre cómo me siento.

Utilizo el lenguaje no verbal cuando no puedo responder verbalmente a preguntas sobre mis preferencias. Por ejemplo, asintiendo o negando con la cabeza.

Pido que me repitan el mensaje cuando no lo comprendo.

Participo activamente en juegos de palabras y rondas.

El último aspecto de la configuración didáctica que tendrá la estrategia, se plantea el enfoque constructivista en relación con la adquisición de la segunda lengua y el aprendizaje significativo que surge cuando el estudiante ésta en esta construcción.

1.2.3.3 Constructivismo socio cultural

Wade (2013), refiere que la enseñanza de un segundo idioma ha tenido muchos cambios durante los últimos 30 años, generando una nueva conceptualización de lo que es una lengua y de la nueva forma de ver el conocimiento y su procesamiento en la mente humana, nos dice que antes de los 70s la lengua se veía como un sistema abstracto de sintaxis, por lo que se enseñaba la gramática del idioma, generalmente de forma conductista. En 1971 Hymes propuso el término de competencia comunicativa para representar el uso del idioma en contexto, haciendo que los pedagogos empezaran a ver la lengua como una habilidad y no como un contenido, y centrándose mucho más en los significados que en la forma, al mismo tiempo que se iba dando este giro en la conceptualización de la lengua, se iba dando el giro en la conceptualización de cómo se procesa la información, dándole paso al constructivismo.

Partamos entonces definiendo el constructivismo social desde Mongelos (2008) social y su idea principal que radica en negar que los procesos mentales son propiedades individuales que sólo tienen lugar en la mente del individuo. Por el contrario, afirma que los procesos mentales superiores tienen origen en la vida social, en la interacción con otras personas y en la participación en actividades reguladas culturalmente.

Vygotsky (1934), pone en evidencia que trabajar en cooperación jalona el nivel de desarrollo mental. Este trabajo cooperativo puede darse entre el alumno y la instrucción del profesor o entre el alumno y un par.

"La instrucción es una de las fuentes principales de los conceptos infantiles, y también una fuerza poderosa en la dirección de su desarrollo; determina el destino de su evolución mental completa" (Vigotsky, 1934) (capitulo 6).

Vygotsky (1934), plantea el siguiente ejemplo introduciéndonos en el concepto de la Zona de desarrollo Próximo: "Nosotros hemos intentado un enfoque diferente, habiendo descubierto que la edad mental de dos niños era, por decirlo así, de 8; les dimos a cada uno de ellos problemas más difíciles que aquellos con los que podían manejarse solos y les facilitamos apenas una ayuda: el primer paso en una solución, un indicador, o algún otro modo de apoyo. Descubrimos que un niño, en cooperación, podía resolver problemas destinados para los de 12 años, mientras que el otro no podía pasar de los asignados a los de 9. ¿Podemos decir realmente que su desarrollo mental era el mismo? La experiencia ha demostrado que el niño con una zona más amplia que la de su desarrollo próximo tendrá un mejor rendimiento escolar."

Mongelos (2008), define la Zona de desarrollo próximo utilizando los concepto de Vigotsky ,Cole y Griffin:

Vigotsky (1978:86) la definió como "las diferencia entre lo que una persona puede lograr al actuar sólo y lo que esa misma persona es capaz de llegar a realizar con el apoyo de otra persona y/o de un artefacto cultural" (p.34)

Cole, 1984; Newman, Griffin y Cole (1991) la definieron como: "una zona en la que se pone en marcha un sistema interactivo, una estructura de apoyo creada por otras personas y por las herramientas culturales apropiadas para una situación que permite al individuo ir más allá de sus competencias actuales" (p 34)

Wade (2013), puntualiza la importancia de que para enseñar un conocimiento nuevo se necesita conocer el nivel en el que se encuentra esta persona y el mundo social que lo rodea.

Sobre este mismo aspecto, Bruner (1975) nos habla de un sistema de andamiaje que permiten organizar las actividades de manera secuencial, para facilitar el proceso de aprendizaje. Serie de lineamientos (Ministerio de Educación Nacional, 2009)

Wade (2013), explica que para el constructivismo pedagógico, la experiencia tiene que ser de tal índole que contribuya al aprendiz a abrirse a experiencias superiores.

Ahora bien, tenemos la teoría de aprendizaje, pero necesitamos una teoría que nos oriente la enseñanza y esta es la que nos propone Ausubel cuando nos habla del aprendizaje significativo.

Moreira (1997) en su texto explica como el concepto de aprendizaje significativo subyace en las teorías constructivistas y menciona que la teoría de "Ausubel, enriquecida por Novak, a pesar de ser también una teoría de aprendizaje, es la que ofrece, explícitamente, más directrices instruccionales, principios y estrategias en las que se puede vislumbrar más fácilmente cómo ponerlas en práctica y que están más cerca del aula." (p.17)

1.2.3.4 Aprendizaje significativo según Ausubel

Moreira (1997), nos habla de las dos características fundamentales del aprendizaje significativo según Ausubel: la no arbitrariedad y la sustantividad. La no arbitrariedad entendida como el anclaje de la información que potencialmente puede ser significativa a la estructura cognitiva previa del aprendiz, de una forma no literal porque el conocimiento previo sirve como una matriz de ideas organizadas que cuando reciben las nuevas ideas relevantes pueden aprenderse y retenerse de manera significativa siempre y cuando estén lo suficientemente claras para servir como otro punto de anclaje para la futura nueva información. La sustantividad

entendida como la esencia del nuevo conocimiento que se agrega a la estructura y no de las palabras precisas y literales usadas para expresarlo.

Moreira(1997), concluye que podemos decir que la sustantividad hace referencia a la organización e integración lógica interna de los contenidos, y la sustantividad se refiere a la atención particular al contenido y a la estructura cognitiva para poder manipularla.

Así mismo, Moreira (1997), nos habla de la organización jerárquica en términos de abstracción, generalidad e inclusividad. Expresa que existen tres formas en las que se organiza la estructura cognitiva:

1) Aprendizaje significativo subordinado: hay una relación de subordinación en donde el nuevo concepto se subordina bajo ideas más abstractas, generales e inclusivas que existe en la estructura cognitiva.

2) Aprendizaje significativo superordenado: Hay una relación de subordinación en donde el nuevo concepto es más abarcador y por lo tanto subordina a los conceptos ya existentes en la estructura cognitiva.

3) Aprendizaje significativo combinado

No existe relación de subordenación. Ocurre cuando la nueva información no puede ser subordinada o superordenada con algún concepto que ya exista en la estructura cognitiva. La información no es subordenable ni es capaz de subordinar algún concepto.

En la práctica pedagógica, es importante partir de la identificación de los conocimientos previos.

Wade (2013), dice que: " Hoy en día se considera ese conocimiento previo tan importante como la información que se le suministra al alumno" (p.162)

En el aprendizaje de un segundo idioma, sabemos que uno de los aprendizajes previos con los que cuenta un profesor es la lengua nativa del alumno, puesto que este ya tiene referencias que le ayudan a hacer relaciones entre los dos idiomas. Wade (2013) afirma que solo cuando un estudiante tiene cierto nivel en el segundo idioma puede hacer relaciones directas y automáticas entre el segundo idioma y la realidad, pero que la lengua materna sigue influyendo en su pensamiento aunque en menor medida.

Para efectos de esta investigación, el aprendizaje significativo no solo se nutre del conocimiento previo de la lengua materna que poseen los niños, sino del interés natural que ellos sienten hacia los conceptos científicos y sociales como lo relacionado con la naturaleza, con los fenómenos que ellos observan, con las culturas y las costumbres diferentes a las propias. En este caso podríamos hablar que de pronto los niños no tendrían los subordinadores que permitieran integrar los nuevos conceptos a la estructura cognitiva, Ausubel entonces ofrece una estrategia para poder manipular esta estructura que denominó los organizadores previos.

Moreira (1997), define a los organizadores previos como: "materiales introductorios presentados antes del material de aprendizaje en sí, en un nivel más alto de abstracción, generalidad e inclusividad. Su principal función es la de servir de puente entre lo que el aprendiz ya sabe y lo que debe saber con el fin de que el nuevo material pueda aprenderse de manera significativa". (p.18)

Moreira (2008), dice que " En verdad, es muy difícil decir si un determinado material es o no un organizador previo, pues eso depende siempre de la naturaleza del material de aprendizaje, del nivel de desarrollo cognitivo del aprendiz y de su grado de familiaridad previa con la tarea de aprendizaje."(p.3)

Sin embargo, postula tres características que deben tener estos organizadores :

1. Identificar el contenido relevante en la estructura cognitiva y la relevancia de este para el aprendizaje nuevo
2. Dar una visión general del material destacando las relaciones
3. Proveer elementos organizacionales y un contexto ideacional

En la presente investigación se usa la infografía como un organizador previo que busca introducir los conceptos y las relaciones de forma sencilla y atractiva. (ver infografías: <http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/search/label/Picture%2Fsound%20Dictionary>)

Objetivos

Objetivo General

- Desarrollar una estrategia pedagógica que fomente competencias para el aprendizaje auto dirigido del inglés en niños de 5 a 6 años, utilizando un modelo *Blended learning*.

Objetivos específicos

- Identificar los rasgos teóricos y prácticos que permitan proponer una estrategia *blended learning* enfocada en los niños de grado preparatorio.
- Articular los contenidos del área de inglés con las habilidades para el aprendizaje auto dirigido tanto en el ambiente virtual como en el presencial.

- Identificar los rasgos comunicativos y de navegación que permitan plantear las herramientas virtuales específicas para el rango de edad de los niños.
- Construir y evaluar herramientas de seguimiento adecuadas para el modelo *blended learning*, que brinden información a los estudiantes y al profesor.

II. Metodología de la investigación

La presente investigación utiliza la metodología de investigación cualitativa para indagar en la problemática que se desea entender y transformar. Esta metodología debe ser la utilizada para desarrollar la propuesta por la atención particular que le da al contexto y a las experiencias de quienes participan en el mismo, es decir al conocimiento y la visión que estas personas poseen frente a la situación que se va a intervenir. Sandín (2003), dice que "por Investigación cualitativa entendemos cualquier tipo de investigación que produce resultados a los que no se han llegado por procedimientos estadísticos u otro tipo de cuantificación. Puede referirse a investigaciones acerca de la vida de las personas, historias, comportamientos, y también al funcionamiento organizativo, movimientos sociales o relaciones e interacciones. Algunos de los datos pueden ser cuantificados pero el análisis en sí mismo es cualitativo.

El método a seguir es la investigación basada en diseño, que es un enfoque que cuestiona si los educadores deberían considerarse a sí mismos como científicos orientados al diseño, cuya práctica se apoya sobre diferentes perspectivas prácticas y disciplinares guiadas por la necesidad de resolver problemas reales y elaborar teorías relevantes.(Godino et al., 2013) (p.1) Para efectos de esta investigación el cuestionamiento se formula específicamente desde el

educador en el área de inglés quien enfrenta la necesidad de darle uso a la tecnología, garantizando su efectividad en el aprendizaje, por lo cual debe diseñar sus propios modelos que respondan a las necesidades específicas de su contexto objetivo.

Este enfoque va mas allá del simple diseño y sus respectivas pruebas, busca reflejar un compromiso para entender las relaciones entre la teoría, el diseño de artefactos y la práctica teniendo en cuenta el contexto y contribuyendo al mismo tiempo en la formación de nuevas teorías de aprendizaje y enseñanza.(Collective, 2003)

Godino et al., (2013), atribuyen 5 características a este enfoque:

- 1) Los objetivos al diseñar ambientes de aprendizaje y el desarrollo de las teorías correspondientes están entrelazadas.
- 2) El desarrollo y la investigación de este enfoque toman lugar a través de ciclos continuos de diseño, implementación, análisis y rediseño.
- 3) Los resultados de estas investigaciones deben liderar el carácter de teorías compartibles entre profesores y diseñadores educativos que comuniquen la información relevante y las implicaciones prácticas.
- 4) Las investigaciones deben dar cuenta de cómo funcionan los ambientes en situaciones reales, de la interacción que refine el entendimiento de los aspectos del aprendizaje envueltos y no sólo presentar documentación del éxito o de las fallas que se presentaron.
- 5) El desarrollo de tales implementaciones dependen de métodos que puedan ser documentados y que permitan conectar los procesos de intervención con los resultados de interés.

Por otra parte, como el propósito de esta investigación tiene un interés en entender el uso de la tecnología por parte de los niños, Druin et al. (1998), consideraron necesarias tres técnicas de recoger los datos cuando el trabajo se realiza con este fin. Exponen que una característica de los niños entre 3 y 5 años es la de no ser totalmente verbales y que muchas veces no son reflexivos con el mundo que los rodea. Exponen entonces que estas tres técnicas pueden ayudar al investigador a realmente capturar los patrones exploradores que usan los niños: la primera técnica, "pregunta contextual", consiste en realizar preguntas relacionadas directamente con lo que está pasando, de forma natural, como una conversación, la segunda técnica "inmersión tecnológica", consiste en presentarle a los niños material muy diverso, para poder ver los patrones reales que tiene el niño, la tercera técnica, "técnicas de diseño participativo", consiste en escuchar directamente a los niños y crear una relación con ellos de trabajo colaborativo. (p.2)

El alcance de la investigación es explicativo porque se busca el por qué de los hechos mediante la determinación de la causa y el efecto y es una investigación de campo que busca conservar la naturalidad del contexto en donde se desarrolla la problemática para obtener una intervención que se ajuste a las necesidades.

2.1 Instrumentos y técnicas de recolección de la información

Para efectos de esta investigación los instrumentos que se utilizaron fueron 6 y se presentan a continuación:

2.1.1 Portafolio "my words"

Es un portafolio de contenido y de reflexión. Cada hoja de este portafolio está dividida en dos; mostrando 2 ilustraciones idénticas en blanco y negro. La primera ilustración mostrará el conocimiento previo; y se desarrollará el primer día de la unidad didáctica. La finalidad de este primer segmento es ubicar tanto al profesor como al alumno en un punto de partida e indicar a

los alumnos que se espera de ellos. La segunda imagen reflejará el conocimiento adquirido dentro de la unidad didáctica, por lo tanto se ejecutará el último día de la unidad didáctica. La finalidad de este segmento, es brindar información sobre las metas alcanzadas relacionadas con el vocabulario y los conceptos aprendidos. La intención de presentar estos dos segmentos en una sola hoja es posibilitar una reflexión a partir de contrastar las dos imágenes desarrolladas que permitirán tanto al profesor como a los estudiantes ver que sabían al iniciar y que aprendieron de nuevo. El portafolio va acompañado de un registro de observación. (ver

Anexo 3)

Modo de operar:

Consiste en darle color a las palabras y estructuras gramaticales que el niño va reconociendo y produciendo en dos fases. La primera ilustración se realiza en la fase diagnóstica y la segunda ilustración en la fase evaluativa.

2.1.2 Plantilla "let's talk"

Es una plantilla que registra la reflexión de los niños. El objetivo es que el niño aprenda a ver de dónde parte, en qué avanza y de qué manera le gusta aprender inglés. (ver Anexo 4)

Modo de operar:

La profesora graba las respuestas de los niños y las transcribe en la plantilla. Se desarrolla el último día de la unidad didáctica.

2.1.3 Registro de Observación "my skills"

Permite registrar dos tipos de acontecimientos relacionados con las habilidades académicas que se le quieren enseñar a los niños. En primer lugar, busca registrar el desempeño del niño individualmente frente a la ejecución de la habilidad. En segundo lugar, el desempeño del profesor al tratar de enseñar la habilidad. Consta de una fase introductoria y una de práctica.

Cada habilidad tiene su registro de introducción y de práctica que refleja los procesos. (ver Anexo 5)

Modo de operar:

Se registran los dos tipos de acontecimiento en la plantilla y posteriormente el profesor realiza una reflexión que determinara el paso a seguir.

2.1.4 Encuesta a padres:

Esta encuesta se realiza al finalizar la unidad didáctica base, con el fin de saber a) el nivel de satisfacción de los padres con el uso del blog, b) para saber qué ven ellos cuando sus hijos lo utilizan y c) para conocer las sugerencias e inconvenientes que se les presentan. (ver Anexo 6)

Modo de operar:

Se enviara a los padres la encuesta. Una vez estas sean devueltas se procederá a analizarlas

2.1.5 Diario de Campo

Es un relato que da cuenta de lo sucedido en la clase, acompaña todo el proceso de investigación.

Modo de operar:

Se escribe inicialmente después de cada clase y durante la semana si vienen pensamientos a la mente sobre lo sucedió en clase.

2.1.6 Prueba de Manejo del Blog:

Esta prueba busca saber que tan autónomamente el niño puede manejar la herramienta, pidiéndole por medio de instrucciones que haga ciertas acciones. Igualmente, se le pide que muestre lo que más le gusta del blog, logrando identificar no solo otra habilidad tecnológica de búsqueda, sino que tipo de actividades tienen más éxito de las que se proponen en el blog. y por último esta prueba busca identificar los aportes que esta plataforma ofrece al aprendizaje de los niños por medio de pruebas individuales en las que se les pregunta que aprendió del cuento o del juego etc. (ver Anexo 7)

Modo de operar:

La mayor parte de la prueba es individual y está basada en instrucciones puntuales. Por lo tanto se busca un espacio destinado a esta parte de la prueba Así mismo tiene un componente grupal que se evalúa dentro de las clases.

2.2 Categorías de análisis

Las categorías que se trabajan en esta investigación se presentan a continuación:

Tabla 6. Categorías de Análisis.

CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE ANALISIS				
Categoría	Definición	Subcategorías	Criterios de evaluación	Instrumentos
aprendizaje	<p>el aprendizaje es una construcción que no tiene una meta única delimitada por el profesor; no es lineal ni acumulativo el aprendizaje es una construcción multidireccional que necesita de la interacción y del uso activo de los conocimientos (Costa, 2001)⁶</p>	Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra crecimiento de su vocabulario. • Maneja estructuras gramaticales en inglés. 	<p>Portafolio y registro de observación "My word".</p> <p>(</p> <p style="text-align: right;"><i>Anexo 3)</i></p>
		Conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende y expresa los conceptos usando sus propias palabras 	<p>Portafolio "My words."</p> <p>(</p>

⁶ Artículo: *A view from the foxhole: elevating foreign language classrooms* . Autor Virginia Pauline Rojas. (p.326-331)

				<i>Anexo 3)</i>
		Aprendizaje no esperado	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa aprendizajes propios no esperados 	Plantilla let´s talk. (Anexo 4)
Autonomía en el aprendizaje	Se define autonomía en el aprendizaje como la habilidad de hacerse responsable del aprendizaje de cada uno. El aprendiz decidirá sus objetivos a corto y largo plazo, los materiales, métodos y tareas a	habilidades Directas (operacionales memoria, cognitivas compensación)	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las habilidades para comprender y aprender inglés. 	Registro de observación " <i>my skills.</i> " (Anexo 5)

	<p>realizar así como su organización, ejecución y criterios de evaluación de resultados y del proceso de aprendizaje. Holec (1981)</p>	<p>habilidades Indirectas (metacognitivas, afectivas y sociales)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica metas y sus logros. • Identifica cómo puede aprender inglés. • Participa activamente • Muestra empatía hacia los aportes de los demás • Demuestra confianza en sí mismo 	<p>Plantilla "let's talk." (Anexo 4) Dario de campo</p>
	<p>"No debemos olvidar que el medio tecnológico por sí mismo no hace de los</p>	<p>Alfabetización tecnológica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprovecha todas las herramientas que se ofrecen en el blog. 	<p>Prueba de manejo del computador.</p>

<p>estudiantes mejores aprendices, su incorporación requiere de modelos de uso muy claros de manera que permitan la apropiación de los contenidos presentados. Disponer de equipos y de aplicaciones no es garantía de utilización, ni de que el uso que se haga sea el óptimo, o el más adecuado" (Gómez, 2003)</p>			(Anexo 7)
	<p>Grado de satisfacción del uso de la herramienta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El blog puede ser una buena herramienta para reforzar el inglés • El estudiante muestra interés por el blog • El uso del blog es fácil/difícil 	<p>Encuesta dirigida a padres</p> <p>(Anexo 6Anexo 6. Encuesta Dirigida a Padres.)</p>
	<p>Aporte real del blog</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aporta un factor motivacional • Aporta en el desarrollo de conceptos vocabulario y estructuras gramaticales • Aporta en el desarrollo de habilidades relacionados con 	<p>Prueba de manejo del blog.(Anexo 7)</p> <p>Diario de campo</p>

			<p>el uso de la tecnología.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aporta en el desarrollo de habilidades relacionados con el aprendizaje del inglés 	
		<p>Diseño de la herramienta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos que contribuyen en la navegación • Elementos que ayudan a una mejor comunicación. 	<p>Prueba de manejo del blog. (Anexo 7) Diario de campo</p>
<p>Enseñanza</p>	<p>ofrece, explícitamente, directrices instruccionales, principios y estrategias en las que se puede vislumbrar más</p>	<p>Factores que favorecen la comprensión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuyo a que el estudiante entendiera 	<p>Registro de observación "<i>my skills</i>"</p>

	fácilmente cómo ponerlas en práctica y que están más cerca del aula." Moreira (1997)	Factores que no favorecen la comprensión	<ul style="list-style-type: none">• No contribuyo a que el estudiante entendiera	(Anexo 5) Diario de campo
--	--	---	--	----------------------------------

2.3 Población

El grupo de estudio de esta investigación está compuesto por todos los estudiantes del grado preparatorio del Jardín infantil Cultivarte, conformado por 3 niños y 3 niñas entre los 5 y 6 años de edad.

III. Análisis y presentación de resultados:

3.1 Análisis transversal de la información

El análisis transversal de la información se basará en los datos arrojados en tres etapas investigativas, la etapa diagnóstica, la etapa de pre-intervención y la etapa de intervención.

Para recoger los datos se contó con instrumentos que recogían datos diagnósticos y evaluativos de la intervención: el portafolio y su registro de observación, la encuesta de satisfacción dirigida a los padres y la prueba de manejo del blog. Por otro lado, se manejaron dos instrumentos que recogían los datos sólo después de la intervención pedagógica; el registro de observación "*my skills*" y la plantilla "*let's talk*". Por último, el diario de campo fue un instrumento que acompañó y apoyó la recolección de los datos durante toda la investigación.

3.1.1 Etapa diagnóstica:

En esta etapa se precisa la problemática, y se hace un acercamiento desde la teoría y la práctica. Al iniciar este proceso investigativo, se evidenció una problemática relacionada con la intensidad horaria tan reducida de contacto con el inglés por parte de los estudiantes y una sensación de soledad debido a no encontrar un soporte por parte de otras personas o actividades alrededor de los niños, que pudieran apoyar el proceso de aprendizaje de un idioma nuevo. Se

inició un proceso de búsqueda de espacios o herramientas que estuvieran por fuera del salón de clases para que apoyaran el aprendizaje del inglés; entre lo que se pretendía encontrar era, el acceso a programas de televisión en inglés, comerciales y actividades culturales en este idioma, como obras de teatro, títeres, actividades recreativas, entre otras. Sin embargo, para este momento no se encontró algo que pudiera realmente representar el soporte que se buscaba.

Se estableció también que las tareas que se les dejaban a o los niños en esta área realmente no representaban el refuerzo que una persona necesita para aprender un segundo idioma, ya que consistían, en enviar una tarea en un cuaderno destinado al área del inglés, que daba instrucciones en los dos idiomas (español- inglés) porque los adultos que acompañan a los niños en la realización de las tareas no manejan este segundo idioma.

Al iniciar las primeras lecciones se determinó que el aprendizaje de los estudiantes se veía afectado por la poca continuidad que se tenía, ya que sólo se contaba con un encuentro semanal de una hora. Durante este tiempo se lograba ver el avance de los niños, pero al siguiente encuentro era necesario retomar el mismo tema porque ya no lo tenían presente. De esta forma surge el planteamiento de usar un blog en la clase que favoreciera la continuidad en los procesos que se desarrollaban en la clase.

Inicialmente no se había pensado en una estrategia global que abarcara diferentes dimensiones del proceso de aprendizaje. Se había pensado en un blog como herramienta, que permitiera que el inglés ingresará a los hogares de los niños y de esta manera acercarlos al inglés de forma más natural. Sin embargo, los bajos resultados que se mantenía al usar el blog dieron muestra de que realmente el aporte del blog no era relevante. Se podía ver un cambio importante en cuanto a la motivación al usar el blog, pero no se veía reflejado en el aprendizaje del inglés.

Por lo que se pudo concluir que el blog manejado de esta forma no garantizaba mayor recordación, ni un mayor aprendizaje; se necesitaba integrar el blog realmente al aprendizaje y no como un instrumento aislado.

Se realizó una primera encuesta que buscaba saber quienes acompañaban a los niños en el uso del blog y que días ingresaban, Además, se realizó una primera prueba de manejo del computador. Estos primeros instrumentos de recolección de datos arrojaron que los niños eran acompañados por sus padres cuando ingresaban al blog, que tres de estos niños ingresaban varias veces a la semana, pero que 3 ingresaban solo los fines de semana, porque sus padres estaban trabajando y las personas que los cuidaban entre semana no tenían autorización de los padres para hacer uso del computador.

Se determino la necesidad de incluir a los padres en el proceso investigativo porque eran ellos quienes acompañaban a los niños en el blog. Dentro de lo que se esperaba que los padres hicieran en éste proceso, estaba ayudar a los niños a ingresar al blog, ayudarlos a entender los juegos y leerles las instrucciones en español que allí se dejaban.

La prueba de uso del computador que se realizó, buscaba tener una idea de cómo podría ser incluir el uso del computador en la clase. Esta prueba contó con 7 preguntas y estos fueron los resultados :

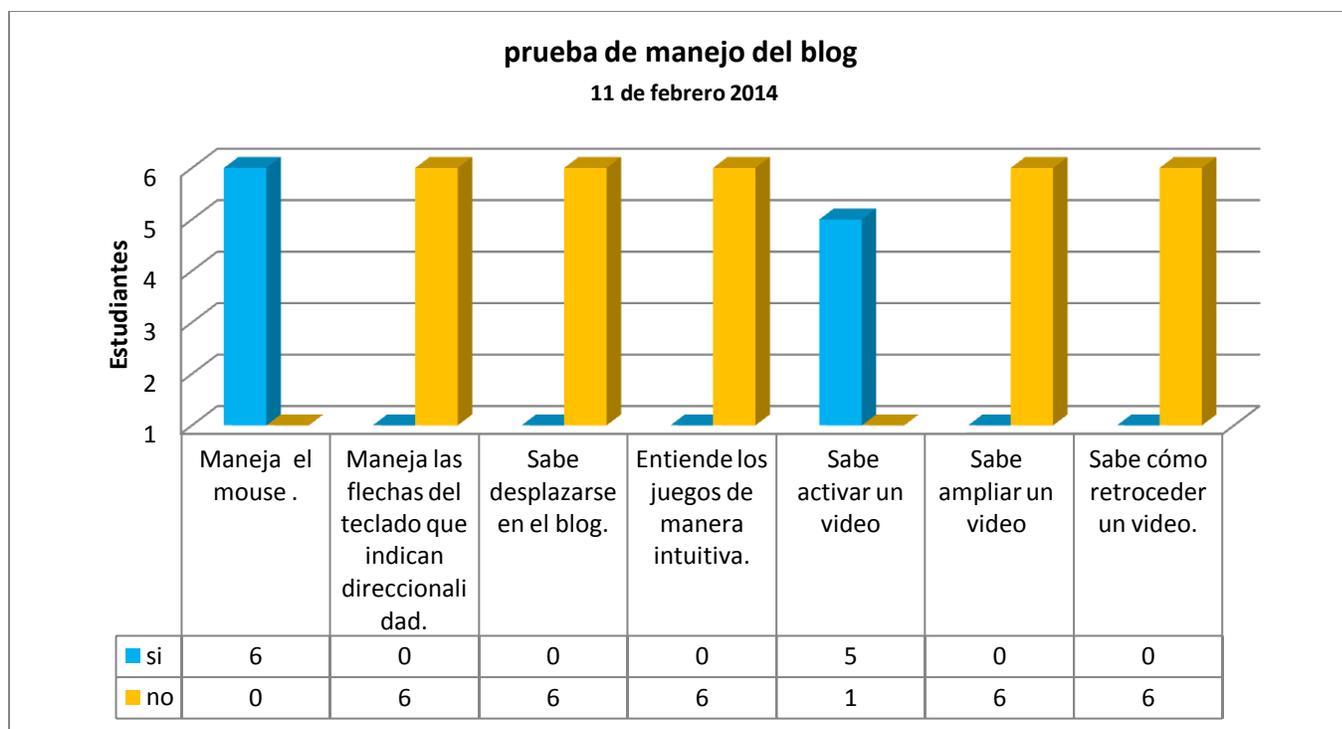


Figure 4. Primera prueba del manejo del Blog.

Los resultados de la prueba fueron preocupantes, porque realmente lo que los niños hacían era mover y activar todo lo que aparecía en la pantalla, se escuchaban simultáneamente varias páginas abiertas que impedían la comprensión de los diálogos y esta situación no parecía incomodar a los niños, indicando una falta de interés por escuchar y entender lo que se decía. En la prueba se identificó un problema aún mayor relacionado con el trabajo en grupo porque a medida que se les iba explicando en la misma prueba a los niños lo relacionado con el manejo del computador, ellos iban entendiendo, pero fue imposible que en esta clase los niños no pelearan, discutieran y llorarán por tener que compartir un solo computador y ceder el turno (un computador para 6 niños). Al terminar la prueba, dentro de las observaciones, se incluyó que era

urgente trabajar en las reglas para el trabajo en grupo y en otros aspectos de alfabetización tecnológica como el cerrar las páginas que no se están usando.

3.1.2 Etapa de pre- intervención

En esta etapa, se diseña la estrategia, la unidad didáctica base y los instrumentos y se realizan las pruebas piloto de los instrumentos:

Decisiones:

- 1) Se designó un tiempo dentro de la clase para trabajar en el blog las habilidades relacionadas con el manejo del computador. Además, se utilizó este espacio para introducir el contenido que los niños podrán ver con más tiempo en la casa.

- 2) Se estableció la necesidad de encontrar conexiones directas con el inglés que motivarán a los estudiante a aprender inglés y que esta conexión hacia la clase no fuera exclusivamente relacionada con el uso del blog.

- 3) Se Observó que los niños avanzaban rápidamente en la adquisición de habilidades relacionadas con el manejo operacional del computador, pero al mismo tiempo se observó que esta habilidades se reflejarán en el aprendizaje del idioma. Entonces se determinó que era una necesidad enseñar habilidades que les permitiera a los estudiantes aprovechar el blog para realmente aprender inglés. Y se decide que la teoría que ofrece (Costa, 2001) sobre la instrucción directa se ajusta al contexto.



Figure 5. Niños Interactuando con el computador.

4) Con base en algunas concepciones que plantea el marco de la enseñanza para la comprensión se logra: (a) identificar que hay conceptos que ofrecen formas de conexión que motivan naturalmente al estudiante a querer comprender, implicando que el estudiante realice un esfuerzo por entender el concepto que se le ofrece en inglés. Estos conceptos a su vez permiten el uso activo del vocabulario y las estructuras gramaticales (véase en la **Tabla 7**), (b) al mostrarle y explicarle a los niños cuáles son las metas que se quieren conseguir se logra que los niños, se enfoquen y se esfuercen por conseguir la meta. (véase en la **Tabla 8**)

Tabla 7. Tópicos Generativos etapa pre- intervención

Tópicos Generativos que ofrecieron una conexión directa con el inglés en la etapa de la Pre-intervención	
Concepto	Ejecución
¿Qué pasaría, si tuvieras un compañero de clase que te hablara en inglés?	Utilización de un títere que representa a un niño americano que no sabe español.
¿En qué me parezco a mis padres?	Se les presentó a los niños unos monstruos en plastilina que representaban al papá y a la mamá con diversas características. Cada niño debía elaborar un hijo de estos padres tomando características de los monstruos padres.

Tabla 8. Actividad en donde se plantean metas gráficamente.

Actividad que logró que los niños se interesaran por conseguir las metas

Se utilizaron unas tarjetas que mostraban 4 estructuras gramaticales , que se le mostraron a los niños y se les indicaba que debíamos aprender estas frases de saludo, presentación y despedida para poder hablar con nuestro nuevo amigo, (títere que se utiliza en clase que solo sabe hablar

en inglés). Posteriormente se publicó en el blog las frases que representaban las metas a alcanzar. (véase un ejemplo de las metas gráficas <http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/2014/02/hello-picture-dictionary.html>)

5) Igualmente, estas primeras actividades encontraron que el personaje de Finn (títere que se utiliza en clase cuyas características principales son tener la misma edad de los niños y sólo hablar en inglés) generaba una necesidad real de uso del segundo idioma. Miyagawa (1996), en su proyecto interactivo "*StartFestival*", determinó que los estudiantes tendían a empezar su navegación identificando un personaje que tuviera el equivalente de su propia edad porque se sentían identificados con las situaciones que este vivía, facilitando la comprensión y la comunicación. Este títere representó el apoyo comunicativo de todas las clases presenciales.



Figure 6. Niños interactuando con el títere de la clase.

5) Se recogieron datos provenientes de la segunda prueba de manejo del blog y de una encuesta dirigida a los padres para establecer (a) el nivel de satisfacción con el uso del blog, (b) las dificultades y sugerencias que tuvieran con respecto al blog. Estos fueron los resultados que arrojaron:

3.1.2.1 Primera prueba de manejo de la herramienta virtual, contó con 24 preguntas categorizadas en cuatro grupos: a) las habilidades relacionadas con el manejo operacional, b) las habilidades intelectuales que necesitan los niños para manejar el computador, c) las habilidades de trabajo en grupo relacionadas con el manejo del computador y d) El acceso al blog desde la casa.

1. Manejo operacional del computador

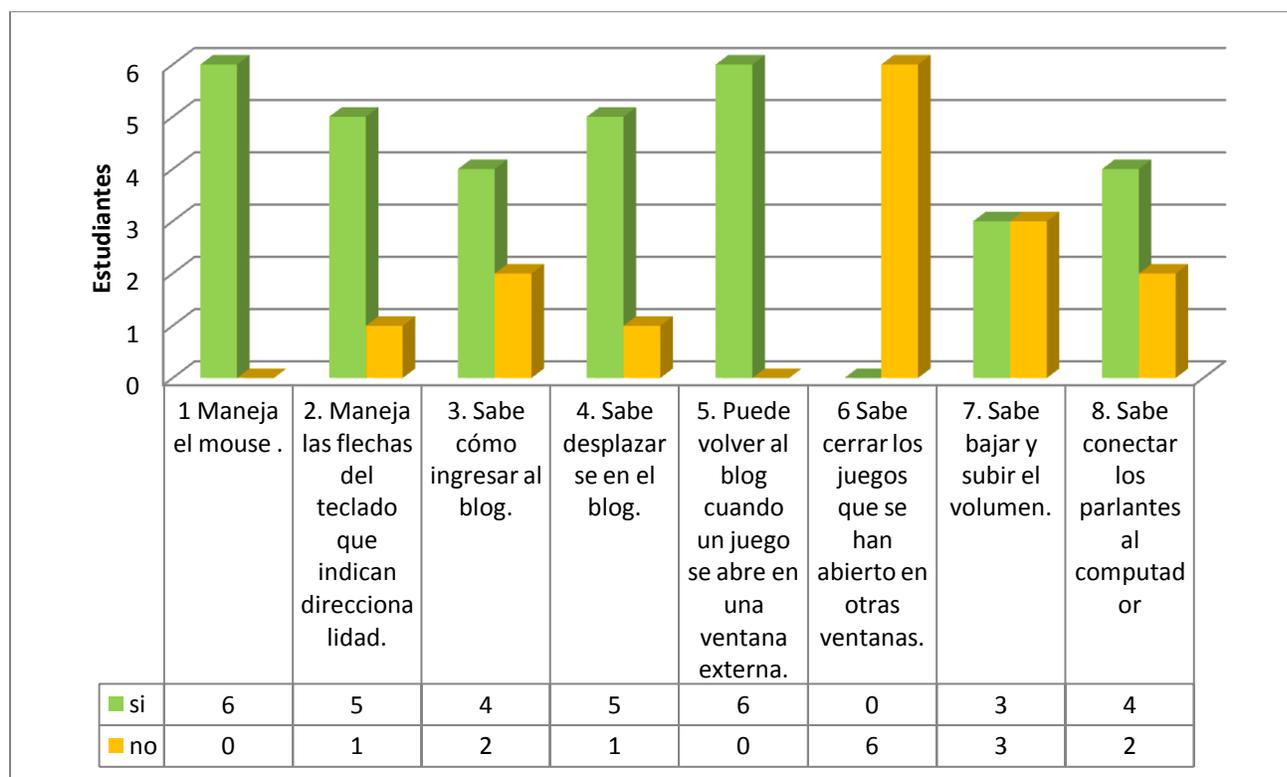


Figure 7. Manejo Operacional del blog

Conclusiones:

El manejo del mouse no representa una dificultad para los niños, al igual que se les facilita volver al blog cuando abren un juego o una actividad en una página externa. No obstante, regresar al blog no es suficiente, a veces es necesario cerrar las páginas externas para evitar ruidos que interrumpan la página que se está visitando. Con respecto a esta habilidad, ningún niño supo como cerrar las páginas que había abierto en páginas externas.

