

APLICATIVO MULTIMEDIA "MY SWEET HOME" Y ACCIONES LÚDICAS PARA
OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO Y ESTRUCTURAS
GRAMATICALES DE INGLÉS

ASTRIDH ROCÍO MEDINA
LUZ YANETH SILVA REMISIO

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA EXPRESION LÚDICA
NEIVA
2011

APLICATIVO MULTIMEDIA “MY SWEET HOME” Y ACCIONES LÚDICAS PARA
OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO Y ESTRUCTURAS
GRAMATICALES DE INGLÉS

ASTRIDH ROCÍO MEDINA
LUZ YANETH SILVA REMISIO

Tesis de grado para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Expresión
Lúdica

Asesora
Mag. CATALINA TRUJILLO

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA EXPRESION LÚDICA
NEIVA
2011

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Neiva, 28 mayo 2011

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso por darnos el don y la capacidad de aprendizaje y a nuestras familias por brindarnos el apoyo y estar a nuestro lado todo el tiempo.

A los docentes de la Universitaria Surcolombiana, por toda la colaboración y aportes en el proceso de aprendizaje para lograr el título de Especialista en Pedagogía de la Expresión Lúdica y por brindarnos toda la confianza hasta poder alcanzar nuestros mayores logros.

Astridh Rocío Medina

Luz Yaneth Silva Remisio

CONTENIDO

| | pág. |
|--|------|
| PRESENTACIÓN | 13 |
| 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA REFERENCIAL..... | 14 |
| 2. JUSTIFICACIÓN..... | 16 |
| 3. OBJETIVOS..... | 18 |
| 3.1 OBJETIVO GENERAL..... | 18 |
| 3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS | 18 |
| 4. MARCO REFERENCIAL | 19 |
| 4.1 REFERENTE CONTEXTUAL..... | 19 |
| 4.1.1 Ubicación geográfica | 19 |
| 4.1.2 Reseña Histórica de la Institución | 20 |
| 4.1.3 Caracterización de la población..... | 20 |
| 4.1.4 Recursos disponibles | 21 |
| 4.2 ANTECEDENTES | 21 |
| 4.3 REFERENTE LEGAL | 22 |
| 4.4 REFERENTE TEÓRICO | 29 |

| | |
|---|----|
| 4.4.1 El aprendizaje del inglés como segunda lengua..... | 29 |
| 4.4.1.1 La motivación en el aprendizaje..... | 30 |
| 4.4.1.2 Estructuras gramaticales..... | 33 |
| 4.4.1.3 Enfoque pedagógicos que sustentan el Aplicativo Multimedia “MY SWEET HOME” | 33 |
| 4.4.1.4 Factores que inciden en el interés de los estudiantes en la enseñanza del inglés | 34 |
| 4.4.2 El uso de las Tic en el aprendizaje..... | 36 |
| 4.4.2.1 Recursos interactivos para el aprendizaje..... | 38 |
| 4.4.2.2 Adobe Flash CS4 y sus ventajas en la animación de aplicativos multimedia..... | 38 |
| 4.4.3 La lúdica..... | 39 |
| 4.4.3.1 La dimensión lúdica..... | 39 |
| 4.4.3.2 La dimensión lúdica del aprendizaje- enseñanza..... | 40 |
| 4.4.3.3 La Lúdica en el aula..... | 41 |
| 4.5. REFERENTE CONCEPTUAL..... | 43 |
| 4.5.1 Aplicativo Multimedia “MY SWEET HOME”..... | 43 |
| 4.5.2 El uso de las TIC como herramienta pedagógica..... | 44 |
| 4.5.3 Adobe Flash CS4 y sus ventajas en la animación de aplicativos multimedia..... | 44 |
| 4.5.4 Multimedia..... | 45 |
| | |
| 5. DISEÑO METODOLÓGICO..... | 46 |
| 5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN..... | 46 |
| 5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA..... | 47 |
| 5.3. PROCEDIMIENTO..... | 48 |
| 5.4 INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN..... | 51 |
| 5.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN..... | 52 |

| | |
|--|----|
| 6. RESULTADOS | 54 |
| 6.1 LAS MOTIVACIONES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO JORNADA DE LA TARDE EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS. | 54 |
| 6.2 LA METODOLOGÍA APLICADA Y USO DE LAS TIC POR PARTE DE LA DOCENTE QUE ORIENTA LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN EL GRADO SEXTO JORNADA TARDE..... | 55 |
| 6.3 SIMULACRO DE PRUEBAS SABER EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS, ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL APLICACIÓN DEL APLICATIVO MULTIMEDIA “MY SWEET HOME” | 56 |
| 6.4 SIMULACRO DE PRUEBAS SABER EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS, DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL APLICACIÓN DEL APLICATIVO MULTIMEDIA “MY SWEET HOME” | 57 |
| 6.5 INFORMES ACADÉMICOS DE LOS ESTUDIANTES ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL APLICATIVO (PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER PERÍODO DEL AÑO ANTERIOR EN EL QUE CURSABAN SEXTO). | 58 |
| 6.6 INFORMES ACADÉMICOS DE LOS ESTUDIANTES DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL APLICATIVO (ÚLTIMO PERÍODO DEL AÑO 2010 EN EL QUE CURSABAN SEXTO Y PRIMER PERIODO 2011 DEL GRADO SÉPTIMO)..... | 59 |
| 7. CONCLUSIONES | 61 |
| 8. DOCUMENTACIÓN | 63 |
| 8.1 Guía Didáctica..... | 63 |
| 8.2 Manual de Técnico | 64 |
| RECOMENDACIONES | 66 |

BIBLIOGRAFIA..... 67

ANEXOS..... 69

LISTA DE TABLA

pág.

Tabla1: La motivaciones de los estudiantes del grado sexto jornada de la tarde en los procesos de aprendizaje de los contenidos básicos de aprendizaje de la asignatura de inglés..... 55

Tabla 2: La metodología aplicada y uso de las Tic por parte de la docente que orienta la asignatura de inglés en el grado sexto jornada de la tarde..... 56

LISTA DE FIGURAS

pág.

Gráfica 1: Simulacro de pruebas saber en la asignatura de inglés, antes de la implementación del aplicación del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home”..... 57

Gráfica 2: Simulacro de pruebas saber en la asignatura de inglés, después de la implementación del aplicación del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home”.... 58

Gráfica 3: Informes académicos de los estudiantes antes de la implementación del aplicativo (primero, segundo y tercer período del año 2010 en el que cursaban sexto)..... 59

Gráfica 4: Informes académicos de los estudiantes después de la implementación del aplicativo (último período del año 2010 en el que cursaban sexto y primer periodo 2011 del grado séptimo)..... 60

LISTA DE ANEXOS

| | pág. |
|--|------|
| ANEXO A. FICHA DE OBSERVACION..... | 67 |
| ANEXO B. PRUEBAS PRIMER SIMULACRO..... | 71 |
| ANEXO C. PRUEBA SEGUNDO SIMULACRO..... | 74 |
| ANEXO D. FOTOGRAFIAS SOCIALIZACIÓN PRIMERA PARTE APLICATIVO. | 77 |
| ANEXO E. ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO..... | 78 |
| ANEXO F. ENTREVISTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO..... | 80 |
| ANEXO G. RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO..... | 82 |

PRESENTACIÓN

El idioma es un instrumento para la producción de conocimiento, el inglés como lengua global, representa en el ser humano una oportunidad de desarrollo individual, comunitario y nacional, pues le permite participar en comunidades multilingües en el país y alrededor del mundo. En la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la Ciudad de Neiva, reconociendo la importancia que representa aprender este idioma, a partir de la investigación realizada, se propuso el diseño e implementación de un aplicativo multimedia en el grado sexto de la jornada de la tarde, que permita enseñarlo haciendo uso de los ordenadores en un enfoque constructivista, esto significa plantear problemas para que los estudiantes desarrollen actividades lúdicas e interactivas, obtengan respuestas a ellos y así puedan expresarse y comunicarse a través de los recursos tecnológicos. Esta investigación busca que el docente organice y supervise las clases de una manera lúdica que facilite y estimule el aprendizaje del idioma inglés, pues la tecnología por sí sola no innova y no nos convierte en mejores profesores. Es el tipo de ejercicio interactivo que los estudiantes realizan lo que genera el cambio.

