



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004
Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012**

**Facultad de Humanidades y Ciencia de la Educación
Maestría en Ciencias de la Educación**

**Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del
inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en
la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería,
Departamento de Córdoba- Colombia**

Autora: Iveth Paola Salas García

Panamá, Diciembre 04 de 2020

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA
Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004
Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012**

**Facultad de Humanidades y Ciencia de la Educación
Maestría en Ciencias de la Educación**

**Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del
inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en
la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería,
Departamento de Córdoba- Colombia**

**Informe presentado como requisito para optar al grado de Magister en
Ciencias de la Educación**

Autora: Iveth Paola Salas García

Directora: Dra. Deyser Gutiérrez A.

Panamá, Diciembre 04 de 2019

Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia

AUTOR

Apellido(s): **Salas García**

Nombre(s): **Iveth Paola**

Teléfono:

Email: ivethsagar@hotmail.com

Firma _____



**Dra. Deyser Gutiérrez A.
Directora de Tesis**

DEDICATORIA

A DIOS, por su voluntad conmigo de permitirme construir mi proyecto de vida día a día, gracias por consolidar en mí un maravilloso corazón, e inspirar mi mente para seguir edificando mis sueños en una realidad. Por darme la fortaleza de seguir a pesar de las dificultades.

En memoria DE FANNY GARCIA MELENDÉZ mi madre que, en el cielo está, al lado de DIOS, que me cuida y me protege con su gran amor, por dedicarme los mejores años de su vida al educarme con buenos valores y acompañarme en la escuela de la vida, dándome los mejores ejemplos y enseñándome con, sencillez humildad y sacrificio, confiando y creyendo en cada una de las expectativas fijadas.

A mis hermanos dedico esta tesis, a quienes quiero motivar y fomentar sus deseos de superación para alcanzar sus sueños, a ser ejemplo para ellos y perseguir nuevas metas, tanto profesionales como personales.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a DIOS, desde lo más profundo de mi corazón, por ser mi fuerza y fortaleza en momentos de debilidad, por haberme acompañado e iluminado a lo largo de mi maestría y por subir un peldaño más en mi vida profesional.

Agradezco a mi madre por confiar en mí, por estar presente siempre en cada momento de mi vida, dándome sus mejores consejos, y por apoyarme en cada decisión. Por enseñarme a luchar por lo que se quiere, por nunca dejar de confiar en mí a pesar de los errores cometidos, a ella agradezco este nuevo paso en mi vida.

Agradezco a la UMECIT por haberme aceptado y abrirme las puertas para consolidar un logro más en mi vida profesional también a los diferentes docentes que me brindaron sus conocimientos con mucha sencillez y humildad. A mi tutora de tesis,

A la Doctora Deiser Gutiérrez por su apoyo y paciencia para guiarme durante todo el desarrollo de esta tesis.

Y a todas aquellas personas de alguna forma me colaboraron y acompañaron en este proceso.

TABLA DE CONTENIDO

Pág.

FRONTISPICIO
DEDICATORIA
AGRADECIMIENTO
TABLA DE CONTENIDO
LISTA DE CUADROS
LISTA DE TABLAS
RESUMEN

INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA	17
1. Descripción de la Problemática	18
1.1. Formulación de La Pregunta de Investigación	25
2. Objetivos	26
2.1. Objetivo General	26
2.2. Objetivos Específicos	27
3. Justificación e Impacto	27
4. Alcances y limitaciones	29
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	31
2.1. Bases Teóricas, Investigativas, Conceptuales y Legales ..	32
2.1.1. Bases Teóricas	32
2.1.1.1. Teoría de la personalidad: Estimulo – Respuesta (Burrhus Skinner)	32
2.1.1.2. Teoría Cognitiva (Jean Piaget)	33

2.1.1.3.	Teoría del Aprendizaje significativo (David Ausubel)	33
2.1.1.4.	Teoría del aprendizaje para la era digital: la Conectividad (George)	34
2.1.1.5.	Teoría del procesamiento de la información (Gagné).....	34
2.1.2.	Bases Investigativas	35
2.1.2.1.	Antecedentes de Investigación.....	35
	Bases Conceptuales	45
2.1.2.2.	Estrategias didácticas	45
2.1.3.2.	Entornos virtuales de aprendizaje (EVA).....	49
2.1.3.2.1	Calidad Didáctica	54
2.1.3.2.2	Procesos Cognitivos.....	57
2.1.3.2.3	Aprendizaje significativo	59
2.1.3.3.	El inglés como lengua extranjera	61
2.1.4	Bases Legales	63
2.1.4.2	Constitución Política de Colombia (2016).....	63
2.1.4.3	Plan Decenal de Educación (2016 – 2026)	64
2.1.4.4	Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés (2006).....	64
2.2	Definición Conceptual y Operacional de las Variables	66
2.2.3	Variable	66
2.2.4	Definición Conceptual.....	66
2.2.5	Definición Operacional.	66
2.3	Operacionalización de las Variables	66
CAPÍTULO III. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN		68
3.1.	Paradigma, método y enfoque de investigación.....	69
3.2.	Tipo De Investigación	70
3.3	Diseño de la investigación	71

3.4. Población, muestra y muestreo	72
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	73
3.6. Procedimiento de la Investigación	74
3.7. Validez y confiabilidad del instrumento	75
3.8 Técnicas De Análisis De Datos	76
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS	78
4.1. Procesamiento de los Datos	79
4.2. Discusión de los Resultados	87
CAPÍTULO V. PROPUESTA	96
5.1. Denominación de la Propuesta	97
5.2. Descripción de la Propuesta	97
5.3. Fundamentación.....	99
5.4. Objetivos de la Propuesta	100
5.4.1. Objetivo General	100
5.4.2. Objetivos Especificos	100
5.5. Beneficiarios	100
5.6. Productos	104
5.7. Localización	105
5.8. Método.....	105
5.9. Cronograma.....	109
5.10. Recursos	110
5.11. Presupuesto.....	111
CONCLUSIONES	116
RECOMENDACIONES	118
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	120

ANEXO A INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

ANEXO B INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DIRIGIDOS A
DOCENTES

ANEXO C INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DIRIGIDOS A
ESTUDIANTES

ANEXO D CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

LISTA DE CUADROS

	Pág.
1 Operacionalización de la variable	69
2 Sinopsis	101
3 Cronograma de actividades	103
4 Recursos	104

LISTA DE TABLAS

	Pág.
1 Escala de medición de la variable	77
2 Distribución de la Muestra	75
3 Baremo ponderado para la categorización de los resultados	79
4 Dimensión: Ambiente virtual	82
5 Dimensión: Calidad didáctica	84
6 Dimensión: Procesos cognitivos	86
7 Dimensión: Aprendizaje Significativo	88
8 Variable: Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera	90

RESUMEN

La formación del docente desde las tecnologías de la información la comunicación (TIC), en el siglo XXI representa un reto fundamental para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Su capacitación en materia pedagógica y didáctica es necesaria para fortalecer la interacción con sus estudiantes y por ende hacer de los procesos de enseñanza y aprendizaje una experiencia fructífera y satisfactoria. Por consiguiente, la presente investigación tiene como objetivo proponer estrategias didácticas en entornos virtuales, para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia. Desde lo teórico se basó en los aportes de Ausubel (1970); Amante y Gómez (2017); Amaya (2009); Belloch (2012); Bermejo, Ruiz, Ferrándiz, Soto y Sainz (2014); Calderón, Osorio & Rendón (2016), Meneses (2007); Sagza-Garzón (2016), entre otros, para la variable en estudio. Metodológicamente, la investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva, con un diseño de campo, no experimental transversal. La población está constituida por todos los estudiantes y docentes de dicha institución, de la cual se extrajo una muestra de (84) estudiantes y (2) docentes. Se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos y como instrumento el cuestionario compuesto de 36 ítems con una escala tipo Likert, cuyos indicadores se relacionan con las variables y objetivos definidos. Los resultados permitieron concluir que existen debilidades en la descripción y manejo de ambientes virtuales para el aprendizaje del inglés por parte de los docentes y estudiantes, así como en la caracterización y desarrollo de la calidad didáctica, la implementación de los procesos cognitivos y el desarrollo de aprendizajes significativos, lo que evidencia la necesidad que tienen ambos actores en mejorar su calidad educativa.

Palabras clave: Didáctica, enseñanza, estrategias, Lengua extranjera, TIC

ABSTRACT

Teacher training from information technology communication (ICT) in the 21st century represents a fundamental challenge for teaching English as a foreign language. Their training in pedagogical and didactic matters is necessary to strengthen the interaction with its students and thus make the teaching and learning processes a fruitful and fulfilling experience. Therefore, this research

aims to propose teaching strategies in virtual environments, for teaching English as a Foreign Language to primary education students in the Educational Institution the Remembrance of the Municipality Montería, Department of Córdoba-Colombia. From the theoretical he relied on the contributions of Ausubel (1970); Amante y Gómez (2017); Amaya (2009); Belloch (2012); Bermejo, Ruiz, Ferrándiz, Soto and Sainz (2014); Calderón, Osorio & Rendón (2016), Meneses (2007); Sagza-Garzón (2016), among others, for the variable under study. Methodologically, the research was conducted under the quantitative approach, descriptive type, with a field design, not cross-sectional experimental. The population consists of all the students and teachers of that institution, from which a sample of (84) students and (2) teachers was extracted. The survey was used as a data collection technique and as an instrument the questionnaire composed of 36 items with a Likert scale, whose indicators relate to the defined variables and objectives. The results led to the conclusion that there are weaknesses in the description and management of virtual environments for learning English by teachers and students, as well as in the characterization and development of teaching quality, the implementation of cognitive processes and the development of meaningful learnings, which shows the need for both actors to improve their educational quality.

Keywords: Didactics, Teaching, Strategies, Foreign Language, ICT

INTRODUCCIÓN

En los momentos actuales las tecnologías de la información y comunicación (TIC) influyen en la vida de los seres humanos, pues abarca casi todos los campos en los que estos se desenvuelven; se podría decir, que estas herramientas facilitan los procesos en todos los ejes vinculados con el saber, ya que permite planificar, direccionar, ejecutar, evaluar y controlar de manera organizada cualquier situación que se presente en un determinado contexto, y claro está, el área de la educación no es ajena a este tipo de avances y herramientas novedosas.

El empleo de las TIC, ofrece elementos útiles en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los cuales permiten una interacción significativa entre el docente y el estudiante, siempre y cuando, estas tecnologías sean aprovechadas de manera adecuada por ambos, porque es necesario señalar que ellas no trabajan por sí solas, sino que son los seres humanos los que le dan el movimiento y la aplicación que se necesita, para que puedan ser usadas de la mejor manera. Este planteamiento, guarda relación con lo planteado por Castaño, 2005; Escobar, 2005; Wolton, 2000; y Castells, 1999, quienes señalan que las tecnologías por sí mismas no ofrecen posibilidades de interacción social, no son buenas, ni malas, pero tampoco neutras, dependen de la acción del sujeto que las utiliza y con qué fin lo hace.

En alusión a lo expuesto, es prioritario que los docentes de lenguas extranjeras utilicen las TIC como recursos tecnológicos, a través de estrategias didácticas, con el propósito de formar estudiantes, que no solo comprendan e interpreten los propósitos de la lengua en términos pragmáticos y semánticos, sino que sean reflexivos, críticos, autónomos y gestores de cambio en la comunidad educativa en la que se desempeñen. En otras palabras, con estas herramientas, los docentes pueden lograr que sus estudiantes incrementen potencialidades y a la vez a construyan

conocimientos nuevos desde el inglés como lengua extranjera. Desde esta visión, las TIC representan herramientas enriquecedoras en el quehacer pedagógico.

En este contexto, la capacitación del docente es fundamental porque no sólo le permite usar las TIC, sino la posibilidad de emplear estrategias didácticas innovadoras necesarias para hacer del proceso enseñanza-aprendizaje una experiencia fructífera y satisfactoria.

No obstante, en la Institución Educativa el Recuerdo de Montería, los docentes presentan debilidades en el uso de estrategias didácticas y metodológicas innovadoras mediadas por TIC, lo que genera que no se lleve a cabo un adecuado proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera. Tanto es así que un 70% de los docentes de la institución no aplican estrategias didácticas basadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza del inglés.

Estas situaciones, muestran que las TIC no han sido incluidas de manera adecuada y efectiva en las instituciones educativas. Por tal motivo, en la presente investigación se proponen estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia. Con éstas se potencializan los conocimientos de los estudiantes relacionados con el aprendizaje del idioma inglés, sus habilidades comunicativas, lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas, y se fortalece el trabajo grupal, cooperativo, colaborativo y autónomo a través de las TIC tanto de los docentes como de éstos.

Para cumplir con este objetivo, el trabajo se estructuró de la siguiente manera:

En el capítulo I denominado contextualización del problema se expone la temática que se va a estudiar mediante la descripción y formulación del

problema, los objetivos (general y específicos), que guían el transcurso del estudio, la justificación e importancia, el alcance y limitaciones.

En capítulo II llamado fundamentación teórica de la investigación se presentan las bases teóricas, investigativas, conceptuales y legales que sustentan la investigación, así como el sistema de variables que rigen el estudio y la operacionalización de la variable.

En el capítulo III titulado aspectos metodológicos de la investigación se explican los criterios metodológicos utilizados en el desarrollo del estudio, se indica el paradigma, el tipo y diseño de la investigación, la población, muestra, las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos, la validez y confiabilidad, y el procedimiento de investigación.

En el Capítulo IV se presenta el análisis e interpretación de los resultados, a través del análisis y discusión de tablas porcentuales que reflejan los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos utilizados, así como la disertación de los objetivos y las teorías. De igual modo, se analiza el comportamiento de los indicadores y dimensiones de la variable y su correlación, y por último las conclusiones y recomendaciones.

En el Capítulo V denominado propuesta se incluye su denominación, descripción, fundamentación, objetivos, beneficiarios, productos, localización, método, cronograma, recursos y presupuesto.

CAPÍTULO I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

1. Descripción de la Problemática

El gobierno nacional ha tomado iniciativas para fomentar el aprendizaje del inglés y mejorar la calidad en su enseñanza, siendo el Programa Nacional de Bilingüismo (PNB) la principal bandera. Según Fandiño-Parra, et al. (2012), el PNB fue establecido en el 2004 por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), no solo como instrumento que pretende contribuir a mejorar la calidad educativa, sino como una estrategia para promocionar la competitividad (MEN, 2006). Según estos autores la implementación del PNB busca fortalecer el dominio de una lengua extranjera como factor fundamental para desenvolverse en una sociedad inmersa en dinámicas globales de tipo económico, académico, tecnológico y cultural, sumado al hecho de que el mejorar las competencias comunicativas en inglés lleva a más oportunidades para sus ciudadanos, así como el reconocimiento de otras culturas y el crecimiento individual y colectivo. (Sánchez y Otero, 2014).

Es así como el Ministerio de Educación Nacional, más adelante formula el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, que incluye los nuevos estándares de competencias comunicativas en lengua extranjera inglés. Con el Marco Común Europeo como referente nacional e internacional, el programa se propone elevar la competencia comunicativa, lingüística, pragmática y sociolingüística en inglés en todo el sistema educativo y fortalecer la competitividad nacional. En esta tarea juegan un papel decisivo los docentes y las instituciones educativas, públicas y privadas, y todos los niveles que hacen parte del sistema, desde el Preescolar hasta el Superior (MEN, 2006, citado por Rangel, 2014).

Ser bilingüe es esencial en este mundo globalizado. El manejo de una segunda lengua propicia una mejor comunicación, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse saberes y hacerlos circular, entender y hacernos entender, enriquecerse y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe es

tener más conocimientos y oportunidades para ser más competentes y competitivos, y mejorar la calidad de vida de todos los ciudadanos. (p. 44)

La Ley 115 de (1994, citada por Rangel, 2014), en sus objetivos para la educación Básica y Media, demanda la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y capacidad de expresarse al menos en una lengua extranjera. A partir de su promulgación, es obligatorio que las instituciones escolares adoptan la enseñanza del inglés como lengua extranjera. De ahí el compromiso del Ministerio de Educación con la creación de condiciones para apoyar a las Secretarías de Educación e involucrar en el proceso a todos los implicados en la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de esa lengua, universidades, centros de lengua, organismos de cooperación internacional y proveedores de materiales educativos, entre otros (Ley 115 de 1994, art 21, 22, 23, 27, 30).

Por otro lado, en el marco de la Revolución Educativa Colombiana, el programa vincula el uso de medios y nuevas tecnologías de información y comunicación para optimizar la enseñanza y el aprendizaje, reducir la brecha digital y aprovechar las ventajas de la conectividad y las nuevas formas de alfabetización. Mediante el uso de tecnologías y medios es posible llegar a más personas, sin grandes desplazamientos y reduciendo costos, bien sea con la televisión educativa, la radio, los medios impresos o la conexión a la red de redes (MEN, 2005, Citado por Rangel, 2014).

En relación a lo expresado, es importante conocer las diversas iniciativas que el gobierno nacional ha tomado en relación con las TIC. Una de ellas es la planteada por el Ministerio de Educación de Colombia- MEN (1984), en su Decreto 1002 en sus artículos 6, 7 y 17, cuando señala la importancia de incluir las tecnologías en las instituciones. Por ejemplo, en el Artículo 6º se expresa la necesidad de que en la educación básica se incluyan además de las áreas ya existentes, la educación en tecnología y la correspondiente a un idioma extranjero. Textualmente, define la

educación en tecnología como aquella que tiene por objeto la aplicación racional de los conocimientos y la adquisición y ejercicio de habilidades y destrezas que contribuyan a una formación integral, faciliten la articulación entre educación y trabajo, y permitan al estudiante utilizar de manera efectiva los bienes y servicios que le ofrece el medio.

Luego, en el Artículo 7, se plantea que el área de educación en tecnología, que cada centro educativo establecerá en Básica Secundaria, debe seguir una secuencia organizada y mantener la debida continuidad a través de todos los grados. Esta área estará preferentemente orientada hacia la o las modalidades elegidas por el Centro Educativo.

Y en el artículo 16, se señala que el Ministerio de Educación Nacional promueve en los centros educativos debidamente calificados y autorizados, experiencias pedagógicas que conduzcan a la adopción de nuevos métodos que mejoren el proceso de aprendizaje y estimulará a las facultades de ciencias de la educación para que impulsen y asesoren dichas experiencias.

En la década de los 90s, con la Ley 115 de 1994, el uso de las TIC se hace más evidente dentro de las asignaturas requeridas en el plan de estudio; pero el efecto más impactante en las mismas se ha logrado mediante el desarrollo de plataformas que hacen una atmósfera más lúdica al momento de usarla y que de manera informal genera más impacto en la población que una cátedra o asignatura en la educación formal. (Mena, 2018).

Luego con el Decreto 709 de 1996 en los Artículos 2 y 9 respectivamente, se apunta que los programas de formación deben estimular innovaciones educativas y propuestas de utilidad pedagógica, científica y social para mejorar la praxis, esta aplicación también permite el mejoramiento cualitativo del proyecto educativo institucional (PEI) y, en general, del servicio público educativo, para lo cual es fundamental

considerar en la formación continua de los docentes, la inclusión de experiencias pedagógicas soportadas en la innovación, entendiendo esta última como un proceso intencional y planeado, que se sustenta en la teoría y en la reflexión y que responde a las necesidades de transformación de las prácticas a través de la vinculación de las TIC como recurso fundamental para el aprendizaje. (Mena, 2018)

Por tal motivo, la incorporación de las TIC en el aula representa una realidad necesaria en el contexto educativo actual para mejorar los procesos pedagógicos, tal como se sugiere en el documento Competencias TIC para el desarrollo profesional docente (MEN 2013) que repercute tanto en el modo de interacción de los actores del proceso; como en el proceso mismo de enseñanza, ya que la tendencia exige el uso de nuevas tecnologías y pone al alcance de docentes y estudiantes elementos y herramientas que dinamizan estrategias que detonan un cambio rotundo en las diferentes formas de enseñanza. En alusión a ello, es prioritario desligarse de esquemas preconcebidos tradicionales tanto en la forma de relación entre los actores como en la adquisición y uso del conocimiento, de ahí que las TIC se convierten en un medio importante para movilizar la gestión del aprendizaje de los estudiantes. (Mena, 2018)

Las formas de incorporación de las nuevas tecnologías, inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje, congruente con la manera en que estudiantes y profesores hacen uso de ellos, así como el grado en que el uso real resulta o no coincidente con los efectos esperados, y esto a su vez en el impacto que genera la misma como estrategia. Tal como se sugiere en el documento Competencias TIC para el desarrollo profesional docente, (MEN 2013.) Es este el principal de los problemas que surgen frente al uso de TIC en el aula. (Mena, 2018)

De igual modo, para Mena (2018), con el propósito de cumplir con estas metas de mejoramiento educativo surge la necesidad de revisar el modelo tradicional de educación y por ende la adopción de modelos que

exigen mayor dinamismo en su ejecución; dando paso al diseño, generación e incorporación de estrategias que mejoren no solo los procesos internos sino a su vez externos, es decir no solo se apunta a los procesos de mejora en los resultados continuos de los estudiantes a nivel institucional sino en los resultados obtenidos al presentar las pruebas programadas por el Estado, entre estas: Saber 11 ICFES, Saber Pro, entre otras.

En este contexto, según Ortega (2003, citado por Mena, 2018), la incorporación de las TIC en la escuela, constituye una ruptura con lo tradicional, pues propicia escenarios abiertos flexibles tanto a los nuevos métodos de conocimiento, como constructores y forjadores del mismo, como a la colaboración mutua entre los actores educativos, lo que apertura nuevas posibilidades.

En los planteamientos anteriores, se resalta la importancia de llevar a cabo estrategias a través de las TIC en el contexto educativo, específicamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En tal sentido, para Díaz y Hernández, (1999, citado por Rangel, 2014), las estrategias de aprendizaje consisten en procedimientos o conjunto de pasos y habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información.

Las estrategias de aprendizaje han sido consideradas especialmente importantes para el aprendizaje del idioma, puesto que constituyen herramientas para el estudiante en el involucramiento activo y autodirección del aprendizaje, lo que es esencial para el desarrollo de la competencia comunicativa (Oxford, 1990; Richards y Lockhart, 1994; Monereo, 2004; Casar y Hernández, 2000, citados por Rangel, 2014).

Según Salina (2004, citado por Rangel, 2014) las estrategias que se pueden utilizar en el aula son útiles siempre y cuando se trate de una actividad del profesor, una actividad del alumno, una organización del trabajo a desarrollar, una organización del espacio y del tiempo, de materiales. Una estrategia educativa se define como un plan para lograr los objetivos de aprendizaje, que implica métodos, medios y técnicas a través de los cuales se asegura que el alumno logrará realmente sus objetivos y que la estrategia elegida determinará de alguna forma el conjunto de objetivos a conseguir y, en general, toda la práctica educativa.

En ese contexto, el rol del docente es importante pues este debe participar de forma activa, dinámica e innovadora en la aplicación de estrategias para mejorar la calidad académica basada en tecnologías en la institución. De este modo, propiciará de manera adecuada la interacción continua con sus estudiantes, en la cual se valore el conocimiento obtenido, a través de un aprendizaje mutuo. No sólo se trata de que los estudiantes apoyados en TIC mejoren sus conocimientos previos sino también sus habilidades cognitivas, afectivas, motrices, investigativas e interactivas.