Sólo un niño no logró manejar las flechas que indican direccionalidad, mostrando que no sabía hacia qué lado correspondía cada flecha en la pantalla del computador. Este resultado, mostró el rápido avance que tienen los niños en cuanto el manejo de la herramienta tecnológica, puesto que en la prueba anterior ningún niño había mostrado conocimiento previo de la utilización de las flechas del teclado. (Juego que se utilizó para desarrollar esta habilidad.)

Dos estudiantes no sabían cómo ingresar al blog, es decir que no reconocían el acceso directo que se había creado para que lo encontrarán rápidamente. Dos estudiantes no sabían cómo conectar los parlantes y sólo tres estudiantes sabían subir y bajarle el volumen a los parlantes.

Uno de los recursos que más se utilizaron en el blog fueron los videos, por lo que se determino que era importante trabajar y evaluar las siguientes habilidades.

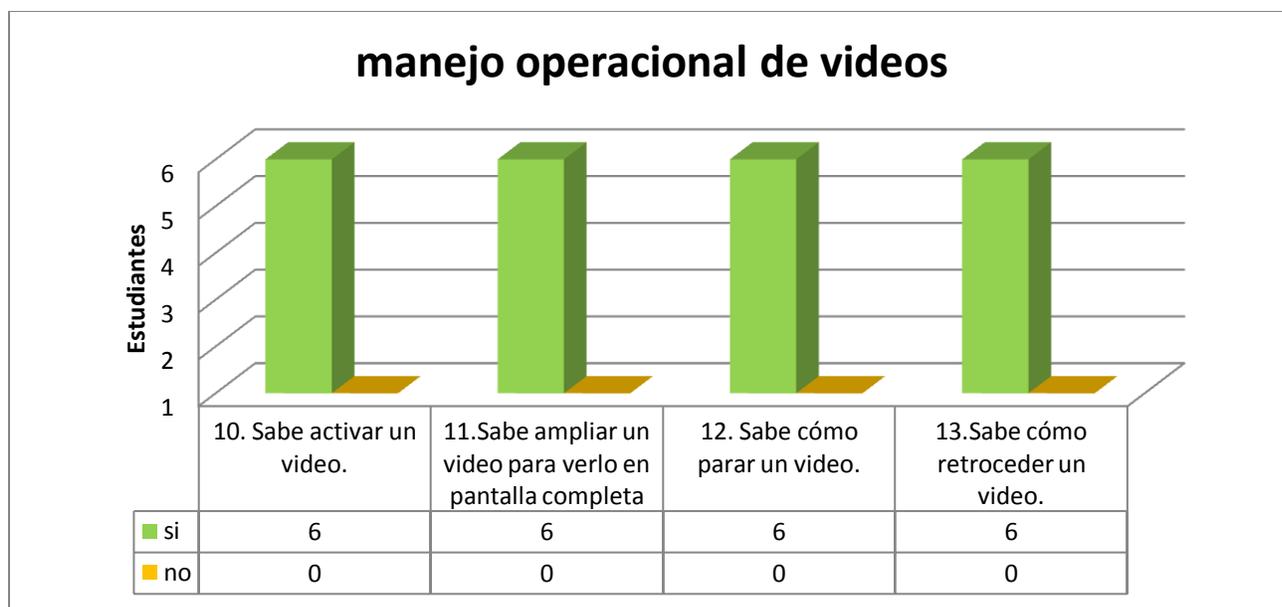


Figure 8. Manejo Operacional de los videos.

Conclusiones:

Los resultados señalaron que todos los niños sabían manejar los videos con gran facilidad y dominio. En la primera prueba, solo sabían activarlo.

2. Habilidades intelectuales necesarias para manejar el computador :se determinó la necesidad de enseñar a los estudiantes habilidades que le permitirían hacer uso del blog de manera más intelectual y que le ayudarán a trascender de su uso operacional.

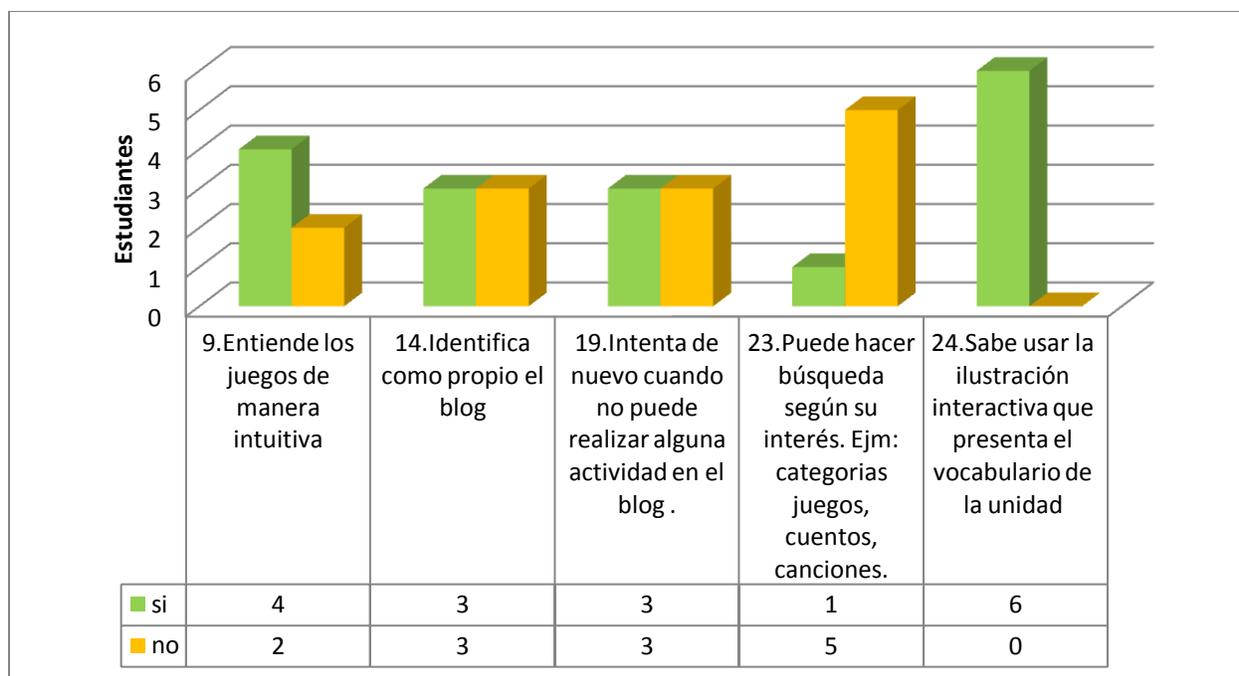


Figure 9. *Habilidades Intelectuales Necesarias para Manejar el computador.*

Conclusiones:

Todos los niños manejaron de la forma esperada la infografía interactiva. Esto significaba que los niños sabían cómo desplazarse e interactuar con ella, además de entender la utilidad que ésta les prestaba para su aprendizaje. (véase las infografías en este [link](http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/search/label/Picture%2Fsound%20Dictionary) <http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/search/label/Picture%2Fsound%20Dictionary>)

Todos los niños presentaron dificultad buscando según un interés específico. Ejemplo: buscar sólo juegos o sólo cuentos etc. Un estudiante logró hacer una búsqueda seguida por su interés con la categoría de juegos, pero no identificaba otras categorías. Para este momento no se habían implementado los iconos de las categorías, lo que quiere decir que el estudiante que logro hacer su búsqueda por interés identificaba la palabra.

Tres estudiantes demostraron frustración al no lograr su objetivo rápidamente y prefirieron desistir antes de volver a empezar. Igualmente, tres estudiante no sabían el nombre del blog, ni identificaban que el blog pertenecía al jardín y a la clase.

A cuatro estudiantes se les facilitaba entender los juegos y podían leer el lenguaje gráfico que este les ofrecía para ayudarlos a interactuar con el mismo, mientras que sus compañeros parecían no notar las ayudas.

3. Habilidades de Trabajo en Grupo Relacionadas con el Manejo del Computador

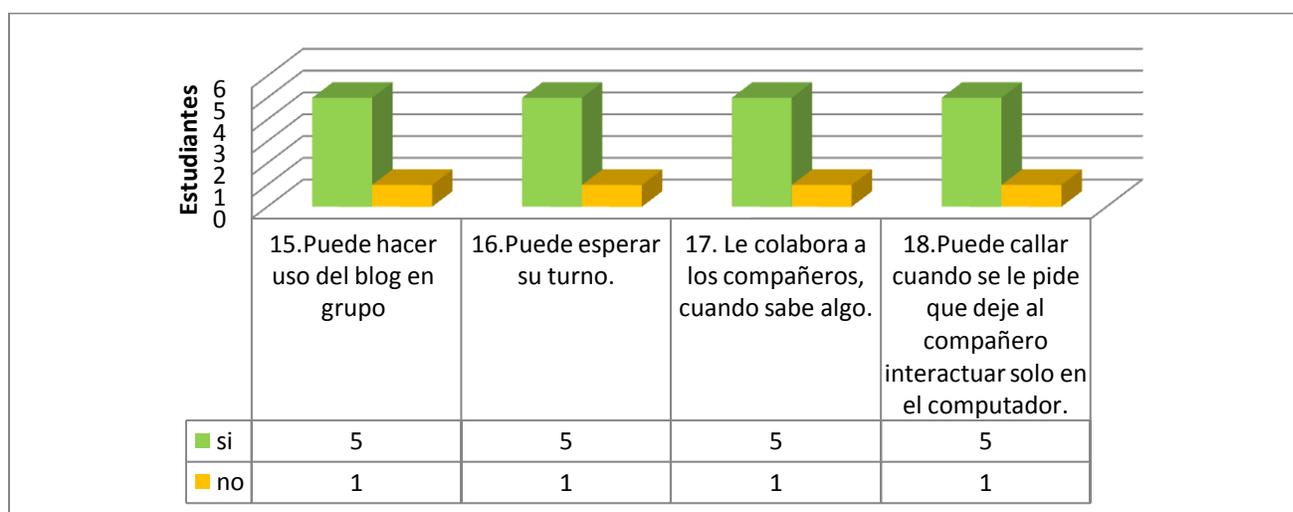


Figure 10. Habilidades de Trabajo en Grupo Relacionadas con el Manejo del Computador

Conclusiones:

Sólo hay un estudiante al cual se le dificulta compartir el computador, esperar su turno y respetar las intervenciones de los demás, Sin embargo, este alumno le gusta colaborarle a sus compañeros y explicar lo que él sabe.

4. El acceso al Blog desde la Casa:

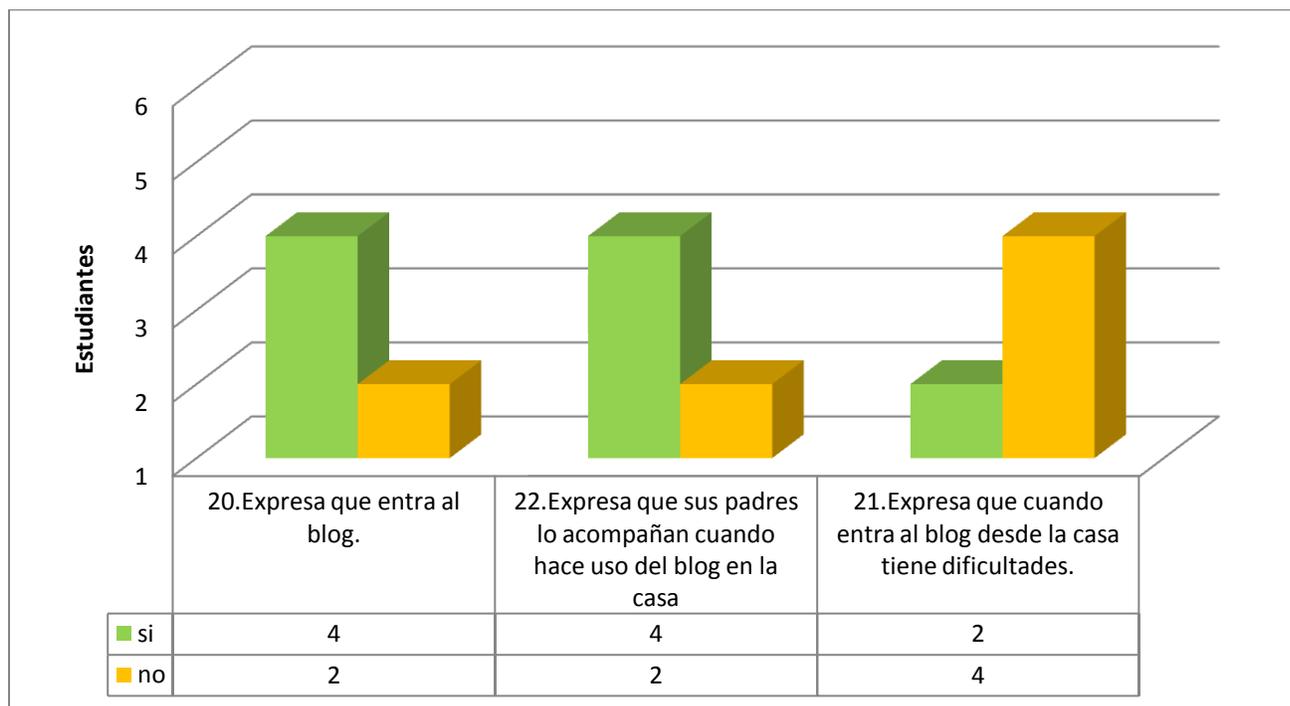


Figure 11. El acceso al Blog desde la Casa

Conclusiones:

Cuatro estudiantes manifestaron entrar al blog y expresaron que su uso era sencillo. Dos estudiantes manifestaron tener dificultades al manejar el blog desde la casa. En las observaciones que se hacen en la clase no se coincide con el resultado de uno de estos estudiantes quien en clase demuestra dominio, lo que podría estar ocurriendo es que abre muchas páginas que lo confunden, ya que aún no han aprendido a cerrar las ventanas externas, ó que está haciendo uso del blog desde una tableta o celular que implicarían un cambio en la navegación.

Cuatro estudiantes manifestaron que sus padres los acompañaban cuando estaban haciendo uso del blog, mientras que un estudiante manifestó no haber entrado al blog nunca desde la casa.

Conclusión Generales de la primera prueba del blog

En gran medida, las dificultades que se les presentan a los estudiantes con relación al manejo de la herramienta tecnológica se deben a que muy seguramente en la clase no se le ha dado la oportunidad de practicar por sí mismos la habilidad que se les dificulta, ya que al trabajar en grupo el estudiante que sabe hacer algo lo hace y pasa desapercibido que hay algún alumno que no puede ejecutar alguna habilidad. Estas pruebas individuales son una oportunidad de detectar estas debilidades y también son una oportunidad de permitirle al estudiante conocer cómo se ejecuta y ejecutarla de manera individual.

3.1.2.2 La encuesta de satisfacción dirigida a los padres constó de 4 preguntas cerradas y una pregunta abierta. Estos fueron los resultados:

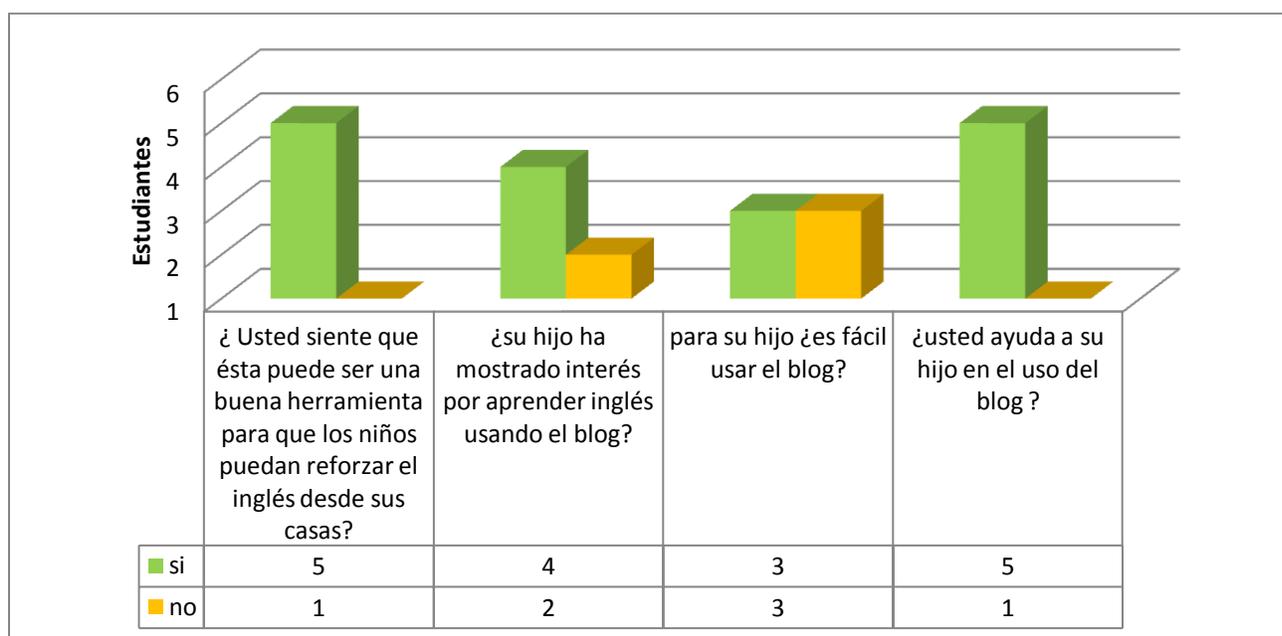


Figure 12. Resultados encuesta de satisfacción dirigida a Padres.

Conclusiones:

5 de 6 padres de los estudiantes vieron en el blog una buena herramienta que podía ayudar a los niños a reforzar el inglés que se ve en la clase y 4 de 6 de los padres de los estudiantes vieron que sus hijos habían mostrado mayor interés por aprender inglés. Por otro lado, 3 de 6 padres reportaron la dificultad que tiene sus hijos para usar el blog desde la casa, en 2 de los 3 casos se coincide con lo que sucede en la clase y 1 de 6 padres de los estudiantes, reportó que no ingresaban al blog desde la casa y por ende no registro que lo acompañaba. Por fuera de esta encuesta 1 estudiante reportó el poco interés que sus padres demostraban hacia el blog, aunque éste les manifestaba su interés por ingresar.

Por último, esta encuesta formuló la siguiente pregunta abierta: "si tiene preguntas, sugerencias u observaciones por favor utilice este espacio o el respaldo de la hoja"

Los padres de los estudiantes 1, 2 y 4 dejaron los siguientes comentarios:

Estudiante 1: Los padres manifestaron la preferencia hacia las tareas utilizando el cuaderno y no el blog, el cual consideran que no es útil y muy complicado. Reportaron nunca haber entrado desde la casa.