Dentro de las posibilidades que brinda el aplicativo, se tiene: interactividad, sonido, canciones, imágenes, juegos, videos, cuadros explicativos y demás elementos que despiertan el interés de profesores y estudiantes para reforzar este proceso de enseñanza - aprendizaje. Las temáticas se han diseñado de acuerdo a los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés, 2006 y acorde con el nivel y las necesidades de estudiantes, permitiendo de esta manera, alcanzar los objetivos y logros propuestos para este grado.

El diseño e implementación de un aplicativo utilizando la herramienta Adobe Flash CS4, sirve para mejorar la motivación cognitiva y afectiva por medio de la interacción de los estudiantes con actividades que los conducen a la autoevaluación y refuerzo autónomo de sus deficiencias, produciendo resultados exitosos, que estimulan el deseo de ser agentes activos en los procesos del aprendizaje del inglés y el uso de las TIC que les generará mayores oportunidades laborales y personales. Los docentes de inglés y los estudiantes al interactuar con las TIC de una manera fácil y atrayente incentivan el querer aprender y cualifica el quehacer pedagógico mediante un proceso innovador y de calidad.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA REFERENCIAL

En Colombia, Huila y Neiva específicamente se necesita desarrollar la capacidad comunicativa de sus ciudadanos en inglés y en el uso de las TIC que les posibilite mayor oportunidad laboral y a su vez contribuyan al progreso y engrandecimiento científico y comercial. En este contexto, el Ministerio de Educación formula el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, que incluye los nuevos Estándares de competencia comunicativa en inglés. El Marco Común Europeo fue el referente para fijar los niveles de dominio que se deben lograr. Un programa que fortalece la competitividad e incorpora el uso de nuevas tecnologías para el aprendizaje de una segunda lengua.

Ser bilingüe es esencial en un mundo globalizado. El manejo de una segunda lengua significa poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse de saberes y hacerlos circular, entender y hacernos entender, enriquecerse y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe es tener mayores conocimientos y oportunidades para ser más competentes, competitivos, y mejorar la calidad de vida de los ciudadanos.

El principal objetivo de este programa de acuerdo al Ministerio de Educación Nacional, es tener ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertarse a la ciudad en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables.

Los estudiantes de grado 6° de la Institución Educativa “Miguel Pastrana Borrero”, jornada mañana, de la ciudad de Neiva, presentan problemas de aprendizaje relacionados con algunos de los contenidos gramaticales del idioma inglés. Debido a lo anterior, existe una gran preocupación por parte de maestros y directivos para mejorar y cambiar la actitud de los estudiantes de dicha institución en el aprendizaje de la lengua extranjera. Por esta razón para intervenir en la solución de este problema se pretende diseñar e implementar un aplicativo multimedia utilizando la herramienta Adobe Flash CS4.

El diseño e implementación de un aplicativo utilizando la herramienta Adobe Flash CS4, servirá para incentivar los procesos de aprendizaje de los conocimientos básicos de inglés y mejorar el desarrollo cognitivo y afectivo de los estudiantes a través de la ejecución de las actividades que el aplicativo presenta, convirtiéndolos en agentes activos en los procesos de aprendizaje de manera autónoma, autoevaluativa y brinda la oportunidad para el refuerzo de las deficiencias que tenga el educando. Este aplicativo buscará, incrementar los índices de desempeño académico en los temas básicos de la gramática de inglés; ofrecer al docente una herramienta didáctica que adecue su práctica pedagógica y metodológica; dotar a la institución de material didáctico útil para incentivar en el estudiante el deseo de aprender y practicar el inglés de una forma lúdica.

En razón a lo anterior se plantea ¿Cómo diseñar e implementar un aplicativo multimedia utilizando Adobe Flash CS4 y acciones lúdicas para optimizar el aprendizaje del vocabulario y estructuras gramaticales de inglés en estudiantes del grado sexto, jornada tarde, de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva?

2. JUSTIFICACIÓN

El inglés es una herramienta primordial en la comunicación del mundo globalizante; es un instrumento básico del conocimiento para llevar a cabo aprendizajes óptimos de las nuevas tecnologías en el logro de una plena integración social y cultural.

La educación permite el desarrollo humano y ofrece respuestas a los ciudadanos que conforman la sociedad, en los diversos momentos de la historia. Particularmente, en Colombia, la Ley General de Educación establece como uno de sus fines “El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad”. En la misma ley se fijan como objetivos de la Educación Básica y Media “La adquisición de elementos de conversación y de lectura, al menos en una lengua extranjera” y “La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera”.

El aprendizaje del inglés y el uso de las TIC generan mayores oportunidades laborales y personales. Hoy en día aprenderlos es una obligación pues el individuo que no lo hace está limitado para participar en los procesos sociopolíticos, culturales y científicos.

Los docentes de inglés y los estudiantes al interactuar con las TIC de una manera fácil y atrayente, incentivan el querer aprender y cualifica el quehacer pedagógico mediante un proceso innovador y de calidad.

Por lo tanto, es de suma importancia que el idioma inglés sea parte esencial en la formación de los individuos, desde temprana edad. El diseño e implementación de un aplicativo multimedia para la enseñanza y aprendizaje del inglés en estudiantes del grado sexto permitirán familiarizar estos contenidos de una manera más fácil y accesible a las expectativas del estudiante pues les brinda una lectura y escritura diferente a las tradicionales.

Consecuentemente el diseño y la implementación del aplicativo es una solución al problema del bajo rendimiento académico, a las continuas actitudes de apatía y desinterés que presentan los estudiantes del grado sexto en la asignatura de inglés, porque su desarrollo rompe paradigmas educativos, permite una amplia

interacción entre las tecnologías de la información y la comunicación, creando espacios virtuales, lúdicos y académicos que contribuyan a una mejor educación.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- Diseñar e implementar un aplicativo multimedia utilizando la herramienta informática Adobe Flash CS4 y acciones lúdicas para optimizar el aprendizaje del vocabulario y estructuras gramaticales de inglés en estudiantes del grado sexto, jornada tarde, de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conocer y analizar los diferentes factores que inciden en la motivación del aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva
- Analizar las necesidades de los usuarios y recursos disponibles en cuanto a la enseñanza del inglés.
- Evaluar el avance del aprendizaje de los estudiantes después de la implementación del aplicativo multimedia final.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 REFERENTE CONTEXTUAL

4.1.1 Ubicación geográfica. La institución Educativa Misael Pastrana Borrero es un establecimiento público de educación básica, administrado por la Secretaria de Educación Municipal de Neiva, ubicada en la carrera 49ª-20-00 del barrio Pastrana.

El objetivo de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero es brindar el servicio educativo como un derecho desde el grado de preescolar hasta el grado noveno en la jornadas diurnas para niños y adolescentes; en la jornada de los sábados se orienta a jóvenes y adultos educación por ciclos de acuerdo al decreto “1130” La educación brindada es de tipo académico.

Los principios que orientan el ejercicio de la educación académica en la institución son:

- La singularidad. Cada estudiante, independientemente de la etapa de vida y del nivel de desarrollo en que se encuentre, es un ser único con características, necesidades, intereses y fortalezas que se deben conocer, respetar y considerar efectivamente en toda situación de aprendizaje. Igualmente, se debe tener en cuenta que la singularidad implica que cada niño o joven aprende con estilos y ritmos de aprendizaje propios.
- La Libertad entendida como un valor que se va construyendo poco a poco y cada vez más, ejercitando la capacidad de ser libre de tal manera que actúe libremente si dejarse dominar por los instintos: por los vicios.
- La Capacidad de Concertación como la condición de la decisión en grupo, la selección de un interés compartido (propósito, meta) que al ubicarlo fuera de cada uno orienta y obliga a todos los que seleccionan.

- Entendemos como Creatividad, la posibilidad del hombre de aplicar su iniciativa al perfeccionamiento tanto de sí mismo y de los demás, como al desarrollo de la organización social y a la transformación adecuada del mundo. Aprender a convivir socialmente es ante todo aprender a estar en el mundo.