Sin embargo, en la Institución Educativa El Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, según observaciones sistematizadas, se pudo determinar que los docentes presentan debilidades en el uso de estrategias didácticas y metodológicas adecuadas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, éstos siguen utilizando la pedagogía tradicional lo que impide que se logre una enseñanza innovadora y de calidad tan necesaria en los contextos actuales enmarcados en las tecnologías de la información y la comunicación.

Cabe destacar, que el cuerpo docente de la institución tiene la capacitación técnica básica para la adecuada utilización de los recursos tecnológicos, sin embargo, la mayor parte del tiempo, no los usan ya sea por falta de motivación, tiempo, interés o compromiso con los mismos, lo

que genera un problema continuo, pues desde este punto la dinámica educativa se ve enmarcada en prácticas pedagógicas tradicionales, y ello a su vez origina una constante desmotivación de los estudiantes que influye de forma negativa en la obtención de buenos resultados académicos.

Por tal motivo, es necesario que los docentes lleven a cabo estrategias didácticas innovadoras con el propósito de que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas, lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas en el área de inglés como lengua extranjera, lo que a su vez repercute en el mejoramiento de su desempeño académico,

En tal sentido, según los niveles comunes planteados por el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas MCERL (2002) los estudiantes de grado 2 y 3 de la Institución educativa “El Recuerdo” actualmente se encuentran en el nivel A 1. En este nivel el estudiante es un usuario básico, capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como, frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.

Asimismo, en la institución “El Recuerdo”, se necesita de un modelo pedagógico adecuado para que docentes y estudiantes puedan interactuar a través de las TIC en pro de lograr resultados satisfactorios (éste actualmente se encuentra en construcción pues es una institución nueva en Montería creada hace tres años). Los docentes trabajan con los lineamientos curriculares y mallas de aprendizaje creadas por el MEN (2006).

Al respecto, según Navas-Montes, et al. (2016):

Las tecnologías, dentro de un proyecto pedagógico innovador, facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje; sensibilizan para nuevos asuntos, traen informaciones nuevas, aumentan la interacción (redes electrónicas), permiten la personalización (adaptación del trabajo al ritmo de cada estudiante) y se comunican fácilmente con el estudiante, porque traen para la sala de clases los lenguajes y medios de comunicación del día a día. (p.90)

En atención a lo expuesto, se evidencia la necesidad de que los docentes desarrollen estrategias didácticas en entornos virtuales como medios para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa El Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia.

Con estas estrategias se busca que los estudiantes en un ambiente o entorno virtual propicio, mejoren sus procesos cognitivos, en pro de obtener un aprendizaje significativo, y los docentes logran una calidad didáctica tan necesaria en los contextos actuales enmarcados en las tecnologías de la información y comunicación TIC. En otras palabras, el docente para la aplicación de estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza del inglés, debe dar prioridad a 4 aspectos fundamentales e inherentes a las mismas: ambiente virtual, procesos cognitivos, calidad didáctica y aprendizaje significativo.

1.1. Formulación de La Pregunta de Investigación

¿Cómo gestionar el proceso de enseñanza del área de inglés como lengua extranjera, a estudiantes de educación primaria, mediado por estrategias didácticas en entornos virtuales en la Institución Educativa El Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia?

Para un mejor abordaje del problema, se redactan las siguientes

preguntas de investigación específicas:

¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera en cuanto a ambiente virtual y calidad didáctica, en el nivel de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia?

¿Cuáles son los componentes o dimensiones relacionados con los procesos cognitivos que deben integrarse en el diseño de estrategias didácticas virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel primario en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia?

¿Cuál es la valoración sobre las posibilidades de implementación de estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia, como medio para lograr un aprendizaje significativo?

En alusión a lo expuesto, a continuación se describen los objetivos de la investigación:

2. Objetivos

2.1. Objetivo General

Proponer estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia

2.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera en cuanto a ambiente virtual y calidad didáctica, en el nivel de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia.

Caracterizar los componentes o dimensiones relacionados con los procesos cognitivos que deben integrarse en el diseño de estrategias didácticas virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel primario en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia

Valorar las posibilidades de implementación de estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia, como medio para lograr un aprendizaje significativo.

3. Justificación e Impacto

El presente estudio tiene relevancia académica por los aportes en la profundización de los conceptos de estrategias didácticas aplicadas en entornos virtuales, como herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de inglés.

Por tal motivo, educar al estudiante en el uso competente de las tecnologías de la información y la comunicación en una lengua extranjera es tarea prioritaria en lo contextos actuales. Esto se traduce en el hecho de que a través de las TIC se crean las condiciones para que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas, lingüísticas, pragmáticas y socio-lingüísticas que puedan aplicar en cualquier circunstancia de la vida. En

este punto, el aprendizaje significativo les permite alcanzar los objetivos individuales.

Asimismo, la introducción de las TIC en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, permitirá dinamizar la gestión del proceso pedagógico en general, con el objetivo de alcanzar mejores niveles de calidad en la enseñanza, claro está si se logra que directivos, docentes, y estudiantes reciban las orientaciones metodológicas y estrategias didácticas necesarias para desarrollar las habilidades. En alusión a lo anterior, toda acción docente, en la enseñanza de una lengua extranjera como el inglés, se basa en la necesidad de reflexionar para mejorar la práctica y lograr que los estudiantes muestren interés por comprender los contenidos, además de tener la mayor capacidad para aprender con el inglés.

Ahora bien, basado en lo anterior, esta investigación se justifica:

Desde el punto de vista teórico, porque permite obtener una serie de datos a través de diferentes consultas útiles, constituyéndose el estudio en una referencia para futuras investigaciones, que pretendan generar y plantear nuevas propuestas.

De igual manera, tiene un valor práctico, por cuanto garantiza el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje del área de inglés en la Institución Educativa “El Recuerdo”, del Municipio de Montería-Departamento de Córdoba.

En lo metodológico, el estudio ofrece un instrumento que puede servir para diagnosticar problemáticas similares en otras instancias de la institución, a fin de detectar los aspectos que requieren mejorar y tomar los correctivos y acciones educativas pertinentes

El propósito de esta investigación es proponer estrategias didácticas en entornos virtuales, que contribuyan al logro de una enseñanza innovadora

en el área de inglés a estudiantes en educación primaria, específicamente en los grados 2 y 3 en la Institución Educativa El recuerdo de Montería, considerando que las TIC constituyen elementos facilitadores que permiten motivar y fortalecer las destrezas y habilidades en los estudiantes. Se trata de que éstos logren un aprendizaje significativo que les permita mejorar su nivel de desempeño en el idioma inglés.

4. Alcances y limitaciones

La investigación representa un aporte fundamental al proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera, mediada por las TIC, pues contribuye a la incorporación de elementos innovadores que permiten a los docentes conocer y disponer de herramientas tecnológicas que facilitan la interacción con sus estudiantes en el proceso de enseñanza y a su vez, favorecen todo el proceso pedagógico en el cual interactúan las demás ciencias.

El alcance de esta investigación se encuentra situado en proponer estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia. Lo cual tiene como finalidad brindar estímulos y motivar a los estudiantes al aprendizaje de una segunda lengua, ya que según Galindo y Botero (2016), saber inglés es desdibujar las barreras de comunicación y entendimiento de nueva información. Asimismo, Rangel (2014), señala que como consecuencia se inicia en la vida de los estudiantes un proceso de transformación y desarrollo, mediante el cual se modifica y mejora la calidad de vida, dándoles a los estudiantes una amplia visión del mundo, mejorando las perspectivas y demostrar la cantidad de oportunidades que se tiene cuando se es bilingüe.

Ahora bien, con esta propuesta, el docente mejora y fortalece su práctica en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería,

Departamento de Córdoba- Colombia, asimismo, ayuda a construir las nuevas generaciones de niños y niñas, para que estén en capacidad de desarrollar las habilidades necesarias para enfrentar la vida profesional, personal y social.

CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Bases Teóricas, Investigativas, Conceptuales y Legales

2.1.1. Bases Teóricas

Como fundamento teórico de esta investigación se mencionan aquellas teorías relacionadas con la enseñanza, el aprendizaje, la comunicación, las TIC, entre otros aspectos. Es pertinente conocer como los teóricos describen la manera en que las personas aprenden de manera integral. Con este conocimiento se puede identificar, analizar, comprender, predecir y controlar el comportamiento; desde este punto pueden generarse las estrategias de enseñanza. En tal sentido, con la premisa de tener una perspectiva mucho más amplia de los procesos de aprendizaje relacionados con el uso de estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés en el proceso educativo, se presentan las siguientes teorías:

2.1.1.1. Teoría de la personalidad: Estimulo – Respuesta (Burrhus Skinner)

Para Skinner (1957), y Lado (1964):

Todo aprendizaje tiene lugar mediante un proceso de formación de hábitos de conducta a partir el mecanismo de estímulo - respuesta – refuerzo. En el aprendizaje de una lengua, el estímulo es la lengua a la que el aprendiz está expuesto y la respuesta es la producción del aprendiz y el refuerzo puede presentarse en forma de elogio o de corrección por parte del interlocutor (adulto, hablante nativo o profesor), o de éxito o fracaso en la comunicación. (p.78)

Para los conductistas Skinner (1957) y Lado (1964), dominar una lengua extranjera, significa aprender novedosos hábitos lingüísticos que pueden encontrarse con los hábitos pertenecientes a la lengua materna, anteriormente adquiridos. En tal sentido, los nuevos hábitos se construyen a través de la repetición y puesta en práctica de modelos lingüísticos

propios de la lengua meta hasta que dichos modelos han sido sobreaprendidos y pueden ser producidos por el estudiante de manera mecánica, sin detenerse a pensar en ellos.

2.1.1.2. Teoría Cognitiva (Jean Piaget)

Para Piaget (1976), el organismo tiene la capacidad para organizar datos del entorno mediante esquemas de conocimiento y acomodar los esquemas que se encuentren disponibles en un contexto determinado con datos novedosos con el propósito de construir otros esquemas o cambiar los ya existentes. De esta forma, el individuo se mantiene en un continuo proceso de discrepancia entre lo que se conoce y los datos e informaciones que le posibilita el ambiente para adquirirlos, relacionarlos y adecuarlos a su forma de pensar. Por ello, el objetivo fundamental del pensamiento consiste en la creación de estructuras de conocimiento sucesivas que transitan por diferentes estadios y acumulan, mediante ajustes progresivos, los conocimientos obtenidos en estadios anteriores. Estos estadios explican las reglas que permiten el paso de la lengua materna a una segunda lengua extranjera.

2.1.1.3. Teoría del Aprendizaje significativo (David Ausubel)

Para Ausubel (1970) el aprendizaje significativo sucede cuando se logra relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos. Esto significa que la construcción del conocimiento inicia con la observación y registro de sucesos y objetos a través de conceptos que ya se tienen.

Desde su teoría Ausubel expresa que los nuevos conceptos que deben ser aprendidos, se pueden incorporar a otros conceptos o ideas más comprensivas (organizadores previos). Un ejemplo de ellos, son frases o

gráficos. Estos están diseñados para suministrar y aprender nueva información.

Ausubel afirma que existe diferencia entre el aprendizaje de memoria y el aprendizaje significativo. El primero permite incorporar información nueva con la estructura de conocimiento previo, pero sin producirse interacción. En cambio, el aprendizaje significativo involucra reconocer las relaciones entre los conceptos, por lo que este aprendizaje es transferido a la memoria a largo plazo. Un ejemplo de ello, es que la adquisición de una lengua extranjera, puede propiciar un aprendizaje significativo.

2.1.1.4. Teoría del aprendizaje para la era digital: la Conectividad (George)

Para Siemens (2004), el conectivismo representa la integración de diversos principios examinados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. Desde su visión el aprendizaje ocurre en el interior de entornos dudosos de elementos que están en constantes cambios, y que el individuo no controla. El aprendizaje es un conocimiento que puede aplicarse y residir fuera del individuo, pues éste puede darse en una organización o base de datos, es decir, está dirigido hacia la conexión de conjuntos de información especializadas, por tal motivo, las conexiones propician un mejor aprendizaje que el estado actual de conocimiento. Con el conectivismo se obtienen continuamente nuevas informaciones. La habilidad está en diferenciar la información relevante de la que no lo es, y en reconocer cuando dicha información modifica el entorno en el que se da, en base a las decisiones que se han tomado con anterioridad.

2.1.1.5. Teoría del procesamiento de la información (Gagné)

Según Gagné, la información llega al sistema nervioso a través de los órganos de los sentidos, luego se procesa y almacena en la memoria

hasta que sea pertinente su recuperación. Si esta información se relaciona con alguna anterior puede guardarse de forma fácil, ahora si no es sí, es prioritaria la práctica y repetición del aprendizaje.

Para Gagné, la amplia variedad de posibles aprendizajes se pueden agrupar en ocho diferentes tipos de aprendizajes: el aprendizaje de reacción a señales o reflejos, el aprendizaje condicionado estímulo-respuesta, el encadenamiento de secuencias de acción motoras, la asociación verbal, la discriminación, el aprendizaje y comprensión de conceptos, el de principios con los que estructurar las valoraciones hechas por el sujeto y el de resolución de problemas. Las emociones intensas y las motivaciones facilitan (o dificultan, según el caso) dicho almacenamiento y posterior recuperación. Atender a todos estos elementos planteados por Gagné es pertinente para abordar la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la presente investigación.

2.1.2. Bases Investigativas

2.1.2.1. Antecedentes de Investigación

El marco teórico, constituye la manera en que se conoce teóricamente la variable en estudio, muestra no solo autores sino también antecedentes que permiten sustentar la pertinencia del estudio. Cuando se inicia el marco teórico es necesario incluir los antecedentes de la investigación, que son todos aquellos trabajos que preceden al que se está realizando, pero que además guardan mucha relación con los objetivos del estudio que se aborda.

A continuación, se presentan antecedentes relacionados con la variable de estudio (Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera), redactados de lo general a lo particular, es decir, internacionales y nacionales, en cuanto a los locales

fue difícil conseguir antecedentes que permitan sustentar la variable, es por ello que no se encuentran en el desarrollo del trabajo.

En cuanto a nivel internacional se encuentran:

De España, Álvarez (2017), en su artículo de investigación titulado: “La didáctica de la lengua en entornos virtuales de aprendizaje: el caso concreto de la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera y la plataforma Eleclips”, muestra como objetivo analizar y proponer la didáctica de la lengua en entornos virtuales de aprendizaje: el caso concreto de la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera y la plataforma Eleclips. Teóricamente se sustentó bajo las teorías de: García-Aretio (2017), Vázquez (2014), Haverila y Barkhi, (2009), Gros Salvat y Lara Navarra (2009), entre otros.

Metodológicamente la investigación se sustentó en un enfoque comunicativo siguiendo las tendencias pedagógicas actuales más desarrolladas en la enseñanza de lenguas, aquellas que sustentan un modelo lingüístico activo y comunicativo. Se emplearon videos, audios para determinar errores derivados de la oralidad y el discurso. Asimismo, se usaron grabaciones en todos los países de habla hispana, como instrumentos para la recolección pertinente con el estudio.

Entre los resultados obtenidos, se pudo evidenciar que las enseñanzas del español venían reglamentadas por la norma establecida en la península ibérica que determinaba cuál era la lengua modelo en un reduccionismo lingüístico y cultural bastante significativo. Por tal motivo, fue pertinente ajustar la plataforma Eleclips”, a lo establecido en el PCIC. Se llevaron a cabo todas las indicaciones planteadas en el mismo, y se trabajaron las directrices que demanda el Plan curricular, así como aspectos relacionados con la lengua (la gramática, frases hechas, entre otros) y extralingüísticos (velocidad y claridad de dicción, entre otros).

También se concluyó que se cuenta con una extensa gama de materiales que lucen el distintivo de adaptación al Plan Curricular. Los tradicionales niveles Inicial, Intermedio, Avanzado y Superior, simplemente se han dividido en subniveles con la etiqueta de A1, A2, y así sucesivamente. Por tanto, no se ha producido dicha adaptación más que en el cambio de nomenclatura. Representa un hecho del que son conocedores todos los docentes e investigadores dedicados al mundo de ELE o a la enseñanza de segundas lenguas, pues ha sido una práctica general de la mayoría de editoriales y portales de enseñanza.

De México, Amante y Gómez (2017), en su artículo de investigación titulado “E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje”, propone Implementar e-estrategias de aprendizaje de lectura y escritura en la e-enseñanza de una segunda lengua con calidad educativa en un ambiente virtual de aprendizaje a nivel universitario. Teóricamente se sustentó en: López y Peláez (2006), Cabero (2006), Kaplún (2005), Fullan y Stiegelbauer (1997), Celce y Murcia (1991), entre otros.

El método empleado fue la investigación-acción pues fue necesario que los participantes del estudio se convirtieran en protagonistas de los hallazgos y del plan de trabajo. La investigación también fue participativa y colaborativa, debido a que los agentes inmersos en ella trabajaron de forma activa en pro de mejorar su praxis académica, a través de la reflexión continúa. También fue interpretativa al no considerar que existen teorías absolutas y finales, sino que más bien invita a proponer soluciones tomando en cuenta los involucrados y las condiciones particulares del contexto investigado.

Para elegir los participantes, se envió el enlace del cuestionario online a 2500 estudiantes para identificar las percepciones sobre las actividades relacionadas con la lectura y escritura, sus mayores problemas en la

ejecución de las mismas, y una invitación para participar de la implementación del plan de actividades. De estos, 250 respondieron a la encuesta y 100 de ellos expresaron su deseo de participar en el Taller. También, se aplicó como instrumento un cuestionario a 30 docentes del curso de inglés 0 para conocer las apreciaciones, su análisis y sus propuestas de mejora con relación al mismo tema. Además de observar de forma no participativa las dinámicas dentro del aula virtual y su participación en las actividades de lectura y escritura. Con ello se evidenció la participación de los estudiantes en las actividades de lecto-escritura del curso.

Los resultados obtenidos mostraron la necesidad de que tanto los estudiantes como los tutores lleven a cabo actividades en grupo, con el propósito de fortalecer los procesos de interacción entre ambos y mejorar también los procesos de aprendizaje haciendo que los participantes tengan la necesidad de leer los aportes y textos hechos por los compañeros. Sin embargo, es uno de los puntos más complejos para trabajar ya que muchos dependen del tiempo y de los aportes de los demás para continuar con la construcción del producto a entregar. Aunque este aspecto según los estudiantes es el más vulnerable y según ellos el éxito del producto final depende mucho de la retroalimentación, por otro lado para los tutores es un aspecto que no afecta directamente el proceso y el desarrollo de las tareas.

Se concluyó que la guía de actividades debe ser sencilla y clara, y describir paso a paso lo que el estudiante va a realizar como proceso prioritario para el aprendizaje. Es pertinente dar detalles relevantes a medida que se vayan realizando las tareas. De esta manera se evita que se adelanten al proceso o se desvíen de lo propuesto por el curso en beneficio del aprendizaje. Por otra parte, apoyar este material con recursos visuales como tutoriales, solventa un poco los conflictos que tienen los estudiantes en la lectura y la escritura. El fruto final que se solicita en cada

actividad debe estar en correspondencia con los contenidos propuestos en el curso y al nivel de lengua real que ellos pueden lograr.

De México, Mayoral (2016), en su investigación doctoral titulada “Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México”, propone analizar a profundidad la caracterización de las estrategias para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar. Teóricamente se sustentó en Adler (2015), Davis & Degotardi (2015), Yangin & Eksik (2015), Kao (2015), Ellingson (2009), entre otros.

Metodológicamente la investigación, se posicionó en el paradigma constructivista, con un enfoque cualitativo, para lo cual se abordó el método de estudio de casos. Se emplearon diferentes técnicas y herramientas para la recolección y análisis de datos, que contribuyeron, junto con la definición del marco teórico, al posicionamiento en múltiples teorías en relación con la manera de facilitar la comprensión a profundidad del objeto de estudio.

Como resultado se obtuvo que el contexto y los agentes involucrados ejercieron una significativa influencia en las estrategias de reproducción. El colegio en sus más de 30 años de experiencia, ha definido parámetros educativos que se deben aplicar en la praxis docente, especialmente en el fomento a la repetición. Esto se observa en el establecimiento de criterios que guían el trabajo hacia la reproducción. La producción lingüística o PL como estrategia de enseñanza, fue definida, en el presente estudio como: toda actividad enfocada en facilitar el uso de los aprendizajes que le permitan al niño expresar sus ideas en la lengua meta, de forma natural, ya sea oral o escrita. El niño toma elementos de la lengua y expresa ideas que no necesariamente son simples repeticiones de estructuras pre-formuladas.

Se concluyó que el empleo de esta estrategia adaptada y con carácter particular de la práctica educativa del colegio, constituye una forma de

fortalecer las estrategias de enseñanza de lenguas. La estrategia, por su carácter lúdico, involucra a los niños y les permite participar del proceso de aprendizaje desde una perspectiva más significativa para ellos, pues se estimulan habilidades y destrezas motoras gruesas y finas que al final provocan un incremento en el desarrollo de las habilidades físicas, y en lo cognitivo.

En cuanto a nivel nacional se encuentra para la variable Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera:

De Chía, Bonilla (2017), en su trabajo de grado de maestría titulada “Estrategias para el fortalecimiento de la habilidad de comprensión lectora para la lengua extranjera inglés, a través de ambientes de aprendizaje mediado por las TIC”, propone reflexionar desde la pedagogía sobre la contribución de diferentes investigaciones interesadas en reconocer la importancia de los ambientes de aprendizaje, mediados por las TIC, en la construcción de estrategias significativas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés. Teóricamente se basó en: Alcántara (2011), González, Marcovecchio, Margarit, & Ureta (2008), Onyi (2015), Cervera (2014), Galvis (1998), entre otros.

Metodológicamente la investigación fue de carácter descriptivo, pues se hizo una indagación sobre las principales investigaciones generadas dentro de diferentes contextos educativos en Colombia, a partir de la temática propuesta. Por tal motivo, se empleó la investigación documental, debido a que proporciona las herramientas necesarias para comprender de forma crítica y metódica los aportes de diferentes documentos escritos, de manera que puedan ser útiles para los propósitos del estudio.

Como parte de los resultados obtenidos se determinó que la implementación de las TIC en el aula de inglés pone en evidencia la

trascendencia de los conocimientos previos, el uso de estrategias para el aprendizaje, la función práctica de la lengua en contextos reales y la construcción de conocimientos a favor de las necesidades de la actual sociedad del conocimiento, a saber: habilidades de manejo de información, comunicación, procesamiento de la información, pensamiento crítico, innovación y autonomía.

Se concluyó que frente a este conjunto de estrategias es posible observar la importancia de ofrecer a los estudiantes, dentro de la enseñanza de una lengua extranjera, un panorama pedagógico y didáctico de carácter significativo, capaz de mediar entre las necesidades y expectativas de quien enseña y quien aprende; es decir, generar una relación constante con lo que ambos actores del proceso educativo consideran valioso. De ahí que, las TIC como herramientas pedagógicas permiten a los estudiantes aprender la lengua, no sólo desde sus componentes lingüísticos, sino también desde aspectos comunicativos que influyen en la interacción y en la negociación de significados culturales, en el reconocimiento de las diversas formas de concebir el mundo.