Estudiante 2: Los padres manifestaron tener dificultades para acceder al blog, lo cual los desmotiva para usarlo. Además consideran que se deben dejar más tareas relacionadas con el blog.

Estudiante 4: Los padres expresaron estar muy satisfechos con el blog y sugieren trabajar canciones más sencillas.

Esta etapa de pre-intervención deja como resultados a) El diseño del blog y la identificación de elementos que facilitan la navegación y la comunicación. b) El diseño de una estrategia pedagógica que usa como base un modelo BL que se fue ajustando mucho más en ejecución al contexto y a sus necesidades.

3.1.2.3 Diseño del blog:

El blog fue la herramienta seleccionada para general el ambiente virtual. Se escogió y se mantuvo como herramienta de esta propuesta por dos razones fundamentales:

- 1) La facilidad que la plataforma blogger⁷ ofrece para publicar de forma rápida y organizada cronológicamente el contenido que la profesora ha considerado dentro de su esquema de andamiaje, dando la posibilidad de indicar un orden en la navegación, sin limitar realmente la posibilidad libre de navegación hacia otros temas o actividades de interés de los niños.
- 2) Por considerar que mantener el blog garantizaba la continuidad del proyecto investigativo, basándose en la siguiente experiencia:

A mitad del año se intento remplazar y probar una página web con una estructuración más amigable, pero los niños, quienes habían adquirido hasta ese momento un control muy avanzado del blog tanto a nivel operatorio como a nivel del manejo del contenido, se vieron incómodos por no poder controlar de igual forma la herramienta y constantemente regresaban al antiguo blog. Por otro lado, si se cambiaba la herramienta se veía la necesidad de retomar algunas fases de la instrucción del uso del computador que ya se habían superado.

⁷ Blogger es una plataforma propiedad de Google que ofrece un servicio para crear un blog de manera fácil. El usuario no tiene que saber escribir código tiene su servidor propio Blogspot. (Mikoluk, n.d.)("¿Qué es blogger?," n.d.)

A partir principalmente de la puesta en práctica del blog, y de la prueba de manejo del mismo, se lograron identificar aspectos claves en el diseño de la herramienta que permitían una mejor navegación y facilitaban la comunicación que en este caso era escrita.

Aspectos claves de diseño:

Se implementó el manejo de iconos que facilitarán la búsqueda según el interés, pero también se observó la necesidad de mantener limitada la cantidad de los mismos para garantizar una navegación sencilla.

Se implementó el uso de un favicon⁸ que identifica al blog, facilitando reconocerlo entre las otras pestañas abiertas en la pantalla.

Se utilizó el logo del jardín para generar apropiación del blog.

Se utilizó la fuente "Century Gothic" en la infografías porque esta fuente ofrece un letra "a" en vez de "a" ya que es la que los niños están aprendiendo. Dentro de las publicaciones, no se uso la fuente "Century Gothic" porque la plataforma blogger no la tiene, pero si se considero importante utilizar el tipo de letra etiquetado como "grande" y "la más grande" que facilita la lectura de los niños.

(ver fuente en el blog [.http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/2014/08/moster-be-good.html](http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/2014/08/moster-be-good.html))

Se determinó que era importante que los contenidos se subieran uno a uno en el blog, permitiendo que el estudiante fuera construyendo su conocimiento sobre la ubicación y el contenido de las publicaciones, logrando que el niño identificar sí lo que buscaba estaba antes o después o sí era un cuento o una canción lo que buscaba

⁸ es un pequeño icono que originalmente se utilizaba para que se mostrara al lado del nombre del sitio web en caso de que el usuario lo agregará a sus favoritos. Tiempo después, otros navegadores comenzaron a mostrar el favicon en la barra de direcciones y junto al nombre de la pestaña del sitio web.



Figure 13.Elementos gráficos de navegación

El segundo resultado de estas dos primeras etapas fue la formulación de una estrategia basada en un modelo BL. Esta estrategia surge como consecuencia de la articulación entre la teoría y los resultados de la práctica.

3.1.3.2 La estrategia pedagógica

La estrategia tiene como propósito enseñar inglés por medio de conceptos que permitan el uso activo de los conocimientos y de las habilidades que promuevan el auto-aprendizaje y el uso adecuado de la herramienta. Para responder a este propósito, la estrategia está compuesta por unidades didácticas que permitirán a los estudiantes alcanzar las metas propuestas. Cada unidad didáctica, está conformada por 4 estilos de clases y cada clase es de una hora y media en el

ambiente presencial y una extensión virtual aproximadamente de una hora. Cada estilo de clase de la unidad didáctica tiene una finalidad determinada para cumplir los objetivos propuestos

(Véase en el Anexo 1)

El primer estilo de clase: corresponde al diagnóstico inicial de la unidad didáctica utilizando el portafolio "*my words*" primera sección. Igualmente, funciona para mostrarle a los estudiantes lo que se espera de ellos durante el desarrollo de la unidad. En un segundo momento de esta clase se introduce el vocabulario y las estructuras gramaticales de la unidad didáctica, utilizando diferentes actividades como se puede ver en el planeador de la clase 1. (

Anexo 2)

Objetivos Investigativos:

- Identificar los rasgos teóricos y prácticos que permitan proponer una estrategia *blended learning* enfocada en los niños de grado preparatorio.
- Articular los contenidos del área de inglés con las habilidades para el aprendizaje auto dirigido tanto en el ambiente virtual como en el presencial.
- Construir y evaluar herramientas de seguimiento adecuadas para el modelo *blended learning*, que brinden información a los estudiantes y al profesor.

Instrumentos:

En esta clase se utilizaron como instrumentos de recolección de datos, el diario de campo y el portafolio "*my words*" con su respectiva plantilla de observación. (

Anexo 3)

Teoría:

1) Costa (2001)⁹, expone que al ser claros con los estudiantes sobre lo que se espera de ellos se logra que quieran alcanzar las metas y además los posibilita para participar en la evaluación de sus propios procesos.

2) Bruner (1975), nos habla de un sistema de andamiaje que permite organizar las actividades de manera secuencial, para facilitar el aprendizaje. (Serie de lineamientos. Ministerio de Educación Nacional, 2009) . En esta investigación esta clase es el primer escalón del andamiaje.

3) Ausubel (1968), ofrece una estrategia que permite crear puentes entre los conocimientos previos y los nuevos por medio de organizadores previos. En el caso de esta investigación la infografía cumple una función de organizador previo. (Moreira, 1997)

El segundo estilo de clase: se enfoca en el desarrollo de un concepto en inglés que involucra el vocabulario y las estructuras gramaticales vistas en la clase anterior, utilizando el tipo de actividad más conveniente según el tema.

Así mismo, esta clase genera un espacio de trabajo grupal natural y espontáneo que ayuda a que los estudiantes construyan su conocimiento.

Objetivos Investigativos:

- Identificar los rasgos teóricos y prácticos que permitan proponer una estrategia *blended learning* enfocada en los niños de grado preparatorio.
- Articular los contenidos del área de inglés con las habilidades para el aprendizaje auto dirigido tanto en el ambiente virtual como en el presencial.

Instrumentos:

⁹Artículo: Making America Smarter: The Real Goal of School Reform. Lauren B. Resnick. P. 3

En esta clase se utilizaron como instrumentos de recolección de datos, el diario de campo y la plantilla "let's talk"

Teoría:

1) (Costa, 2001)¹⁰ nos dice que, ayudar a nuestros estudiantes a recolectar y reflejar en sus producciones diarias, no solo hace que las clases sean más pragmáticamente atractivas, sino que también ayuda a nuestros estudiantes a tomar poco a poco la responsabilidad por el logro de su propia competencia en el lenguaje.

2) Vigotsky (1934), pone en evidencia que trabajar en cooperación jalona el nivel de desarrollo mental.

3) Dam (1995)¹¹, dice que el aprendiz autónomo no es sólo visto en términos individuales y cognitivos, sino como un fenómeno social que crece en interacción.

El tercer estilo de clase: es un espacio dedicado a la instrucción de una habilidad académica usando el concepto, el vocabulario y las estructuras gramaticales trabajadas en la unidad.

Objetivos:

- Identificar los rasgos teóricos y prácticos que permitan proponer una estrategia *blended learning* enfocada en los niños de grado preparatorio.
- Articular los contenidos del área de inglés con las habilidades para el aprendizaje auto dirigido tanto en el ambiente virtual como en el presencial.

¹⁰ Artículo: *A view from the foxhole: elevating foreign language classrooms* . Autor Virginia Pauline Rojas. p.(326-331)

¹¹ citado por (Little, 2012)

Instrumentos:

En esta clase se utilizaron como instrumentos de recolección de datos, el diario de campo y el registro de observación "*my skills*"

Teoría:

1) Los lineamientos curriculares de idioma extranjero, plantean que la enseñanza de estrategias (para efectos de esta investigación habilidades) facilitan el aprendizaje sobre todo en las etapas iniciales de la infancia y permiten ver al alumno desde diferentes aspectos como el cognitivo, el social, el psicológico (Ministerio de Educación Nacional, 2009)

2) (Costa, 2001)¹², nos habla de la instrucción directa como una forma de enseñar habilidades, enfocándose en la instrucción de la habilidad específica, haciéndola explícita. Su intención es que el estudiante se concentre en los pasos que tiene que seguir para ejecutar la habilidad.

El cuarto estilo de clase: es una clase de cierre en el que se completa la segunda parte del portafolio "*my words*" y se hace la reflexión propuesta en la plantilla "*let's talk*" por medio de la grabación de audio a las respuestas de los estudiantes.

Objetivos:

- Identificar los rasgos teóricos y prácticos que permitan proponer una estrategia *blended learning* enfocada en los niños de grado preparatorio.
- Articular los contenidos del área de inglés con las habilidades para el aprendizaje auto dirigido tanto en el ambiente virtual como en el presencial.

¹² Artículo: Practical Strategies for Direct Instruction in Thinking Skills. Autor: Barry K.Beyer.(p.393-400)

- Construir y evaluar herramientas de seguimiento adecuadas para el modelo *blended learning*, que brinden información a los estudiantes y al profesor.

Instrumentos:

En esta clase se utilizaron como instrumentos de recolección de datos el diario de campo, la segunda parte del portafolio "*my words*" con su respectiva plantilla de observación y la plantilla "*let's talk*"

Teoría:

1) Holec (1981)¹³ dice que "hacerse cargo del aprendizaje de uno mismo no es algo innato a la persona; es algo que se puede aprender de forma natural o de manera sistemática, de una manera inducida"

2) Kamii (1970), dice que el adulto debe brindarle a los niños las oportunidades de intercambiar y coordinar puntos de vista con los demás para que él mismo empiece a construir los conocimientos teniendo en cuenta las relaciones que puede ir haciendo entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo por medio la interacción con los demás.

La clase en el ambiente virtual, ofrece el equivalente al refuerzo de cada clase. Sí la clase estaba dedicada a la enseñanza de una habilidad, el blog ofrecía un refuerzo de esta habilidad. Además ofrece otras actividades que refuerzan el vocabulario o las estructuras gramaticales, como juegos, canciones o cuentos.

Objetivos:

¹³ Holec citado por (Mongelos, 2008)

- Identificar los rasgos teóricos y prácticos que permitan proponer una estrategia *blended learning* enfocada en los niños de grado preparatorio.
- Articular los contenidos del área de inglés con las habilidades para el aprendizaje auto dirigido tanto en el ambiente virtual como en el presencial.
- Identificar los rasgos comunicativos y de navegación que permitan plantear las herramientas virtuales específicas para el rango de edad de los niños.
- Construir y evaluar herramientas de seguimiento adecuadas para el modelo *blended learning*, que brinden información a los estudiantes y al profesor.

Instrumentos:

Los instrumentos que se usaron para el seguimiento y la recolección de datos del ambiente virtual fueron: el diario de campo, La encuesta de satisfacción dirigida a los padres y la prueba de manejo del blog.

Teoría:

1) Bonk & Graham (2012), plantean la importancia del diseño de un modelo BL para poder sacar el mejor provecho de lo mejor de cada ambiente.

2) Jonassens (1998), nos dicen que "el apoyo que las tecnologías deben brindar al aprendizaje no es el de intentar la instrucción de los estudiantes, sino, más bien, el de servir de herramientas de construcción del conocimiento, para que los estudiantes aprendan con ellas, no de ellas." (p. 24)

3.1.3 Etapa de intervención:

Esta etapa consistió en poner en práctica la estrategia pedagógica, realizando una reflexión y un análisis de resultados al finalizar cada unidad didáctica. La estrategia tuvo tres

ciclos correspondiente a tres unidades didácticas, en donde se implementaba, se analizaba y se rediseñaba la estrategia. (ver

Anexo 2)

Los resultados se mostrarán por cada estilo de clase partiendo de las experiencias de la implementación.

3.1.3.1 El primer estilo de clase:

Prueba diagnóstica, presentación de metas, de vocabulario y estructuras gramaticales.

Experiencias:

Al comenzar a utilizar el portafolio *"my Words"*, los estudiantes observaban detalladamente la ilustración que éste les mostraba, mientras que la profesora iba explicando que lo que se mostraba en el portafolio, correspondía a las metas que tenían que alcanzar. Los estudiantes iban diciendo en español lo que veían en la imagen del portafolio. Se observó, que los niños se enfocaban mucho más en la ilustración que en la explicación que la profesora les suministraba sobre el objetivo del portafolio.

Durante las siguientes clases de la unidad didáctica, se exhibió la ilustración del portafolio (copia extra) en el aula, para enfatizar que estas eran las metas a alcanzar, aprovechando que la imagen ya no era tan novedosa para los niños y que de esta manera ellos lograrían enfocarse más en el objetivo del portafolio que era identificar las metas.

Ya en las dos unidades didácticas posteriores, el portafolio era comprendido y manejado completamente. Además los niños hallaban divertido encontrar las imágenes de la ilustración exhibida en el salón en las otras actividades de clase, e incluso en el blog.

Por último, un alumno en la última unidad didáctica tomó la iniciativa de colorear las palabras

que había aprendido en la copia del portafolio que se exhibía en el aula, esto motivó a los demás niños a que también lo quisieran hacer y colorearan hasta lo que aún no sabían.

Decisiones:

- 1) Se debe dar un espacio de reconocimiento de la ilustración, para que al momento de dar las instrucciones el niño tenga la disponibilidad de escucharlas.
- 2) Se debe tener una copia extra de la ilustración que presenta el portafolio para pegarla en un lugar visible dentro del aula, de esta manera, los niños pueden tener presente las metas durante todo el desarrollo de la unidad didáctica.
- 3) Se debe destinar un espacio dentro de la clase para revisar que metas se van alcanzando e irlo señalando en la copia extra del portafolio que se exhibe, de esta forma el trabajo de las metas y logros no se deja sólo para la clase evaluativa.

Hallazgos:

- 1) Al presentar la prueba diagnóstica (prueba individual), se encontró que los niños desde ese mismo momento estaban empezando a aprender. Al identificar que esta era una prueba se esforzaban por prestar atención a las respuestas de los compañeros que la presentaban primero, de esta manera utilizaban las respuestas de sus compañeros para tener un mayor número de palabras correctas y poder colorearlas. Esto mostró una primera estrategia de aprendizaje que surgió de los niños.

3.1.3.2 El segundo estilo de clase:

Desarrollo del concepto y espacio de trabajo grupal.

Experiencias:

Para este punto, los estudiantes se sentían muy atraídos por el computador y esto estaba empezando afectar las otras actividades que no tenían relación con el uso del blog. Constantemente se escuchaban expresiones como; - Eso es aburrido, quiero entrar al blog, ó - ¡No! Mejor entremos al blog, sin permitir que la actividad fuera planteada. Las clases conceptuales en este punto, representaron la conexión y la motivación del aprendizaje del inglés que se estaba viendo muy afectada por el gran interés hacia el computador. temas cómo: ¿Qué pasaría, si tuvieras un compañero de clase que te hablara en inglés? que integró a la clase un títere que sólo hablaba en inglés o ¿En qué me parezco a mis padres? que presentaba a los niños 2 monstruos equivalentes a papá y mamá y les pedía que cada uno creara un hijo decidiendo que características iba a tener de cada padre. Esto hizo que los niños vieran y sintieran el inglés de una forma diferente, en donde parecía que no notarían que se les estaba hablando en otro idioma. Además surgió un espacio natural y espontáneo de trabajo en grupo.

En la unidad didáctica sobre la granja, se utilizó un cuento en donde no se planteó a un estudiante activo, no se previó cómo podía participar, por lo que la clase no logró conectar a los estudiantes, los niños pedían el uso del español para entender. En la siguiente clase de la unidad didáctica se repitió el ejercicio, pero se planteó al estudiante como un actor del cuento que representaba las acciones del personaje, logrando esta vez la aceptación del inglés y el disfrute del cuento.

(Ver los conceptos en el Anexo 2)

Decisiones:

1) Plantear las actividades de esta clase pensando en un estudiante en movimiento e interacción.

Hallazgos:

1) Cuando el concepto es lo suficientemente atractivo para el estudiante, éste no solicita el uso del lenguaje nativo. Parece no sentir que se le habla en otro idioma.

3.1.3.3 El tercer estilo de clase:**Experiencias:**

La primera clase de habilidad formal que se hizo, no tuvo los resultados esperados. La habilidad con la que se inicio este estilo de clase fue: "**deducir frases a través de la observación y la escucha atenta**" se utilizó como actividad para desarrollar esta habilidad, la elaboración de un cuento con imágenes muy sencillas, con el objetivo de que el estudiante pudiera identificar rápidamente con la ayuda de la observación lo que la frase que la profesora decía, significaba. La instrucción directa estuvo conformada por más de 5 pasos que describían minuciosamente como ejecutar la habilidad. Para desarrollar la actividad se le entregó a cada niño una secuencia de 5 imágenes que debían colorear y organizar a medida que iban identificando el significado de la frase con la imagen, para finalmente, graparlas y obtener un cuento. Se empezó la actividad con mucho entusiasmo, pero se encontraron varias dificultades que hicieron que no se terminará la actividad. Primero, los niños querían organizar la secuencia sin escuchar las frases. por lo que se vio la necesidad de entregarles solo una imagen, porque el objetivo principal no era que las ordenaran, sino que las ordenaran después de haber conectado la frase con la imagen. Segundo, ya los niños estaban absortos en la idea de formar el cuento y no estaban interesados en escuchar

una serie de pasos que les indicaban que hacer para poder relacionar la frase con la imagen. No se logró que ejecutaran ni un solo paso. Tercero, Al criterio de la profesora, las imágenes que se le presentaron a los niños no tenían ningún detalle distractor de la frase que los acompañaba y las frases eran cortas y en su mayoría tenían palabras claves que se habían trabajado en clase. Sin embargo, los niños encontraron detalles en las imágenes que para ellos eran relevantes y que determinaban el significado de la frase que escuchaban, pero que en verdad los alejaba de su verdadero significado. A manera de ejemplo la siguiente imagen muestra esta situación:

Frase: He is walking



Los niños lo que deducían era que "el está silbando", " el está cantando" ó " el es viejo". Los niños ya conocían la palabra "*walking*" ya la producían y la actuaban en una canción y sin embargo, al observar la imagen, no escuchaban ni identificaban la palabra clave "*walking*". Por esta razón, se toma la decisión de trabajaren la siguiente unidad didáctica la habilidad "escuchar atentamente y reconocer las palabras que ya sabemos" sin observar sólo escuchar. La actividad que se utilizó para desarrollar la habilidad fue crear un grupo de 12 frases con el vocabulario y las estructuras gramaticales vistas en la unidad, se llamaba a un niño al tablero y se le leía una frase, el niño debía dibujar en el tablero las palabras que identificaba de la frase. La instrucción se basó en 3 pasos que consistían en cerrar los ojos, escuchar en silencio y encontrar las palabras que ya se habían aprendido. La actividad lograba captar el interés de los niños por el uso del tablero y de los marcadores, pero les permitía concentrarse y realizar los pasos de la habilidad.