4.1.2 Reseña Histórica de la Institución. La Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, está ubicada en el barrio que lleva su mismo nombre, en la comuna No. 10 del sector nororiental de la ciudad de Neiva. Fundada en 1988, por la necesidad de educación para los hijos de los pobladores de esta comunidad. Creada por autoconstrucción y apoyada del señor Luis Alberto Díaz Méndez y a iniciativa de algunos líderes del barrio como lo fueron: Héctor Garzón, Nelson Castro, María Leyla Charry, Peregrino López, Lina Pastrana, Gustavo Núñez, Eduardo Firigua, Margarita Trujillo, Emma Tafur, Ásale Medina, Nelson Mancilla, Matilde Martínez y Daniel Torres.

Se fundó con el nombre de Centro Docente Misael Pastrana Borrero, actualmente la planta de personal que labora en esta Institución Educativa es de 54 funcionarios, distribuidos entre 49 docentes y 5 administrativos.

4.1.3 Caracterización de la población. La institución Misael Pastrana Borrero, atiende población de estrato socio-económico 1 y 2 de los barrios Pastrana, La rioja, Olaya, Las Palmas, Oro negro y La amistad.

En la actualidad se encuentran matriculados 1772 estudiantes, en la sede central 1031, sede la Rioja 498 en el programa CAFAM 241, estipulados en preescolar 123, primaria 938 y secundaria 470.

Hay dos grupos de estudiantes que cursan el grado sexto en la jornada de la tarde, conformados por 40 y 34 estudiantes respectivamente con edades de 10 y hasta 14 años.

Los estudiantes tienen amplias necesidades económicas, pues sus padres viven del rebusque, de oficios varios, porque la mayoría de ellos sólo han cursado la primaria. Además presentan carencias afectivas que se reflejan en los juegos y el trato agresivo y despectivo con sus compañeros, es frecuente el uso de palabras

soeces, la indisciplina en el aula de clase. Sin embargo la mayoría son receptivos a los llamados de atención y asumen temporalmente un cambio de actitud. En algunos se observa la apatía y desinterés frente a las actividades de tipo académico, es frecuente la no presentación de trabajos y el incumplimiento en las responsabilidades académicas. No poseen el nivel de aprendizaje de inglés de acuerdo a lo estipulado en los estándares del MEN.

El área de inglés está orientada por dos docentes licenciados en Lingüística y Literatura y han recibido cursos de capacitación en inglés en la Universidad Surcolombiana. Uno posee postgrado en Artes y folclor, informática y telemática.

4.1.4 Recursos disponibles. Los planes de estudio de área de inglés están diseñados acorde con el documento Estándares Básicos de Competencias en Inglés, publicado por el Ministerio de Educación Nacional, pero adaptados al bajo nivel que presentan los estudiantes; para efectos del proyecto se tuvo en cuenta que la institución posee una sala de informática la cual está dotada con 40 equipos de cómputo, procesador AMD de 2.11.8 Ghz, memoria RAM de 1 Gb. Disco duro 80 Gigas, todos ellos con conexión a Internet, tienen un Sistema Operativo Windows XP; treinta y ocho equipos con Office 2003 y dos el office 2007; adicionalmente con los programas Corel Draw, y los que hacen parte del paquete accesorio además de la enciclopedia Microsoft en carta.

A cada grupo se le han asignado tres horas académicas semanales en secundaria y dos en primaria para el desarrollo de la asignatura de Inglés y dos horas académicas en secundaria y una en primaria para el desarrollo académico de la asignatura de Tecnología e Informática, siendo una limitante para el avance de otras asignaturas la utilización de la sala de informática.

Al área de Inglés se le ha asignado un portátil, video beam, un DVD y una grabadora.

4.2 ANTECEDENTES

En la institución no se ha llevado a cabo ningún proyecto pedagógico relacionado con aplicativos para la asignatura de inglés ni de otra asignatura, pero se han realizado actividades culturales como “*talent show*” institucional e intermunicipal en las cuales los estudiantes a través de manifestaciones artísticas se expresan en inglés y aplican los conocimientos de la asignatura de una manera lúdica y atrayente. Esta interinstitucionalidad les permite observar las actividades

realizadas por otros estudiantes incentivándolos a mejorar sus prácticas de aprendizaje.

La secretaría de educación municipal ejecuta el programa de bilingüismo dirigido y ordenado por el MEN en todo el país, el cual tiene como fin capacitar a todos los docentes que orientan inglés desde preescolar a undécimo para mejorar su quehacer pedagógico y aumentar la importancia del aprendizaje de esta asignatura.

4.3 REFERENTE LEGAL

El Ministerio de Educación Nacional, ha planteado lineamientos curriculares para los Idiomas Extranjeros con la finalidad de establecer ideas básicas que sirvan de orientación y apoyo a los docentes de segundas lenguas en sus definiciones referentes al desarrollo curricular, dentro de los proyectos educativos institucionales.

Por consiguiente la Ley 115 de 1994 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, la mayoría de instituciones escolares adoptó 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.

En consecuencia la reflexión inicial del Ministerio fue retomar las preguntas que las Secretarías y las instituciones escolares se plantean: ¿A qué edad empezar?, ¿cuántas horas se requieren por semana?, ¿durante cuántos años?

Por tal razón en Colombia, se sugiere iniciar el aprendizaje del inglés a los seis años, desde el grado preescolar a quinto con dos horas semanales; a partir de los grados sexto a undécimo, esta intensidad aumenta a tres horas, en un total de

720 horas para el estudio de éste idioma, durante la educación básica y media, tiempo suficiente para que los alumnos alcancen la competencia requerida en inglés. La pregunta es, entonces, ¿qué pasa en esas horas?

Al indagar sobre la competencia de estudiantes y profesores en el dominio del inglés, en metodología, para los docentes, el Ministerio y las Secretarías detectaron deficiencias, por ende propusieron trazar acciones para mejorar los conocimientos. Sobre la base de los diagnósticos realizados en once regiones del país, el Ministerio formula metas para la educación básica, media y superior; un sistema de control de calidad para la educación formal y no formal, exponiendo modelos de educación bilingüe y trilingüe dirigidos a poblaciones vulnerables, de frontera, hablantes de lenguas minoritarias y grupos raizales.

En efecto esta política educativa que viene del nivel nacional, el Programa Municipal de Bilingüismo en Neiva se establece por decreto 00248 de 2008, como un conjunto de políticas y acciones direccionadas al desarrollo de la competencia comunicativa en Inglés, para brindar educación bilingüe en Preescolar, Básica y Media, proyectado en un período de doce años, con cohortes en cuatro y ocho años y sostenido con recursos gubernamentales necesarios para su completo desarrollo.

El objetivo principal del Programa Nacional de Bilingüismo del Ministerio de Educación Nacional está anunciado en los siguientes términos: “Lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés, 2006).

En el artículo 22 “objetivos específicos en el ciclo de secundaria”, de la ley general de educación, declara: literal g “la iniciativa en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplina procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función útil; Literal I “la comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera”.

Teniendo en cuenta lo estipulado por el Ministerio de Educación Nacional, los núcleos temáticos para el grado sexto en la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva son los siguientes:

| PROGRAMACIÓN CURRICULAR ASIGNATURA DE INGLÉS | | | | |
|--|--|--|---|---|
| GRADO: SEXTO | | | | |
| UNIDAD UNO: MY SWEET HOME | | | | |
| TIEMPO: DOS MESES | | | | |
| ESTANDARES | DESEMPEÑOS BÁSICOS | INDICADORES DE DESEMPEÑO | CONTENIDOS | COMPETENCIAS |
| <p>Escucha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende preguntas y expresiones orales que se refieren a sí mismo, a su familia, amigos y su entorno. <p>Lectura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puede extraer información general y específica de un texto corto y escrito en un lenguaje sencillo. • Valora la lectura como un hábito importante de enriquecimiento personal y académico. • Identifica el significado adecuado de las palabras en el diccionario según el contexto. <p>Escritura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completa información personal básica en formatos y documentos sencillos. • Escribe un texto corto relativo a sí mismo, a su familia, sus amigos, su entorno o sobre hechos que le son familiares <p>Monólogos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da instrucciones orales sencillas en situaciones escolares, familiares y de su entorno • Narra o describe de forma sencilla hechos y actividades que le son familiares. <p>Conversación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde con frases | <p>Pide y da información relativa a sí mismo, a su familia, sus amigos y su entorno.</p> <p>Realiza presentaciones tanto personales, como familiares y de amistades y expresa aspectos generales de los países</p> | <p>Participa en diálogos relacionados con información personal y familiar.</p> <p>Comprende textos sobre diferentes culturas. Expresa en forma oral y escrita aspectos generales de algunos países y los compara con los de Colombia. Muestra compromiso y una actitud positiva frente a las actividades programadas</p> | <p>-Personal information - The verb “to be, -Personal pronouns, -Possessive adjectives - Affirmative – negative- interrogative Sentences. -W-H words: what, when, where, how old. -Countries- Nationalities, numbers, colors, animals, school subjects, occupations, sports, food, -Greetings and farewells. Expressions: - What’s the meaning of_? • <u>What does ___mean?/</u> -spelling words. -Irregular plural nouns: mice-mouse, man- men, foot-feet. -Commands and</p> | <p>Específica Socializa información personal sobre su familia y su entorno.</p> <p>Ciudadanas Realiza presentaciones tanto personales como familiares con respeto y orden.</p> <p>Laborales Reconoce que pertenece a diversos grupos y entiende que eso hace parte de su identidad</p> |