De Bogotá, Pardo, Mora y Guzmán (2016), en su investigación de licenciatura titulada “Estrategias didácticas aplicadas por los docentes para la enseñanza del inglés en los grados de primero y segundo de primaria”, propone determinar y analizar las estrategias didácticas y metodológicas implementadas por los docentes de la Fundación Colegio Bilingüe John Henry Newman en los procesos de enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, el uso de material didáctico y otras herramientas utilizadas en el aula de clase, según las necesidades de la población estudiantil entre los 6 y 8 años de edad. Teóricamente se basó en: Muñoz (2001), Arceo y Rojas (1999), Díaz y Hernández (1999), Salgado y Beltrán (2010), Flores y Ramírez (2011), Coyle, Verdú y Valcárcel (1997), entre otros.

Metodológicamente, la investigación se basó en un modelo comunicativo con un enfoque constructivista, por cuanto el docente logró desligarse de la didáctica tradicional. Por tal motivo, se realizó un diseño metodológico basado en el estudio de caso de tipo descriptivo-analítico; la elección de instrumentos de recolección de datos, entrevistas semi estructuradas y observaciones. Se analizaron cinco categorías relacionadas con las habilidades comunicativas, las estrategias didácticas y metodológicas de actividades, el material y herramientas didácticas, la formación docente y el perfil del estudiante.

Entre los resultados obtenidos se pudo constatar que el rol del docente dentro del proceso de enseñanza de inglés debe enfocarse en el acompañamiento del estudiante para la adquisición de conocimiento. Por lo cual, el docente debe elaborar y trabajar el material didáctico, bien sea físico o virtual, teniendo en cuenta los intereses del estudiante y el contexto al cual pertenece. De esta manera permitirá que el estudiante desde el principio pueda crear lazos más auténticos e intereses más particulares en todas las competencias y el nuevo conocimiento que el estudiante debe aprender y posteriormente desarrollar. Las estrategias didácticas trabajadas por los docentes de la fundación Colegio Bilingüe John Henry Newman, se basan en una preparación adecuada de sus sesiones de clase con base en los gustos y necesidades de los estudiantes. Dentro sus estrategias se encuentran: el uso de herramientas multimedia como películas, videos, audios dinámicos, entre otros que conducen al estudiante al aprendizaje de la lengua extranjera por medio del juego, dado que interactuará con su contexto y podrá producir nuevos conocimientos.

Se concluyó que en el grado primero se promueve el desarrollo de la comprensión y producción oral más que en la escrita, dado que para los niños es más sencillo comprender y repetir una estructura representada de manera oral en esta etapa, dado que aún no conocen muy bien el abecedario ni saben escribir palabras o frases y enfocarse en la

comprensión o producción escrita en ese momento no es muy adecuado, ni generará buenos resultados. En el grado segundo se refuerza la comprensión y producción oral y se comienza a trabajar de manera más profunda la producción y comprensión escrita.

De Bogotá, Benito, Reina y Reina (2015), en su investigación titulada “Estrategia Didáctica para el Desarrollo de la Comprensión Lectora en Inglés como Lengua Extranjera dirigida a Estudiantes de Ciclo Cinco de La I.E.D Juana Escobar”, propone una estrategia didáctica que aporte al desarrollo de la comprensión lectora en inglés como lengua extranjera en estudiantes de ciclo cinco (5), de la I.E.D Juana Escobar, en relación con los Estándares Básicos de Competencias para la enseñanza de lenguas Extranjeras del Ministerio de Educación Nacional, 2006. Teóricamente se sustentó en: Zapata (2011), Quiroga (2010), Brown (2007), Ríos (2004), Alderson (1992), Solé (1992), Cairney (1990), entre otros.

La presente investigación fue de tipo cualitativa con un enfoque descriptivo- analítico. Para la recolección de la información se utilizaron como fuentes primarias los estudiantes de ciclo cinco del colegio público I.E.D Juana Escobar de la localidad cuarta San Cristóbal Sur; y como fuentes secundarias, el material tanto impreso (libros, revistas, guías, entre otros) como digital (en la web) el cual guardaba vinculación con el tema de la presente investigación.

Dentro de las técnicas e instrumentos que se emplearon en esta investigación se pueden señalar: el análisis documental, y la encuesta EECLI. El grupo focal fue la técnica que se empleó para determinar los entornos de aprendizaje (casa, colegio, red) en donde los estudiantes de ciclo cinco de la I.E.D Juana Escobar suelen realizar sus actividades académicas y tareas, y los recursos con los que cuentan para desarrollarlas, haciéndose énfasis en las prácticas de lectura en inglés. Por consiguiente, se elaboró un cuestionario de 18 preguntas, que se utilizó

para entrevistar a los dos grupos focales; uno en la jornada mañana y el otro en la jornada tarde. En cada grupo participaron 12 estudiantes.

Entre los resultados obtenidos se encontró que son pocos los estudiantes que verdaderamente sienten un gusto específico por el idioma inglés, contrastando con la posición de la mayoría de entrevistados, lo cual muestra escasa motivación por el aprendizaje de esta lengua. Lo anterior permite comprender que de entrada ya hay una predisposición negativa en el rol del educando, debido a situaciones como el poco entendimiento, pereza, intereses particulares entre teoría y práctica y necesidad de refuerzo. Las respuestas a esta pregunta confirman el escaso gusto que sienten los estudiantes por este idioma y en especial por una de las habilidades de comprensión como lo es la lectura, a partir de las afirmaciones se puede mencionar que muy pocos han tenido experiencias significativas en lectura en inglés, algunos manifiestan desilusión por su inadecuada pronunciación quizás cuando leen en voz alta, falta manejo de la comprensión por párrafos, bastante confusión al momento de comprender las ideas principales, recurrencia a la traducción literal, preferencia por los diálogos cuando deben asumir roles para su representación.

Se concluyó que dentro de las estrategias globales se observa que ninguna, en ningún nivel (nunca, casi nunca u ocasionalmente; algunas veces y usualmente, siempre o casi siempre), supera el 45%. El rango que más se destaca dentro de estas estrategias es el de nunca, casi nunca u ocasionalmente, en el que más se distingue la estrategia número 6 (Pienso sí el contenido del texto está acorde con mi propósito de lectura). En el rango algunas veces, sobresale la estrategia 1 (tengo un objetivo en mente cuando leo) y el rango usualmente, siempre o casi siempre denota menores porcentajes, la estrategia que más se destaca en este rango es la 3 (retomo lo que sé para entender lo que leo).

Bases Conceptuales

2.1.2.2. Estrategias didácticas

En este apartado se hará un breve recorrido en alusión a los conceptos de estrategias, enseñanza, aprendizaje, didáctica, pedagogía y currículo como aspectos fundamentales en todo proceso educativo, para luego entrar en las estrategias y actividades didácticas que se pueden llevar a cabo desde los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), y su importancia para la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Para Chandler (2003), la estrategia consiste en determinar las metas y objetivos que se pueden alcanzar dentro de una empresa o institución a largo tiempo, de igual manera las acciones a iniciar y el estipendio de recursos necesarios para el logro de dichas metas. En base a lo expresado por el autor una estrategia puede entenderse como un curso de acciones que se llevan a cabo en un contexto en pro de lograr un objetivo determinado.

Por otra parte, Según Meneses (2007) la enseñanza para entenderse debe estar en estrecha vinculación con el aprendizaje; pues esta situación es la que permite relacionar tanto los procesos vinculados a enseñar, como los vinculados a aprender.

El aprendizaje por su parte se origina de la unión, el intercambio, la acción del profesor y estudiante en un contexto específico, para ello se cuenta con recursos y estrategias precisas, representa la apertura de la investigación a realizar, y la reconsideración continua de los procesos y estrategias mediante los cuales los estudiantes logran el aprendizaje. (Zabalza, 2001, citado por Meneses, 2007).

Contreras (1990, citado por Meneses, 2007), señala que los procesos de enseñanza-aprendizaje representan fenómenos que se viven

y se construyen desde dentro de forma simultánea, estos procesos implican interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones, en un primer momento orientadas a hacer viable el aprendizaje; y a la vez, constituye un proceso explícito desde fuera, debido a que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se abordan no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses y motivaciones. Desde este punto, el proceso enseñanza-aprendizaje se define como un conjunto de elementos que interrelacionados entre sí forman un sistema basado en la comunicación pensado para producirse en un espacio institucional, en el que se crean estrategias que propician el aprendizaje (Contreras, 1990).

Otro de los elementos asociados con los procesos de enseñanza y aprendizaje, es la didáctica. Según Sagza-Garzón (2016), la didáctica se crea desde las acciones educativas del docente y estudiante como actores principales y se fortalece mediante las interacciones derivadas de la comunicación entre ambos. Por consiguiente, la didáctica es asumida como una disciplina pedagógica que puede aplicarse, es decir, genera la práctica de las teorías pedagógicas.

Por su parte Medina y Salvador (2009, citado por Sagza-Garzón, 2016) definen la didáctica como la disciplina que de manera rigurosa sustenta el proceso de enseñanza, y favorece el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diferentes ámbitos. El fin último de la didáctica es mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje.

Por otra parte, resulta fundamental entender que una parte esencial de la didáctica es el método que consiste en ¿cómo enseñar-aprender? y este se sirve de estrategias que involucran el docente, estudiante, contenido y contexto. En ese sentido, el proceso didáctico se centra en dar respuesta a la interrogante: ¿Cómo enseñar o cómo actuar? Y para

responder esta pregunta existen diferentes rutas o métodos, que comprenden un conjunto de acciones y decisiones realizadas por el docente, con el fin de tener elementos de cómo enseñar y aprender, los métodos se basan en estrategias tanto para la enseñanza (docente) como de aprendizaje (estudiante) y éstos a su vez contiene técnicas. (Sagza-Garzón, 2016).

Según Medina y Salvador (2009, citado por Sagza-Garzón, 2016) en el método están inmersos diversos modos, procedimientos, estrategias, técnicas, actividades vinculadas con los procesos de enseñanza y aprendizaje. De esta interacción se plantean los métodos que pueden emplearse en cualquier situación determinada.

Para Sagza-Garzón (2016) el objetivo prioritario de la didáctica son los procesos de enseñar y aprendizaje, y se aplica a toda acción educativa que abarca los principios, métodos, procedimientos y técnicas adaptables a sucesos reales, cuya gestión parte de planteamiento, ejecución y verificación.

Torre (2001, citado por Meneses, 2007) explica que la relación de las concepciones didácticas con los procesos de enseñanza – aprendizaje propician: la comunicación, la sistémica y el currículum. Se trata de tres maneras de concebir las relaciones entre docente, estudiante, contenidos, estrategias y prácticas. La comunicación representa entonces la principal vía de transmisión educativa. El enfoque sistémico presenta los elementos implicados como elementos de entrada, de proceso y de salida de un sistema abierto y dinámico. La visión curricular atiende a las metas u objetivos a lograr junto a los pasos o acciones para alcanzarlos.

Para la UNED (2005), las estrategias constituyen un conjunto de acciones que el docente planifica con el fin de que el estudiante construya su propio aprendizaje y se logren los objetivos establecidos. Una estrategia

didáctica, sería entonces un procedimiento que se organiza, determina y conduce a la obtención de una meta planteada.

El uso de la didáctica en la práctica cotidiana precisa mejorar los procedimientos y técnicas seleccionadas y diseñadas por el docente. Para ello, debe planificar de forma adecuada el proceso de enseñanza y aprendizaje y tomar decisiones crítica y reflexivamente, en correspondencia con las técnicas y actividades a utilizar (UNED, 2005).

Por otro lado, dentro de la didáctica es importante la técnica. Para la UNED (2005), la técnica es un procedimiento razonado con soporte psicológico propuesto para guiar el aprendizaje, esta influye en un tramo particular de la temática que se aborda. Su finalidad consiste en ofrecer al estudiante espacios de intercambio para que desarrolle, aplique y demuestre competencias de aprendizaje.

Ahora bien, Para Díaz y Hernández, (1999, citado por Delgado y Solano, 2009) las estrategias didácticas contemplan estrategias de aprendizaje y enseñanza. Por tal motivo, es pertinente definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento sustentado en habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como medio flexible para aprender de manera significativa y solucionar problemas educativos. Por su parte, las estrategias de enseñanza son las ayudas planteadas por el docente, que se suministran al estudiante para facilitar un procesamiento más exhaustivo de la información que se obtiene.

En ese sentido, según Schmeck (1988); y Schunk (1991) las estrategias de aprendizaje representan procedimientos secuenciales continuos que buscan la adquisición de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos inmersos en esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. Desde este ángulo, las estrategias deben ser vistas como procedimientos de nivel superior que involucren diferentes tácticas o técnicas vinculadas con el aprendizaje.

Por su parte Díaz Barriga (2002), señala que las estrategias de aprendizaje comprenden las siguientes características: son procedimientos, que incluyen técnicas, operaciones y actividades específicas. Buscan un propósito definido: el aprendizaje y la solución de problemas del entorno educativo. Son más que "hábitos de estudio" porque se realizan de forma flexible. Pueden ser abiertas (públicas) u ocultas (privadas). Son instrumentos socioculturales que se aprenden en contextos de interacción con alguien que sabe más.

2.1.3.2. Entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

Para Navas-Montes, Real-Poveda, Pacheco-Mendoza y Mayorga-Albán (2016) los procesos de enseñanza y aprendizaje en la actualidad se enfrentan a una sociedad fundamentada en el conocimiento y el aprendizaje, cuyo papel preponderante lo desempeña la innovación, la educación y la experiencia de conocimientos implícitos en el uso de las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Lo que hace posible la construcción e integración del saber. De igual modo, según las autoras el empleo de aulas virtuales genera que el estudiante se familiarice con la asignatura de manera más libre en relación con el tiempo y espacio, debido a que este puede trabajar desde cualquier lugar, seleccionar las actividades que disfrute más, y al mismo tiempo, esté al tanto de las debilidades que pueda presentar en pro de solucionarlas.

En tal sentido, para Navas-Montes, et al. (2016) la implementación de las tecnologías en el panorama educativo, determina que el concepto de mediación instrumental adquiera mayor preponderancia en los procesos educativos, ya que estos instrumentos infovirtuales son estructuras de acción externa que reconfiguran los marcos de pensamiento de los sujetos que desarrollan procesos instruccionales con estos. Es decir, los sujetos logran formas de actuación externa para el aprendizaje, pero al mismo tiempo se produce un cambio interno en el sujeto, en sus estrategias de

pensamiento y aprendizaje, dando lugar a la dialéctica ante el uso de las TIC y su relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje, son precisamente estos aspectos los que originan los entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Para Navas-Montes, et al. (2016), los EVA desde el punto de vista didáctico brindan soporte tecnológico a docentes y estudiantes para perfeccionar las etapas que atraviesan los procesos de enseñanza y aprendizaje. En general, los EVA son dominios en línea que propician la interacción sincrónica y asincrónica entre los docentes y estudiantes, mediante recursos de aprendizaje que pueden ser utilizados en cualquier momento.

Los entornos virtuales de aprendizaje se definen como la combinación, a distancia y presencial, de interacciones de aprendizaje que contenga algún nivel de virtualidad en el tiempo y en el espacio. El apoyo que reciben los estudiantes y la comunicación entre los actores del aprendizaje, usando diferentes tecnologías telemáticas (actualmente Internet es la tecnología básica), es también un elemento característico. En este punto, la enseñanza desde un entorno virtual se caracteriza por el empleo predominante de Internet y otros recursos de tecnología digital (Navas-Montes, et al., 2016).

De igual modo, Navas-Montes, et al. (2016), le agregan otros elementos al EVA, pues lo definen como un espacio virtual con un modelo pedagógico específico que optimiza el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la generación de conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes y aptitudes necesarios en la formación integral del ser.

Para lograr un aprendizaje desde el EVA es necesario comprender 3 componentes básicos desde una visión interdisciplinaria: a. Funciones pedagógicas (actividades de aprendizaje y enseñanza, materiales,

recursos, evaluación, entre otros.), b. Las tecnologías adecuadas (cómo estas herramientas están relacionadas con el modelo pedagógico) y c. La organización social de la educación (espacio, calendario y comunidad) (Navas-Montes, et al., 2016).

Ahora bien, Según Díaz & Hernández (2010) las estrategias didácticas apoyadas en TIC que se pueden aplicar en la enseñanza deben estar enmarcadas en un modelo constructivista, clasificándose de la siguiente manera: Estrategias para potenciar conocimientos previos, con el uso de material multimedial o elementos organizativos como mapas conceptuales. Estrategias para organizar la información, que necesita de tecnologías que tomen en consideración, esquemas, mentefactos, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, líneas de tiempo, entre otros. Estrategias para promover la enseñanza situada, que señalan el aprendizaje basado en problemas en el cual se puede exponer un caso usando herramientas como presentaciones, materiales multimediales (videos, imágenes, audios). También se busca el aprendizaje mediante proyectos en los cuales se pueden crear revistas, wikis, foros, entre otros.

Para Benito (2009) las actividades que el docente puede llevar a cabo con el uso de estrategias didácticas son las siguientes: •Trabajo en grupo: las técnicas grupales motivan al estudiante para afrontar al aprendizaje. Entre éstas se pueden mencionar: explicaciones en la red, diálogo, videoconferencias, discusión o debates en grupo, entre otros. •Trabajo cooperativo: el trabajo cooperativo promueve tanto el conocimiento conceptual, como las habilidades y destrezas sociales, afectivas y profesionales. Requiere de la capacitación del docente y estudiante. Algunas actividades a desarrollar son: el intercambio grupo a grupo, la investigación guiada, el juego de rol, el juego didáctico, el rompecabezas, la simulación, entre otros. •Trabajo autónomo: son actividades relacionadas con la autoevaluación que se presentan en

diversos formatos y seguimiento. Ejemplo: el estudio de casos, el análisis, indagación y búsqueda de información.

En relación con lo expuesto por la autora, desde la presente investigación se pretende llevar a cabo diferentes estrategias didácticas lúdicas e interactivas para la enseñanza del inglés de como lengua extranjera, a estudiante de educación primaria de la institución educativa “El Recuerdo”, del Municipio Montería, Departamento de Córdoba. Con ello, también se busca el fortalecimiento del trabajo grupal, cooperativo y autónomo a través de las TIC tanto en docentes como en estudiantes.

Ahora bien, el sistema educativo en la actualidad busca incluir las TIC en las aulas de clases permitiéndole a los docentes generar entornos virtuales de aprendizaje. Asimismo, esas estrategias permiten la relación e intercambio de los saberes llevando a los estudiantes a criticar sus propios esquemas cognitivos, lo que hace que los cambio o mejore. Con las estrategias en entornos virtuales para la enseñanza del inglés el estudiante puede navegar en la web buscar conocimientos y relacionarlos con los ya establecidos dándole sentido a cada uno de los conceptos adquirido dentro del aula de clases y con la guía del docentes para no perder la esencia de lo que se quiere estudiar.

Para el caso de la presente investigación se toman en cuenta las siguientes dimensiones de los ambientes virtuales de aprendizaje propuestos por Rangel (2014):

a) Interactividad: Es el intercambio de información además de conocimiento que se desarrolla en los entornos virtuales de aprendizaje. Constituye una característica fundamental de las estrategias de aprendizaje, ya que permite la participación de los estudiantes en el desarrollo de actividades educativas, en las cuales se puedan crear herramientas y recursos necesarios para cubrir las necesidades cognitivas.

Los ambientes de interactividad según Córdova (2007) son programas informáticos con características pedagógicas que cuentan con una capacidad de comunicación integrada, propio de las nuevas tecnologías. Estos programas están diseñados para crear condiciones de enseñanza y contextuales óptimas para el aprendizaje, por lo que dependen en gran medida de los medios para la construcción de la propuesta pedagógica. Los estudiantes tienden a desarrollarse más en ambientes virtuales que los docentes, pero ello no implica directamente que dejen de ser creativos; la interactividad es sólo un facilitador inicial que, sin embargo, también llega a constituirse en un obstructor de la creatividad. La interactividad son aquellos recursos que permiten desarrollar paulatinamente las capacidades de atención, concentración y memoria; y adquirir destrezas como la motricidad fina, la coordinación visomotora, entre otros. La interactividad por sí mismo no promueve los aprendizajes, aunque llega a ser un procedimiento de recuperación a través del cual se reafirman conocimientos.

b) Flexibilidad: Representa otro de los aspectos fundamentales de los entornos virtuales de aprendizaje donde se permite la fácil captación de los conocimientos. Esta no se ajusta a un solo plan o contenido establecido, sino que permite adaptar las estrategias a las necesidades de los estudiantes. La flexibilidad esta vista como la manera de ajustar los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa, y así lograr el aprendizaje significativo. Es necesario resaltar que la flexibilidad, vista como un espacio de aprendizaje es una posición no estricta ni arbitraria en el desarrollo de algunos ejes conductuales laborales que ayudan a una interpretación sobre las experiencias que han influido en cada desarrollo de estas. Para Gamboa, Sánchez y Briceño (2015), la flexibilidad tiene como indicadores las curiosidades, las libertades, la inventiva, la espontaneidad, entre otros, orientados a la valoración de los nuevos procesos de manera positiva y muy

progresista y tiende a lo nuevo. De la misma manera, Villamizar (2012), afirma que existen muros que hacen que el desarrollo de la creatividad sea obstruido de los cuales se tiene que tomar conciencia para que esta barrera no obstaculice el comportamiento creativo de cada sujeto. Asimismo, la flexibilidad.

c) Escalabilidad: En el proceso educativo de los estudiantes el docente debe buscar la manera de ajustar las estrategias para desarrollar habilidades metacognitivas, es decir que puedan generar conocimientos más allá de los preestablecidos, buscando desaprender y ajustar esos aprendizajes a entornos reales y nuevos. Para Gamboa, Sánchez y Briceño (2015), la escalabilidad representa las habilidades que tienen los docentes y estudiantes de reaccionar y ajustarse a los cambios sin perder la calidad, es decir que se ajusten a los entornos virtuales sin perder la calidad educativa. Asimismo, Belloch (2012), expresa que la escalabilidad consiste en la capacidad que posee la plataforma e-learning para estar operativa ya sea con un pequeño o grande grupo de usuarios, según las necesidades existentes. Es necesario señalar que el estudiante debe escalar permitiendo crear además de intercambiar conocimiento en las redes, lo que genera un aprendizaje significativo, además de mantener los lazos entre los actores de las comunidades educativas ya que ayuda a facilitar el aprendizaje de manera colectiva.

2.1.3.2.1 Calidad Didáctica

La calidad educativa está sujeta a las diferentes formas en que se desarrolla las actividades académicas, específicamente cuando se trata de incluir las TIC en los procesos enseñanza – aprendizaje. Esta situación permite que el docente sea participe activo de su propio proceso, es decir, la manera de obtener el conocimiento, buscando desaprender los conceptos que no necesita para adoptar los necesarios.

Ahora bien, Salinas (2008), señala que la calidad didáctica permite la formación del hombre a través del ejercicio práctico cooperativo, y con énfasis en la condición humana y el contexto social. En otras palabras, es la unión y solidaridad de una obra de todos y para todos. Uno para todos y todos para uno, pues hay que tener en cuenta que antes de construir cooperativas es preciso formar cooperativas. La calidad didáctica tiene la obligación de asignar parte del excedente neto a la educación de sus socios, directivos y empleados.