Un ejemplo de las frases utilizadas fue:

Finn loves rainbows, clouds and trees.

Posteriormente, para la práctica de esta habilidad se realizó un ejercicio similar con la canción:

"What are you wearing" en donde se le pedía a los niños que:

Viendo el video en el blog "what are you wearing" identifica la prenda de vestir de cada personaje y coloréalo con su color correspondiente.

(Véase en: <http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/2014/09/what-are-you-wearing.html>)

Esta fue la hoja de trabajo que se diseñó para desarrollar la actividad.

Viendo el video del blog "What are you wearing?" colorea las prendas de vestir que correspondan a cada personaje.

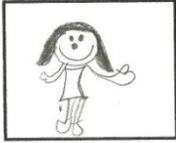
What are you wearing witch?	What are you wearing pirate?	What are you wearing cook?
		
What are you wearing tiger?	What are you wearing Marty moose?	What are you wearing?
		
I am:	Date: 09/02/2014	Clothes

Figure 14. Hoja de trabajo. Escucha atenta.

Con respecto a esta habilidad, los padres de familia de un estudiante expresaron por medio escrito lo siguiente:

"En la última tarea sobre identificar palabras en el video de Peppa pig, me encontré con la gran sorpresa de que mi hijo reconoce una cantidad de palabras que para mí son considerables."

Este comentario es leído como una respuesta positiva frente al uso del blog en casa y es un indicio de que puede dar buenos resultados.

En la tercera unidad didáctica, se introdujo la habilidad "identificar una palabra o expresión que se nos dificulte, y encontrar algo que nos ayude a recordarla". La actividad consistió en pedirle a los niños que escogieran una palabra que les parecía difícil en inglés y en una hoja de trabajo dibujarla, luego se les pedía que intentaran encontrar algo que les hiciera recordar la palabra. La instrucción de esta habilidad se presentó como: "Piensa en una palabra que no puedas recordar cómo se dice en inglés y ahora piensa en algo que te ayude a recordarla por ejemplo..." y se ayudó a cada niño a hacer su conexión. Todos los niños lograron identificar las palabras que se les dificultaban y con ayuda de la profesora hacer sus conexiones. Esta actividad presentó una dificultad en cuanto a que los dibujos de los niños no eran claros, por lo tanto, cuando se intentaba recordar la conexión la hoja de trabajo no ayudaba.

En la clase de práctica entonces, se llevaron recortes del vocabulario que se había visto en las tres unidades didácticas y la profesora, en algunos casos, les ayudaba a hacer el dibujo de la conexión a los niños. Para este momento, dos estudiantes habían optado por hacer la conexión con los sonidos iniciales de las palabras, las cuales funcionaban muy bien.

Ejemplos de estas conexiones son:

chick" - "chiquito" Escribió la palabra chiquito.

farmer" - "firme" Escribió la palabra firme

También se presentaron conexiones que no funcionaron como

socks" - "sweater" Dibujo un suéter

Shoes" - "pie" Dibujo un pie.

Así mismo, las conexiones claras y fuertes que hicieron algunos estudiantes empezaron a ser

útiles para los otros niños que no las habían creado y se exhibieron en el salón de clase para utilizarlas y ayudarlos a esforzarse por recordar las palabras. A raíz de esta clase, una estudiante manifiesta que se le dificulta recordar tres palabras y le pide a la profesora que le ayude a hacer las conexiones.

<p>English Word:</p>  <p>chick</p>	<p>how to remember this english word?</p> <p>Chiquito</p>
<p>English Word:</p>  <p>shoes</p>	<p>how to remember this english word?</p> 
<p>I am</p>	<p>Date:</p>

Figura 6. Hoja de trabajo. Habilidad Conexiones

Decisiones:

- 1). Plantear las actividades de esta clase pensando en un estudiante calmado físicamente, pero muy activo intelectualmente y sobre todo en una actitud de escucha atenta.
- 2) Plantear actividades que faciliten el trabajo individual del niño, calmadas, muy cortas (de 2 a 3 minutos), pero llamativas para los niños.
- 3) Repetir el turno del estudiante al menos una segunda vez dentro de la misma clase.
- 4) Motivar al estudiante a usar la habilidad aprendida en los otros estilos de clase de forma espontánea, cuando se vea la posibilidad y con otras actividades diferentes a la que se usó al

introducirla. Igualmente los niños tiene que ver y percibir a la profesora ejecutando las habilidades.

5) Presentar la habilidad de forma muy directa con 2 o 3 pasos, evitando la descripción minuciosa.

Hallazgos:

1) La observación atenta es una habilidad natural de los niños. Ellos pueden ver hasta el menor detalle que el profesor ha pasado por alto.

2) La escucha es la habilidad que los niños no están usando y es la habilidad que realmente se requiere si se quiere aprender inglés ya sea en el ambiente presencial o virtual.

3) Los resultados de los esfuerzos individuales resultan beneficiosos para todo el grupo.

El siguiente gráfico muestra el grado de apropiación que cada niño logró obtener en las dos habilidades que se trabajaron con instrucción directa. Se utilizó un sistema de ponderación que se explica a continuación:

Los criterios que se utilizaron para evaluar las habilidades fueron: a) que el estudiante aplicara la habilidad espontáneamente, asignándole un puntaje de 3, b) que el estudiante aplicara la habilidad solo cuando se le solicitaba que lo hiciera, asignándole un puntaje de 1, y c) se estableció un nivel intermedio entre los criterios a y b que consistía en observar si había un avance hacia la ejecución de la habilidad espontáneamente. Estos fueron los resultados:

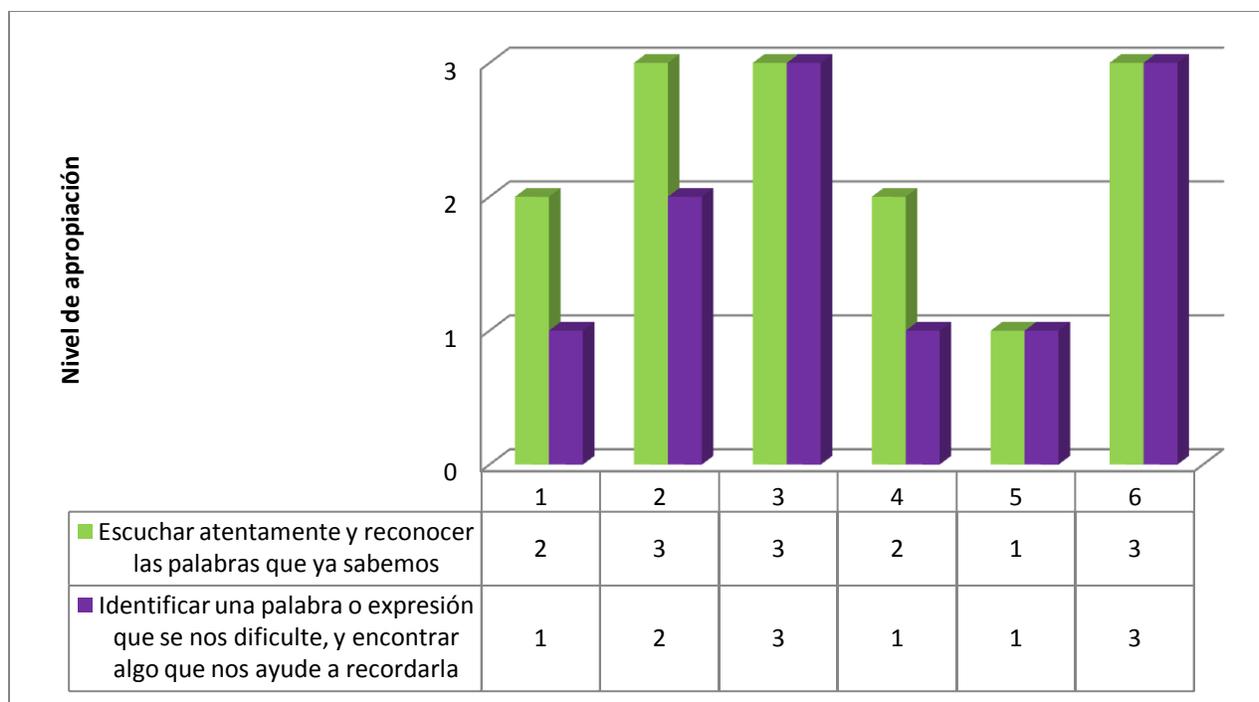


Figure 15. Nivel de apropiación de las habilidades.

Conclusiones :

- Los estudiantes 3 y 6 lograron utilizar las dos habilidades espontáneamente y aplicarla en todas las clases sin que la profesora les indicara. La estudiante 2 logró aplicar la habilidad "escuchar atentamente y reconocer las palabras que ya sabemos" de forma espontánea, pero no logró este mismo nivel en la habilidad "identificar una palabra que se me dificulte y encontrar algo que nos ayude a recordarla", sin embargo se observó que cuando se le pedía que la ejecutará lo hacía con gran facilidad.
- Los estudiantes 1 y 4 no lograron ejecutar las habilidades espontáneamente. Sin embargo, cuando se les pedía que ejecutaran la habilidad "escuchar atentamente y reconocer las palabras que ya sabemos" lo hacían con facilidad, mientras que la ejecución de la habilidad "identificar una palabra que se me dificulte y encontrar algo que nos ayude a recordarla", le presentó una mayor dificultad.

- Por último, el estudiante 5 lograba ejecutar las habilidades cuando se le solicitaba su uso, pero necesitaba ser guiado por la profesora para que la pudiera ejecutar.

3.1.3.4 El cuarto estilo de clase:

Experiencias:

En las clases de reflexión, se desarrolló la segunda ilustración del portafolio "*my words*" Seguidamente, se inició la etapa de reflexión en donde se les preguntó a los niños ¿qué habían aprendido? Las respuestas de los niños fueron muy dispersas y la mayoría no tenía relación con la unidad, sino con otro tipo de situación, dudaban y pensaban mucho sobre que tenían que responder, incluso un estudiante dijo que no había visto nada del tema y otro prefirió ocultarse bajo un mesa y no participar.

Un ejemplo de las respuestas que dieron los niños frente a la pregunta en la unidad de "*Rainbow*" fue:

"en vacaciones aprendí que yo fui al río, pero que estaba una piscinota y allá en lo hondo estaba una tía y como yo no puedo ir a lo hondo porque me ahogo."

Posteriormente, La profesora tomó un portafolio y ejemplifico el proceso que había que desarrollar , después le entregó a un estudiante su portafolio y le realizó nuevamente la pregunta. Esta vez, el estudiante mirando su portafolio, mientras la profesora le explicaba que este dibujo no lo había podido colorear en la primera ilustración porque no sabía la palabra en inglés , lo había podido colorear en la segunda, porque ya sabía la palabra. Realizó este proceso con todos los estudiantes e intentó proseguir con la siguiente pregunta, pero ya los niños estaban cansados. En esta primera clase ningún niño logró comparar por sí sólo los resultados de las dos ilustraciones que presenta el portafolio "*my words*"

En la segunda unidad didáctica en este estilo de clase, se tomó la decisión de realizar una actividad que contribuyera a la comprensión de la pregunta: ¿qué habían aprendido? y el proceso que debían hacer para responderla.

La actividad consistió en pasar a los estudiantes uno a uno al tablero con su portafolio y entre el profesor y el estudiante escogían dos palabras que el niño hubiera aprendido, la profesora empezaba dibujando una palabra y el estudiante dibujaba la otra, luego, la profesora le hacía caer en cuenta que en la primera parte del portafolio no la había podido colorear, pero en la segunda sí porque ya la sabía. En la entrevista todos los estudiantes lograron comparar e identificar algunas palabras aprendidas :

Ejemplos de las respuestas que dieron los niños frente a la pregunta en la segunda unidad "*Farm*" fue:

Estudiante #2: " Aprendí como se dice gato, *cat*. Aprendí como se dice perro, *dog*. Aprendí como se dice casa, *house*."

Estudiante # 3: Aprendí... dog, tractor, cat...mmm... tree

En la siguiente unidad didáctica se formulo una nueva pregunta: ¿cómo hemos aprendido inglés en nuestras clases? Esta vez, se preparó una actividad introductoria que ayudaba a entender la pregunta. Esta actividad consistió en realizar un collage en una hoja de trabajo que tenía las siguientes frases:

- 1) Escuchando con cuidado y repitiendo lo que escucho en inglés.
- 2) Buscando palabras que me ayuden a recordar las palabras que se me dificultan en inglés
- 3) Usando el internet para: Escuchar música, ver cuentos y jugar .Todo en inglés.

¿Cómo puedo aprender inglés?

<p style="text-align: center; font-size: small;">Escuchando con cuidado y repitiendo lo que escucho</p> 	<p style="text-align: center; font-size: small;">buscando palabras o cosas que me ayuden a recordar</p> 	
<p style="font-size: small;">Usando internet para...</p>		
 <p style="text-align: center; font-size: x-small;">Escuchar música en inglés</p>	 <p style="text-align: center; font-size: x-small;">Ver cuentos en inglés</p>	 <p style="text-align: center; font-size: x-small;">jugar en inglés</p>
I am	Date:	

Al realizar la reflexión todos los niños habían entendido la pregunta y lograron responder dando ejemplos propios de cómo se puede aprender inglés.

Estos son algunos ejemplos de respuesta:

"Preguntando cómo se dice silla.", - "Pensando inglés", - "Jugando, cantando." - "Jugando en el computador de inglés"

Consecutivamente, se les hizo la pregunta :

"¿qué aprendieron en estas clases sobre las prendas de vestir?"

Los niños, inicialmente contestaron las palabras que recordaban sin mirar el portafolio y cuando no se acordaban de más abrían el portafolio y seguían diciendo.

Decisiones:

- 1). Realizar solo una pregunta de reflexión hasta que responderla se les facilite y puedan dar respuestas propias.
- 2) En el momento de hacer la reflexión y preguntarle al niño ¿qué aprendió? mostrarle todos sus trabajos para que las respuestas no se limiten al vocabulario.

Hallazgos:

- 1) La parte gráfica que soporta las preguntas de reflexión es fundamental para lograr que los estudiantes las comprendan más fácilmente.
- 2) la forma en que se realiza la pregunta ¿qué aprendimos? limita al estudiante en sus respuestas, dificulta encontrar los aprendizajes no esperados. El niño puede llegar a pensar que es la única forma de contestar a esa pregunta.
- 3) 5 de 6 alumnos responden a la pregunta ¿qué aprendiste? en inglés sin utilizar el español, (hasta el momento su respuesta está limitada al vocabulario).

3.1.3.2 En el ambiente virtual:

Experiencias:

El ambiente virtual no sólo se desarrolló desde la casa, se empezó a trabajar en la clase presencial lo cual brindó un verdadero lugar de aprendizaje tanto para los estudiantes como para el profesor.

Así mismo, este espacio ofreció una oportunidad de trabajo en grupo, en donde la profesora, era compañera de equipo de diseño del blog. Los niños sentían la libertad de hacer peticiones como - ¿conoces a Michael Jackson?¿ me lo podrías poner en el blog para escuchar con mi mamá? ó - ¿me puedes poner este dibujo en el blog?

Por otro lado, sus expresiones de agrado o desagrado, brindaban información sobre qué les interesaba.

" - ¡Que bobada! , -¡estoy aburrido!, ¡ me gusta eso!, ¿Por qué tengo que hacer esto?, ¿Esto para qué es?. Todas estas respuestas y preguntas que vienen de los niños son muy importantes. Cómo nuestros compañeros en el desarrollo de nuevas tecnologías, los niños pueden ofrecer claramente visiones honestas de su mundo. Ellos tienen sus propios gustos, disgustos y necesidades que no son las mismas de los adultos" (Druin et al., 1998)(p. 1).

Por último, las dificultades operacionales que se presentaban en actividades específicas, como por ejemplo: un juego que atendía la necesidad de aprendizaje objetivo de la clase y que además era muy atractivo para los niños, presentó un obstáculo operacional que no se logró prever y que consistía en que el juego se manejaba con la barra espaciadora del portátil que se encuentra muy cerca del *touchpath* del portátil, causando que los niños lo tocaran accidentalmente y dañaran su juego. (ver juego en el link: <http://pbskids.org/sid/redLightGreenLight.html>)

Así mismo, este espacio de trabajo contribuyó a los aprendizajes relacionados con las habilidades sociales. A diferencia del espacio de trabajo en grupo armonioso que se generaba en la clase dedicada a desarrollar el concepto, se generaba un ambiente de pelea y discusión porque para los niños no era fácil tener que compartir el computador.

A medida que se iban presentando los inconvenientes se iba viendo la necesidad de generar una regla que dejara claro qué tipo de comportamiento se esperaba de los niños. De esta forma se desarrolló un reglamento conjuntamente con los estudiantes:

Como debo usar el blog para divertirme.

1. Debo respetar mi turno porque es una forma de que todos alcancemos a jugar.
2. No debo tocar el computador cuando sea el turno de mis amiguitos porque el computador se traba si todos lo tocamos al mismo tiempo.
3. Puedo colaborarle a mis amiguitos solo cuando ellos me lo pidan, sino estaría irrespetando su turno.
4. No debo jalar, golpear ni ponerle plastilina a ninguna parte del computador porque cuando lo dañemos no tendremos como jugar más.

Figure 7. Reglamento. ¿Cómo debo usar el blog para divertirme?

El reglamento contribuyó al mejoramiento del ambiente cuando se trabajaba en el blog. Los niños aún siguen sintiendo la ansiedad por esperar su turno y a veces recaen en comportamientos no esperados, pero es mucho más fácil que se calme y que retome la actividad como si nada hubiera pasado.