| <p>cortas a preguntas sencillas sobre temas que le son familiares</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace propuestas a sus compañeros sobre qué hacer, dónde, cuándo o cómo. | | | <p>instructions. Celebrations</p> | |
|--|--|---|---|--|
| <p>UNIDAD DOS: I'M STUDYING ENGLISH TIEMPO: DOS MESES</p> | | | | |
| ESTANDARES | DESEMPEÑOS BÁSICOS | INDICADORES DE DESEMPEÑO | CONTENIDOS | COMPETENCIAS |
| <p>Escucha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende y sigue instrucciones puntuales cuando éstas se presentan en forma clara y con vocabulario conocido <p>Lectura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica estrategias de lectura relacionadas con el propósito de la misma. • Identifica en textos sencillos, elementos culturales como costumbres y celebraciones <p>Escritura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza vocabulario adecuado para darle coherencia a sus escritos <p>Monólogos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narra o describe de forma sencilla hechos y actividades que le son familiares. • Hace exposiciones muy breves, de contenido predecible y aprendido. <p>Conversación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace propuestas a sus compañeros sobre qué hacer. | <p>Narra hechos y actividades que le son familiares e identifica elementos culturales y celebraciones.</p> <p>Describe actividades que se realizan en el momento a partir de situaciones de su entorno y extrae información sobre lugares específicos.</p> | <p>Extrae información de textos sobre lugares específicos.</p> <p>Expresa en forma oral y escrita aspectos sobresalientes de algunos lugares.</p> <p>Habla sobre actividades que está realizando en el momento.</p> <p>Se esmera por entender y seguir instrucciones para realizar muy bien sus tareas.</p> | <p>-Current activities</p> <ul style="list-style-type: none"> • What is she/he/ the teacher wearing/doing? • She is playing soccer/ She is reading a book. <p>Describing places</p> <ul style="list-style-type: none"> • Where is the bank? It is next to the school... • How many hospitals are there in the town? There is/ there are. • How can I get to the airport? Go straight ahead two blocks, turn on your right... <p>Celebrations</p> | <p>Específica</p> <p>Sostiene monólogos donde explica de manera sencilla sus preferencias.</p> <p>Ciudadanas</p> <p>Identifica sus emociones ante personas o grupos que tienen intereses o gustos distintos a los suyos y piensa cómo eso influye en su trato hacia ellos.</p> <p>Laborales</p> <p>Respeta las ideas expresadas por los otros, aunque sean diferentes de las suyas.</p> |

| UNIDAD TRES: MY FAVOURITE ACTIVITIES | | | | |
|---|---|--|--|--|
| TIEMPO: DOS MESES | | | | |
| ESTANDARES | DESEMPEÑOS BÁSICOS | INDICADORES DE DESEMPEÑO | CONTENIDOS | COMPETENCIAS |
| <p>Escucha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende mensajes cortos y simples relacionados con su entorno y sus intereses personales y académicos. • Identifica el tema general y los detalles relevantes en conversaciones, informaciones radiales o exposiciones orales <p>Lectura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica estrategias de lectura relacionadas con el propósito de la misma <p>Escritura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza vocabulario adecuado para darle coherencia a sus escritos <p>Monólogos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa de manera sencilla lo que le gusta y le disgusta respecto a algo <p>Conversación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza códigos no verbales como gestos y entonación, entre otros. • Formula preguntas sencillas sobre temas que le son familiares apoyándose en gestos y repetición. • Hace propuestas a sus compañeros sobre qué hacer, dónde, cuándo o cómo. • Inicia, mantiene y cierra una conversación sencilla sobre un tema conocido. | <p>Comprende y expresa mensajes relacionados con sus gustos</p> <p>Manifiesta gustos y preferencias respetando la opinión de los demás y analizando la influencia de su emociones en su entorno</p> | <p>Aplica estrategias de lectura en diferentes textos.</p> <p>Elabora avisos con mensajes relacionados con el cuidado de su entorno y su cuerpo. Participa en juegos para reforzar el vocabulario trabajado en clase. Manifiesta gustos y preferencias, respetando la opinión de los demás.</p> <p>Habla sobre las actividades del uso del tiempo libre.</p> <p>Participa en situaciones comunicativas aplicando normas de cortesía.</p> | <p>-Preferences</p> <ul style="list-style-type: none"> • Do you like pop music? Yes- no I don't. • What's your favorite sport? My favorite sport is <p>-Giving opinions</p> <ul style="list-style-type: none"> • What do you think of camping? I think is boring/ • I like golf and swimming but I don't like basketball. • Why don't we go to the cinema? It's a great idea. • What about going to the shopping center? • How about going...? • Let's go... that's a great idea. <p>Wh words: What, where, when, How much...</p> <p>*Celebrations</p> | <p>Específica</p> <p>Sostiene monólogos donde explica de manera sencilla sus preferencias.</p> <p>Ciudadanas</p> <p>Identifica sus emociones ante personas o grupos que tienen intereses o gustos distintos a los suyos y piensa cómo eso influye en su trato hacia ellos.</p> <p>Laborales</p> <p>Respeta las ideas expresadas por los otros, aunque sean diferentes de las tuyas.</p> |

| UNIDAD CUATRO: MY ROUTINES | | | | |
|--|--|--|---|--|
| TIEMPO: DOS MESES | | | | |
| ESTANDARES | DESEMPEÑOS BÁSICOS | INDICADORES DE DESEMPEÑO | CONTENIDOS | COMPETENCIAS |
| <p>Escucha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende información básica sobre temas relacionados con sus actividades cotidianas y con su entorno • Comprende la idea general en una descripción y en una narración. <p>Lectura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende instrucciones escritas para llevar a cabo actividades cotidianas, personales y académicas • Puede extraer información general y específica de un texto corto y escrito en un lenguaje sencillo • Valora la lectura como un hábito importante de enriquecimiento personal y académico • Identifica en textos sencillos, elementos culturales como costumbres y celebraciones <p>Escritura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribe un texto corto relativo a sí mismo, a su familia, a sus amigos, a su entorno o sobre hechos que le son familiares. • Escribe textos cortos en los que expresa contraste, adición, causa y efecto entre ideas. • Utiliza vocabulario adecuado para darle coherencia a sus escritos <p>Monólogos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narra o describe de forma sencilla hechos y actividades que le son | <p>Comprende información básica acerca de temas relacionados con sus actividades cotidianas. Expresa y comparte con sus compañeros su rutina y la frecuencia con que la realizan entendiendo que hace parte de su identidad.</p> | <p>Elabora creativamente su rutina y la comparte con sus compañeros identificando la frecuencia con que la realiza.</p> <p>Pregunta y responde por rutinas de algunos personajes. Interpreta textos relacionados con celebraciones de diferentes lugares.</p> <p>Aplica estrategias de lectura Demuestra interés por las actividades lectoras que se proponen en la clase.</p> <p>Valora la lectura como medio de enriquecimiento personal y académico. Escribe párrafos sobre actividades propias y las que dicen sus compañeros.</p> | <p>Daily routines</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adverbs of frequency • Linking words • Time expressions • Prepositions of time • How often...? • Once, twice, three times... • Auxiliary verbs: Do / Does Dates • Ordinal numbers • Days of the week • Months of the year • Seasons Countries: language, customs, weather and celebrations. Reading tales: <ul style="list-style-type: none"> • Characters, settings and plot. Celebrations | <p>Específica</p> <p>Comprende textos cortos sobre actividades cotidianas.</p> <p>Ciudadanas</p> <p>Reconoce que pertenece a diversos grupos (Familia, colegio, barrio, región, país, etc.) y entiende que eso hace parte de su identidad.</p> <p>Laborales</p> <p>Inventa nuevas formas de hacer cosas cotidianas.</p> |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>familiares</p> <ul style="list-style-type: none">• Describe con oraciones simples su rutina diaria y la de otras personas. <p>Conversación.</p> <ul style="list-style-type: none">• Responde con frases cortas a preguntas sencillas sobre temas que le son familiares• Hace propuestas a sus compañeros sobre qué hacer, dónde, cuándo o cómo | | | | |
|---|--|--|--|--|

4.4 REFERENTE TEÓRICO

4.4.1 El aprendizaje del inglés como segunda lengua. El aprendizaje de una segunda lengua extranjera no crea interferencia con la propia lengua del niño, sino que es una experiencia que lo ayuda a:

- Tener un concepto global de la cultura.