De la misma manera, Calles y Sánchez (2017), señalan que la calidad didáctica apertura diversas posibilidades que generan comparaciones en las acciones realizadas en las instituciones, en búsqueda de un proyecto más significativo, cuyo eje se circunscriba en lo humano. Dicho de otro modo, es la actividad ordinaria y central la que permite relacionar a todas las personas que hacen vida en una institución educativa, en definitiva, la que realizan los docentes y estudiantes. La calidad didáctica permite realizar la relación de docente y estudiante - entorno, es decir incluyen actividades académicas curriculares y extracurriculares.

Asimismo, la calidad didáctica está referida al manejo de los entornos educativos, y en este caso a como se ajusta a la virtualidad. Ahora bien, para Sacristán (1981, citado en Calles y Sánchez 2017), refiera la calidad didáctica como “la propiedad y característica práctica de la enseñanza, de componente normativo, que en forma de saber tecnológico organiza los medios conocidos según las teorías científicas para guiar la acción” (p. 34). Por su parte, la calidad didáctica es la forma en que se implementa la teoría y como llega a los estudiantes, busca siempre que capten el interés y genere sus propios conocimientos. Es necesario señalar que para desarrollar la calidad didáctica se debe tomar en cuenta que esa calidad debe ser:

a) Activa: Según Calles y Sánchez (2017), la calidad en el manejo de las técnicas, estrategias y herramientas permiten desarrollar habilidades analíticas de los entornos en los que se desenvuelve la acción educativa, específicamente si se trata de realizar actividades comprensivas donde se encuentren activos todos los participantes (Docentes – estudiantes). La didáctica debe estar activa en los procesos de enseñanza – aprendizaje ya que constituye la manera práctica de generar y obtener conocimiento.

b) Significativa: Permite asociar los conocimientos adquiridos con las experiencias de la realidad educativa de los estudiantes, y lleva a los docentes a ajustar la estrategias según las necesidades de los mismos. Según Calles y Sánchez (2017), la calidad didáctica significativa, tiene que ver con la manera en que se transfiere los conocimientos ajustados a los entornos virtuales, ya que permite captar el interés del estudiante de manera que pueda crear sus propios entornos de obtención de conocimiento significativo.

c) Cooperativa: La cooperación está referido a la manera en que los docentes asocian las estrategias con el desarrollo cognitivo de los estudiantes brindándoles la oportunidad de cambiar los entornos de aprendizaje, en los cuales puedan convivir tanto docentes y estudiantes buscando la manera de que se debe el aprendizaje. La cooperación busca mantener la relación activa de los participantes del sistema educativo, llevándolos al intercambio constante de conocimiento. Esta habilidad en los docentes, muchas veces se encuentra limitada por la capacidad de programar en ambientes. Para ello, hace falta compromiso tanto del docente como figura encargada de llevar la acción educativa como del estudiante la figura encargada de generar así como adaptar el aprendizaje. Al respecto, Calderón, Zuñiga, Cortez, González, Quintero, Reneiro y Jiménez (2010), señalan que calidad didáctica cooperativa “constituye una modalidad de trabajo, de aprendizaje y de enseñanza para docentes así

como para estudiantes” (p. 67). Ahora bien, esta forma parte de la educación ya que tiene que ver con el desarrollo intelectual de los estudiantes, en el cual a través de la interacción se puedan desenvolver las conductas socio-afectivas del mismos así como el proceso intelectual – cognitivo.

2.1.3.2.2 Procesos Cognitivos

En el proceso cognitivo del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés es pertinente, comprender textos para lograr que lo que se escribe sea comprendido por las personas, tomando en cuenta las normas y reglas, por ejemplo, los signos de puntuación empleados en las oraciones realizadas. En otras palabras es una guía del uso, que al mismo tiempo tiene su propia teoría, destinada a los hispanoamericanos y a toda la comunidad que habla el mismo idioma. El proceso cognitivo del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés reside en un conjunto de pasos que continuamente se siguen para escribir un texto en el cual se debe tener como conocimiento principal la correcta utilización de las reglas ortográficas en pro lograr una excelente redacción.

Por otro lado, Camps (2010), afirma que en los procesos cognitivos es primordial enseñarles a los estudiantes estrategias apropiadas que le permitan llevar a cabo de forma eficaz y eficiente el proceso de lectura. Esta herramienta de formación del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés hace que se integre a la sociedad; para expresar sentimientos, deseos, y en relación con el conocimiento, representa una intervención en la adquisición de conocimientos en todas las áreas del saber.

Para el desarrollo del proceso cognitivo de los estudiantes se debe considerar:

a) **Comprensión:** Este proceso cognitivo permite que el estudiante desglose los conocimientos de manera que pueda comprender cada código del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés, específicamente cuando se trata desglosar el juicio del razonamiento lógico de lo que se está leyendo. Para Camps (2010), la comprensión es la manera en que se entienden los mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo. Se trata de un proceso basado en la interactividad en el cual el lector debe construir de manera organizada y lógica el contenido del texto, relacionando la información del paisaje con los esquemas relativos al conocimiento previo de los estudiantes, bien sea de los esquemas al conocimiento específico del contenido del texto.

b) **Deducción:** Para Camps (2010), una vez comprendido los textos leídos se desarrolla la duda, ya que no se comprendió el mensaje que se estaba dando, esto genera confusión y una información errónea. En todo instante el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés, hablado y escrito, es la forma de dar a entender y manifestar la conducta y pensamiento de una persona. Con la deducción se puede suponer que existen procesos cognitivos significativos lo que genera que el estudiante aprenda dicha lengua.

c) **Fluidez:** Para Camps (2010), se encuentra relacionada con la manera que tiene el estudiante de comprender algunos elementos tales como la inteligencia (como se desenvuelve), lectura (lo que ve), habilidades (las destrezas que tienen), el momento de expresar lo que ha aprendido de forma oral o escrita. Ahora bien, los estudiantes al aprender el inglés pueden descifrar códigos (pronunciando), lo que genera un vocabulario adecuado (manejo de palabras adquiridas), y hace que se conjugue lo descifrado con las palabras, obteniendo conocimiento nuevo.

2.1.3.2.3 Aprendizaje significativo

Ausubel (1963 citado por González 2008), señala que el aprendizaje significativo “es el proceso a través del cual una nueva información se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende” (p. 34). En otras palabras, el significado lógico del aprendizaje cambia en conocimiento psicológico para el estudiante. Aunado a lo anterior, el aprendizaje significativo permite que el estudiante, manifieste sus inquietudes, pensamientos y propuestas de forma libre y espontánea de un escenario a otro, en pro de resolver problemas.

Los aprendizajes vivenciales llevan al estudiante a comparar los contenidos con la experiencia obtenida de la realidad llevándolos a crear esquemas de pensamientos propios. Para ello, el docente debe utilizar herramientas o estrategias didácticas ajustadas a las necesidades cognitivas del estudiante. Según Lozano (2009), el aprendizaje tiene que ver con las experiencias vividas por las personas que son llevadas a la vida virtual interactiva, es decir, a través del internet como medio principal se pueden crear diversas experiencias en los procesos educativos.

Ahora bien, el uso de las TIC propicia que el estudiante pueda intercambiar conocimiento en pro de lograr un aprendizaje significativo. Estas le permiten socializar la información de manera creativa, innovadora y crítica. En este sentido, los estudiantes pueden desarrollar competencias comunicativas para el manejo de una lengua extranjera como el inglés. He aquí la relevancia de que los docentes manejen adecuadamente estas herramientas, para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

De la misma manera, el aprendizaje significativo Ausubel (1970, citado por Arroyo, Castelo y Pueyo 2008), “se entiende como un proceso de relación con sentido entre las nuevas ideas y las que posee el alumno”

(p. 8). En este punto, el docente es el mediador del proceso que facilita la relación de las nuevas ideas con las que trae el estudiante al aula de clases. Bajo este mismo sentido, Méndez (2009), afirma que el aprendizaje significativo “supone la existencia de cambios en el número o en las características de las neuronas que participan en el proceso de enseñanza – aprendizaje” (p. 9). Asimismo, este tipo de aprendizaje admite el aprovechamiento de nueva información por una estructura concreta de conocimiento ya existente en el estudiante, es decir se trata de la estructura cognitiva del mismo. En otras palabras, el aprendizaje significativo no es más que el almacenamiento de información en el cerebro.

a) Aprendizaje Vivencial:

Los estudiantes través de la experiencia pueden aprender cualquier tópico y generar un conocimiento valioso, con el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Este representa un método de aprendizaje de la conducta humana, que implica la conformación de un grupo de personas que se reúnen con el propósito de aprender de la experiencia que se obtiene mediante su propia interacción. Para el caso de la presente investigación docente y estudiante. Desde este punto, los encuentros virtuales activan el pensamiento crítico desde las vivencias de sus participantes.

b) Aprendizaje Activo:

Tiene referencia a la manera en que el estudiante obtiene los conocimientos a través de la participación en entornos mediados por TIC. Para Lozano (2009), este aprendizaje lleva al estudiante a construir sus propios ambientes de aprendizaje participando en cada uno de los procesos de obtención de información para posteriormente interiorizarlo. El estudiante nunca ve la realidad desde la experiencia del otro, siempre toma

parte de las estrategias y de los contenidos a trabajar desde la interactividad.

c) Aprendizaje basado en la revisión de Errores:

Una vez que el estudiante reflexione sobre su práctica científica y creativa a través del uso herramientas didácticas divertidas tiene la posibilidad de reflexionar y aprender de sus errores. Esto le permitirá trabajar de mejor manera los contenidos y así obtener nuevos conocimientos, como resultados satisfactorios.

Para Bermejo, et al. (2014), los estudiantes una vez que fracasan aprenden de esos errores que a su vez los lleva a tener un conocimiento verdadero y exacto. En este punto, necesario señalar que el aprendizaje se realiza por ensayo y error, dejando elementos fundamentales para el crecimiento cognitivo del estudiante. Por ejemplo, cuando se desarrollan juegos dinámicos los estudiantes aprenden de los errores, específicamente si se trata de pensamientos computacionales. Por ello, su revisión y reflexión es importante para con procesos que hagan posible la obtención de metas y objetivos propuestos. El aprender de los errores fortifica el aprendizaje dinámico, creativo y divertido.

2.1.3.3. El inglés como lengua extranjera

El aula de clases representa el espacio en el que por lo general se lleva a cabo el aprendizaje del inglés, mediante diversas actividades inspeccionadas. Todo este proceso generalmente se da en el contexto educativo, por consiguiente los estudiantes pueden lograr un alto grado de desarrollo de dicho idioma. (Ministerio de Educación Nacional República de Colombia, 2006).

Desde este ángulo, el estudiante cuenta con la posibilidad de desarrollar el aprendizaje del idioma Inglés sólo durante su formación, cuando hacen vida en las instituciones educativas, y escasamente en otros tipos de actividades, restringiendo en algunos casos el hecho de que el estudiante pueda como fin último estar en la capacidad de comunicarse, puesto que se limitan el número de veces de la práctica del idioma fuera del aula de clase. (Beltrán, 2017).

De igual manera, según Juan & García, (2012, citados por Beltrán, 2017), los componentes del proceso de enseñanza – aprendizaje tienen que ver directamente con el rol que desempeña tanto el docente como el estudiante. En cuanto al rol del docente para el aprendizaje del inglés se necesita que estos estén formados en relación con metodologías adecuadas para propiciar un eficaz proceso de enseñanza de dicho idioma. También que pueda identificar los diferentes tipos de estudiantes, sus formas de aprender, sus necesidades, intereses y sus dificultades en el aprendizaje. Ahora, en relación con el papel del estudiante, es evidente que éste se convierte en el eje más importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, pues una vez finalizado el mismo, son ellos y sus actuaciones lo que permite comprobar los resultados del aprendizaje; esto significa determinar el nivel de competencia comunicativa al finalizar un curso. Su rol es más activo que el del docente, porque deben desarrollar habilidades y destrezas asociado con el idioma. (Ordorica, 2010, citados por Beltrán, 2017).

La revisión bibliográfica amplia anteriormente descrita sobre el tema a indagar, hace posible la propuesta de esta investigación, que se enfoca en la capacitación de los docentes en el uso de estrategias didácticas en entornos virtuales que atiendan a los propósitos de mejora académica en el área de Lengua Extranjera Inglés, a partir de una estrategia didáctica lúdica, dinámica e interactiva que les permita insertarse en los avances

tecnológicos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de esta ciencia y elevar el nivel educativo en las instituciones a su cargo.

2.1.4 Bases Legales

2.1.4.2 Constitución Política de Colombia (2016)

Artículo 67: La educación constituye un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

2.1.4.3 Plan Decenal de Educación (2016 – 2026)

Sexto Desafío Estratégico: Impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida.

Lineamiento estratégico: Formar a los maestros en el uso pedagógico de las diversas tecnologías y orientarlos para poder aprovechar la capacidad de estas herramientas en el aprendizaje continuo. Esto permitirá incorporar las TIC y diversas tecnologías y estrategias como instrumentos hábiles en los procesos de enseñanza –aprendizaje y no como finalidades. Fomentar el uso de las TIC y las diversas tecnologías, en el aprendizaje de los estudiantes en áreas básicas y en el fomento de las competencias siglo XXI, a lo largo del sistema educativo y para la vida.

Lineamientos estratégicos específicos: Impulsar y promover la investigación para el desarrollo de nuevas herramientas tecnológicas que permitan mejorar el acceso a la información y al conocimiento por parte de las poblaciones diversas. Promover la construcción e implementación de contenidos educativos digitales apropiados y pertinentes que mediante el uso racional de las TIC favorezcan las prácticas pedagógicas transformativas que impacten positivamente el aprendizaje de los estudiantes. Desarrollar estrategias educativas para asegurar que la apropiación de las TIC por parte de los actores del sistema sea crítica, participativa, pertinente y adecuada.

2.1.4.4 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés (2006)

Los Estándares de Competencia en Lengua Extranjera: inglés, al igual que los estándares para otras áreas, constituyen “criterios claros y públicos

que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones de Colombia”. Con ellos, se le plantea a la comunidad educativa y a los padres de familia, qué es lo que los niños y niñas deben aprender al final de cada grupo de niveles y qué deben ser capaces de hacer con eso que aprendieron, para que posteriormente puedan desenvolverse de manera efectiva en el mundo estudiantil y laboral. (MEN, 2006)

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. A pesar de no ser usada en circunstancias diferentes a las académicas, los estudiantes de una lengua extranjera pueden alcanzar altos niveles de desempeño para ser comunicadores eficientes cuando así lo requieran. El conjunto de saberes, conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones en un contexto determinado es lo que define las competencias. En el caso del inglés se espera desarrollar la competencia comunicativa. Ésta incluye:

a) Competencia lingüística. Se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras.

b) Competencia pragmática. Se relaciona con el uso funcional de los recursos lingüísticos y comprende, en primer lugar, una competencia discursiva que se refiere a la capacidad de organizar las oraciones en secuencias para producir fragmentos textuales.

c) Competencia sociolingüística. Se refiere al conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua. También se maneja al entrar en contacto con expresiones de la sabiduría popular o con las diferencias de registro, de dialecto y de acento. (MEN, 2006)

2.2 Definición Conceptual y Operacional de las Variables

2.2.3 Variable: Estrategias en entornos virtuales para la enseñanza Lengua Extranjera

2.2.4 Definición Conceptual: Consiste en un conjunto de acciones que se llevan a cabo en ambientes virtuales mediados por TIC con el propósito de fortalecer los procesos cognitivos y la calidad didáctica para el logro de un aprendizaje significativo.

2.2.5 Definición Operacional: La variable estrategias en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera se medirá a través de un instrumento que permitirá recolectar la información de la población, en este caso estudiantes y docentes, el cual tendrá como base 36 ítems tomados de los indicadores desarrollados conceptualmente, lo que ayudará a dar respuesta a la interrogante propuesta.

2.3 Operacionalización de las Variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítem
Estrategias didácticas en	Ambiente	Interactividad	1,2,3
	Virtual de	Flexibilidad	4,5,6
	Aprendizaje	Escalabilidad	7,8,9

	Calidad Didáctica	Activa Significativa Cooperativa	10,11,12 13,14,15 16,17,18
	Procesos Cognitivos	Comprensión Deducción Fluidez	19,20,21 22,23,24 25,26,27
	Aprendizaje significativo	Aprendizaje Vivencial Aprendizaje Activo Aprendizaje en base a revisión de Errores	28,29,30 31,32,33 34,35,36

Fuente: Elaboración propia (2019)

CAPÍTULO III. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este apartado, se describirán los aspectos metodológicos desarrollados en la presente investigación, titulada: Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia.

Según Sabino (2006), el marco metodológico representa “los elementos que son necesarios para el tratamiento de la variable” (p. 43). Es decir, son la guía para el desarrollo científico en el cual se muestran elementos como la naturaleza, tipo y diseño, entre otros que permiten medir las variables en estudio.

3.1. Paradigma, método y enfoque de investigación

Al emprender un trabajo de investigación, se hace preciso identificar la tipología del estudio, considerando su enfoque epistemológico, el propósito, su carácter y método. En tal sentido, la presente investigación por su tendencia epistémica está sustentada en el paradigma positivista.

Según Palella y Martins (2006), este paradigma constituye “una actitud frente al problema del conocimiento y es la expresión más clara del espíritu científicista” (p.48), no es más que el sentido común generalizado y sistematizado, sus principios fundamentales son: el rechazo de toda preposición desvinculada de hechos constatados, juicios de valor en cuanto no se apoyen en certezas y leyes científicas, así como la aceptación del empirismo como único medio para llevar a cabo observaciones sistemáticas y ciertas, con el fin de deducir conclusiones válidas.

De igual modo, con este paradigma según Tamayo y Tamayo (2009),

Se busca el objeto de los supuestos empíricos además de teóricos que constituyen un todo sobre el estado actual de los hechos, situación o personas, el cual parte del reconocimiento de hechos como situaciones concretas y

objetivas, que permiten recabar información con elementos o características susceptibles a ser procesados científicamente. (p. 45)

El enfoque a utilizar para la presente investigación es el cuantitativo que según Tamayo y Tamayo (2009), “es el más usado en las ciencias exactas o naturales; que usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 45). En otras palabras, permite el estudio directo de la realidad en la cual se miden los datos recolectados a través de la cuantificación. Este enfoque busca indagar un conocimiento metódico comprobable, confrontable, medible cuantitativamente y cuestionable para generar conclusiones.

Al respecto, Palella y Martins (2006), señalan que “el conocimiento está basado en los hechos. La objetividad es la manera de alcanzar un conocimiento utilizando la medición exhaustiva y la teoría” (p.48), las técnicas cuantitativas permite la cuantificación del resultado.

De igual manera, para Chávez (2007), “esta tendencia sigue un enfoque que se orienta al método empírico experimental. Sostiene que fuera del ser humano no existe una realidad social externa y objetiva ya concebida. Su objetivo se basa en manifestar la realidad existente sin modificarla” (p. 28). Se observa que fuera del entorno de cada persona existe una realidad totalmente hecha, acabada y plenamente externa y objetiva, y que los seres humanos son como un espejo que puede reflejarla, es decir, reproducir bien esa realidad sin deformarla; y la verdad consistiría en enfocar la fidelidad de nuestra imagen interior a la realidad que representa.

3.2. Tipo De Investigación

El tipo de investigación permite darle guía y dirección a la investigación de manera que se pueda ver cómo el investigador obtendrá la información y cómo la procesará. Tomando en cuenta que es una

investigación basada en un enfoque epistemológico positivista se puede señalar que el tipo de investigación es descriptiva, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014), es aquella que “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población”. (p. 94) su propósito es representar las situaciones y hechos, tal como se presentan en la realidad prevaleciente en el momento de realizarse la investigación.

3.3 Diseño de la investigación

La presente investigación se enmarca en un diseño de campo, que en palabras de Arias (2012):

Es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. (p. 31)

Asimismo, este diseño de investigación permite elaborar una propuesta que permita ayudar a los docentes a generar estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, a través del análisis y descripción del fenómeno a estudiar, en pro de determinar posibles soluciones al problema planteado.

El diseño también corresponde al no experimental, transversal; según Hernández, et al. (2014), la investigación no experimental, “también se conoce como investigación ex post-facto (los hechos y variables ya ocurrieron), y observa variables y relaciones entre éstas en su contexto natural” (p. 165); se realiza sin manipular la variable estrategias en entornos virtuales, se observará el objeto de estudio tal y como se dan en su contexto

natural, se describirán características y cualidades sin ningún tipo de sesgo directo. Asimismo, el estudio se identificó como transversal, para Bernal (2010) "son aquellas en las cuales se obtiene información del objeto de estudio (población o muestra) una única vez en un momento dado" (p.118). Por consiguiente las técnicas de recolección de datos se aplicarán en un tiempo y momento único, con el objeto de describir las variables en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería.

3.4. Población, muestra y muestreo

Al abordar este apartado se debe comenzar por definir el concepto de población como el conjunto finito de elementos de referencia sobre el que se realizaran las observaciones. Expresa, Arias (2012) que "en términos más precisos población, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación"(p. 81). En el presente trabajo la población estará conformada por los actores principales del proceso educativo en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia. (Estudiantes y docentes).

Ahora bien, la muestra es un sector de la población que permite generalizar los resultados de la investigación, lo cual concuerda con la afirmación de Arias (2012), quien expresa que "la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible" (p.83). La muestra la integrarán dos (2) docentes y ochenta y cuatro (84) estudiantes, las características de los educandos son las siguientes: deben estar inscritos formalmente en educación básica secundaria, específicamente grado segundo y tercero de la institución educativa el Recuerdo, en edad escolar de 7 y 12 en los grupos 2A y 3B, los cuales están integrados por 42 niñas y 42 niños. Se trata de fortalecer en ellos las competencias en el manejo del inglés como lengua Extranjera, tomando en cuenta elementos como el aprendizaje significativo, un ambiente virtual de

aprendizaje adecuado, la calidad didáctica y los procesos cognitivos. Para lograrlo, se dispone de la sala de inglés dotada con: un (1) Smart tv, treinta y cinco (35) Tabletas y veinticinco (25) laptop, entre otros. La descripción de la muestra se representa en el siguiente cuadro.

Tabla 1
Distribución de la Muestra

Básica Secundaria	Institución Educativa el Recuerdo		
Segundo Grado	Estudiantes	2A	42
Tercer Grado		3B	42
	Docentes		2
	Total		86

Fuente: Elaboración propia (2019)

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica es un procedimiento que tienen como objetivo obtener los datos de los sujetos en estudio. En la presente investigación se utilizarán como técnicas, la observación directa, y la encuesta. La observación directa, según, Hernández, et al. (2014) "este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables" (p. 252). Es decir se accede a la realidad de los investigados desde sus escenarios y espacios en los cuales desarrollan sus actividades cotidianas, en otras palabras, simplemente se registran los estímulos por otros factores ajenos al instrumento de medición. Asimismo, se utiliza la encuesta, Bernal (2010) expresa que " se fundamenta en un cuestionario o conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas " (p. 194). Utilizada para obtener la recopilación de datos concretos, abarcando diversas dimensiones que amplían y verifican el conocimiento, mediante el uso de cuestionarios.