En cuanto a las actividades del blog, los juegos fueron los de mayor acogida, seguidos por los cuentos, canciones y programas de televisión.

Los videos que buscaban enseñar el concepto presentaron una dificultad debido a la extensión prolongada y a la complejidad de los mismos, pues era muy difícil encontrar en la web un video que se ajustara exactamente a la necesidad conceptual. Esto se manejo ubicando 2 minutos del video que transmitiera lo más cercano al concepto.

Así mismo, la infografía que contenía el vocabulario y las estructuras gramaticales, funcionó de la manera esperada en cuanto al desarrollo del vocabulario, pero no con el desarrollo de las estructuras gramaticales. Las infografías no representaban el significado de la estructura y el niño no la lograba entender. Para la unidad didáctica 3 se decidió probar una animación que extraía la estructura y la mostraba en forma de animación e independiente de la infografía, enfocándose en la acción que esta representaba. Esta nueva estrategia sugirió una mejora, indicando que más niños lograron entender y producir la estructura gramatical en la evaluación final de esta unidad.

(véase en el siguiente link:

<http://cultivarteenglishclub.blogspot.com/search/label/Picture%2Fsound%20Dictionary>

Decisiones:

- 1). Implementar el uso de animaciones que muestran el significado de la estructura gramatical (puede ser de forma independiente de la infografía).
- 2) publicar debajo de la infografía las estructuras gramaticales para seguir el orden de andamiaje propuesto.
- 3) No crear una categoría independiente para la estructura gramatical sino mantenerla junto a la infografía para conservar la estructura de navegación en el área de búsqueda por interés.
- 4) Seleccionar una parte de un video que muestra el concepto cuando este sea muy largo. (editarlo)

Hallazgos:

- 1) La infografía es un elemento fundamental del blog. Contribuye en el desarrollo del vocabulario, pero no en el desarrollo de la estructura gramatical. No es el elemento preferido de los niños, pero la forma en que está compuesta brinda diversas maneras de uso y ayuda con los propósitos educativos, Depende mucho de las actividades que el profesor diseñe con ellas para que a los niños les guste y la usen más de una vez .
- 2) Los niños mostraron indicio de avance en cuanto a la apropiación de las estructuras gramaticales gracias a las animaciones cuyo propósito era mostrar el significado y la acción específica de la estructura.
- 3) El blog manejado en clase es un espacio de trabajo en grupo que no es natural y requiere mucho esfuerzo por parte de los niños, quienes quisieran tener el computador para ellos solos.

Sin embargo, es una oportunidad de trabajar con ellos muchas habilidades de trabajo en grupo y de aprender a divertirse juntos, ya que al final los niños podían moderarse y entender las reglas.

4) El blog debe ser manejado en clase porque es donde se aprende cómo usarlo para aprender inglés. Este espacio a su vez posibilita el aprendizaje desde la casa y permite que el profesor observe las fortalezas, debilidades e intereses de los niños.

5) No a todos los niños les motivaba el computador. Hay una alumna que permanece un rato corto en el blog y se retira para hacer otra actividad.

6) Los reglamentos se vuelven significativos y fáciles de cumplir para los niños, cuando la regla se construye en el momento en que sucede el comportamiento no deseado y se hace ver que este nos perjudica a todos.

3.1.3.3 Resultados portafolio "my words"

Se pudo observar que con la estrategia que plantea esta investigación los niños lograban aprender una mayor cantidad de vocabulario, de estructuras gramaticales y entender conceptos expuestos en inglés en una menor cantidad de tiempo y a la vez, que había un mayor grado de recordación de lo aprendido. También se pudo observar que 5 de los 6 niños no lograron recordar ninguna palabra vista antes de que se pusiera en práctica la estrategia y que ningún niño logró expresar en inglés los conceptos vistos en inglés, pero que todos llegaban a comprenderlos y expresarlos en sus propias palabras en español. A continuación los resultados registrados en la Tabla 9.

Tabla 9. Resultados portafolio " my words "

Estudiante #	Vocabulario Propuesto (42 palabras)		Estructuras gramaticales propuestas (8 estructuras)		Conceptos propuestos (3 conceptos)		Palabras vistas en unidades anteriores	
	dice en inglés	reconoce en ingles	Dice en inglés	reconoce en inglés	expresa en inglés	expresa en español	¿Cuántas palabras recuerdan de las que se vieron antes de la estrategia (se presentaron 18 palabras)	¿Cuántas palabras recuerdan de las que se vieron usando la estrategia (se presentaron 15 palabras)
1	7	18	0	4	0	3	0	8
2	17	29	1	5	0	3	0	12
3	27	35	7	8	0	3	0	15
4	15	31	0	4	0	3	0	10
5	14	24	0	4	0	3	0	7
6	41	41	6	8	0	3	10	15

3.1.3.4 Resultados de la segunda prueba de manejo del blog

Se repitió la prueba de manejo del blog al finalizar la tercera unidad didáctica para observar los avances de los niños, como no hubo un retroceso en ninguna habilidad solo se mostrarán los resultados en donde todos los niños no habían alcanzado un 100%.

1. Manejo operacional del computador :

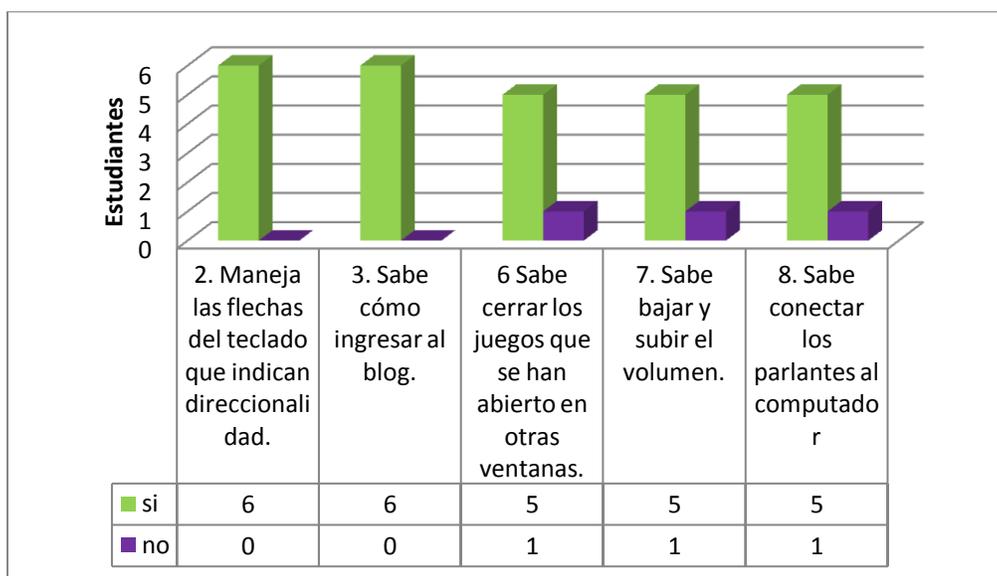


Figure 16. Manejo operacional del computador prueba final.

Conclusiones:

- 6 de los 6 niños lograron: manejar las flechas del teclado que indican direccionalidad y lograron ingresar al blog.
- 5 de los 6 niños lograron cerrar los juegos que se abren en otras ventanas, bajar y subir el volumen y conectar los parlantes.

2. Habilidades intelectuales necesarias para manejar el computador :

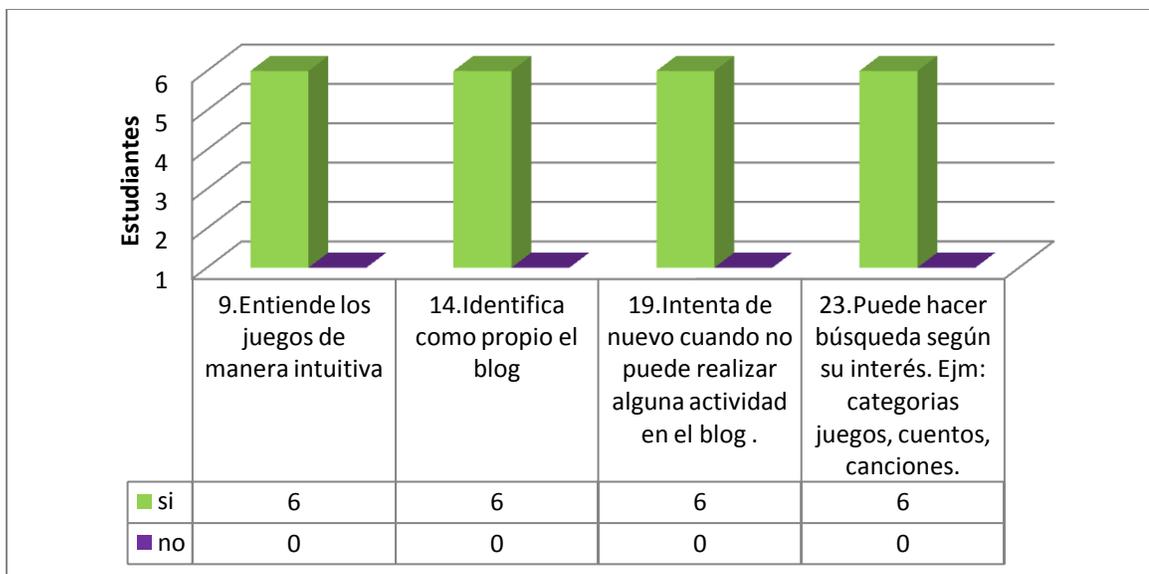


Figure 17. *Habilidades Intelectuales para manejar el computador. Prueba final.*

Conclusiones:

- 6 de los 6 niños lograron entender los juegos de manera intuitiva.
- 6 de los 6 niños lograron identificar el blog como propio. Esto se concluyó porque los niños eran muy espontáneos al pedir que les subieran canciones en el blog o que le subieran sus dibujos.
- 6 de los 6 niños entendieron que no era negativo perder o equivocarse y que era muy bueno intentar de nuevo.
- 6 de los 6 estudiantes lograron utilizar el área de búsqueda por interés de la manera esperada. El manejo de esta área se logró al ponerle los iconos que representaban cada categoría de búsqueda (games, tales, gallery, songs)

3. Habilidades de Trabajo en Grupo Relacionadas con el Manejo del Computador:

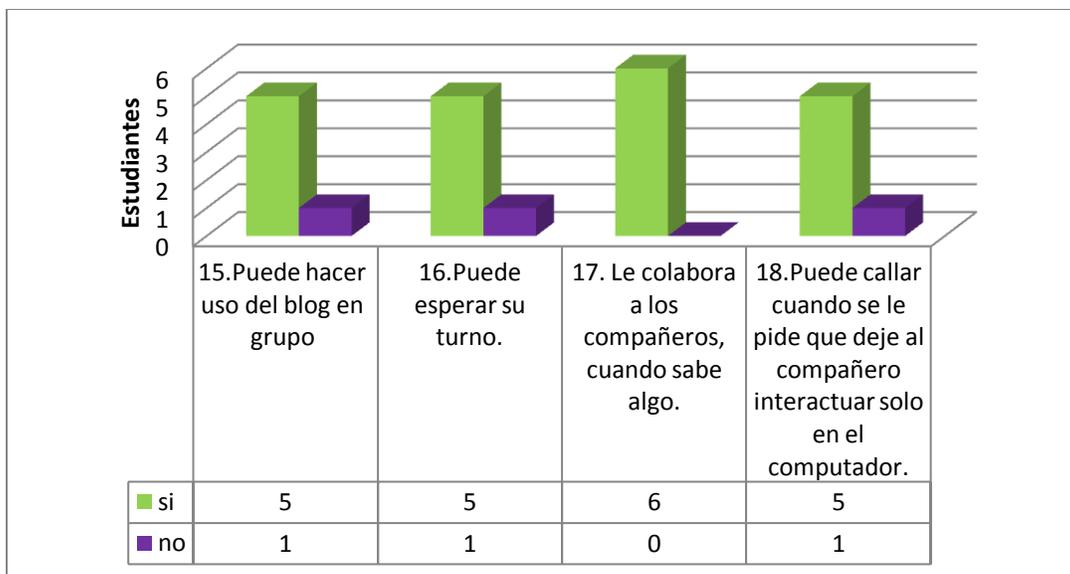


Figure 18. Habilidades de trabajo en grupo relacionadas con el uso del computador. Prueba final.

Conclusiones:

- 6 de los 6 niños se colaboraban en el trabajo con el computador.
- 1 de 6 estudiantes tuvo dificultades para compartir el computador y respetar el turno.

4. El acceso al Blog desde la Casa:

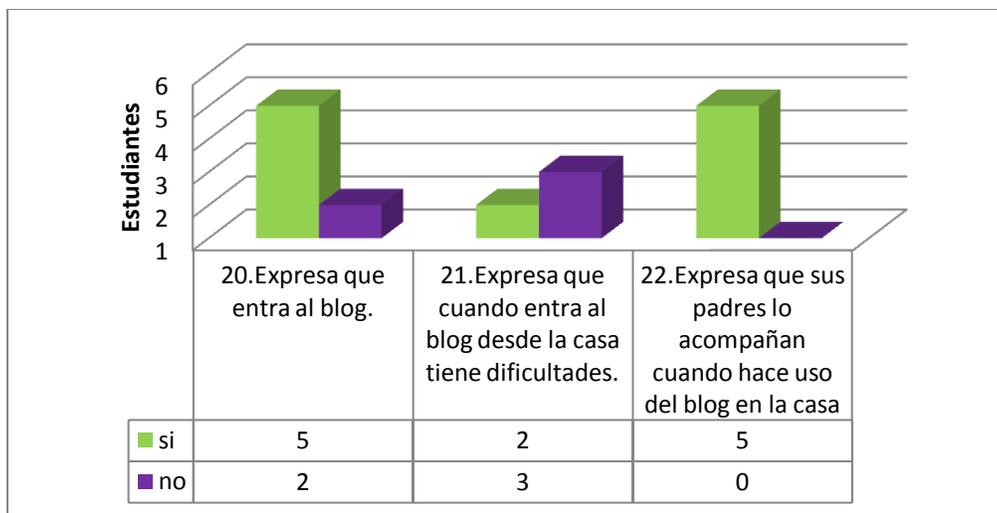


Figure 19. Acceso al Blog desde la casa. Prueba final

Conclusiones:

- 5 de los 6 niños expresan que entran al blog, 1 niño de los 6 expresó que nunca había entrado al blog. 2 niños de 5 expresaron tener dificultades. 5 niños de 5 expresaron que cuando entran al blog son acompañados por sus padres.

Conclusiones Generales de la prueba del manejo del blog final

Cabe resaltar el rápido avance que tiene los estudiantes en el aprendizaje de las habilidades relacionadas con el uso del computador. Incluso los niños cuyo ingreso al blog es exclusivo de la clase, muestran el mismo grado de recordación de cómo se ejecuta la habilidad para manejar el computador, no obstante, se puede observar un poco menos de agilidad en éstos.

3.1.3.5 Comparativo de los resultados que arrojaron las herramientas

Se realizó una comparación entre el desarrollo de las habilidades y el aprendizaje obtenido utilizando los siguientes valores para determinar las variables. "Apropiación de las habilidades" (a) aplica la habilidad solo cuando se le solicita, 1 punto, (b), aplica la habilidad

cuando se le pide demostrando facilidad para ejecutarla, 2 puntos, y (c) aplica la habilidad espontáneamente, 3 puntos. Para la variable "Aprendizaje obtenido" se realizó la suma entre los valores consignados en el portafolio "my words" en las casillas de vocabulario, estructuras gramaticales y conceptos.

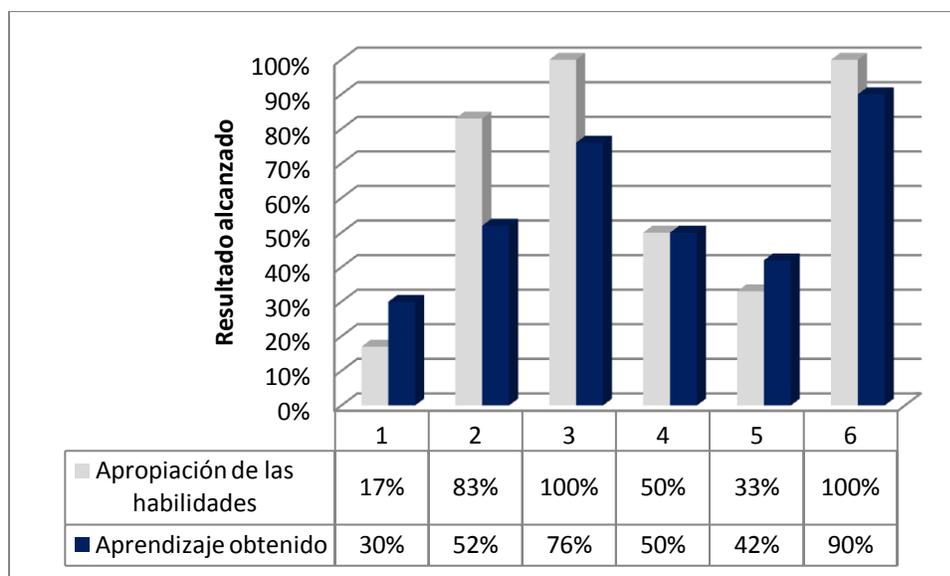


Figure 20. Comparación entre el desarrollo de las habilidades y el aprendizaje obtenido.

Este gráfico muestra una relación entre el grado de apropiación de las habilidades enseñadas por medio de la instrucción directa con el aprendizaje obtenido.

3.2 Conclusiones:

Partiendo desde la pregunta de investigación "¿Cómo organizar un ambiente de aprendizaje blended learning para que realmente apoye un aprendizaje efectivo en el área del inglés en niños de 5 a 6 años?"

se puede concluir lo siguiente:

aprendizaje en el área de inglés?

El modelo *blended learning* para efectos de esta propuesta, representó un gran beneficio para los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños del grado preparatorio del Jardín Infantil Cultivarte y su profesora. No obstante, es importante destacar que el resultado que se obtuvo con la implementación de este modelo no se basa únicamente en la interacción entre dos ambientes, sino también en el diseño cuidadoso de todos los componentes de la estrategia pedagógica que utilizó como base el *blended learning*. Esto quiere decir que no es el modelo *Blended* en sí, lo que va a garantizar un resultado exitoso, sino el diseño adecuado de los componentes que lo conforman. Estas son las conclusiones que resaltamos del modelo *blended* diseñado en esta propuesta que enriquecieron el aprendizaje del inglés, brindando experiencias significativas:

Se sustentó teóricamente y prácticamente cada estilo de clase que conformaba la estrategia. La teoría relacionada con el diseño de un modelo *blended* propuesta por Graham (2006), brindó una columna vertebral que permitió establecer los componentes teóricos que sustentan la estrategia .