- Desarrollar confianza en sí mismo y libertad para expresar sus sentimientos.

- Desarrollo intelectual a través del desarrollo de sus habilidades lingüísticas.

- Desarrollo social que le impulsa el sentido de independencia y responsabilidad.

Aprender una segunda lengua es beneficioso porque le ayuda a entender su primera lengua, aumenta su vocabulario y mejora las oportunidades escolares, universitarias y profesionales.

El aprendizaje en la edad infantil tiene ventaja de tipo neurológico por la flexibilidad del cerebro que permite asimilar nuevos códigos, además de las ventajas de tipo fonológico pues escuchan y producen los sonidos perfectamente. Desde el punto de vista cognitivo y psicolingüístico el aprendizaje temprano es más propicio con respecto a lo anterior.

Los niños bilingües que adquieren dos idiomas simultáneamente llegan a dominarlos igualmente bien. Pues el proceso de aprendizaje que siguen es diferente al proceso de adquisición de una segunda lengua cuando ya se domina una primera.

Sin embargo se dice que es un mito que sólo se puede aprender una segunda lengua en la niñez. Las personas adultas pueden tener la seguridad de que el aprendizaje de una segunda lengua es posible.

En el libro “factor de edad en la adquisición de una segunda lengua”, DAVID SINGLETON dice que iniciar a temprana edad no es el éxito para alcanzar este propósito. Lo importante no es cuando el aprendizaje ocurre si no como debe ser el mejor modo que éste ocurra.

Se ha establecido que no existe una edad específica para la aprehensión de un nuevo idioma ni su aprendizaje se detiene.

El aprendizaje de la gramática siempre permanecerá; la adquisición de habilidades fonéticas si está sujeta por la facilidad como se desarrolla en la niñez.

No se debe desmotivar el aprendizaje de los adultos y tampoco se debe disminuir la enseñanza a edades tempranas.

4.4.1.1 La motivación en el aprendizaje. Motivación es el interés que tiene el estudiante por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos.

Para que nuestros estudiantes se sientan motivados el profesor debe tener en cuenta las siguientes sugerencias.

- Tener conocimiento de sus estudiantes para saber qué tipo de motivación requieren.

- Potenciar los valores más que los conocimientos que tenga de inglés: como la participación, creatividad, limpieza, orden en el cuaderno. Es decir valorar el esfuerzo que hagan.

- Hacer la clase más participativa, aportando, recortando revistas, realizando maquetas, haciendo murales y estos trabajos utilizarlos en otras clases para que los estudiantes se sientan motivados.
- Utilizar el juego como parte de la clase, acompañándolo de los contenidos dados en la clase y como material de refuerzo.
- Utilizar ejercicios de desarrollo psicomotor acompañados con prácticas léxicas y sintácticas que les proporcione un doble propósito, divirtiéndose y aprendiendo inglés.
- Familiarizar al estudiante con ejercicios auditivos a través de canciones, de las intervenciones orales del profesor, de los diálogos que ellos mismos hagan, diálogos a través de CD, películas.
- Brindar la oportunidad para que se expresen en inglés, adquieran confianza en sí mismos. Se requieren actividades donde el alumno no sea corregido continuamente sino que lo haga con fluidez sin tener en cuenta su precisión gramatical y hablar sobre su entorno familiar.
- Que empiecen hablando en un minuto e ir incrementando su tiempo.
- No se debe interrumpir mientras se está hablando, se debe anotar los errores y después indicarle cuales son los aspectos de pronunciación y sintaxis a mejorar.
- Darle la sensación de que es capaz de transmitir sus mensajes aunque no sean perfectos sino comprendidos.
- Crear un clima de cooperación donde los estudiantes se sientan a gusto y que su capacidad es la adecuada para lograr mejorar el inglés.

- El profesor debe mostrar interés por el aprendizaje de los estudiantes, no solamente como estudiante, sino como ser humano por su salud, su bienestar, que se sienta apreciado como persona; independiente de los resultados en inglés.

- Enseñarles métodos de estudio y estrategias metodológicas que potencien su conocimiento.

- Hablar sobre lo importante que es manejar el inglés en los campos de los negocios, viajes etc.

- En los ejercicios es importante resaltar los aspectos positivos y animarlos a que sigan trabajando.

- Utilizar pegatinas de uso comercial que tengan frases que animen.

- No resaltar los errores de los estudiantes para no dar tendencia de rechazo. No señalarlos sino al final escribir los errores corregidos.

- Conocer los valores y habilidades de cada estudiante para que los aplique en el desarrollo de los contenidos.

- Colocar frases en inglés en las paredes que motiven y provoquen el interés de conocer lo que quieren decir.

- Dar por cada comentario negativo uno positivo. para no sólo quedarse con lo negativo sino apreciar lo positivo.

El profesor debe brindarle a cada estudiante la sensación de que él es una parte importante del grupo, que es capaz de aprender y que él puede alcanzar éxito.¹

4.4.1.2 Estructuras gramaticales. Es la clasificación de las palabras de acuerdo a la función que cumplen en una oración. Las categorías elementales estudiadas en el grado sexto, en la asignatura de inglés, corresponden a las siguientes: pronombres, el verbo to be en presente, preposiciones de lugar.

Estas estructuras gramaticales se desarrollarán metodológicamente manejando las temáticas de *the family, parts of the house, question words, routines, clothes, the human body, prepositions, the time, animals, numbers, wheather, the city, school tools and subject, adjectives, describing people and anythings, greetings and farewells, calendar, fruit, vegetables, professions*; mediante el uso del aplicativo multimedia de manera lúdica.

4.4.1.3 Enfoque pedagógicos que sustentan el Aplicativo Multimedia “MY SWEET HOME”. Hace referencia a la sintaxis y en especial a la identificación de las estructuras gramaticales y vocabulario básico en lengua inglesa, como un elemento esencial para el desarrollo cognitivo. Esto se sustenta en la teoría “sociocultural” de Vygotsky, quien destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo: si los niños disponen de palabras y símbolos, son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente.² El conocimiento es algo que se construye por medio de operaciones cognitivas que se inducen a través de la interacción social, es decir, que el desarrollo intelectual del individuo es dependiente del medio social en el que está inmersa la persona. De acuerdo a ello las funciones psicológicas superiores se adquieren primero en el plano social y luego en el individual.³

¹http://www.ite.educacion.es/w3/recursos/secundaria/lenguas_extranjeras/motivacion.htm

²Teoría de Vygotsky.

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>

³BRASLAVSK, Bertha. Entorno escuela, maestro, alumno, alfabetización inicial. Pág. 32. Sacado de Vygotsky y la didáctica de la escritura 1979, 59p. Enseñar inglés o enseñar en inglés. Factores que inciden en la enseñanza del inglés <http://www.educacion.es/cesces/revista/n12-perez-esteve.pdf>

El diseño de este aplicativo es el resultado del estudio de las teorías del constructivismo como una herramienta que va a contribuir con el aprendizaje de una manera social, significativa, partiendo de los conocimientos previos adquiridos con el contacto de su entorno y a partir de él, ver los conceptos abstractos de una forma concreta y significativa en el aplicativo, hace tomar la temática por parte de los estudiantes dentro de un contexto real.