Los instrumentos de investigación son los medios que utilizará la investigadora para medir el comportamiento o atributo de las variables, para, Arias (2012) un “instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información” (p.68). Es una estrategia que permitirá verificar el planteamiento del problema por medio de procedimientos estandarizados de interrogación. En este sentido, la investigadora diseñará un cuestionario, con las siguientes premisas. Será contentivo de tres (3) partes, la primera, presentación. La segunda, instrucciones para el llenado, y la tercera, contiene los treinta y seis (36) ítems para medir los indicadores, dimensiones y las variables en estudio. Para el mismo se utilizará la escala tipo Likert con cinco (5) alternativas de respuesta descritas en el siguiente cuadro.

Tabla 2
Escala de medición de la variable

Alternativa	Abreviación	Puntuación
Siempre	(S)	5
Casi Siempre	(CS)	4
Algunas Veces	(AV)	3
Casi Nunca	(CN)	2
Nunca	(N)	1

Fuente: Elaboración propia (2019)

3.6. Procedimiento de la Investigación

Los pasos que se ejecutaron para llevar a cabo este estudio se describen de la siguiente manera: En primer lugar, se seleccionó el problema, haciendo revisión bibliográfica, donde se estudió la variable a

investigar, realizando una exposición de la utilidad e importancia de la misma, además se establecieron los objetivos a desarrollar, que sirvieron de guía a la investigación. Asimismo, a través de la revisión o estudio bibliográfico, se construyó la fundamentación teórica de la investigación, y se incluyeron la bases teóricas, investigativas, conceptuales y legales que orientaron la investigación.

Se elaboró el instrumento de medición con el cual se recolectó la información, después de ser validado por expertos. Seguidamente, se aplicó una prueba piloto a una muestra aleatoria de veinte sujetos y se recolectó la información la cual fue procesada técnicamente para el cálculo y para determinar la confiabilidad del instrumento. Posteriormente se elaboró el aspecto metodológico, donde se determinó el tipo de investigación y diseño, así como las técnicas y procedimientos a utilizar para poder obtener la información requerida en la investigación propuesta. Para el análisis y procesamiento de los datos se utilizó la técnica de datos cuantitativo estadística descriptiva.

Tabla3

Baremo ponderado para la categorización de los resultados

	Alternativa	Limites	Categoría
4	Siempre	$\geq 3,26 - < 4,00$	Muy Eficiente
3	Casi Siempre	$\geq 2,51 - < 3,25$	Eficiente
2	Casi Nunca	$\geq 1,76 - < 2,50$	Deficiente
1	Nunca	$\geq 1,00 - < 1,75$	Muy Deficiente

Fuente: Elaboración propia (2019)

3.7. Validez y confiabilidad del instrumento

La validación de los instrumentos se realizó a través del juicio expertos en el área, quienes determinaron la pertinencia de los ítems con los objetivos, redacción, entre otros parámetros. Según Hernández, et al.

(2014), la validez es el “grado en que un instrumento en verdad mide la variable” (p. 200), en el presente estudio, se basa en el discernimiento y juicio de cada uno de los expertos quienes serán especialistas en el área disciplinar y en investigación, verificando la correspondencia del instrumento con el contexto teórico, no se expresó en términos numéricos. Se basó en la discriminación de los expertos, quienes evaluaron y determinaron condiciones de concordancia con los aspectos del método.

La investigadora realizó un procedimiento adecuado para llevar a cabo la validación. En primer lugar, suministró el título de la investigación, los objetivos (general y específicos), el cuadro de operacionalización, reactivos del instrumento; acompañado del formato de validación, donde el experto escribirá observaciones y sugerencias en relación a los ítems. Finalmente diseñó una matriz con la información (coincidencias y discrepancias) aportadas por cada experto con el propósito de incorporarlas en la versión final del instrumento de recolección de información.

La confiabilidad del instrumento permitió determinar el grado de congruencia con el cual se realizó la medición de las variables objetos de estudio. Para, Bernal (2010) “refiere a la consistencia de las puntuaciones obtenidas por las mismas personas, cuando se las examina en distintas ocasiones con los mismos cuestionarios” (p. 247). El procedimiento para determinar la confiabilidad se realizó a través de la aplicación de una prueba piloto, según, Arias (2012) es un “sondeo preliminar a un pequeño grupo que no forme parte de la muestra, pero que sea equivalente en cuanto a sus características” (p. 135). Para obtener el grado de confiabilidad, se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach cuyo resultado fue R_{KK} : 0.92, por ser el estadístico apropiado para el instrumento de recolección de información.

3.8 Técnicas De Análisis De Datos

Para el procesamiento y análisis de los datos se utilizó la técnica de datos cuantitativo estadística descriptiva. Para ello, se elaboraron tablas de distribución de medias aritméticas para los indicadores, dimensiones y variable; las cuales fueron categorizadas según el siguiente baremo.

Tabla 3

Baremo ponderado para la categorización de los resultados

Alternativa		Limites	Categoría
5	Siempre	$4,21 < \bar{X}_i \leq 5,00$	Muy Eficiente
4	Casi Siempre	$3,41 < \bar{X}_i \leq 4,20$	Eficiente
3	Algunas veces	$2,61 < \bar{X}_i \leq 3,40$	Medianamente Eficiente
2	Casi Nunca	$1,81 < \bar{X}_i \leq 2,60$	Deficiente
1	Nunca	$1,00 \leq \bar{X}_i \leq 1,80$	Muy Deficiente

Fuente: Elaboración propia (2019)

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Este capítulo presenta el análisis de tablas porcentuales, producto de los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos utilizados para la recolección de información, a fin de proponer estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, basado en la disertación de los objetivos propuestos y las teorías analizadas. En este capítulo se pretende mostrar la confrontación de la realidad ajustada a las teorías permitiendo el análisis concreto de las dimensiones e indicadores.

4.1. Procesamiento de los Datos

Con la información de las respuestas obtenidas mediante la aplicación del instrumento conformado por treinta y seis (36) ítems, se realizó un análisis retrospectivo de todo el proceso de investigación, y además se diseñó un plan general de tabulación para la separación de los datos de acuerdo con la variable en estudio, siendo estas analizadas de manera exhaustiva.

En este sentido, para el procesamiento de los datos se diseñó una tabla o matriz de doble entrada, en la que fueron asentados los datos suministrados por los sujetos informantes, en atención a la sistematización de variables. Considerando la naturaleza descriptiva de la investigación, se recurrió al empleo la estadística descriptiva en lo que respecta a la distribución frecuencial y porcentual a través del software estadístico SPSS (Versión 19.0). La información se muestra en las siguientes tablas de distribución frecuencial y porcentual que de una manera cuantitativa reflejan la realidad, para su posterior análisis y discusión.

Variable: Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera

Tabla 4
Dimensión: Ambiente Virtual

Alternativas	Indicador			
	86	Interactividad	Flexibilidad	Escalabilidad
	Encuestados	%	%	%
Siempre	Estudiantes	10,5	16,	42,3
	Docentes	15,6	17,4	35,1
Casi siempre	Estudiantes	18,1	13,5	13,1
	Docentes	29,3	16,3	14,2
Algunas Veces	Estudiantes	19,4	14,8	17,2
	Docentes	19,1	24,1	19,1
Casi Nunca	Estudiantes	28,9	26,7	15,7
	Docentes	21,4	29,7	14,3
Nunca	Estudiantes	23,1	28,1	11,7
	Docentes	14,6	12,5	17,3

Fuente: Elaboración propia (2019)

En la dimensión Ambiente Virtual, se evidencia el siguiente comportamiento en el indicador: Interactividad. Los docentes en un 29,3%, permiten la participación de los estudiantes en el desarrollo de las actividades educativas, mientras que un 21,4% opinan que casi nunca, 19,1% algunas veces, 15,6% siempre y 14,6% nunca permiten la participación de los estudiantes en el desarrollo de actividades educativas. Estos datos muestran que un 44,9% de los docentes permiten la participación de los estudiantes en estos espacios e interactúan. En cuanto a los estudiantes se puede señalar que un 28,9% casi nunca participan en el desarrollo de actividades educativas, mientras que el 23,1% opina que nunca, 19,4% algunas veces, 18,1% casi siempre y 10,5% siempre participan en el desarrollo de actividades educativas. Estos datos reflejan que un 28,6 % de estudiantes generalmente interactúan.

Ahora bien, para el indicador: Flexibilidad, los docentes en un 29,7% señalan que casi nunca ajustan los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa, mientras que para 24,1% opinan que alguna vez, 17,4% siempre, 16,3% casi siempre y 12,5% nunca ajustan los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa. Estos datos reflejan que un 33,7 % de los docentes ajustan los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes. En cuanto a los estudiantes, en un 28,1% evidencian que los docentes nunca ajustan los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa, mientras que 26,7% opinan que casi nunca, 16,9% siempre, 14,8% algunas veces y 13,5% que casi siempre ajustan los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa. Esto significa que un 30,4% de los estudiantes considera que los docentes no ajustan los contenidos a sus esquemas mentales.

Por su parte, para el indicador: Escalabilidad los docentes en un 35,1% siempre buscan la manera de ajustar las estrategias donde desarrolle habilidades metacognitivas en los estudiantes, 19,1% algunas veces, 17,3% nunca, 14,3% casi nunca y 14,2% casi siempre buscan la manera de ajustar las estrategias donde desarrolle habilidades metacognitivas en los estudiantes. Esto significa que un 49,3 de los docentes buscan las maneras de ajustar las estrategias para lograr tal fin. Ahora bien para los estudiantes un 42,3% señalan que siempre los docentes buscan la manera de ajustar las estrategias donde desarrolle habilidades metacognitivas, mientras que el 17,2% opinan que algunas veces, 15,7% casi nunca, 13,1% que casi siempre y 11,7% que nunca buscan la manera de ajustar las estrategias donde desarrolle habilidades metacognitivas. Esto significa que un 55,4 de los estudiantes generalmente consideran que los docentes si buscan la manera de ajustar las estrategias.

Tabla 5
Dimensión: Calidad Didáctica

Alternativas	86 Encuestados	Indicador		
		Activa	Significativa	Cooperativa
		%	%	%
Siempre	Estudiantes	12,2	16,2	13,5
	Docentes	18,2	17,2	16,5
Casi siempre	Estudiantes	37,4	15,7	19,5
	Docentes	34,7	16,1	25,3
Algunas Veces	Estudiantes	10,1	17,5	15,2
	Docentes	16,9	14,2	13,4
Casi Nunca	Estudiantes	24,5	38,8	33,2
	Docentes	13,3	38,3	33,6
Nunca	Estudiantes	15,8	11,3	18,6
	Docentes	16,9	14,2	11,2

Fuente: Elaboración Propia (2019)

En la dimensión: Calidad Didáctica, se evidencia el siguiente comportamiento en el indicador Activa. Los docentes casi siempre en un 34,7%, permiten desarrollan habilidades analíticas de los entornos en los que se desenvuelve la acción educativa, mientras que el 18,2% opinan que siempre, 16,9% algunas veces y nunca, 13,3% casi nunca permiten desarrollan habilidades analíticas de los entornos en los que se desenvuelve la acción educativa. Significa que un 52,9 % de los docentes cumplen con este indicador. En cuanto a los estudiantes se puede señalar que un 37,4% casi siempre permiten desarrollan habilidades analíticas de los entornos en los que se desenvuelve la acción educativa, mientras que el 24,5% opina que casi nunca, 15,8% nunca, 12,2% siempre y 10,1% algunas veces permiten desarrollan habilidades analíticas de los entornos

en los que se desenvuelve la acción educativa. Significa que un 49,6 % de los estudiantes considera que si se cumple el indicador.

Ahora bien, para el indicador: Significatividad, los docentes en un 38,3% señalan que casi nunca permiten asociar los conocimientos adquiridos con las experiencias de la realidad educativa de los estudiantes, mientras que para 17,2% opinan que siempre, 16,1% casi siempre, 14,2% algunas veces y nunca permiten asociar los conocimientos adquiridos con las experiencias de la realidad educativa de los estudiantes. Significa que un 33,3 % de los docentes cumplen con este indicador. En cuanto a los estudiantes, en un 38,8% evidencias que casi nunca permiten asociar los conocimientos adquiridos con las experiencias de la realidad educativa de los estudiantes, mientras que 17,5% opinan que algunas veces, 16,2% siempre, 15,7% casi siempre y 11,3% que nunca permiten asociar los conocimientos adquiridos con las experiencias de la realidad educativa de los estudiantes. Significa que un 31,9 % de los estudiantes considera que si se cumple el indicador.

Por su parte, para el indicador: Cooperatividad, el 33,2% de los estudiantes señalan que casi nunca asocian las estrategias con el desarrollo cognitivo de los estudiantes brindándoles la oportunidad de cambiar los entornos de aprendizaje, mientras que el 19,5% opinan que casi siempre, 18,6% nunca, 15,2% que algunas veces y 13,5% que siempre asocian las estrategias con el desarrollo cognitivo de los estudiantes brindándoles la oportunidad de cambiar los entornos de aprendizaje. Un 33% cumple el indicador. Ahora bien, para los docentes el 33,6% casi nunca asocian las estrategias con el desarrollo cognitivo de los estudiantes brindándoles la oportunidad de cambiar los entornos de aprendizaje, 25,3% casi siempre, 16,5% siempre, 13,4% algunas veces y 11,2% nunca asocian las estrategias con el desarrollo cognitivo de los estudiantes brindándoles la oportunidad de cambiar los entornos de aprendizaje. Un 41,8 % cumple el indicador.

Tabla 6**Dimensión: Procesos Cognitivos**

Alternativas	Indicador			
	86 Encuestados	Comprensión	Dedución	Fluidez
		%	%	%
Siempre	Estudiantes	22,4	24,3	19,8
	Docentes	22,8	11,2	8,4
Casi siempre	Estudiantes	29,4	21,3	17,3
	Docentes	39,6	18,3	20,2
Algunas Veces	Estudiantes	9,1	7,2	13,5
	Docentes	10,3	21,2	21,0
Casi Nunca	Estudiantes	35,1	38,3	37,2
	Docentes	14,1	29,1	30,3
Nunca	Estudiantes	4,1	9,1	12,2
	Docentes	13,2	20,3	20,1

Fuente: Elaboración Propia (2019)

En la dimensión: Procesos Cognitivos, se evidencia el siguiente comportamiento en el indicador Comprensión. Los docentes casi siempre en un 39,6%, entienden los mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo, mientras que el 22,8% opinan que siempre, 14,1% casi nunca, 13,2% nunca y 10,3% algunas veces entienden los mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo. Un 62,4 % cumple con el indicador. En cuanto a los estudiantes se puede señalar que el 35,1% casi nunca entienden los mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo, mientras que el 29,4% opina que casi siempre, 22,4% siempre, 9,1% algunas veces y 4,1% nunca entienden los mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo. Un 51,8 % cumple con el indicador.

Ahora bien, para el indicador: Deducción los docentes en un 29,1% señalan que casi nunca desarrollan la duda, ya que no se comprendió el mensaje que se estaba dando, mientras que para 21,2% opinan que alguna vez, 20,3% nunca, 18,3% casi siempre y 11,2% siempre desarrolla la duda, ya que no se comprendió el mensaje que se estaba dando. Un 29,5 % cumple con el indicador. En cuanto a los estudiantes, en un 38,3% evidencias que casi nunca desarrolla la duda, ya que no se comprendió el mensaje que se estaba dando, mientras que 24,3% opinan que siempre, 21,3% casi siempre, 9,1% nunca y 7,2% que algunas veces desarrolla la duda, ya que no se comprendió el mensaje que se estaba dando. Un 45,6 % cumple con el indicador.

Por su parte, para el indicador Fluidez el 37,2% de los estudiantes señalan que casi nunca aprenden una lengua extranjera como el inglés descifrando los códigos mientras que el 19,8% opinan que siempre, 17,3% siempre, 13,5% que algunas veces y 12,2% que nunca aprenden una lengua extranjera como el inglés descifrando los códigos. Un 37,1 % cumple con el indicador. Ahora bien, para los docentes el 30,3% casi nunca los estudiantes aprenden una lengua extranjera como el inglés descifrando los códigos, 21,0% algunas veces, 20,2% casi siempre, 20,1% nunca y 8,4% siempre aprenden una lengua extranjera como el inglés descifrando los códigos. Un 28,5 % cumple con el indicador.

Tabla 7

Dimensión: Aprendizaje Significativo

Indicador				
Alternativas	86	Aprendizaje	Aprendizaje	Aprendizaje
	Encuestados	Vivencial	Activo	en base a la revisión de Errores

		%	%	%
Siempre	Estudiantes	23,2	14,1	22,2
	Docentes	22,7	17,3	14,1
Casi siempre	Estudiantes	14,9	24,2	22,6
	Docentes	19,9	25,4	26,0
Algunas Veces	Estudiantes	17,1	14,3	9,9
	Docentes	20,7	14,8	17,5
Casi Nunca	Estudiantes	23,7	32,2	36,9
	Docentes	21,8	28,4	24,5
Nunca	Estudiantes	20,9	15,2	8,5
	Docentes	14,8	14,1	17,9

Fuente: Elaboración Propia (2019)

En la dimensión: Aprendizaje Significativo, se evidencia el siguiente comportamiento en el indicador Aprendizaje Vivencial. Los docentes siempre en un 22,7%, señalan que la experiencia deja un conocimiento sustancial utilizando como herramientas las tecnologías de información y comunicación, mientras que el 21,8% opinan que casi nunca, 20,7% algunas veces, 19,9% casi siempre y 14,8% nunca la experiencia deja un conocimiento sustancial utilizando como herramientas la tecnología de información y comunicación. Un 42,6 % cumple con el indicador. En cuanto a los estudiantes se puede señalar que el 23,7% casi nunca la experiencia deja un conocimiento sustancial utilizando como herramientas las tecnologías de información y comunicación, mientras que el 23,2% opina que siempre, 20,9% nunca, 17,1% algunas veces y 14,9% casi siempre la experiencia deja un conocimiento sustancial utilizando como herramientas la tecnología de información y comunicación. Un 35,8 % cumple con el indicador.

Ahora bien, para el indicador: Aprendizaje Activo los docentes en un 28,4% señalan que casi nunca el estudiante obtiene los conocimientos

donde participa activamente llegando al aprendizaje significativo, mientras que para 25,4% opinan que casi siempre, 17,3% siempre, 14,8% algunas veces y 14,1% nunca el estudiante obtiene los conocimientos donde participa activamente llegando al aprendizaje significativo. Un 42,7 % cumple con el indicador. En cuanto a los estudiantes, un 32,2% evidencian que casi nunca obtiene los conocimientos donde participa activamente llegando al aprendizaje significativo, mientras que 24,2% opinan que casi siempre, 15,2% casi nunca, 14,3% algunas veces y 14,1% que siempre el estudiante obtiene los conocimientos donde participa activamente llegando al aprendizaje significativo. Un 38,3 % cumple con el indicador.

Por su parte, para el indicador: Aprendizaje basado en la revisión de Errores un 36,9% de los estudiantes señalan que casi nunca reflexionan sobre la práctica científica – creativa utilizando herramientas didácticas divertidas para obtener los resultados, mientras que el 22,6% opinan que casi siempre, 22,2% siempre, 9,9% que algunas veces y 8,5% que nunca reflexionan sobre la práctica científica – creativa utilizando herramientas didácticas divertidas para obtener los resultados. Un 44,8% cumple con el indicador. Ahora bien, para los docentes el 26,0% casi siempre reflexionan sobre la práctica científica – creativa utilizando herramientas didácticas divertidas para obtener los resultados, 24,5% casi nunca, 17,9% nunca, 17,5% algunas veces y 14,1% siempre reflexionan sobre la práctica científica – creativa utilizando herramientas didácticas divertidas para obtener los resultados. Un 40,1 % cumple con el indicador.

4.2. Discusión de los Resultados

Analizados los resultados se procedió a calcular, mediante la estadística descriptiva, la media aritmética de los puntajes que corresponden a los indicadores, las dimensiones y la variable Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua

Extranjera, con el propósito de obtener el soporte estadístico necesario y adecuado para confrontar los resultados con las teorías que respaldaron la investigación, a la vez que se categorizaron según el baremo diseñado para tal fin.

Tabla 8

Variable: Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera

Dimensiones	Indicadores	X	X	X Variable
		Indicador	Dimensión	
Ambiente Virtual	Interactividad	1,77	1,65	1,96
	Flexibilidad	1,63		
	Escalabilidad	1,55		
Calidad Didáctica	Activa	2,44	2,06	
	Significativa	2,07		
	Cooperativa	1,76		
Procesos Cognitivos	Compresión	2,35	2,16	
	Deducción	2,07		
	Fluidez	2,06		
Aprendizaje Significativo	Aprendizaje Vivencial	1,65	1,97	
	Aprendizaje Activo	2,09		
	Aprendizaje basado en la revisión de Errores	2,16		

Fuente: Elaboración Propia (2019)

La variable: Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera, evidencia su comportamiento a través de las dimensiones y la medida de tendencia central. En el caso de la dimensión Ambiente Virtual, las respuestas se centran en 1,77 en el indicador interactividad, lo que según el baremo de interpretación se ubica en Muy Deficiente, difiriendo totalmente con lo

expuesto por Córdova (2007) cuando señala que la interactividad se sustenta en programas informáticos de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a las nuevas tecnologías. Asimismo, los indicadores flexibilidad con 1,63 y escalabilidad con 1,55 ubicado en la misma categoría Muy Deficiente, difiriendo totalmente con lo expuesto por Gamboa, Sánchez y Briceño (2015), cuando señalan que tienen como indicadores la curiosidad, las libertades, la inventiva, la espontaneidad, entre otros. Estos son orientados a la valoración de los nuevos procesos de manera positiva ya que es muy progresista y tiende a lo nuevo. De la misma manera difiere con Gamboa, Sánchez y Briceño (2015), cuando afirman que representa las habilidades que tienen los docentes y estudiantes de reaccionar y ajustarse a los cambios sin perder la calidad.

En cuanto a la dimensión: Ambiente Virtual, las respuestas se ubican en 1,65 lo que sugiere que se encuentra en la categoría del baremo en Muy Deficiente lo que demuestra que nunca se describe el ambiente virtual para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, esto refleja la falta de concordancia con lo expuesto por Castro y Delgado (2017), cuando afirman que un espacio desde lo virtual se define como todo material estructurado de forma significativa, asociado a un propósito educativo. A su vez corresponde a un recurso de carácter digital que puede ser distribuido y consultado a través de Internet.

Ahora bien, para la dimensión: Calidad Didáctica, el indicador que más resaltó fue Activa obteniendo una media central de 2,44 en las respuestas, lo que lo ubica según el baremo de interpretación en Deficiente, esto difiere de lo expuesto por Calles y Sánchez (2017), cuando señalan que la calidad en el manejo de las técnicas, estrategias y herramientas permiten desarrollar habilidades analíticas de los entornos en los que se

desenvuelve la acción educativa, específicamente si se trata de realizar actividades comprensivas donde se encuentren activos todos los participantes.

Por su parte el indicador significativa ubica sus respuestas en 2,07 encontrándose en una categoría de Deficiente, difiriendo totalmente con lo expuesto por Calles y Sánchez (2017), cuando señalan que tiene que ver con la manera en que se transfiere los conocimientos ajustados a los entornos virtuales, ya que permite captar el interés del estudiante de manera que pueda crear sus propios entornos de obtención de conocimiento significativo. Por último, el indicador Cooperativa demuestra 1,76 en las respuestas lo que lo ubica en la categoría Muy Deficiente, lo que difiere totalmente con lo expuesto por Calderón, Zuñiga, Cortez, González, Quintero, Reneiro y Jiménez (2010), cuando señalan que constituye una modalidad de trabajo, de aprendizaje y de enseñanza para docentes así como para estudiantes.