Las teorías relacionadas con la autonomía y el concepto de usar la tecnología para aprender inglés sustentaron la importancia del desarrollo de habilidades que permitan concebir a un estudiante autónomo y que usa su inteligencia para aprender inglés usando una herramienta tecnológica. En la parte práctica, esta inteligencia se reflejó en el esfuerzo cognitivo que el niño tenía que hacer para poder hacer uso de la herramienta para aprender. Aunque la investigación mostró la facilidad que tienen los niños para apropiarse de la tecnología desde el punto de vista

operacional, también señaló que no se les facilita el uso de de ésta para aprender inglés, sin una entrenamiento apropiado en las habilidades cognitivas y de aprendizaje autónomo.

Las teorías relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje (aprendizaje significativo y el aprendizaje constructivista), plantean la importancia del uso activo de los conocimientos, del conocimiento previo del estudiante y del desarrollo de un andamiaje en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La práctica mostró una diferencia entre un estudiante activo físicamente y activo intelectualmente para lograr el objetivo de la clase. La investigación da un indicio de que la ejecución de habilidades cognitivas requiere de un estudiante físicamente más tranquilo para que su atención se enfoque en la habilidad y de un estudiante activo físicamente para construir su conocimiento en interacción.

Utilizar el contenido de cada unidad didáctica para practicar las habilidades (cognitivas, trabajo en grupo y de reflexión) mostró que esta articulación generaba algunos efectos positivos: a) motivación para aprender b) mayor grado de recordación del contenido c) satisfacción porque los niños percibían e identificaban que habían aprendido.

El material gráfico se convirtió en el soporte que permitía que el mensaje llegaría claramente a los estudiantes quienes se encontraban en su proceso de aprendizaje lector, fue utilizado para generar procesos de reflexión y comprensión de contenidos. (galería, material visual utilizado para acompañar los procesos reflexivos, Infografías, animaciones gramaticales y los videos conceptuales) La iconografía, el diseño simple e invariante y la construcción del blog en compañía de los niños constituyeron los elementos que facilitaron el uso del ambiente virtual. Algunos de estos elementos gráficos no alcanzaron su desarrollo pleno como son la galería, y

los videos conceptuales. Sin embargo mostraron un indicio de apoyo relevante en la consecución de las matas de enseñanza y aprendizaje.

3.3 Limitaciones, Alcances y Recomendaciones:

3.3.1 Limitaciones:

Analizando el proceso, la metodología y los resultados de esta investigación, se encontró que una de las limitaciones iniciales de esta propuesta, fue la dificultad para encontrar investigaciones, que hablarán de las habilidades específicas que se deben desarrollar en los estudiantes del rango de edad objetivo de esta investigación. Se encontró teoría bien fundamentada del porqué es importante su enseñanza, pero no se encontraron ejemplos contundentes de cuáles podrían ser esta habilidades.

En esta misma línea, refiriéndonos al uso de las TIC , se encontraron estudios que identificaban el éxito de adoptar el uso de las TIC en el aula con usos muy particulares que facilitaban el aprendizaje de un concepto específico, Sin embargo no revelaban los conceptos, ni cuáles eran las formas de usarlo.

Por otro lado, dentro de las mayores limitaciones que presentó esta propuesta en términos de ejecución, se pudo observar la dificultad que presentó el cambio cultural con respecto a tratar de invertir el tiempo de la clase de inglés, en algo que no fuera relacionado con la memorización de estructuras y vocabulario en inglés. Para los directivos y demás profesores, la importancia de enseñar habilidades que realmente ayuden a los niños a aprender inglés, no es evidente y requiere de un trabajo extra por parte del profesor para lograr sustentar sus razones .

Así mismo, una limitación importante de este trabajo fue el contacto con los padres solo por medio escrito, debido a que el profesor sólo podía asistir al jardín un día entre semana y era imposible conocerlos. Esto generó que el trabajo que se necesitaba hacer con los padres se viera limitado, causando que ellos no entendieran con profundidad los beneficios que traía el modelo blended. Dentro de los aspectos más relevantes de esta comunicación limitada fue cambiar el concepto de las tareas que se proponían utilizando el blog, no se entendió el propósito de estas, algunos padres, veían la necesidad del cuaderno y otros consideraban incómodo tener que acompañar al niño en el blog, preferían las tareas en el cuaderno, porque las personas que cuidaban a los niños en casa después de clase no estaban autorizadas a utilizar el computador o no sabían hacerlo, en el caso de las abuelitas, implicando que los padres fueran los únicos que podían acompañar y ayudar al niño.

Igualmente, la concepción de que el niño puede dañar el computador, es un obstáculo importante muy difícil de superar. El computador que ofrecía el jardín para uso de los niños, realmente no es para los niños, sino para las profesoras cuando están trabajando con los niños. Algunos padres en casa, no le prestan el computador a los niños por el temor a que se lo dañen. Algo similar ocurría con el tablero del aula que está allí para uso de las profesoras y no de los estudiantes. Esta propuesta encontró en el uso del tablero por parte de los niños una actividad atractiva para ellos que les permitía concentrarse, pero que estaba ubicada fuera de su alcance.

Por otro lado, se presenta la dificultad de encontrar el material específico y preciso para desarrollar la estrategia. Lo que significa un gran esfuerzo del profesor representado en el tiempo que lleva la planeación de la unidad didáctica y en que en la mayoría de las unidades, el maestro tiene que poder diseñar su material tanto para las clases presenciales como las virtuales para que estas soporten el objetivo.

3.3.2 Alcances:

Esta investigación ofrece una estrategia construida cuidadosamente, con resultados positivos que valdría la pena replicar para entender con mayor profundidad la relación que existe, entre cada uno de los elementos escogidos para conformar la estrategia y el éxito de la misma. Además ofrece información sustentada por medio de ejemplos y experiencias que permiten ver específicamente habilidades, formas de uso, formas de interacción y problemáticas específicas, que pueden brindar a otro investigador un punto de partida más concreto que el que tuvo esta investigación.

Ofrece además a los investigadores un instrumento como la prueba de manejo del blog, que explora las habilidades clasificadas por dimensiones que pueden servir para futuras investigaciones como punto de partida.

Ofrece un instrumento como el portafolio "my words" que fue clave para suscitar reflexiones sobre lo aprendido. Sugiriendo la posibilidad de crear nuevos instrumentos que le ayuden a los niños a reflexionar.

3.3.3 Recomendaciones:

Para seguir profundizando en el campo del aprendizaje y la enseñanza del inglés, utilizando un modelo BL dentro de una estrategia que permita aprovechar las ventajas de los dos ambientes, se recomienda realizar investigaciones que profundicen en describir las habilidades específicas que los niños en este rango de edad, necesitan ejecutar para facilitar el aprendizaje. Esto implica determinar concretamente cuáles son estas habilidades, los protocolos de ejecución, las formas de uso y las actividades que se pueden realizar para practicarlas.

Otro campo para profundizar, es el de la enseñanza del inglés en colegios no bilingües. Se encontró que gran parte de los esfuerzos investigativos en el área de enseñanza del inglés, están focalizados en los ambientes bilingües y que no hay un mayor interés en proponer estrategia de aprendizaje del inglés en colegios monolingües.

Por último, Se recomienda tener en cuenta el trabajo paralelo con los padres de familia para facilitar el cambio cultural que genera implementar un modelo BL. Es importante brindar información y orientación sobre lo que se espera de ellos, el manejo de la herramienta tecnológica y de los beneficios que puede traer el modelo BL para la formación de sus hijos.

Referencias

- Aiello, M., & Willem, C. (2004). El Blended Learning Como Práctica Transformadora. Blended Learning As It Practices Transforming. *Revista: Pixel Bit*, (23), 21–26.
- Almenara, J. C. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *DIM: Didáctica, Innovación Y Multimedia*, (6). Retrieved from <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/viewArticle/56479/>
- Altablero. (2005). Bases para una nación bilingüe y competitiva. *Altablero*, (37). Retrieved from <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>
- Álvarez Valencia, J. A. (2007). Secuencias didácticas de los docentes de inglés del Departamento de Lenguas de la Universidad de La Salle: avances y reflexiones en torno a un proceso investigativo¹. *Revista Actualidades Pedagógicas*, 50, 117–137.
- Becerra, J. A. S., & Fernández, I. M. S. (2013). El uso de las TIC en el currículo de inglés de Educación Primaria por parte del profesorado novel. *Didáctica. Lengua Y Literatura*, 25, 315–331.
- Bogotá Humana. (2011). DIAGNOSTICO LOCALIDAD DE ENGATIVÁ SECTOR HÁBITAT. Alcaldía Mayor de Bogota.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2006). *The handbook of blended Learning*. San Francisco, CA. United States: Pfeiffer.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2012). *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. John Wiley & Sons.
- Cendoya, A. M., & García, M. L. (2013). Marco teórico para la producción de actividades digitales en la clase de inglés. In *II Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula*. Retrieved from <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/26466>

- Claro, M. (2010). Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte. *Documentos de Proyectos*, (339). Retrieved from <http://archivo.cepal.org/pdfs/ebooks/lcw339.pdf>
- Collective, T. D.-B. R. (2003). Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Researcher*, 5–8.
- Costa, A. L. (2001). *Developing minds: a resource book for teaching thinking*. Alexandria, Va.: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Dam, L. (2011). Developing learner autonomy with school kids: Principles, practices, results. *Edited by David Gardner*. Retrieved from http://www.academia.edu/download/30417040/fostering_autonomy.pdf#page=47
- DANE. (n.d.). DANE. Retrieved from http://www.colombiastad.gov.co/index.php?option=com_content&task=view&id=420&Itemid=90
- Druin, A., Bederson, B., Boltman, A., Miura, A., Knotts-Callahan, D., & Platt, M. (1998). Children as Our Technology Design Partners+. Retrieved from <http://drum.lib.umd.edu/handle/1903/947>
- Godino, J. D., Batanero, C., Contreras, A., Estepa, A., Lacasta, E., & Wilhelmi, M. R. (2013). Didactic engineering as design-based research in mathematics education. In *Proceedings of the Eight Congress of the European Society for Research in Mathematics Education* (pp. 2810–2819). Retrieved from http://www.ugr.es/~jgodino/eos/Godino_CERME_2013.pdf

- Gómez, M. (2003). Estrategias de un modelo de aprendizaje: La televisión por satélite para la elaboración de planes de clases en la enseñanza del inglés. *Anales de La Universidad Metropolitana*, 3(2), 159–169.
- Güzer, B., & Caner, H. (2014). The Past, Present and Future of Blended Learning: An in Depth Analysis of Literature. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 116, 4596–4603.
- Hafner, C., & Miller, L. (2011). Fostering learner autonomy in English for science: A collaborative digital video project in a technological learning environment. *Language Learning and Technology*, 15(3), 68–86.
- Hoic-Bozic, N., Mornar, V., & Boticki, I. (2009). A blended learning approach to course design and implementation. *Education, IEEE Transactions on*, 52(1), 19–30.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2011). The rise of K-12 blended learning. *Innosight Institute*. Retrieved on September, 7, 2011.
- Jonassens, David. H. (1998). Learning with technology: Using Computers as cognitive tools. *TechTrends*, 43n2, 24–32.
- Kamii, C. (1970). *La autonomía como finalidad de la educación*. UNICEF. Retrieved from https://plataforma.cep-marbellacoin.org/moodle/file.php/266/La_Autonomia_como_Finalidad_de_la_Educacion-1.pdf
- Kamii, C. (1994). The six National Goals. Retrieved from <https://sites.google.com/site/constancekamii/articles-available-for-printing>
- Kaplún, M. (2010). *Una pedagogía de la comunicación* (Vol. 10). Ediciones de la Torre. Retrieved from http://books.google.com.co/books?hl=en&lr=&id=8t_xO12cSOgC&oi=fnd&pg=PA2&d

q=Una+pedagog%C3%ADa+de+la+comunicaci%C3%B3n&ots=9oHXmIY1rn&sig=i59
vPE4NgTjLj32SkJZsg7J6erY

Kibrick, M. (2011). A cognitive development design perspective for educational technology.

CHI.

Köse, U. (2010). A blended learning model supported with Web 2.0 technologies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 2794–2802. doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.417

Little, D. (2012). Two concepts of autonomy in language learning and their consequences for research. In *Views on Motivation and Autonomy in ELT: Selected Papers from the XXXVII FAAPI Conference* (p. 20). Retrieved from <http://www.chubut.edu.ar/descargas/recursos/ingles/SelectedPapersXXXVIIIFAAPIConference.pdf#page=20>

López García, J. C. (2012). Infografías y herramientas para elaborarlas. *Eduteka*. Retrieved from <http://www.eduteka.org/modulos/4/379/2139/1>

Mikoluk, K. (n.d.). Mejor Plataforma de Blogs: ¿WordPress, Blogger, Tumblr, SquareSpace, o Typepad? Retrieved from <https://www.udemy.com/blog/mejor-plataforma-de-blogs-wordpress-blogger-tumblr-squarespace-o-typepad/>

Minervini, M. A. (2005). La infografía, como recurso didáctico. *Revista Latina de Comunicación Social*, 59, 15.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en lenguas extranjeras: Inglés.

Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Serie Lineamientos curriculares idiomas Extranjeros*. Colombia.

- Miyagawa, S. (1996). *Star Festival*. Retrieved from <http://ocw.mit.edu/courses/comparative-media-studies/cms-930-media-education-and-the-marketplace-fall-2001/video-lectures/discussion-of-starfestival/>
- Mongelos, G. A. (2008). Incidencia de un enfoque basado en la autonomía de aprendizaje en la adquisición del inglés.
- Morales, J. F. Q. (2014). INCIDENCIA DE LAS TIC EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LA UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA-SECCIONAL CARTAGENA. *Avances de La Investigación Formativa Y Aplicada*, 62.
- Moreira, M. A. (1997). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. *Actas Encuentro Internacional Sobre El Aprendizaje significativo*, (Burgos, España. Pp. 19-44, 1999). Retrieved from <http://www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf>
- Moreira, M. A. (2008). Organizadores previos y aprendizaje significativo. *Revista Chilena de Educación Científica*, 7(2), 23–30.
- Navarro Romero, B. (2010). Adquisición de la primera y segunda lengua en aprendientes en edad infantil y adulta. Retrieved from <http://repositorio.ual.es/jspui/handle/10835/959>
- Ordóñez, C. (2010). Educación para el bilingüismo en contexto monolingüe: dos lenguas conectadas desde el currículo. *Estudios de Lingüística Inglesa Aplicada ELIA*, 10, 41–76.
- Paris, S. G., & Paris, A. H. (2001). Classroom applications of research on self-regulated learning. *Educational Psychologist*, 36(2), 89–101.
- Perdomo, J., Rico, Á. M., & Huepa, N. (2011). The Role that Socioaffective Practices Play in Third Graders' Autonomous Learning. *Profile Issues in Teachers' Professional Development*, 13(2), 163.

¿Qué es blogger? Definición, concepto y significado. (n.d.). Retrieved from

<http://quees.la/blogger/>

Quesada Pacheco, A. (2013). Cyber1@ bkids: un recurso multimedial para el aprendizaje del inglés a nivel de primaria en costa rica. *Actualidades Investigativas En Educación*, 13(1), 313–338.

Rojas, L. M. (2001). *Cómo aprenden los niños una lengua extranjera. Colombia*. Colombia.

Salinas, J. G., Cabrera, A. F., & Ríos, S. M. (2012). Autonomía en el aprendizaje de lenguas extranjeras en contextos de enseñanza mediatizados por la tecnología. *Onomázein*, 1(25), 15–50.

Salvat, B. G. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual: construyendo el e-learning del siglo XXI* (Vol. 3). Editorial UOC. Retrieved from http://books.google.com.co/books?hl=en&lr=&id=14tP8yybib0C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Evoluci%C3%B3n+y+retos+de+la+educaci%C3%B3n+virtual&ots=k4BdopqjC&sig=8VZ_t5pU3PpPbdcfFtjFCMIVYIk

Sandín Esteban, M. P. (2003). *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y tradiciones*. Madrid : McGraw-Hill - Interamericana de España.

Shih, R.-C. (2010). Blended learning using video-based blogs: Public speaking for English as a second language students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(6), 883–897.

Velasco, Y. A., Rodríguez, S. D., & Hernández, J. M. (2012). El uso de las tic como herramienta para el aprendizaje significativo del inglés. *Rastros Rostros*, 14(27), 115 –119.

Vygotsky, L. S. (1934). *PENSAMIENTO Y LENGUAJE*.

Wade, K. C. (2013). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima; No 10 (2009)*. Retrieved from

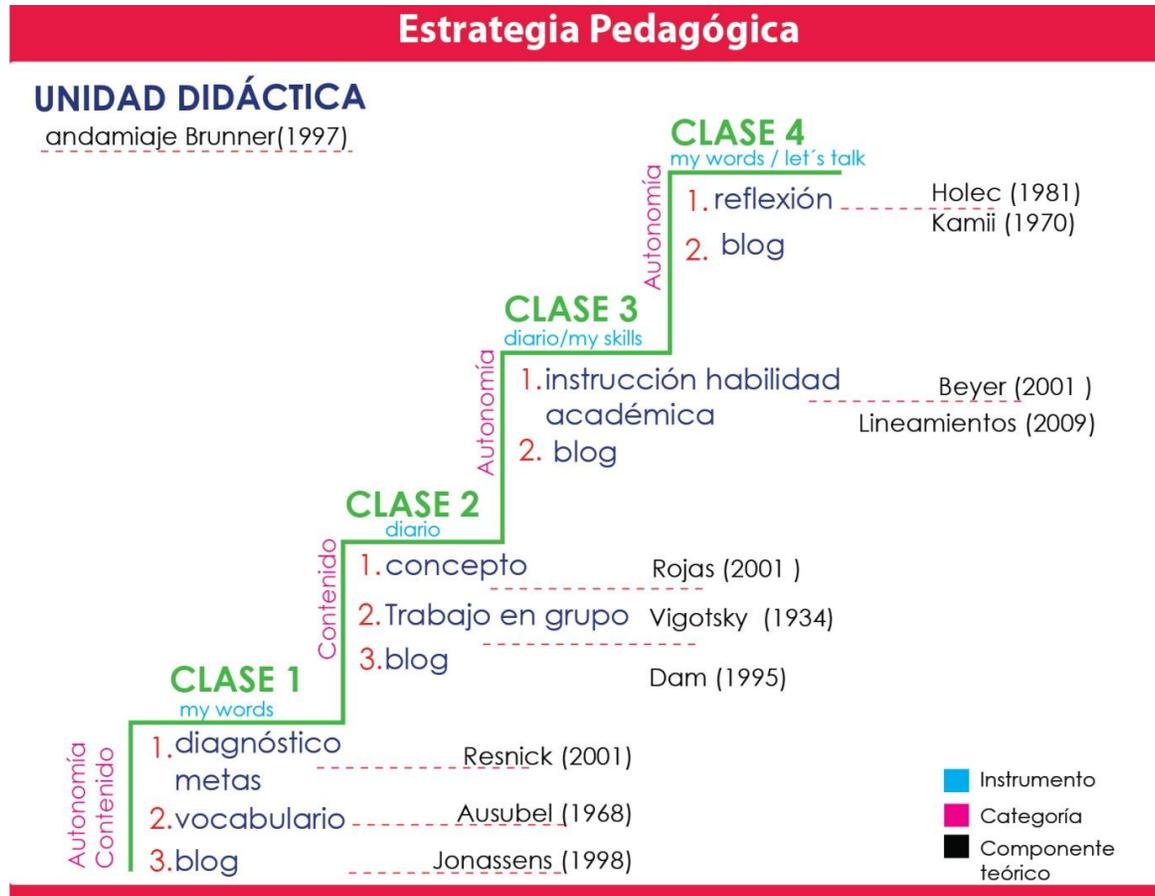
<http://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/4616>

Zaman, B. (2011, April 1). Laddering method with preschoolers. Understanding preschoolers' user experience with digital media. Retrieved October 8, 2014, from

<https://lirias.kuleuven.be/handle/123456789/301748>

Anexos

Anexo 1. Esquema de la estrategia pedagógica.