Lo anterior corresponde a la teoría del aprendizaje significativo según David Ausubel, que lo distingue del memorístico y da importancia a los conocimientos previos del alumno en la adquisición de nuevas informaciones. La significatividad sólo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya posee el sujeto.⁴

Así, el modelo constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales.

4.4.1.4 Factores que inciden en el interés de los estudiantes en la enseñanza del inglés. Los factores que deben tenerse en cuenta para el éxito en la enseñanza del inglés son:

- ❖ Una lengua se aprende cuando se usa significativamente en situaciones reales de comunicación.

- ❖ Comunicamos en inglés en nuestras prácticas educativas.

- ❖ Aunque los estudiantes no entiendan el inglés los maestros deben ser capaces de hacer entender el inglés a través de un contexto significativo.

- ❖ Crear contexto donde la lengua se usa significativamente.

⁴Teoría aprendizaje significativo :<http://www.docstoc.com/docs/20972313/LA-TEORIA-DEL-APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-DE-DAVID-AUSUBEL>

- ❖ Crear contexto con suficiente información extralingüística y oportunidades para escuchar y usar la lengua.

- ❖ Utilizar situaciones comprensibles como las rutinas, utilizar historias que se representan por expresiones del docente. A través de ello se transmite el vocabulario y las expresiones lingüísticas como: juegos de manos con repetición de ritmas, enseñar en forma lúdica y participativa.

- ❖ Narraciones representadas con una estructura repetitiva, pero utilizando diferentes actividades apoyada en gestos y movimientos.

- ❖ Al momento que los niños aprenden las expresiones ellos la verbalizan, produciéndose una coincidencia entre la comprensión y la producción.

- ❖ Obtener y mantener la atención de los alumnos depende de:
 - El interés suscitado por la actividad propuesta.
 - La utilización de técnicas de captación y mantenimiento de la atención.
 - Las estrategias para repetir en forma activa y no tediosa.
 - Manteniendo el contacto auditivo y visual.
 - Ser visual y auditivamente interesante.

 - Dar la oportunidad de usar la lengua en múltiples ocasiones, utilizando ritmas, canciones, bailes, acompañando las expresiones a través de la similitud de rutinas, es decir de forma lúdica.

 - Las actividad y acciones que se desarrollen deben permitir la participación expresiva de los estudiantes, para ello se debe utilizar canciones, música, elementos visuales como: posters, marionetas y los recursos tecnológicos.

- Utilizar las tecnologías como apoyo para el aprendizaje de la lengua extranjera como soporte visual y auditivo de versiones animadas, de historietas y contenidos que se están trabajando.
- La comunicación auditiva y visual es la manera de entender la comunicación de los estudiantes.
- Extender el uso de la lengua fuera del aula, con las prácticas de actos en la escuela como festivales para que los niños representen todo lo aprendido en inglés y lo aprendido en casa.

En definitiva hay que lograr que los niños se relacionen, jueguen y se comuniquen utilizando la lengua extranjera, valorando los procesos y replanteando nuestra práctica.

4.4. 2 El uso de las Tic en el aprendizaje. El uso de las TIC como herramienta pedagógica. Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información.

Las TIC agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. La televisión, internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación. La revolución tecnológica que vive en la humanidad actualmente es debida en buena parte a los avances significativos en las tecnologías de la información y la comunicación. Los grandes cambios que caracterizan esencialmente esta nueva sociedad son: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información.

En el aprendizaje como proceso social, las TIC son una oportunidad de aprender con otros individuos en cualquier parte del país o del mundo y ofrecen nuevas herramientas para apoyar estos aprendizajes colaborativos dentro del salón de clase interactuando en la red.

El docente debe ser un facilitador, orientador del conocimiento y participante del proceso de aprendizaje junto con el estudiante. Los estudiantes deben compartir sus conocimientos con otros compañeros y las TIC se constituyen en una herramienta poderosa para este cambio en docentes y alumnos.

Cada vez se aumenta la realización de actividades escolares en las que el trabajo aprendizaje se lleva a cabo con el uso y aplicación del internet.

Los docentes cuentan hoy con recursos disponibles con las TIC, pero requieren tener habilidad para buscar esta información en el internet.

Los estudiantes se sienten más motivados a aprender cuando utilizan la tecnología para sus proyectos y actividades tales como desarrollo de tarjetas, diapositivas virtuales, editar videos etc.

El docente cuando planifica el uso de las TIC debe tener claro lo que va a aprender los alumnos y en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad.

El profesor debe ser consciente de que el sólo hecho de usar ordenadores no implica motivar, es el método, las actividades planificadas, el método constructivista; que el estudiante aprende haciendo cosas con la tecnología, tales como: buscar datos, manipular objetos digitales, oír música, trabajar en equipo, crear información en distintos formatos, comunicarse con otras personas. Es decir que se debe propiciar que el estudiante desarrolle con las TIC tareas de naturaleza intelectual, como de interacción social.

Se debe utilizar las TIC en trabajos individuales como en grupos y evitar siempre la improvisación.

Enseñar con ordenadores en un enfoque constructivista significa plantear problemas para que los estudiantes desarrollen actividades con las tecnologías y obtengan respuestas a los problemas y así puedan expresarse y comunicarse a través de los recursos tecnológicos. El papel del docente es organizar y supervisar las actividades; es el tipo de ejercicio interactivo que los estudiantes realizan lo que genera el cambio.

4.4.2.1 Recursos interactivos para el aprendizaje. Aplicativo multimedia. Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como *multimedia* a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio. Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo. Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

4.4.2.2 Adobe Flash CS4 y sus ventajas en la animación de aplicativos multimedia. La empresa desarrolladora de software gráfico y desarrollo web, es una poderosa herramienta de creación multimedia de posibilidades casi ilimitadas. Se puede programar aplicaciones (presentaciones sencillas, juegos más complicados, enciclopedias interactivas.

La interfaz intuitiva permite diseñar y crear contenidos interactivos, dinámicos, con gráficos, sonido, video y animación obteniendo sitios web, presentaciones o contenidos para dispositivos móviles únicos e impactantes; prácticamente cualquier tipo de elemento multimedia, combinándolos en el orden que queramos para crear lo que el programa llama una "Película". El programa organiza el trabajo como si de una película se tratara, en la que nosotros decidimos qué actores entran a escena, cómo se sitúan y cuándo lo hacen (Cerón, 2000).

Esta herramienta permite crear el aplicativo en el que se sustentan las temáticas, animaciones, las actividades prácticas, la evaluación y el vocabulario En él se

ensamblan todas las piezas para lograr un conjunto ordenado y sistemático que posee la interfaz final que permite la realización de éste.

4.4.3 La lúdica. Proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.⁵

4.4.3.1 La dimensión lúdica. La lúdica también debe entenderse como dimensión del ser humano, que forma parte de su naturaleza y está allí para facilitar su interacción con el medio.

La lúdica como dimensión, le permite al SER disfrutar, gozar plenamente la experiencia vivida, sin que tenga mayor importancia la forma como lo exprese o lo exteriorice; la dimensión lúdica determina la capacidad de motivación, en particular, lo que Mónica Sorín denominó motivación intrínseca; está estrechamente relacionada con aquello que los sicólogos han denominado atención espontánea y atención voluntaria, características que hacen de la lúdica una condición básica para el aprendizaje.

⁵La dimensión lúdica del aprendizaje- enseñanza. <http://www.ludica.org/>

De esta manera puede afirmarse que la lúdica es una dimensión que potencialmente está en condiciones de transversalizar cualquier actividad humana dándole la posibilidad de disfrutarla, gozarla, sin quitarle la seriedad o la productividad, es decir, sin diluir la responsabilidad de las actividades que tradicionalmente se conocen como serias, sino que se constituye en una herramienta que le permite al ser, disfrutar lo que hace haciéndola inclusive más productiva.⁶

Como dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, puedo afirmar⁷ que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por lo tanto, a ambientes que bloquean o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad o el conocimiento.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias, (reír, gritar, llorar, gozar). Emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.