En cuanto a la dimensión Calidad Didáctica la mayoría de las respuestas se ubican en la medida de tendencia central de 2,06 lo que demuestra que en el baremo de interpretación se encuentra en la categoría Deficiente, lo que evidencia que casi nunca se caracteriza la calidad didáctica de las estrategias en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, esto difiere con lo expuesto por Calles y Sánchez (2017), cuando señalan que deriva en ventajas comparativas para la empresa, pero estas ventajas son aportes a un proyecto más significativo, centrado en lo humano.

De la misma manera, para la dimensión Procesos Cognitivos el indicador que más resalta es Compresión con una tendencia de 2,35 lo que lo ubica en el baremo en Deficiente, lo que difiere con lo expuesto por Camps (2010), cuando señala que es la manera en que entienden los

mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo. En cuanto a los indicadores Deducción con 2,07 y Fluidez 2,06 se ubican en la categoría Deficiente lo que difiere con lo expuesto por Camps (2010), cuando señala que una vez comprendido los textos leídos se desarrolla la duda, ya que no se comprendió el mensaje que se estaba dando, esto genera confusión y una información errónea. Además difiere con Camps (2010), cuando afirma que es la manera que tiene el estudiante de comprender algunos elementos tales como la inteligencia, lectura, habilidades, al momento de expresar lo que ha aprendido de forma oral o escrita.

En cuanto a la dimensión Procesos Cognitivos las respuestas emitidas por estudiantes y docentes lo ubican en una tendencia central de 2,16 encontrándose según el baremo en Deficiente, es decir casi nunca implementan procesos cognitivos para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia, estos resultados difieren de lo expuesto por Camps (2010), cuando afirma que se toma en consideración el proceso de lectura y la necesidad de enseñar a los alumnos estrategias adecuadas para llevarlo a cabo de manera eficaz para el aprendizaje de la composición de la lectura.

Ahora bien, para la dimensión Aprendizaje Significativo el indicador que más resalta es Aprendizaje en base a la revisión de Errores, sus respuestas se encuentran ubicadas en 2,16 en la categoría Deficiente lo que genera diferencias con lo expuesto por Bermejo, et al. (2014), cuando señalan que los estudiantes una vez que fracasan aprenden de esos errores llegando a tener un conocimiento verdadero y exacto., en cuanto al indicador Aprendizaje Activo con 2,09 se ubica en la categoría Deficiente lo que difiere de lo expuesto por Lozano (2009), cuando señala que lleva al estudiante a construir sus propios ambientes de aprendizaje participando en cada uno de los procesos de obtención de conocimientos para

posteriormente interiorizarlos, nunca ve la realidad desde la experiencia del otro, siempre toma parte de las estrategias y de los contenidos a colocar en la interactividad. Para el indicador Aprendizaje Vivencial las respuestas se ubican en 1,65 encontrándose en la categoría Muy Deficiente lo que difiere totalmente de lo expuesto por Cataldi et al. (2011), cuando señalan que son herramientas informáticas que aportan las TIC y simulan un laboratorio de ensayos desde un entorno virtual de aprendizaje.

En cuanto a la dimensión Aprendizaje Significativo las respuestas se ubican en 1,97 por lo que según el baremo se ubica en la categoría Deficiente demostrando que casi nunca desarrollan el aprendizaje significativo para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, estos resultados difieren con lo expuesto por Ausubel (1970, citado por Arroyo, Castelo y Pueyo 2008), cuando señalan que se entiende como un proceso de relación con sentido entre las nuevas ideas y las que posee el alumno.

Por último, para la variable Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera, la dimensión que más resalta es Procesos Cognitivos encontrando sus respuestas en 2,16 lo que la ubica en el baremo de interpretación de respuestas en Deficiente. Esto difiere de lo expuesto por Camps (2010), cuando afirma que esta herramienta de formación del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés logra desarrollar un proceso de integración a la sociedad; así mismo favorece a organizar, ordenar, expresar sentimientos, deseos y en cuanto al conocimiento, constituye una intervención en la adquisición del mismo en todas las áreas del saber. En cuanto a la dimensión Calidad Didáctica, con 2,06 y Aprendizaje Significativo con 1,97 se encuentran ubicados en la categoría Deficiente lo que demuestra diferencia con lo expuesto con Salinas (2008), cuando señala que la calidad didáctica permite educar a los hombres mediante la

práctica cooperativa, esta da prioridad a la personalidad humana y al contexto social.

También difieren con lo expuesto por Lozano (2009), cuando afirma que el aprendizaje tiene que ver con las experiencias vividas por las personas que son llevadas a la vida virtual interactiva, es decir al internet donde se debe involucrar a los procesos educativos, no ser solo un espectador sino formar parte activa de la creación de esas experiencias. Ahora bien, el indicador Ambiente Virtual muestra deficiencia con 1,65 en coincidencia de las respuestas ubicándolo en el baremo en Muy Deficiente difiriendo totalmente con lo expuesto por Montes, et al. (2017), cuando señala que es una herramienta tecnológica que ayude a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora, teniendo en cuenta que la incorporación de las TIC modifica, reestructuran las formas de pensar y aprender y como consecuencia, se pueden modificar las formas de enseñar.

Finalmente la variable Estrategias didácticas en entornos virtuales se encuentra ubicada en una tendencia central de 1,96 que según el baremo de interpretación se categoriza como Deficiente lo que demuestra que casi nunca proponen y diseñan estrategias didácticas virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, estos resultados difiere con lo expuesto con Rodríguez (2011) cuando afirma que es un espacio de comunicación que hace posible, la creación de un contexto de enseñanza-aprendizaje en un marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados y elaborados, y actividades interactivas para realizar de manera colaborativa utilizando diversas herramientas informáticas soportadas por el medio tecnológico.

De acuerdo con los resultados obtenidos, pudo observarse que existen coincidencias más que diferencias, entre lo que opinan y perciben

los docentes y estudiantes en relación a la manera de cómo se enseña y aprende el inglés como lengua extranjera. Situación que se evidenció claramente en el análisis de resultados de cada variable, en la que se visualizaron deficiencias que deben mejorarse.

Por ejemplo, en la variable ambiente virtual, tanto el docente como el estudiante plantean no contar con un ambiente adecuado para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés. Un buen ambiente despertaría la motivación, la espontaneidad e interés del estudiante por aprender el inglés en su interacción con el docente, en el cual fluya la interactividad, la flexibilidad y la escalabilidad como aspectos fundamentales.

Lo mismo sucede con la variable calidad didáctica, en la cual ambos actores señalan que deben desarrollarse mejores técnicas, estrategias y herramientas digitales, para poder lograr un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje, eficaz y eficiente, y por ende una calidad didáctica activa, significativa y cooperativa.

De igual modo, con la dimensión procesos cognitivos tanto docentes como estudiantes opinan que existen debilidades en la lectura de los mensajes que se quieren transmitir de modo digital, por lo que se necesita mayor nivel de comprensión, deducción y fluidez en cuanto a lo que se quiere leer y entender.

Y en cuanto a la última dimensión que se aborda en esta investigación, ambos actores del quehacer educativo manifiestan que se debe contar con un ambiente adecuado para enseñar el inglés de modo virtual, para lo cual también se necesita de estrategias y técnicas que mejoran la calidad didáctica, y los procesos cognitivos, en pro de alcanzar recíprocamente un aprendizaje significativo, ya sea activo, en base a revisión de errores o vivencial.

En resumen, para diseñar y emplear estrategias didácticas en entornos virtuales, es pertinente tomar en cuenta todas las dimensiones abordadas con anterioridad, pues de ellas va a depender en gran medida el éxito de la praxis docente en general, y todo ello a su vez va a generar un fructífero proceso de aprendizaje del estudiante de manera significativa, aspecto de suma importancia en los contextos educativos actuales. Esto servirá de base para futuras investigaciones.

CAPÍTULO V. PROPUESTA

Esta propuesta se plantea como solución al problema definido en la presente investigación, es decir, se pretender dar respuestas y posibles alternativas para mejorar el proceso de enseñanza del inglés en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia. De igual modo, en su desarrollo se toman en cuenta: el ambiente virtual mediado por TIC, la calidad didáctica, los procesos cognitivos y el aprendizaje significativo.

5.1. Denominación de la Propuesta

El uso de micro-contenidos a través de la plataforma lúdica duolingo para la enseñanza del inglés a estudiantes de primaria de la I.E “El Recuerdo”, Municipio de Montería, Departamento de Córdoba

Con esta propuesta se busca la ludificación o gamificación del aprendizaje, es decir, la aplicación del duolingo como herramienta lúdica permite potenciar el aprendizaje de los estudiantes y los docentes en el área de inglés de una manera divertida, interactiva y placentera a través del juego. De igual manera, fortalece el trabajo en equipo, colaborativo y cooperativo, y potencializa el desarrollo del saber, ser, hacer, y convivir de dichos actores educativos, así como su desarrollo cognitivo y pensamiento crítico, en pro de lograr en ambos un aprendizaje significativo.

5.2. Descripción de la Propuesta

Como estrategia didáctica de aprendizaje se plantea el uso de micro-contenidos mediante el duolingo como software interactivo que le genere un interés y motivación extra a cada estudiante, mayor al que por lo general un profesor en un aula de clases le imparte. La clase se desarrollará mediante el uso del mismo en grupos de estudiantes de 2do y 3er grado, supervisado y apoyado con las explicaciones del docente para cada una de las actividades a ejecutar en cada jornada de trabajo.

Esta propuesta surge dada las problemáticas que los estudiantes presentaban con el aprendizaje de la materia como tal, el bajo desempeño y por las dificultades que exteriorizaban en sus competencias de escucha, lectura, escritura, y pronunciación. También se pudo determinar que existen debilidades por parte del docente en relación con el uso de estrategias didácticas para la enseñanza del inglés, lo que influye de manera negativa en el desempeño de los estudiantes. Por consiguiente, esta propuesta estará dirigida tanto a docentes como a estudiantes.

En tal sentido, cabe señalar que Duolingo como plataforma lúdica es la mejor opción para solucionar estas problemáticas. Por consiguiente, el tipo de software a usar es una aplicación web interactiva enfocada a la enseñanza de lenguas, creada con años de anticipación, y usada a nivel mundial; en la que se encuentra una gran variedad de unidades, lecciones, actividades, preguntas y demás para cada una de las competencias. Esto permite a los estudiantes desarrollar habilidades en el reconocimiento y uso de una segunda lengua (inglés), a través de procesos prácticos, didácticos, guiados por el docente, y una bandeja de alternativas que el software brinda. Estos procesos arrojan una completa medición individual y grupal de cada estudiante, lo que ofrece la posibilidad de trabajar en el refuerzo de las falencias, y aumentar su rendimiento.

Por tal motivo, con esta propuesta se busca mejorar el proceso de enseñanza del inglés en educación básica primaria, pues se trata de aprender jugando. De hecho cada lección del duolingo representa un juego diseñado para hablar, escuchar y traducir, elementos fundamentales en todo proceso de aprendizaje. De esta manera, tanto docente como estudiante podrán contruir nuevos conocimientos y saberes y por ende un aprendizaje significativo.

Todas estas acciones, como resultado de la planificación estratégica realizada serán organizadas de forma lógica y secuencial para que se

vayan ejecutando en tiempos prudenciales en pro de generar resultados satisfactorio en corto, mediano y largo plazo.

5.3. Fundamentación

La propuesta busca potencializar las capacidades y habilidades de los estudiantes y docentes hacia el uso de los medios tecnológicos constituyéndose en sujetos activos en el proceso, esto a su vez les permite mejorar su desempeño y despertar su interés y motivación por aprender una segunda lengua. Para el caso de esta investigación: el inglés.

La propuesta se sustenta en los lineamientos curriculares y mallas de aprendizaje planteados y sugeridos por el MEN (2015) y en la guía y ruta de aprendizaje planteada en la plataforma duolingo. En tal sentido, esta propuesta también pretende elevar la calidad académica y didáctica en cuanto a los contenidos curriculares. Por ello, desde dicha propuesta se toman como punto de referencia las dimensiones de la formación integral (cognitiva, socio-afectiva, corporal, espiritual, ética, estética y comunicativa) a través del juego.

Es una propuesta didáctica orientada a que los estudiantes y docentes adquieran un nivel adecuado de inglés, y por ende un aprendizaje significativo, como parte del reto fundamental que representa para el gobierno de hacer de Colombia la nación más formada en idiomas de América Latina para el 2025. En este sentido, el objetivo fundamental del Programa Nacional de Bilingüismo (PNB), es formar ciudadanos capaces de comunicarse en inglés, con estándares internacionales comparables, que inserten al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural. El PNB busca que todos los estudiantes a partir de 2019 terminen sus estudios de educación media con un nivel intermedio B1, según los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés. Igualmente a partir de ese año se espera que

los docentes de inglés del país poseen un nivel, por lo menos, intermedio-avanzado B2, según los estándares básicos de competencias en lengua extranjera: inglés. (Fandiño-Parra y Bermúdez-Jiménez, 2012)

5.4. Objetivos de la Propuesta

5.4.1. Objetivo General

Gestionar conocimientos en los estudiantes y docentes, a través de la plataforma lúdica Duolingo como estrategia para mejorar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia.

5.4.2. Objetivos Especificos

Incrementar el índice de logro o calificación de los estudiantes en la pruebas saber con la obtención de conocimientos nuevos

Desarrollar competencias comunicativas, lingüísticas, pragmáticas, y socio-lingüísticas en los estudiantes mediante el manejo práctico y fluido del inglés como lengua extranjera.

Aplicar el sistema duolingo como estrategia para mejorar la calidad didáctica en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia.

5.5. Beneficiarios

La propuesta está dirigida a los docentes de educación primaria del área de inglés pues ésta le permitirá aplicar estrategias innovadoras en su praxis académica. Para ello, cuentan con diferentes herramientas tecnológicas presentes en la institución objeto de estudio. Entre estas se mencionan: un (1) Smart tv de 55 pulgadas, sesenta (60) Tablet, y

veinticinco (25) laptop, veinticinco (25) computadores de mesa, seis (6) video beam, tres (3) equipos de audio, entre otros. También dispone de la plataforma educativa PEGUI. Y en cuanto a su infraestructura, la institución educativa El Recuerdo cuenta con una biblioteca, un laboratorio de inglés, una ludoteca infantil y una sala audiovisual como espacio más importante para que el docente y el estudiante puedan interactuar de manera colectiva.

Los estudiantes constituyen otro grupo importante de beneficiados porque la estrategia le permite desarrollar habilidades técnicas y prácticas aplicadas al inglés para construir nuevos conocimientos. En otras palabras, con estas estrategias lo que se busca es que los estudiantes manejen el inglés de manera práctica y fluida con la finalidad de que mejoren su nivel de desempeño para la pruebas saber, que en los momentos actuales se encuentra en el nivel A1. Asimismo, esta propuesta estará desarrollada por la investigadora con ayuda de los docentes y directivos.

5.6. Contenidos

La puesta en marcha de la plataforma duolingo con los estudiantes y docentes requiere de contenidos a desarrollar. Por ello el contenido ofrecido en la propuesta es la guía de aprendizaje que ofrece la misma plataforma para aprender aspectos básicos relacionados con los módulos 1 (2do grado) Salud y vida. Tengo hábitos sanos y 3 (3er grado) Medio ambiente y sociedad. Valoramos nuestra biodiversidad, específicamente en las características e importancia de otros seres vivos: los animales propuestos en las mallas de aprendizaje del MEN. Esta se enseñará con los estudiantes durante las jornadas de clases. El contenido presentado para esta propuesta, es el trabajo de 4 lecciones básicas de Duolingo como lo son:

Parte Intro. Unidad Temática cero (0)

- Saludos
- Viajes
- Cafetería
- Familia
- Tienda
- Estudios
- Ocupaciones
- Encuentros

Nivel 1

- Rutinas
- Emociones
- Comida
- Tiempo
- Parientes
- En casa
- Compras
- Actividades 2
- Encuentro 2
- Compras 2
- Clima
- Aventuras
- Restaurant
- Gente
- En casa
- **Animales**

Nivel 2

- Descripción
- Gente 2
- Dirección
- Actividad 3
- Escuela
- Gustos
- Descripción 2
- Horario
- Horario 2
- Aventuras 2
- Historias
- Historia 2
- Historia 3
- Trabajo
- Frases
- Memorias

Nivel 3

- Naturaleza
- **Salud**
- Amor
- Posesión
- Historias 4
- Escuela 2
- Horario 3
- Desayuno
- Hogar

- Problemas
- **Animales 2**
- Chismes
- Logros
- Recetas
- Accidentes
- Consejos
- Compra 3
- Cuentos
- Ocupación 2
- **Salud 2**
- Escuela 3

Es importante señalar que todos estos contenidos pueden encontrarse al ingresar a la página web principal de duolingo: es.duolingo.com

5.7. Productos

Con el uso de estos micro-contenidos a través del duolingo como plataforma lúdica, se busca motivar al estudiante en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera de manera rápida y sencilla. Por tal motivo, el producto final de esta propuesta será la realización de las unidades temáticas planteadas en dicha plataforma hasta el nivel 3, a través del juego.

De igual manera, el uso de micro-contenidos como estrategia didáctica a través de la aplicación duolingo marcará una diferencia notable en los resultados académicos y de satisfacción de los estudiantes, en particular, el aprovechamiento escolar y satisfacción del proceso en los grupos con los que se trabajó: 2do A y 3er B.

La herramienta Duolingo desde el punto de vista didáctico cumplirá con las expectativas puesto que permitirá la integración de manera lúdica de temas y conceptos para que los estudiantes se familiaricen con el idioma, rompiendo los miedos y temores de aprender una nueva lengua.

Las actividades propuestas serán publicadas en la página web de la Institución www.ieelrecuerdo.edu.co y en el correo de la misma ieelrecuerdo@gmail.com

5.8. Localización

La propuesta se realiza en la institución educativa el Recuerdo, ubicada en el sur de la ciudad de Montería, en el barrio el Recuerdo (constituido por 11 manzanas de la A-J construidas por el Ministerio de Vivienda, entregadas como viviendas de interés prioritario).

5.9. Método

Se realizarán talleres regulares, guías de contenidos en formato digital y sesiones de trabajo, organizadas mediante agendas para trabajar las unidades por niveles. El objetivo es que los estudiantes vayan desarrollando los micro-contenidos o unidades temáticas, para subir los niveles del juego y obtener así las puntuaciones e incentivos que le motivarán a seguir aprendiendo el idioma de inglés.

Se trata de que los estudiantes de 2do y 3er grado a través de la practicidad alcancen por lo menos el nivel 3 que hace énfasis en aspectos relacionados con la salud. En tal sentido, se trabajará desde la unidad temática 0 o INTRO hasta la unidad 3. De esta manera, dominará aspectos relacionados con los módulos 1 y 3 planteados por el MEN y descritos con anterioridad.

Para la realización de actividades los estudiantes y docentes cuentan con un diccionario en la plataforma duolingo para traducir palabras de

inglés a español y con un vocabulario para practicar y fortalecer la pronunciación de las frases aprendidas en inglés durante las lecciones temáticas.

Las actividades de cada unidad se llevarán a cabo durante todo el período académico. Es decir, los temas propuestos desde la unidad 0 o INTRO hasta la unidad 3. Por lo que esta propuesta dispondrá de un tiempo prudente para llevarse a cabo. Claro está, todo dependerá del ritmo de aprendizaje que muestren los estudiantes.

Además del método empleado, estas estrategias se desarrollan y describen en el siguiente cuadro sinóptico.

Cuadro 2
Sinopsis

Método	Estrategias pedagógicas	Competencias a desarrollar	Herramientas a utilizar
Talleres regulares, sesiones y guías de trabajo, e inclusión en la página web de la institución de las actividades propuestas en el duolingo, así	El duolingo como espacio virtual para aprender a leer, escribir, traducir y pronunciar	Permite conocer los entornos virtuales además de interrelacionarse con el ambiente escolar, por ello se muestran actividades para enseñar a leer y escribir en una lengua extranjera como el inglés.	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Conectividad a internet. • Creación del aula por parte del docente

<p>como un foro colaborativo donde se realicen preguntas al respecto.</p>	<p>Guía de evaluación de contenidos en formato digital</p>	<p>Permite al docente realizar, talleres, charlas y exposiciones de manera virtual y presencial sobre los contenidos desarrollados en una lengua extranjera como el inglés, por ello se muestran interrogantes para la evaluación de las actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Conectividad a internet. • Creación de guía o material digital.
	<p>Se busca mejorar mi lectura y escritura a través de las formas de una lengua extranjera como el inglés</p>	<p>Ayuda al estudiante a buscar información gráfica, con la cual podrá crear contenido dados en clases a través de los símbolos y figuras, esto le permite indagar sobre lo planteado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Conectividad a internet. • Lecturas virtuales • Power Point
<p>Desarrollo de actividades interactivas, lúdicas con el</p>	<p>Desarrollar juegos recreativos como la pelota,</p>	<p>En los juegos recreativos, los estudiantes pueden leer ya sea las</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Conectividad a internet.

<p>duolingo que fortalezcan el desarrollo cognitivo del estudiante con la finalidad de que aprendan una lengua extranjera como el inglés</p>	<p>el almanaque, la zorra preguntona, entre otros con lo aprendiendo en el duolingo.</p>	<p>reglas, como los contenidos de cada uno. Así, los estudiantes se divierten y pueden ejercitar la lectura y escritura del inglés de manera gustosa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos virtuales diseñados y prediseñados
	<p>Creación de juegos lúdicos educativos como lluvia de ideas, memoria, traqui – traqui, sopa de letras, entre otros</p>	<p>Con el duolingo, los estudiantes pueden leer las reglas, y los contenidos de cada unidad temática. Así, los estudiantes se divierten y pueden ejercitar la lectura y escritura del inglés de manera gustosa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Conectividad a internet. • Juegos virtuales diseños y prediseñados
	<p>Dramatizaciones a través de lecturas dirigidas y animadas con lo aprendido en el duolingo.</p>	<p>Estas dramatizaciones le permite a los estudiantes buscar información en las redes para documentarse, y de esta manera leer efectivamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Conectividad a internet. • Contenidos virtuales

Fuente: Elaboración Propia (2019)

5.10.. Cronograma

Tomando en consideración la naturaleza de las actividades del plan se propone el siguiente cronograma con una duración estimada de períodos académicos que se describe a continuación:

Cuadro 3
Cronograma de actividades

Actividad	Mes de Ejecución											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Capacitación de los docentes en el manejo de actividades desde la aplicación duolingo como entorno virtual												
Desarrollo de actividades interactivas, lúdicas a través de duolingo que permita el desarrollo cognitivo del estudiante y el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés												
Desarrollo de actividades interactivas, lúdicas a través de duolingo que permita el desarrollo cognitivo del estudiante y el												

aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés												
Seguimiento y evaluación continua a los avances o retrocesos de las actividades realizadas con la aplicación duolingo.												