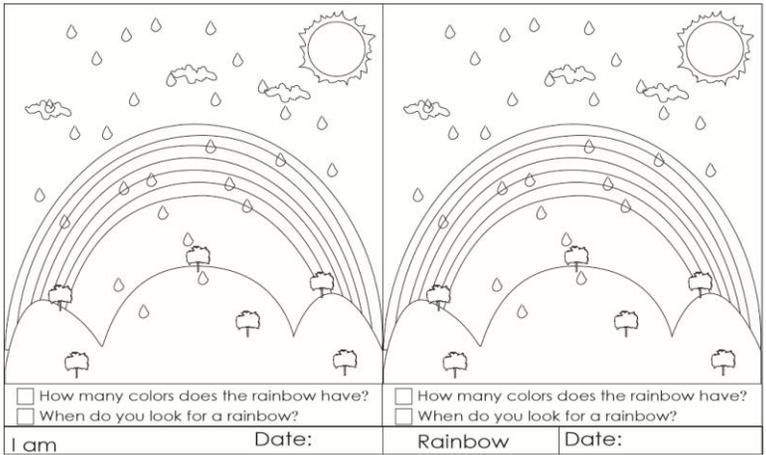
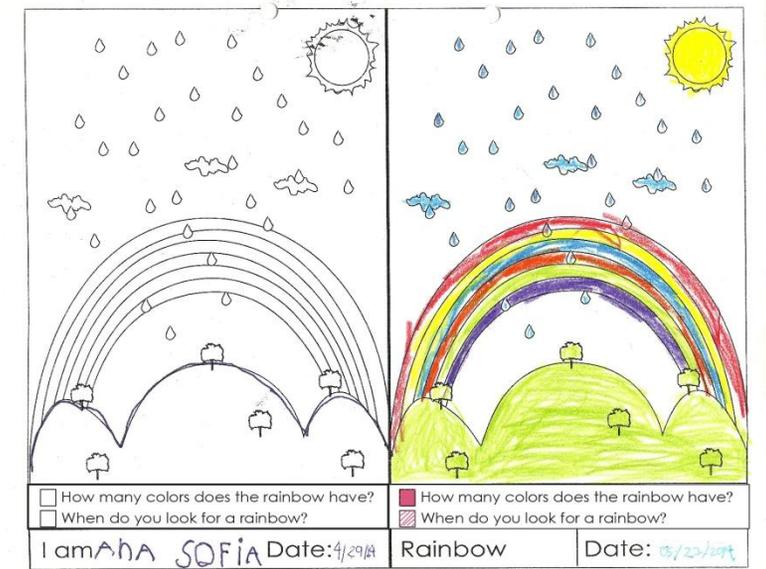
Anexo 2. Planeador Unidades Didácticas

Unidades didácticas			
Clases	Rainbow	Farm	Clothes
Primer estilo de clase: Prueba diagnóstica presentación de vocabulario y estructuras gramaticales.	Vocabulario: colors, sun, rain, cloud, mountain, tree, rainbow	Vocabulario: sun, tree, cloud, bird, house, cow, horse, flower, cat, dog, sheep, farmer, rooster, chick, pig, duck, frog, tractor, here, there, everywhere.	Vocabulario: shoes, coat, t-shirt, skirt, socks, hat, jacket, sweater, pants, boots, cloud, boy, girl, cold.
	Estructura gramatical: <ul style="list-style-type: none"> • How many colors does the rainbow have? • Find something ...(blue) 	Estructura gramatical: <ul style="list-style-type: none"> • Where is the... (dog)? • The ...(dog) is ...(here, there, everywhere) 	Estructura gramatical: <ul style="list-style-type: none"> • Put on / Take off
Blog	Publicación: <u>Infografía</u> <u>Juego de pintar</u>	Publicación: <u>Infografía</u> <u>Juego de memoria</u>	Publicación: <u>Infografía</u>
	Actividad: Escuchar y Repetir	Actividad: Jugar	Actividad: Escuchar y repetir
Segundo estilo de clase. Introducción al concepto	Concepto: A rainbow only comes up when it is sunny and rainy at the same time.	Concepto: A farm is a place where the farmer raises animals and grows plants Guess the animals! Description:	Concepto: We use clothes to cover our body. Clothes protect us from cold.

	<p>Actividad: <u>Experimento:</u> Rainbow formation <u>manualidad</u> concept móvil</p>	<p>Actividad: Cuento <u>" the great big enourmous turnip"</u> Canción <u>"Old McDonal had a Farm"</u></p>	<p>Actividad: Manualidad: Dress the boy. Dress the girl. be careful it is cold today!</p>
Blog	<p>Publicación: Video <u>Ver video en el blog</u></p>	<p>Publicación: Video <u>On the farm</u></p>	<p>Publicación: Cuento: <u>Baby monkey clothes</u></p>
	<p>Actividad: Traer un dibujo que explique lo que se vio en el video</p>	<p>Actividad: Adivinar el animal según las pistas.</p>	<p>Actividad: Dibuja cómo debería vestirse baby monkey in a cold day.</p>
<p>Tercer estilo de clase. Instrucción directa de una habilidad</p>	<p>Habilidad: <u>Introducción:</u> Escuchar atentamente y reconocer las palabras que ya sabemos</p>	<p>Habilidad: <u>Introducción:</u> Identificar una palabra o expresión que se les dificulte, y encontrar algo que nos ayude a recordarla</p>	<p>Habilidad: <u>Práctica:</u> Escuchar atentamente y reconocer las palabras que ya sabemos <u>Práctica:</u> Identificar una palabra o expresión que se les dificulte, y encontrar algo que nos ayude a recordarla.</p>
	<p>Actividad: Se leyeron frases cortas y se le pedía al niño que dibujara en el tablero las palabras que reconocía. Ejem: Finn and his family are going to the mountains</p>	<p>Actividad: Se diseñaron unas hojas de trabajo en donde se pegaba el dibujo de la palabra que identificaban como difícil y al lado se dibujaba la palabra o la silaba que los ayudaría a recordar. Ejem: Chick - chiquito</p>	<p>Actividad: Se repitieron las actividades de las dos unidades anteriores para realizar la práctica, pero utilizando el contenido de la unidad.</p>

Blog	<p>Publicación: <u>Video:</u> Episodio de "Peppa Pig" <u>Ver en el blog</u></p>	<p>Publicación: <u>Infografía</u></p>	<p>Publicación: Canción <u>What are you wearing?</u></p>
	<p>Actividad: Escuchar y reconocer las palabras que se han visto.</p>	<p>Actividad: Se les pide que identifiquen una palabra que les parezca difícil en la infografía de la unidad y que busquen la palabra que les ayude a recordarla.</p>	<p>Actividad: Viendo el video en en el blog " what are you wearing" identifica la prenda de vestir de cada personaje y coloréalo con su color correspondiente. Error! Reference source not found.</p>
<p>Cuarto estilo de clase. Evaluación y Reflexión</p>	<p>Se trabajaron las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendiste? • ¿Qué hicimos para aprender todo esto? • ¿Qué te gusto de la clase? • ¿Qué te gustaría aprender ahora? 	<p>Se trabajaron la preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendiste? 	<p>Se trabajaron las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo puedo aprender inglés • ¿Qué aprendiste?
Blog	<p><u>Gallery</u> Exponiendo los trabajos de los alumnos</p>	<p>Gallery Exponiendo los trabajos de los alumnos</p>	<p>Gallery Exponiendo los trabajos de los alumnos</p>

Anexo 3. Portafolio My Words y su Registro de observación.

 <p> <input type="checkbox"/> How many colors does the rainbow have? <input type="checkbox"/> When do you look for a rainbow? I am Date: _____ Rainbow Date: _____ </p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td> <td>Contesta correctamente</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 10px; background-color: green;"></td> <td>Se ha visto en clases anteriores a la estrategia</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 10px; background-color: red;"></td> <td>Se vio en clases anteriores con la estrategia propuesta</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 50%;">Tema: Rainbow</td> <td style="width: 50%;">Fecha: Abril 29 /Mayo 27 2014</td> </tr> <tr style="background-color: #00A0C0; color: white;"> <td colspan="2">Alumno: #1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Antes de las lecciones</td> <td style="text-align: center;">Después de las lecciones</td> </tr> <tr style="background-color: #D9EAD3;"> <td colspan="2" style="text-align: center;">1. Puede decir y reconce las siguientes palabras:</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>word</th> <th>dice</th> <th>reconoce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: green;"><td>Sun</td><td></td><td></td></tr> <tr style="background-color: green;"><td>Rain</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Cloud</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mountain</td><td></td><td style="background-color: orange;">Asocio esp.1</td></tr> <tr><td>Tree</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Rainbow</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">1</td></tr> </tbody> </table> </td> <td style="width: 50%;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>word</th> <th>Dicex2</th> <th>Reconocex1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Sun</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Rain</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Cloud</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mountain</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Tree</td><td></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Rainbow</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">4</td></tr> </tbody> </table> </td> </tr> <tr style="background-color: #D9EAD3;"> <td colspan="2" style="text-align: center;">2. Sabe qué le estoy preguntando en la siguiente frase: How many colors does the rainbow have?</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table> </td> <td style="width: 50%;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table> </td> </tr> <tr style="background-color: #D9EAD3;"> <td colspan="2" style="text-align: center;">4. Sabe cómo responder a esta pregunta en inglés ?</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table> </td> <td style="width: 50%;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table> </td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;">Observaciones diagnóstico</td> <td style="width: 50%;">Observaciones finales</td> </tr> <tr> <td></td> <td>el estudiante no asistió a una clase, no entra al blog en casa.</td> </tr> </table>		Contesta correctamente		Se ha visto en clases anteriores a la estrategia		Se vio en clases anteriores con la estrategia propuesta	Tema: Rainbow	Fecha: Abril 29 /Mayo 27 2014	Alumno: #1		Antes de las lecciones	Después de las lecciones	1. Puede decir y reconce las siguientes palabras:		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>word</th> <th>dice</th> <th>reconoce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: green;"><td>Sun</td><td></td><td></td></tr> <tr style="background-color: green;"><td>Rain</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Cloud</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mountain</td><td></td><td style="background-color: orange;">Asocio esp.1</td></tr> <tr><td>Tree</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Rainbow</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">1</td></tr> </tbody> </table>	word	dice	reconoce	Sun			Rain			Cloud			Mountain		Asocio esp.1	Tree			Rainbow			6	0	1	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>word</th> <th>Dicex2</th> <th>Reconocex1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Sun</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Rain</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Cloud</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mountain</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Tree</td><td></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Rainbow</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">4</td></tr> </tbody> </table>	word	Dicex2	Reconocex1	Sun			Rain			Cloud			Mountain			Tree			Rainbow			6	3	4	2. Sabe qué le estoy preguntando en la siguiente frase: How many colors does the rainbow have?		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table>		Si		No	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table>		Si		No	4. Sabe cómo responder a esta pregunta en inglés ?		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table>		Si		No	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table>		Si		No	Observaciones diagnóstico	Observaciones finales		el estudiante no asistió a una clase, no entra al blog en casa.
	Contesta correctamente																																																																																												
	Se ha visto en clases anteriores a la estrategia																																																																																												
	Se vio en clases anteriores con la estrategia propuesta																																																																																												
Tema: Rainbow	Fecha: Abril 29 /Mayo 27 2014																																																																																												
Alumno: #1																																																																																													
Antes de las lecciones	Después de las lecciones																																																																																												
1. Puede decir y reconce las siguientes palabras:																																																																																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>word</th> <th>dice</th> <th>reconoce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: green;"><td>Sun</td><td></td><td></td></tr> <tr style="background-color: green;"><td>Rain</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Cloud</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mountain</td><td></td><td style="background-color: orange;">Asocio esp.1</td></tr> <tr><td>Tree</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Rainbow</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">1</td></tr> </tbody> </table>	word	dice	reconoce	Sun			Rain			Cloud			Mountain		Asocio esp.1	Tree			Rainbow			6	0	1	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>word</th> <th>Dicex2</th> <th>Reconocex1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Sun</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Rain</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Cloud</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mountain</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Tree</td><td></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td>Rainbow</td><td style="background-color: orange;"></td><td style="background-color: orange;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">6</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">4</td></tr> </tbody> </table>	word	Dicex2	Reconocex1	Sun			Rain			Cloud			Mountain			Tree			Rainbow			6	3	4																																												
word	dice	reconoce																																																																																											
Sun																																																																																													
Rain																																																																																													
Cloud																																																																																													
Mountain		Asocio esp.1																																																																																											
Tree																																																																																													
Rainbow																																																																																													
6	0	1																																																																																											
word	Dicex2	Reconocex1																																																																																											
Sun																																																																																													
Rain																																																																																													
Cloud																																																																																													
Mountain																																																																																													
Tree																																																																																													
Rainbow																																																																																													
6	3	4																																																																																											
2. Sabe qué le estoy preguntando en la siguiente frase: How many colors does the rainbow have?																																																																																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table>		Si		No	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table>		Si		No																																																																																				
	Si																																																																																												
	No																																																																																												
	Si																																																																																												
	No																																																																																												
4. Sabe cómo responder a esta pregunta en inglés ?																																																																																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table>		Si		No	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>Si</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></td><td>No</td></tr> </table>		Si		No																																																																																				
	Si																																																																																												
	No																																																																																												
	Si																																																																																												
	No																																																																																												
Observaciones diagnóstico	Observaciones finales																																																																																												
	el estudiante no asistió a una clase, no entra al blog en casa.																																																																																												
 <p> <input type="checkbox"/> How many colors does the rainbow have? <input type="checkbox"/> When do you look for a rainbow? I am SOFIA Date: 4/29/14 Rainbow Date: 05/20/14 </p>																																																																																													

Anexo 4. Plantilla. Let's Talk.

Unidad didáctica:		Fecha:
¿Qué aprendiste? ¿Qué hicimos para aprender todo esto?		¿Qué te gusto de la clase? ¿Qué no te gusto de las clases?
¿Qué tendríamos que repasar?		¿De qué forma aprendimos inglés?
Observaciones: _____		

Anexo 5. Registro de Observación My Skills.

Habilidad: Escucha atenta reconociendo lo que ya hemos aprendido			
Definición:			
Fecha:			
alumno	entendió la utilidad?	¿hizo uso de esta habilidad espontáneamente?	Observaciones
#1			
#2			
#3			
Observaciones generales			
estrategias o acciones que use para la explicación que fueron claves		estrategias o acciones que use para la explicación que no favorecieron	
Propuesta			
Práctica			
Fecha:			
alumno	entendió la utilidad?	¿hizo uso de esta habilidad	Observaciones

		espontáneamente?	
#1			
#2			
#3			
Observaciones generales			
estrategias o acciones que use para la explicación que fueron claves		estrategias o acciones que use para la explicación que no favorecieron	
Propuesta			

Anexo 6. Encuesta Dirigida a Padres.

<p>Jardín Infantil Cultivarte</p> <p>Papitos, con el fin de mejorar las clases de inglés y el uso del blog hemos decidido realizar esta encuesta. Gracias por su colaboración. Nombre del niño: _____</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Usted siente que el blog puede ser una buena herramienta para que los niños puedan reforzar el inglés ? Si No 2. ¿Su hijo ha mostrado interés por aprender inglés usando el blog? Si No 3. ¿Para su hijo es fácil usar el blog? si no 4. Cuando ingresa al blog ¿cuánto tiempo permanecen? _____ 5. ¿Usted ayuda a su hijo en el uso del blog? Si No 6. ¿Considera que es importante que usted facilite espacios para tener contacto con el inglés? Si No 7. si tiene preguntas, sugerencias u observaciones por favor utilice este espacio o el respaldo de la hoja. <hr/> <hr/>
--

Anexo 7. Prueba de manejo del Blog Prueba de manejo del blog

Si	
No	

<i>Fecha: Junio 10 de 2014</i>	<i>Estudiante</i>					
<i>Logro</i>	<i>#1</i>	<i>#2</i>	<i>#3</i>	<i>#4</i>	<i>#5</i>	<i>#6</i>
1 Maneja el mouse .						
2. Maneja las flechas del teclado que indican direccionalidad.						
3. Sabe cómo abrir el blog.						
4. Sabe desplazarse en el blog.						
5. Puede volver al blog cuando un juego se abre en una página externa.						
6 Sabe cerrar los juegos que se han abierto en otras ventanas.						
7. Sabe bajar y subir el volumen.						
8. Sabe conectar los speakers al computador						
9. Entiende los juegos de manera intuitiva.						
10. Sabe activar un video.						
11. Sabe ampliar un video para verlo en full screen						
12. Sabe cómo parar un video.						
13. Sabe cómo retroceder un video.						
14. Sabe cómo se llama la pagina web.						
15. Puede hacer uso del blog en grupo .						
16. Puede esperar su turno.						
17. Le colabora a los compañeros, cuando sabe algo.						
18. Puede callar cuando se le pide que deje al compañero interactuar solo en el computador.						
19. Intenta de nuevo cuando no puede realizar alguna actividad en el blog .						
20. Expresa que entra al blog.					<i>tiene dificultades</i>	
21. Expresa que no entra al blog.						
22. Expresa que sus padres lo acompañan cuando hace uso del blog en la casa.						
23. Puede hacer búsqueda según su interés. Ejm: juegos, cuentos, canciones.			<i>Solo games</i>			
24. Sabe usar la ilustración interactiva que presenta el vocabulario de la unidad						