4.4.3.2 La dimensión lúdica del aprendizaje- enseñanza. Lo lúdico es voluntario y autotélico. La experiencia lúdica requiere del deseo espontáneo y la decisión propia. La, necesidad o la motivación primaria está dentro del sujeto y el fin mismo no es otro que el de vivir la emoción placentera, la diversión o entretención agradable: Por esto resulta contradictorio hablar de programas lúdicos obligatorios, en las instituciones educativas. El docente está invitado a sentir y dejar fluir esta necesidad para vincularla a las clases y provocar a sus estudiantes; porque la lúdica, en tanto que la emocionalidad, sea contagiosa, puede irradiarse de una a otras personas.

Por las mismas razones el ideal complemento de una actitud docente lúdica es el de un estudiante que va a clase por deseo propio y no obligado por algo o alguien.

Lo laboral es un deber, algo que debe realizarse para obtener un beneficio

⁶CD. Módulo Lúdica y Proyecto educativo. Mag. Eduardo Castillo Lugo. Pág.7-8

⁷ CD. Módulo Lúdiexpresión deportiva. La Lúdica como actitud docente. Carlos Bolívar Bonilla. Pág.36

palpable representado en dinero o en bienes materiales. El fin de lo laboral es producir para intercambiar, en independencia de la voluntad caprichosa del individuo. Hay aquí una finalidad material que no coincide con la finalidad espiritual que proporciona la lúdica.⁸

4.4.3.3 La Lúdica en el aula. La lúdica en el aula o en la institución escolar es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas, humanísticas y socioconstructiva que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido.

Pero la lúdica es un imposible para la institución centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducción.

Francisco Cajiao se refiere así al asunto:

No hay espacio ni tiempo. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa⁹

Agrega como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela: «recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entren después al salón sudorosos y oliendo a mico».

Lo anterior se traduce en una contradicción evidente: la institución escolar prohíbe lo que el joven desea y exige lo que éste rechaza, lo que interesa al maestro. En este punto quiero volver a recordar que la universidad se volvió una institución adolescente. Al aula universitaria llegan hoy estudiantes que ven dibujos

⁸ CD. Módulo Lúdiexpresión deportiva. La Lúdica como actitud docente. Carlos Bolívar Bonilla. Pág.40

⁹CAJIAO, Francisco. La piel del alma. Magisterio Bogotá, Colombia. 1996

animados, practican juegos electrónicos, chupan bom bom bum, llevan agendas HelloKitty y barajas para el descanso.

Por desgracia la institución escolar ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta observación es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a una universidad porque Bienestar Universitario ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de universidad como fábrica, el descanso o intervalo entre clases se ha convertido en lo único «chévere» de la jornada escolar, cuando, al menos en este espacio, se deja actuar libremente a los muchachos; pero las clases y las relaciones personales siguen siendo no lúdicas.

La lúdica es también, esencialmente, una actitud frente a la vida. Actitud mediante la cual se guían las relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. De una manera desprevenida, lejana del tremendismo frente a los problemas o contratiempos de la vida cotidiana.

Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de aprendizaje, deberán por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento del aula; un cambio de actitud frente a la vida misma; tratando de ponerse en el lugar de otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica.

La vida misma enseña que las mejores relaciones humanas están constituidas por el amor y la amistad, no por el trabajo. Quizás esto se explique por el hecho de ser relaciones determinadas por racionalidades bien diferentes; en el primer caso, por sentimientos, emociones, atracción y empatía: en el segundo, por obligación y necesidad de subsistencia material.

Se elige pareja o amigos fundamentalmente por el gusto, por el sentimiento de estar y sentirse bien con el otro (a). Es esta una elección voluntaria y espontánea, de la cual derivan interacciones ajenas al reglamento, la amenaza, el castigo o una inequidad en el uso del poder.

Por esto, las posibilidades de comprensión, diálogo y entendimiento, fluyen armónicas y agradablemente en el primer caso; se obstruyen, alteran y enajenan en el segundo. Los profesores no pueden seguir mirando a los estudiantes como empleados o subalternos; las actitudes lúdicas abren el camino a interacciones humanas fraternas. Entender este planteamiento permite comprender por qué los muchachos aprenden muchos más con sus amigos en la calle, que con los maestros en el aula.

A propósito de la importancia de lo lúdico, Savater admite que una de las características más humanas es el sentido del humor: «Por ejemplo, reír. El humor es un guiño en busca de auténticos <compañeros vitales>> que pueden compartir con nosotros la aparición gozosa y a veces demoledora del sin sentido en el orden rutinario de los significados establecidos. Nada es tan sociable ni une tanto como el sentido del humor: por eso cuando en una reunión amistosa se oyen muchas risas o se intercambian abundantes sonrisas decimos que «lo están pasando bien» es decir que se encuentran a Savater¹⁰

4.5. REFERENTE CONCEPTUAL

Con la intención de demostrar la importancia que para la adquisición del concomitamiento de la lengua inglesa tiene los ambientes de aprendizaje, el auto aprendizaje, el autocontrol, el juego y el libre ejercicio de los estilos de aprendizaje, se exploran lecturas pertinentes que llevan a precisar en los siguientes temas:

4.5.1 Aplicativo Multimedia “MY SWEET HOME”. Es un programa basado en las técnicas actuales de la inteligencia artificial, también en las concepciones históricas de las estrategias tradicionales que se caracteriza por un planteamiento distinto; como un enfoque de trabajo para el estudiante nunca secuencializado, instruccional o cerrado, dentro del cual se cuenta con los pasos y posibilidades que el estudiante quiera dar, con la ayuda de un orientador inteligente, que tiene la cualidad verdadera de auto adaptación a las necesidades reales de un estudiante.

¹⁰SAVATER, Fernando. Las preguntas de la vida. Ariel. Barcelona, España. 1999. p. 215-216.

Este aplicativo se sustenta en la necesidad de incentivar al estudiante al aprendizaje del inglés sin presión incluyendo animaciones, para aumentar retención de conocimientos y concentración en el proceso cognitivo, de acuerdo a los enfoques constructivistas y los modelos de aprendizaje significativos; por ende el uso del computador como una recurso de apoyo en la enseñanza es vital y el aplicativo multimedia con la herramienta Adobe Flash CS4, dispone de la temática básica con animaciones, videos, actividades y evaluación con acceso sencillo, rápido y lúdico a toda la información.

4.5.2 El uso de las TIC como herramienta pedagógica. El enfoque principal debe estar relacionado con los objetivos de relevancia personal y social de los aprendizajes, y apoyado en una concepción adecuada del ser humano y sus relaciones con otros seres humanos. En cuanto aporten algo en esta dirección, deben ser utilizadas, como dice Judit Minian, para mejorar lo que hacemos y sobre todo, para hacer lo que no podríamos hacer sin ellas. Otra cosa es que no se deba caer, obviamente, en hacer con las TIC lo que se hace mejor sin ellas o en eliminar lo que resulta imprescindible en una educación escolar (el contacto personal, por ejemplo).

¿Cuáles son las posibilidades que abren o potencian las TIC en relación con el enfoque educativo que interesa? Si se habla en un sentido general, ninguna de las cosas que permiten hacer las más recientes TIC son estrictamente exclusivas de ellas, pero reducen los frenos (los costos, los tiempos, los esfuerzos...) y aumentan las posibilidades (cantidad, variabilidad, extensión espacial...), en muchas ocasiones de forma espectacular, especialmente al incluir el uso de Internet, resaltando su posible utilidad educativa. En cuanto a la "motivación en el aprendizaje", si bien es cierto que en un principio puede elevarse, no es menos cierto que, superada la "novedad", la motivación habrá de venir en mayor medida por la actividad y contenidos propiamente dichos que por la utilización del procesador (aunque si éste ayuda a mejorar el resultado final, siempre acrecienta el placer de la tarea). También habrá que tener cuidado con el caso contrario: puede haber alumnos/as para los cuales el ordenador suponga un obstáculo, una complicación a la que no ven sentido (al enfrentarse a él con miedo o con rechazo).

4.5.3 Adobe Flash CS4 y sus ventajas en la animación de aplicativos multimedia. Las aplicaciones multimedia más profesionales son programas que no necesitan para funcionar más recursos que un sistema operativo. Las aplicaciones que producen programas multimedia—Adobe Flash, por ejemplo—generan proyectores que se pueden ejecutar en forma autónoma, sin la presencia

del programa que le dio origen. Esta característica hace que se puedan ver casi en cualquier ordenador.