Fuente: Elaboración Propia (2019)

5.11. Recursos

Para el desarrollo de la propuesta **“El uso de micro-contenidos a través de la plataforma lúdica duolingo para la enseñanza del inglés a estudiantes de primaria de la I.E “El Recuerdo”. Municipio de Montería, Departamento de Córdoba”**, es necesario mencionar los recursos en el siguiente cuadro:

Cuadro 4
Recursos

Recursos	Denominación
Humanos	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Investigadora • Estudiantes • Directivos
Tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Computadores de mesa • Video Beam • Equipos de audio

	<ul style="list-style-type: none"> • TV de 55 pulgadas • Tabletas • Conectividad a internet • Creación del aula por parte del docente • Sala audiovisual • Lecturas virtuales • Power Point • Juegos virtuales diseñados y prediseñados
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de guía en formato digital • Materiales digitales

Fuente: Elaboración Propia (2019)

5.12. Presupuesto

Basado en los recursos se puede evidenciar que el presupuesto de este proyecto se dirige en el traslado de la investigadora, el cual es de interés propio de la misma. Esto refiere que no existen gastos asociados a la propuesta porque el material generalmente es digital y se encontrará en la página oficial de la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia.

A continuación se presentan algunas imágenes de la aplicación duolingo:

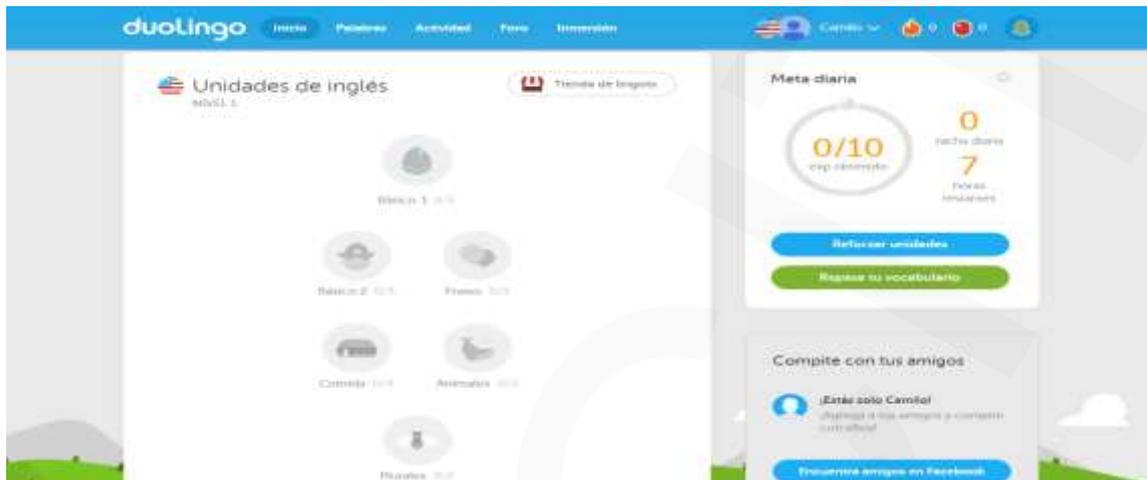


Ilustración 1. Página principal del Duolingo Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Quando se ingresa a una lección de duolingo aparecen los contenidos relacionados y las preguntas respectivas.



Ilustración 2. Contenidos presentes en Duolingo Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo



Ilustración 3. Cuando la respuesta dada a la pregunta es correcta. Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

La plataforma duolingo también permite realizar escritura y escucha simultáneamente, haciendo recomendaciones y sugerencias de las palabras evaluadas.



Ilustración 4. Proceso de escritura y escucha desde la plataforma Duolingo Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo



Ilustración 5. Error respondiendo en Duolingo
Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Lo anterior sucede cuando hay equivocación, la misma plataforma envía un mensaje de error, ofrece la opción de corrección y descuenta en la barra. Esto permite que el estudiante sienta que está jugando.

De igual manera, la plataforma está diseñada para reforzar el entendimiento de una palabra, evaluándola de forma escrita en inglés y español, y asociándola con imágenes y audios. Al finalizar, la lección sale una imagen en la que se le dan puntos por participar a cada estudiante, además muestra una gráfica con los puntos recolectados y el nivel durante la última semana.



Ilustración 6. Lección finalizada en Duolingo Fuente. Captura de pantalla web oficial de Duolingo

Para mayor información sobre cómo usar correctamente la aplicación duolingo, puede usar la siguiente dirección: <https://youtu.be/STjVRnf5Xp>

CONCLUSIONES

Una vez analizados y discutidos los resultados, que permitieron proponer la estrategia didáctica para la enseñanza del inglés como lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, es necesario desarrollar las siguientes conclusiones dándole respuesta a lo establecido en cada uno de los objetivos de la investigación.

Por consiguiente, luego de aplicar el primer ejercicio de acercamiento en la utilización de la estrategia didáctica propuesta, para gestionar el proceso de enseñanza del área de inglés como lengua extranjera, titulada: “El uso de micro-contenidos a través de la plataforma lúdica duolingo” en educación básica primaria en la Institución Educativa “El Recuerdo”, se puede concluir lo siguiente:

- ❖ La aplicación de la propuesta ha permitido experimentar cambios en la forma de ver y sentir la asignatura, ha despertado la motivación, el interés, la creatividad, así como también ha aumentado en ellos las ganas de participar, de producir y de convertirse en protagonistas en el aula de clases. Con la propuesta también se dio respuesta a la pregunta problema planteada en esta investigación, debido a que se propuso como estrategia didáctica el uso de micro-contenidos y como entorno virtual de aprendizaje la plataforma lúdica duolingo para mejorar la enseñanza del inglés. (objetivo general)
- ❖ La investigación permitió diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera en cuanto a ambiente virtual y calidad didáctica, en el nivel de educación primaria en la

institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia. (objetivo específico 1).

- ❖ La propuesta de estrategia didáctica realizada permitió establecer los componentes o dimensiones relacionados con los procesos cognitivos que se deben integrar en el diseño de una estrategia innovadora, según las particularidades de la institución, para gestionar el proceso de enseñanza del área de inglés como lengua extranjera, entre estos: comprensión, deducción, y fluidez. (objetivo específico 2)
- ❖ La investigación y la propuesta de estrategia didáctica admitió valorar las posibilidades de implementación de esta en otras áreas del plan de estudios, dirigidas a gestionar el proceso de enseñanza del inglés mediado por las TIC, con el objetivo de elevar el nivel docente y metodológico del proceso pedagógico y paralelo a ello, la formación integral de los estudiantes para insertarse en el desarrollo social, y lograr así un aprendizaje significativo. (objetivo específico 3)
- ❖ Posibilitó demostrar que los docentes se deben plantear estrategias de solución a problemáticas claramente identificadas al interior de aula, tales como, la desmotivación, el poco interés por los procesos de aprendizaje y los bajos resultados académicos como producto de la aplicación de metodologías poco atractivas para los estudiantes. Estas soluciones deben estar basadas en la utilización e implementación de herramientas innovadoras que permitan al docente crear espacios propicios y acordes con las necesidades e interés de los estudiantes de tal manera que se puedan experimentar transformaciones positivas y significativas en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

- ❖ Con la utilización de la herramienta lúdica duolingo se fortalecen los procesos de lectura y escritura de los estudiantes y además se estimula la imaginación y creatividad de los mismos, consiguiendo de ésta manera una mejor disposición por parte de estos hacia el desarrollo de la temática de la asignatura, así como también al docente se le facilita la consecución de los objetivos de la clase y por ende una mejoría en los resultados académicos.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones de la actual investigación obran en función de proponer el uso de micro-contenidos a través de la plataforma duolingo como estrategias didáctica para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia. En tal sentido, las recomendaciones se desprenden de las conclusiones anteriores, las cuales permiten ayudar tanto a docentes como a estudiantes a mejorar la calidad de aprendizaje en el aula de clases.

- Crear foros colaborativos con la aplicación duolingo donde se realicen preguntas después de un texto o explicación, para el desarrollo de la escritura y lectura de una lengua extranjera como el inglés, donde el estudiante pueda participar demostrando y adquiriendo conocimiento en la parte de interactividad, asimismo que sean flexibles para el desarrollo de los contenidos, y que se encuentre en las redes a disposición de todos.
- Crear juegos interactivos a través de duolingo donde el estudiante pueda interactuar a través de la asociación de objetos y frases en inglés, esto a su vez permite mejorar la calidad didáctica por parte de los docentes, y le permite a los estudiantes obtener un conocimiento de calidad activa, significativa y

cooperativa, es decir que pueda realizar actividades de forma individual y colectiva.

- Desarrollar actividades lúdicas con la plataforma duolingo con la finalidad de socializar las palabras y nombres de las cosas haciendo que el docente pronuncie palabras que los estudiantes deben responder, esto los lleva no solo a disfrutar de la clase sino a obtener un proceso cognitivo que le permita tener comprensión, deducción y fluidez de los contenidos generando así interés y motivación en los estudiantes.

- Aplicar la propuesta didáctica diseñada en esta investigación titulada “Uso de micro-contenidos a través de la plataforma lúdica duolingo” en la institución educativa “El Recuerdo”, con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera, y por ende fortalecer la calidad educativa no solo en dicha institución educativa objeto de estudio sino también en todas las demás instituciones educativas con características similares.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Álvarez E., (2017). La didáctica de la lengua en entornos virtuales de aprendizaje: el caso concreto de la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera y la plataforma Eleclips. RED. Revista de Educación a Distancia. Núm. 55, Artíc. 6. Recuperado en: <https://bit.ly/2OA6bvQ>
- Amante Y., y Gómez M., (2017). E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje. Revista Campus Virtuales. Volumen 6. Número 1. Recuperado en: <https://bit.ly/321wQWf>
- Amaya G., (2009), Laboratorios reales versus laboratorios virtuales, en la enseñanza de la física. Revista El Hombre y la Máquina, núm. 33, julio-diciembre, 2009, pp. 82-95 Universidad Autónoma de Occidente Cali, Colombia. Recuperado en: <https://bit.ly/2ZIVAH8>
- Arias F., (2012). El Proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Editorial Episteme, C.A. Ediciones Oriol. 6ta Edición. ISBN: 980-07-8529-9. Revisión por Carlos Sabino y Jesús Reyes. Caracas – Venezuela. Recuperado en: <https://bit.ly/2pdpHkd>
- Arroyo A., Castelo A., y Pueyo M., (2008). El departamento de orientación: atención a la diversidad. Material 12-16 para la educación secundaria. Volumen 18. Quinta edición reimpressa. Madrid – España. Recuperado en: <https://bit.ly/2rMyca7>

- Ausubel D., (1970). Algunos aspectos psicológicos de la estructura del conocimiento. En Elam, S. (Comp.) La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum. Ed. El Ateneo. Buenos Aires. Págs. 211-239.
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del inglés como Lengua Extranjera. Revista Redipe. Nuevos ambientes de aprendizaje. Universidad Técnica de Cotopaxi, LCATUNGA. Ecuador.
- Belloch C., (2012). Entornos Virtuales de Aprendizaje. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia – España. Recuperado en: <https://bit.ly/34KZAUr>
- Benito J., Reina D., y Reina M., (2015). Estrategia Didáctica para el Desarrollo de la Comprensión Lectora en Inglés como Lengua Extranjera dirigida a Estudiantes de Ciclo Cinco de La I.E.D Juana Escobar. Maestría en Educación. Universidad La Gran Colombia. Recuperada en: <https://bit.ly/2VrJSK5>
- Bermejo R., Ruiz M., Ferrándiz C., Soto G., y Sainz M., (2014). Pensamiento científico-creativo y rendimiento académico. Revista de estudios e investigación en psicología y educación. 2014, Vol. 1, No. 1, 64-72. Murcia, España. Recuperado en: <https://bit.ly/2KsYELF>
- Bernal C., (2010). Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales. 3era edición. Pearson Educación. ISBN: 978-958-699-129-2. México. Recuperado en: <https://bit.ly/2ylg2X6>

Bonilla E., (2017). Estrategias para el fortalecimiento de la habilidad de comprensión lectora para la lengua extranjera inglés, a través de ambientes de aprendizaje mediado por las TIC. Maestría en informática educativa. Universidad de La Sabana. Recuperado en: <https://bit.ly/2pcp0Kz>

Calderón L., Osorio X., & Rendón S., (2016). Estrategias de regulación metacognitiva en entornos virtuales de aprendizaje. Maestría en educación y desarrollo humano. Universidad De Manizales - CINDE, Manizales, Colombia. Recuperado en: <https://bit.ly/2LPq41p>

Calderón G, Zuñiga A, .Cortez C, González C, Quintero W, Reneiro J y Jiménez L (2010), Un Aula virtual. Trabajo escrito como requisito para certificación en el uso de las TIC. Institución Educativa Narciso Cabal Salcedo. Guadalajara de Buga. Valle del Cauca.

Calles G., y Sánchez J., (2017). Influencia de los entornos personales de aprendizaje en las habilidades metacognitivas asociadas a la escritura digital. Revista educativa Entramado. Vol. 13 No. 1, 2017 (Enero - Junio). Recuperado en: <https://bit.ly/2HorQR6>.

Camps, A. (2010). La enseñanza de la composición escrita y leída. Aprendizaje de la lectura y la escritura, Lengua y Literatura. Dpto. de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Univ. Autónoma de Barcelona. Sin más información.

Castro O., y Delgado Y., (2017). Estrategia didáctica basada en un ambiente virtual de aprendizaje para fortalecer los niveles de desempeño en el área de lenguaje de los estudiantes de noveno grado. Especialización en

Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo. Universidad nacional abierta y a distancia UNAD. La Macarena, Meta. Recuperación en: <https://bit.ly/2rUeXLS>

Cataldi, Z., Chiarenza, D., Dominighini, C., y Lage, F. J. (2011). Clasificación de laboratorios virtuales de química y propuesta de evaluación heurística. XIII Conferencia Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación. (2011). Red de Universidades con Carreras en Informática (RedUNCI). Recuperado en: <https://bit.ly/2Bc0Jrs>

Constitución Política de Colombia (2016). Actualizada con los Actos Legislativos a 2016. Edición especial preparada por la Corte Constitucional. Consejo Superior de la Judicatura. Centro de Documentación Judicial– CENDOJ. Recuperado en: <https://bit.ly/2E13Ox2>.

Córdova M., (2007). Análisis del uso de plataformas de teleformación en entornos educativos no universitarios. <http://www.cibersocietat.net/>

Chávez N., (2007) Introducción a la Investigación Educativa. Tercera edición. ISBN 980-295-068-8. Venezuela: Ars Gráfica S.A. recuperado en: <https://bit.ly/2Yy1Mzo>

Cuellar Y., y Fajardo M., (2016). Las estrategias en la educación como factor importante para mejorar la competitividad: Caso Municipio de Florencia-Caquetá-Colombia. Red Internacional de Investigadores en Competitividad. Memoria del X Congreso de la Red Internacional de Investigadores en Competitividad; noviembre. Recuperado en: <https://bit.ly/2Vzrnn6>

Delgado, M, y Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. Revista Electrónica. Actividades investigativas en Educación. Vol 9, núm 2. Universidad de Costa Rica

Díaz, F. y Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.

Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés (2006). Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Editor Ministerio de Educación Nacional. Recuperado en: <https://bit.ly/2Ms3Wuk>

Gamboa M., Briceño J., y Camacho J., (2015). Caracterización de estilos de aprendizaje y canales de percepción de estudiantes universitarios. Revista Opción, vol. 31, núm. 3. Universidad del Zulia – Venezuela. Recuperado en: <https://bit.ly/2q8vXgr>

Garay J., Quintero J., y Tamayo J., (2017). Realidad virtual para el aprendizaje significativo crítico de la comunicación celular endocrina. Universidad de Antioquia. Facultad de educación. Licenciatura en educación básica con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental. Línea de investigación en tic para la enseñanza de las ciencias. Medellín – Colombia. Recuperado en: <https://bit.ly/2Fnnc6V>.

Galindo A., y Botero M., (2016). Patrón de desarrollo bilingüe, habilidades lingüísticas y metalingüísticas: grados 2° y 5° en una institución educativa bilingüe piloto del Quindío, Colombia. Revista de Lenguaje de la Universidad del Valle. Volumen 44. Número 2. Recuperado en: <https://bit.ly/2VsxcCB>

González F., (2008). El Mapa Conceptual y el Diagrama Uve: Recursos para la Enseñanza Superior en el siglo XXI. Colección universitaria. Editor Narcea Ediciones. Madrid – España. Recuperado en: <https://bit.ly/33Gp0RT>

Hernández R., Fernández C., y Baptista P., (2014). Metodología de la investigación. Best Seller. Sexta edición. ISBN: 978-1-4562-2396-0. Mc Graw Hill/Interamericana Editores, S.A. Recuperado en: <https://bit.ly/2KuIRKo>

Hirald R., (2013), Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. Congreso EDUTEC de Costa Rica 2013. ISBN 9789968969550. Recuperado en: <https://bit.ly/2yonZ3E>

Larrazábal D., (2017). Mediación en entornos virtuales de aprendizaje. Análisis de las estrategias metacognoscitivas y de las herramientas comunicacionales. Ponencia Cognición, aprendizaje y currículo. Sin más información. Recuperado en: <https://bit.ly/2OkPKom>

Lozano A., (2009), Metodología de desarrollo de sistemas interactivos inteligentes de ayuda al aprendizaje de tareas procedimentales basado en realidad virtual mixta. Doctorado. Universidad de Navarra. San Sebastián – España. Recuperado en: <https://bit.ly/2Ou0GQO>

Mayoral P., (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México. Tesis de doctorado. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. Recuperado en: <https://bit.ly/2HSQVXz>

Méndez Z., (2009). Aprendizaje Y Cognición. Editores EUNED. Segunda edición. Madrid – España.

Meneses, G. (2007). El proceso de enseñanza y aprendizaje. El acto didáctico. Revista interacción y aprendizaje. Universitat Rovira I Virgili. España.

Ministerio de Educación Nacional (2004 – 2019). Programa Nacional de Bilingüismo – Colombia. Inglés como lengua extranjera: Una estrategias para la competitividad. Recuperado en: <https://bit.ly/2CpRW7A>

Montes P., Andrade V., y Arboleda M., (2017). Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° de la institución educativa Combia, sede la siria bajo modalidad pedagógica escuela nueva en la ciudad de Pereira. Licenciatura En Comunicación E Informática Educativa Pereira. Universidad Tecnológica De Pereira. Facultad De Educación. Escuela De Español Y Comunicación Audiovisual. Recuperado en: <https://bit.ly/2DDXUjL>

Navas-Montes, et al (2015). Los procesos de enseñanza del idioma inglés a través de los entornos virtuales de aprendizaje. Revista Ciencia UNEMI. Vol. 8, núm 13. Ecuador.

Osses S., y Jaramillo S., (2008). Metacognición: un camino para aprender a aprender. Estudios Pedagógicos XXXIV, N° 1: 187-197. Recuperado en: <https://bit.ly/3842K7V>

Parella y Martins (2006), Metodología de la Investigación Cuantitativa. Segunda edición. ISBN: 980-273-445-4. FEDUPELL. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas – Venezuela.- Recuperado en:<https://bit.ly/2YObz3Y>

Pardo J., Mora N., y Guzmán M., (2016), Estrategias didácticas aplicadas por los docentes para la enseñanza del inglés en los grados de primero y segundo de primaria. Licenciatura en lengua castellana, inglés y francés. Universidad de La Salle. Recuperado en: <https://bit.ly/2zyqRfk>

Piaget, J., (1976). Génesis de las estructura lógicas elementales. Buenos Aires: Guadalupe. ISBN 10: 9505000715 . Traducción de Mercedes Riani. N° de ref. Del artículo: 009711.

Plan Nacional Decenal De Educación (2016-2026), El camino hacia la calidad y la equidad. ISBN: 978-958-5443-47-1. Impreso en Octubre de 2017. Ministerio de educación de Colombia. Recuperado en: <https://bit.ly/2z8ie8S>

Rodríguez M. (2011). Los entornos virtuales de aprendizaje como potenciadores del proceso educativo. Experiencias de su aplicación en la enseñanza presencial y semipresencial. Ponencia del XIV Congreso Internacional de Informática en la Educación. Red de Apoyo de la Gestión Educativa. La Habana 2011.

Rodríguez Y., Molina V., Martínez M., y Molina L., (2014). El proceso enseñanza-aprendizaje de la química general con el empleo de laboratorios virtuales, Avances en Ciencias e Ingeniería, vol. 5, núm. 1, enero-marzo, 2014, pp. 67-79 Executive Business School La Serena, Chile. E-ISSN: 0718-8706. Recuperado en: <https://bit.ly/2KeahFP>

Rangel R., (2014). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje del inglés con el uso de la herramienta Rosseta Stone por parte de los estudiantes de grado octavo del Colegio León de Greiff. Revista de investigaciones UNAD Bogotá - Colombia No. 13. Número 2. Recuperado en: <https://bit.ly/33djl5G>

Rocancio D., (2015). Desarrollo de competencias comunicativas en inglés mediadas por las TIC de un grupo de estudiantes entre los 12 y 15 años del Colegio Litecom del Municipio de Jamundí, Valle del Cauca. Comunicadora. Pontificia Universidad Javeriana Cali. Recuperado en: <https://bit.ly/2M1iWxB>

Sabino, C (2006). El Proceso de la Investigación. Nueva Edición. Panapo. Venezuela.

Sagza-Garzón, D. (2016). Estrategias didácticas en tecnologías web para ambientes virtuales de aprendizaje. Revista Praxis. Vol. 2. Bogotá, Colombia.

Salinas, J. (2008). Enseñanza flexible, aprendizaje abierto. Las redes como herramientas para la formación. Publicado en Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, núm. 10. Recuperado en: <https://bit.ly/2r9dVLG>.

Siemens G., (2004), Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital. Sin más información. Recuperado en: <https://bit.ly/2LhASDe>

Skinner B.F., (1957), Conducta verbal. Del género lingüístico. Editorial latinoamericana Trillas. Editorial Original ProQuest. Estados Unidos.

Tamayo y Tamayo M., (2009). El Proceso de la Investigación Científica. Casos y Práctica. Quinta edición. ISBN: 6070501381, 9786070501388. México. Editorial Limusa. Recuperado en: <https://bit.ly/2YM8aCt>

UNED., (2005). ¿Que son las estrategias de aprendizaje? Centro de capacitación de educación a distancia.

Vásquez F., (2010). Estrategias de enseñanza Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Editor Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO). Editorial Kimpres Ltda. Primera edición. Bogotá – Colombia. Recuperado en: <https://bit.ly/2IRUt38>

Villamizar G., (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 10, núm. 2, 2012, pp. 212-237 Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar Madrid, España. Recuperado en: <https://bit.ly/361HpKa>



ANEXO A
INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN, CIENCIAS Y
TECNOLOGÍA**

Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004

Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012

**Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del
inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en
la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería,
Departamento de Córdoba- Colombia**

Informe presentado como requisito para optar al grado de Magister en
Ciencias de la Educación

Autora: Iveth Paola Salas García

Director de tesis: Dra. Deyser Gutiérrez A.

Panamá, Noviembre 9 de 2019

Ciudadano (a)

Presente.-

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración para la revisión del instrumento de recolección de información, que forma parte del trabajo especial de grado titulado “Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia”, exigido como requisito para optar al grado de Magister en Administración y planificación educativa Magister en Ciencias de la Educación, en la ilustre Universidad Metropolitana de Educación, Ciencias y Tecnología.

En este sentido, se requiere de usted, el análisis de cada uno de los ítems, tomando en cuenta su pertinencia con los objetivos, dimensiones e indicadores; así como la redacción, imparcialidad, concreción y facilidad de comprensión. Adjunto a este formato, encontrará una planilla de validación del instrumento, para evaluar la congruencia entre los ítems y variable que se encuentra en estudio, claridad en la redacción y la tendenciosidad o sesgo en la formulación del ítem. Las sugerencias que considere pertinente serán de gran utilidad para los investigadores.

Agradeciendo su atención y disposición, se despide de usted.

Atentamente,

Iveth Paola Salas García

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

NOMBRE Y APELLIDO: _____ C.I.: _____

TÍTULO DE PREGRADO: _____

TÍTULO DE POSTGRADO (Maestría): _____

INSTITUCIÓN QUE OTORGA Y AÑO: _____

TÍTULO DE POSTGRADO (Doctorado): _____

INSTITUCIÓN QUE OTORGA Y AÑO: _____

2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL RECUERDO DEL MUNICIPIO MONTERÍA, DEPARTAMENTO DE CÓRDOBA- COLOMBIA

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Proponer estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la

institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia.

3.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera en cuanto a ambiente virtual y calidad didáctica, en el nivel de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia.

Caracterizar los componentes o dimensiones relacionados con los procesos cognitivos que deben integrarse en el diseño de estrategias didácticas virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel primario en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia

Valorar las posibilidades de implementación de estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia, como medio para lograr un aprendizaje significativo.

4. DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y OPERACIONAL DE LAS VARIABLES

Variable: Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera.

Definición Conceptual: Consiste en un conjunto de acciones que se llevan a cabo en ambientes virtuales mediados por TIC con el propósito de

fortalecer los procesos cognitivos y la calidad didáctica para el logro de un aprendizaje significativo.

Definición Operacional: La variable estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera se medirá a través de un instrumento que permitirá recolectar la información de la población, en este caso estudiantes y docente, el cual tendrá como base 36 ítems tomados de los indicadores desarrollados conceptualmente, lo que ayudará a dar respuesta a la interrogante planteada.

Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítem
Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera	Ambiente Virtual	Interactividad	1,2,3
		Flexibilidad	4,5,6
		Escalabilidad	7,8,9
	Calidad Didáctica	Activa	10,11,12
Significativa		13,14,15	
Cooperativa		16,17,18	
Procesos Cognitivos	Comprensión	19,20,21	
	Deducción	22,23,24	
	Fluidez	25,26,27	
Aprendizaje significativo	Aprendizaje significativo	Aprendizaje Vivencial	28,29,30
		Aprendizaje Activo	31,32,33
		Aprendizaje en base a la revisión de Errores	34,35,36

Fuente: Elaboración propia (2019)

5. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación permite darle una guía y dirección a la investigación de manera que se pueda ver cómo el investigador obtendrá la información y cómo la procesará. Tomando en cuenta que es una investigación basada en un enfoque epistemológico positivista se puede señalar que el tipo de investigación es descriptiva, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) “Busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población”. (p. 94) su propósito es representar las situaciones y hechos, tal como se presentan en la realidad prevaleciente en el momento de realizarse la investigación.

6. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es de campo que en palabras de Arias (2012):

Es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes (p. 31).

Asimismo, este tipo de investigación permite elaborar una propuesta que permita ayudar a los docentes a generar estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, permitiendo a través del análisis y descripción del fenómeno a estudiar, hacer la propuesta.

El diseño es una manera práctica y precisa que la investigadora asume para desarrollar los objetivos planteados en el estudio, En referencia a lo anterior, el diseño corresponde al no experimental, transversal, Según Hernández, et al. (2014), la investigación no experimental, “también se conoce como investigación ex post-facto (los hechos y variables ya ocurrieron), y observa variables y relaciones entre éstas en su contexto natural” (p. 165); se realizará sin manipular las variables ambiente virtual de aprendizaje y comprensión lectora, se observará objeto de estudio tal y como se dan en su contexto natural, describirán características y cualidades sin ningún tipo de sesgo directo.

Asimismo, el estudio se identificó como transversal, para Bernal (2010) “son aquellas en las cuales se obtiene información del objeto de estudio (población o muestra) una única vez en un momento dado” (p.118). Por consiguiente las técnicas de recolección de datos aplicarán un tiempo y momento único, con el objeto de describir las variables en la institución educativa el Recuerdo del Municipio

7. POBLACIÓN Y MUESTRA

Al abordar este apartado se debe comenzar por definir el concepto de población como el conjunto finito de elementos de referencia sobre el que se realizarán las observaciones. Expresa, Arias (2012) que "en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación"(p. 81). Para el presente trabajo estará conformada por los actores del sistema educativo de la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia, el cual lo conforman estudiantes y docentes.

Ahora bien, la investigadora entiende la muestra como un sector de la población que permitiría generalizar los resultados de la investigación, lo cual concuerda con la afirmación de Arias (2012), quien expresa que "la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible". (p.83). La muestra la integrarán dos (2) docentes y ochenta y cuatro (84) estudiantes, las características de los educandos son las siguientes, deben estar inscritos formalmente en el educación básica secundaria, específicamente grado segundo y tercero de la institución educativa el Recuerdo, en edad escolar de 7 y 12 en lo grupos 2A y 3B, los cuales están integrados por 42 niñas y 42 niños, con el propósito de fortalecer las competencias en una lengua Extranjera, a través de aprendizaje significativo en ambiente virtual, didáctica y procesos cognitivos implementados en la sala de inglés la cual está dotada con: un (1) Smart tv, treinta y cinco (35) Tabletas y veinticinco 25 laptop, entre otros. La descripción de la muestra se representa en el siguiente cuadro.

Tabla 1
Distribución de la Muestra

Básica Secundaria	Institución Educativa el Recuerdo		
Segundo Grado	Estudiantes	2A	42
Tercer Grado		3B	42
	Docentes		2
	Total	86	

Fuente: Elaboración propia (2019)

JUICIO DEL EXPERTO

1. En líneas generales considera que los indicadores de las variables están inmersos en su contenido teórico de forma

Suficiente

Medianamente Suficiente

Insuficiente

Observaciones:

2. ¿Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de estudio?

Suficiente

Medianamente Suficiente

Insuficiente

Observaciones:

3. ¿El instrumento elaborado mide las variables?

Suficiente

Medianamente Suficiente

Insuficiente

Observaciones:

4. ¿El instrumento diseñado es válido?

Suficiente

Medianamente Suficiente

Insuficiente

Observaciones:

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, _____, portador de la cédula de identidad No. _____, por medio de la presente hago constar que, el Instrumento de Recolección de Información presentado por Iveth Paola Salas García, Participantes en la Maestría en Ciencias de la Educación, en la ilustre Universidad Metropolitana de Educación, Ciencias y Tecnología, de su trabajo de grado **“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL RECUERDO DEL MUNICIPIO MONTERÍA, DEPARTAMENTO DE CÓRDOBA- COLOMBIA”**, ha sido avalado y aprobado.

A los ____ días del mes de _____ del año dos mil diecisiete

Atentamente,

Nombre del Experto: _____ C.I: _____

Institución donde Trabaja: _____

Firma: _____

Cuadro de Ítems

Variable: Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera																				
Objetivo General: Proponer estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia.																				
Dimensión	Indicadores	Ítems	Criterios de Validación																	
			OE		V		D		I		ÍTEM S									
			P	NF	P	NF	P	NF	P	NF	A	I								
Ambiente Virtual	Interactividad	Permiten la participación en el desarrollo de actividades educativas																		
		Intercambian información además de conocimiento que se desarrolla en los entornos virtuales																		
		Crean recursos necesarios para cubrir sus necesidades cognitivas																		
	Flexibilidad	Ajustan los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa																		

		Facilitan la captación de los conocimientos ajustándolo a varios contenido establecido																	
		Interpretan sobre las experiencias que han influido en cada desarrollo de los contenidos virtuales																	
	Escalabilidad	Buscan la manera de ajustar las estrategias donde desarrolle habilidades metacognitivas																	
		Generan conocimientos más allá de los preestablecidos buscando desaprender ajustándolos a lo novedoso																	
		Se ajustan a los cambios tecnológicos – virtuales sin perder la calidad educativa																	
	Calidad Didáctica	Activa	Desarrollan habilidades analíticas de los entornos en los que se desenvuelve la acción educativa																
Realiza actividades comprensivas donde se encuentren activos todos los participantes																			

		Realiza actividades practica que ayude a generar conocimientos nuevos en las aulas de clases																
	Significativa	Permiten asociar los conocimientos adquiridos con las experiencias de la realidad educativa de los estudiantes																
		Ajustan las estrategias según las necesidades de los estudiantes																
		Captan el interés del estudiante de manera que pueda crear sus propios entornos de obtención de conocimiento significativo																
	Cooperativa	Asocian las estrategias con el desarrollo cognitivo de los estudiantes brindándoles la oportunidad de cambiar los entornos de aprendizaje																
		Busca la relación activa de los participantes del sistema educativo, llevándolos al intercambio constante de conocimiento																

		Programa en ambientes virtuales comprometiéndose para que se generen los conocimientos nuevos.																	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Escala de Respuesta: Siempre (4), Casi Siempre (3), Alguna Veces (2), Nunca (1)

Leyenda: P: Pertinente; NP: No pertinente; A: Adecuado; I: Inadecuado

Cuadro de Ítems

Variable: Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera																			
Objetivo General: Proponer estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de educación primaria en la institución educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba- Colombia.																			
Dimensión	Indicadores	Ítems	Criterios de Validación																
			OE		V		D		I		ÍTEM S								
			P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	A	I							
Procesos Cognitivos	Comprensión	Los mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo conllevan a mejorar la calidad educativa.																	

		Desglosa los conocimientos de manera que pueda comprender cada código del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés																			
		Construyen una representación organizada del contenido del texto, relacionando la información del paisaje con los esquemas relativos al conocimiento previo																			
	Deducción	Se comprendió el mensaje que se estaba dando mejorando calidad educativa.																			
		Da a entender la conducta de los estudiantes luego de la comprensión de los textos en ingles																			
		Manifiesta los pensamiento de los estudiantes luego de la comprensión de los textos en ingles																			
	Fluidez	Aprenden los estudiantes una lengua extranjera como el inglés descifrando los código																			
		Genera un vocabulario adecuado en el manejo de palabras adquiridas en ingles																			
		Conjugan lo descifrado con las palabras en inglés obteniendo conocimiento																			

Aprendizaje significativo	Aprendizaje Vivencial	La experiencia deja un conocimiento sustancial utilizando como herramientas la tecnología de información y comunicación																		
		Aprenden el inglés de la experiencia que se obtiene de su propia interacción																		
		Simulan un laboratorio de ensayos de pronunciación en inglés desde un entorno virtual de aprendizaje																		
	Aprendizaje Activo	El estudiante obtiene los conocimientos donde participa activamente en esa obtención de conocimiento llegando al aprendizaje significativo																		
		Construye sus propios ambientes de aprendizaje participando en cada uno de los procesos de obtención de información																		
		Ve la realidad desde su perspectiva siempre tomando parte de las estrategias a colocar en la interactividad																		

	Aprendizaje en base a la revisión de Errores	Reflexionan sobre la práctica científica – creativa utilizando herramientas didácticas divertidas para obtener los resultados																	
		Aprende de los errores permitiendo que mejore su manera de obtener el conocimiento además perfeccionando los contenidos																	
		Cumple con los procesos para la obtención de las metas propuesto en la adquisición de conocimientos en ingles																	

Escala de Respuesta: Siempre (4), Casi Siempre (3), Alguna Veces (2) y Nunca (1).

Leyenda: P: Pertinente; NP: No pertinente; A: Adecuado; I: Inadecuado

ANEXO B
Instrumento de recolección dirigido a docentes

INSTRUCCIONES:

1. Lee cuidadosamente todo el cuestionario antes de responder la totalidad de los ítems.
2. Trata de dar respuestas a todas las preguntas.
3. Es necesario que respondas en función de lo que sabes.
4. Si tienes duda o confusión con la interpretación de algunos de los ítems, consulta con el entrevistador.
5. Marca con una X en la casilla correspondiente a las alternativas de acuerdo con las siguientes claves.

ALTERNATIVAS.				
Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
S	CS	AV	CN	N

Usted docente considera que:

Nº	ITEMS	Alternativa				
		S	C S	AV	CN	N
1	Permiten la participación en el desarrollo de actividades educativas					
2	Intercambian información además de conocimiento que se desarrolla en los entornos virtuales					
3	Crean recursos necesarios para cubrir sus necesidades cognitivas					
4	Ajustan los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa					
5	Facilitan la captación de los conocimientos ajustándolo a varios contenido establecido					
6	Interpretan sobre las experiencias que han influido en cada desarrollo de los contenidos virtuales					
7	Buscan la manera de ajustar las estrategias donde desarrolle habilidades metacognitivas					
8	Generan conocimientos más allá de los preestablecidos buscando desaprender ajustándolos a lo novedoso					
9	Se ajustan a los cambios tecnológicos – virtuales sin perder la calidad educativa					

10	Desarrollan habilidades analíticas de los entornos en los que se desenvuelve la acción educativa					
11	Realiza actividades comprensivas donde se encuentren activos todos los participantes					
12	Realiza actividades practica que ayude a generar conocimientos nuevos en las aulas de clases					
13	Permiten asociar los conocimientos adquiridos con las experiencias de la realidad educativa de los estudiantes					
14	Ajustan las estrategias según las necesidades de los estudiantes					
15	Captan el interés del estudiante de manera que pueda crear sus propios entornos de obtención de conocimiento significativo					
16	Asocian las estrategias con el desarrollo cognitivo de los estudiantes brindándoles la oportunidad de cambiar los entornos de aprendizaje					
17	Busca la relación activa de los participantes del sistema educativo, llevándolos al intercambio constante de conocimiento					
18	Programa en ambientes virtuales comprometiéndose para que se generen los conocimientos nuevos.					

19	Los mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo conllevan a mejorar la calidad educativa					
----	---	--	--	--	--	--

Nº	ITEMS	Alternativa				
		S	C S	AV	CN	N
20	Desglosa los conocimientos de manera que pueda comprender cada código del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés					
21	Construyen una representación organizada del contenido del texto, relacionando la información del paisaje con los esquemas relativos al conocimiento previo					
22	Se comprendió el mensaje que se estaba dando mejorando calidad educativa					
23	Da a entender la conducta de los estudiantes luego de la comprensión de los textos en ingles					
24	Manifiesta los pensamiento de los estudiantes luego de la comprensión de los textos en ingles					
25	Aprenden los estudiantes una lengua extranjera como el inglés descifrando los código					
26	Genera un vocabulario adecuado en el manejo de palabras adquiridas en ingles					
27	Conjugan lo descifrado con las palabras en inglés obteniendo conocimiento					

28	La experiencia deja un conocimiento sustancial utilizando como herramientas la tecnología de información y comunicación					
29	Aprenden el inglés de la experiencia que se obtiene de su propia interacción					
30	Simulan un laboratorio de ensayos de pronunciación en inglés desde un entorno virtual de aprendizaje					
31	El estudiante obtiene los conocimientos donde participa activamente en esa obtención de conocimiento llegando al aprendizaje significativo					
32	Construye sus propios ambientes de aprendizaje participando en cada uno de los procesos de obtención de información					
33	Ve la realidad desde su perspectiva siempre tomando parte de las estrategias a colocar en la interactividad					
34	Reflexionan sobre la práctica científica – creativa utilizando herramientas didácticas divertidas para obtener los resultados					
35	Aprende de los errores permitiendo que mejore su manera de obtener el conocimiento además perfeccionando los contenidos					
36	Cumple con los procesos para la obtención de las metas propuesto en la adquisición de conocimientos en inglés					

ANEXO C
Instrumento de recolección dirigidos a estudiantes

INSTRUCCIONES:

1. Lee cuidadosamente todo el cuestionario antes de responder la totalidad de los ítems.
2. Trata de dar respuestas a todas las preguntas.
3. Es necesario que respondas en función de lo que sabes.
4. Si tienes duda o confusión con la interpretación de algunos de los ítems, consulta con el entrevistador.
5. Marca con una X en la casilla correspondiente a las alternativas de acuerdo con las siguientes claves.

ALTERNATIVAS.				
Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
S	CS	AV	CN	N

Usted estudiante considera que:

Nº	ITEMS	Alternativa				
		S	C S	AV	CN	N
1	Participa en el desarrollo de actividades educativas					
2	Intercambian información además de conocimiento que se desarrolla en los entornos virtuales					
3	Crean recursos necesarios para cubrir sus necesidades cognitivas					
4	Ajustan los contenidos a los esquemas mentales de los estudiantes conllevándolos a mejorar su calidad educativa					
5	Facilitan la captación de los conocimientos ajustándolo a varios contenido establecido					
6	Interpretan sobre las experiencias que han influido en cada desarrollo de los contenidos virtuales					
7	Buscan la manera de ajustar las estrategias donde desarrolle habilidades metacognitivas					
8	Generan conocimientos más allá de los preestablecidos buscando desaprender ajustándolos a lo novedoso					
9	Se ajustan a los cambios tecnológicos – virtuales sin perder la calidad educativa					

10	Desarrollan habilidades analíticas de los entornos en los que se desenvuelve la acción educativa					
11	Realiza actividades comprensivas donde se encuentren activos todos los participantes					
12	Realiza actividades practica que ayude a generar conocimientos nuevos en las aulas de clases					
13	Permiten asociar los conocimientos adquiridos con las experiencias de la realidad educativa de los estudiantes					
14	Ajustan las estrategias según las necesidades de los estudiantes					
15	Captan el interés del estudiante de manera que pueda crear sus propios entornos de obtención de conocimiento significativo					
16	Asocian las estrategias con el desarrollo cognitivo de los estudiantes brindándoles la oportunidad de cambiar los entornos de aprendizaje					
17	Busca la relación activa de los participantes del sistema educativo, llevándolos al intercambio constante de conocimiento					
18	Programa en ambientes virtuales comprometiéndose para que se generen los conocimientos nuevos.					

19	Los mensajes que se transmiten en el momento que se está leyendo conllevan a mejorar la calidad educativa					
----	---	--	--	--	--	--

Nº	ITEMS	Alternativa				
		S	C S	AV	CN	N
20	Desglosa los conocimientos de manera que pueda comprender cada código del aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés					
21	Construyen una representación organizada del contenido del texto, relacionando la información del paisaje con los esquemas relativos al conocimiento previo					
22	Se comprendió el mensaje que se estaba dando mejorando calidad educativa					
23	Da a entender la conducta de los estudiantes luego de la comprensión de los textos en ingles					
24	Manifiesta los pensamiento de los estudiantes luego de la comprensión de los textos en ingles					
25	Aprenden los estudiantes una lengua extranjera como el inglés descifrando los código					
26	Genera un vocabulario adecuado en el manejo de palabras adquiridas en ingles					
27	Conjugan lo descifrado con las palabras en inglés obteniendo conocimiento					
28	La experiencia deja un conocimiento sustancial utilizando como herramientas la tecnología de información y comunicación					
29	Aprenden el inglés de la experiencia que se obtiene de su propia interacción					

30	Simulan un laboratorio de ensayos de pronunciación en ingles desde un entorno virtual de aprendizaje					
31	El estudiante obtiene los conocimientos donde participa activamente en esa obtención de conocimiento llegando al aprendizaje significativo					
32	Construye sus propios ambientes de aprendizaje participando en cada uno de los procesos de obtención de información					
33	Ve la realidad desde su perspectiva siempre tomando parte de las estrategias a colocar en la interactividad					
34	Reflexionan sobre la práctica científica – creativa utilizando herramientas didácticas divertidas para obtener los resultados					
35	Aprende de los errores permitiendo que mejore su manera de obtener el conocimiento además perfeccionando los contenidos					
36	Cumple con los procesos para la obtención de las metas propuesto en la adquisición de conocimientos en ingles					

ANEXO D
Confiabilidad del Instrumento

ANALISIS DE FIABILIDAD

Sujeto	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	R29	R30	R31	R32	R33	R34	R35	R36	R37	R38	R39	R40	Tot	(xi-X) ²
S1	4	4	4	1	4	4	3	2	3	2	3	1	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	1	2	8	36	
S2	2	2	2	2	4	2	1	4	1	4	4	5	1	4	4	4	3	1	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	4	3	3	3	4	1	3	4	144		
S3	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	1	3	4	4	4	4	4	3	1	3	4	3	1	3	3	3	4	4	1	4	3	3	5	3	4	1	2	7	25		
S4	2	3	4	4	3	1	1	2	1	3	2	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	4	7	6	2116			
S5	1	1	1	1	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	1	4	0	324	

S6	2	3	2	3	1	3	4	1	2	1	3	1	1	2	1	2	3	1	1	3	1	1	1	2	2	3	3	1	2	3	1	1	1	1	2	3	7	230
S7	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	2	2	2	2	4	5	4	4	4	1	4	1	4	1	4	1	2	4	4	4	2	4	2	4	4	3	100
S8	4	4	5	4	2	5	4	1	4	4	4	4	4	1	4	1	4	1	3	1	3	3	4	3	4	1	4	4	5	4	4	1	3	1	4	4	2	25
S9	4	5	1	4	4	4	5	5	4	4	4	5	2	4	5	1	1	4	4	4	1	5	1	4	2	4	1	4	1	4	3	4	4	1	4	2	1	64
S10	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	2	5	4	3	4	4	1	900
Media Xi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	603
	4	3	1	3	3	3	1	9	6	5	2	8	4	1	1	8	3	1	6	6	8	3	6	0	2	5	5	5	7	3	7	4	7	2	3	3	8	
																																					Σ	0,9
																																					S_i	2

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Reliability Coefficients

Nº de Casos = 10

Nº de Ítems = 36

Alpha = 0,92

Fuente: PASW Statistics (Licencia Trials)

Para obtener el grado de confiabilidad utilizó el coeficiente de Alfa Cronbach, el cual fue elegido por ser el estadístico apropiado, en este sentido, fue categorizado según un baremo previamente establecido por Palella y Martins (2006) que se constituyó con base en las magnitudes que ofrecen las alternativas en 5 rangos que van del 0,00 a 1,00.

Baremo de Interpretación del Coeficiente de Alfa Cronbach

Magnitud	Rango
Muy Alta	$0,81 \leq x \leq 1,00$
Alta	$0,61 \leq x \leq 0,80$
Moderada	$0,41 \leq x < 0,60$
Baja	$0,21 \leq x < 0,40$
Muy Baja	$0,01 \leq x < 0,20$

Fuente: Palella y Martins (2006)

Ahora bien, para determinar la confiabilidad del instrumento de medición se realizó una prueba piloto a 10 sujetos escogidos al azar y que poseen características similares a la población de objeto de estudio. Aunado a lo anterior, sólo requiere de una aplicación determinándose la confiabilidad.

Ahora bien, una vez obtenidos los resultados por el software PASW Statistics (Licencia Trials, antes SPSS) y suministrados los datos se procedió al análisis ubicando en la Magnitud Muy Alta en atención al baremo establecido, lo que reitera la pertinencia del mismo para su aplicación y practica en la población a investigar, el resultado es considerado con un índice altamente confiable.