Los desarrollos de este tipo permiten exponer un gran caudal de información en forma no lineal. Por ejemplo en un curso en video en donde se enseña un idioma. El usuario pone la cinta en su reproductor de video y la proyecta. La película se verá en forma lineal, de principio a fin. Además de escuchar y ver, el usuario sólo puede poner pausa o apagar su reproductor. Ese mismo curso diseñado como programa interactivo, además de tener imágenes, audio, textos y video, permitirá al usuario tomar decisiones en cualquier momento: responder preguntas que el programa podrá evaluar; elegir opciones, tales como repetir la clase o saltarla e ir a la siguiente, etcétera. Este forma de presentar la información, llamada no lineal, involucra al usuario, captura su atención y es mucho más efectiva.

Los programas usados para desarrollar aplicaciones interactivas pueden ser divididos en dos grupos. Por un lado tenemos los programas que generan aplicaciones de cualquier tipo (VisualBasic, etc.). Con la ayuda de estos programas es posible desarrollar toda clase de aplicaciones. Son programas “que hacen programas”. Este tipo de herramientas requieren una alta capacitación.

Por otro lado tenemos programas que generan aplicaciones interactivas de multimedia a partir de una interfaz gráfica. Como es el caso de Adobe Flash.

4.5.4 Multimedia. El carácter multimedia señala la integración de imágenes (fijas y/o en movimiento), sonido y texto en una misma presentación o aplicación. Aunque esto es así, en el contexto de las TIC, el carácter multimedia suele ir unido a algún tipo de interactividad, a algún margen de acción por parte del usuario, aunque se trate a veces de elegir simplemente entre opciones.

La multimedialidad no es exclusiva de las TIC, pero sí que estas tecnologías la facilitan y la multiplican. Mediante la digitalización, además, se alcanza un nivel muy alto de flexibilidad, de integración entre los diferentes lenguajes y de interactividad, facilitando además la transmisión, la accesibilidad y la edición abierta.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El proyecto Aplicativo Multimedia “MY SWEET HOME” y acciones lúdicas para optimizar el aprendizaje del vocabulario y estructuras gramaticales de inglés” está enmarcado por el enfoque de investigación cualitativa dentro de la investigación en el aula debido a que esta forma de investigar le permite al docente en el aula de clase fortalecer el proceso de enseñanza evaluando al estudiante por “Desempeños de Competencias” propuestos como logros de aprendizaje, dentro del marco del decreto 1290 de 2009. En consecuencia, la educación por desempeños y la investigación cualitativa, están relacionadas porque buscan estudiar la realidad en su contexto, que el estudiante le encuentre significado práctico a lo que aprende en clase.

La investigación en el aula busca el trabajo en equipo para la transformación de la situación problema que afecta a la gente involucrada, existe una estrecha interacción/combinación entre investigación y práctica, entre proceso de investigación y acción interventora, las personas son los principales agentes de cambio. También se interpreta como la reproducción del conocimiento. Lo interesante es la metodología que se utilizará para que el estudiante desarrolle el pensamiento formal y crítico y así alcancen la comprensión real de ese conocimiento.

Los propósitos de la investigación en el contexto del aula son:

- Fortalecer el proceso de aprendizaje.
- Promover la construcción de conceptos.
- Favorecer el orden y la jerarquización de la información.
- Fomentar el pensamiento autónomo y crítico elaborando conclusiones.

- Despertar en los chicos el deseo de aprender cosas nuevas.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población con la que se realiza la investigación corresponde a la Institución Misael Pastrana Borrero, de la ciudad de Neiva, jornada tarde y se encuentra constituida por:

Setenta estudiantes de dos grados sextos, cuatro docentes de las diferentes asignaturas que orientan en estos grados (Miryam Artunduaga, Claudia Patricia Losada, María Teresa Manrique y Astridh Medina), un coordinador académico (Cesar Charry) y la rectora (María Cristina Borrero).

MUESTRA: Quince estudiantes seleccionados de los sesentas que cursan el grado sexto con rendimiento académico heterogéneo. (Alto, básico y bajo) y la docente de la asignatura de inglés.

Criterios de selección

La selección se hizo bajo los siguientes criterios:

- Estudiantes
 - Rendimiento académico de acuerdo a la escala de valoración de los desempeños de los estudiantes en su sistema de evaluación: alto, básico, bajo.
 - Grado de motivación manifestado en clase de los quince estudiantes: no motivado, algunas veces motivado y siempre motivado.
- Docente

Desempeño en el área de inglés en el grado sexto y séptimo.

5.3. PROCEDIMIENTO

El proceso para realizar en esta investigación se realizó de la siguiente forma:

➤ Caracterización del contexto

Ubicados en la Institución Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva, se realizó la caracterización la cual permitió identificar el contexto en el cual se desarrolló la investigación. De igual forma, se caracterizó la población de docentes, su metodología de trabajo; contenidos temáticos de la asignatura de inglés y los estudiantes del grado sexto de la jornada de la tarde.

➤ Planteamiento del problema

De acuerdo al bajo rendimiento académico y la apatía de los estudiantes del grado sexto, jornada tarde, presentado durante el primer semestre en la asignatura de inglés, se planteó el problema ¿Cómo diseñar e implementar un aplicativo multimedia utilizando Adobe Flash CS4 y acciones lúdicas para optimizar el aprendizaje del vocabulario y estructuras gramaticales de inglés en estudiantes del grado sexto, jornada tarde, de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva?

➤ Determinación de los objetivos

A partir de la situación problemática planteada se determinaron los objetivos de la investigación.

➤ Planteamiento de interrogantes que inciden en la motivación de los estudiantes.

Se establecieron los factores que inciden en la motivación del aprendizaje de los contenidos de la asignatura de inglés en el grado sexto jornada tarde, la metodología y los recursos didácticos que los docentes aplican.

➤ Contextualización teórica

En esta etapa se fundamentó la investigación con todo lo relacionado al diseño del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home”, la herramienta Flash Adobe Cs4, la lúdica, los enfoques pedagógicos y motivación para el aprendizaje de una segunda lengua.

➤ Elaboración y validación de instrumentos

En esta etapa se diseñaron y aplicaron los instrumentos de recolección de información: la observación directa, informes académicos, simulacros de pruebas saber, encuesta y entrevistas informales con el fin de recoger la información sobre los factores que inciden en la motivación del aprendizaje de los contenidos temáticos de la asignatura de inglés del grado sexto, analizar las necesidades de los usuarios y recursos disponibles en cuanto a la enseñanza de esta asignatura y evaluar el avance del aprendizaje de los estudiantes después de la implementación del aplicativo multimedia final. (Ver anexos).

➤ Diseño del aplicativo

Se diseñó conceptualmente el recurso edumático a elaborar y se planeó el proyecto, se identificaron los recursos necesarios para la construcción del aplicativo, se hizo ajuste al diseño conceptual y se llevó a cabo el proceso de programación del recurso utilizando como herramienta principal Adobe Flash CS4.

➤ Implementación y validación del aplicativo

En el desarrollo e implementación del aplicativo, se ejecutaron actividades de acuerdo con los contenidos temáticos del grado sexto. Se socializó con estudiantes y profesores la primera parte del aplicativo para escuchar sugerencias y aportes.

➤ Evaluación y ajustes del aplicativo

Se evaluó el proceso y se hicieron los cambios pertinentes en el diseño de la segunda parte del aplicativo teniendo en cuenta los aportes de estudiantes y docentes recibidos en la socialización.

➤ Implementación del aplicativo final

Se desarrollaron todas las actividades que tenían que ver directamente con el aplicativo: elaboración de soportes documentales (manual del usuario), adaptación del software y hardware y la implementación final del mismo.

➤ Evaluación del avance del aprendizaje de los estudiantes después de la implementación del aplicativo multimedia final.

Se evaluó el avance del aprendizaje de los estudiantes en los contenidos temáticos en la asignatura de inglés, después de la implementación del aplicativo multimedia final por medio de la observación directa, la aplicación de un simulacro de prueba saber y de los resultados del informe académico del primer periodo de este año de los estudiantes del grado séptimos en el cual se encuentran actualmente.

➤ Análisis e interpretación de la información

Una vez obtenida la información se sistematiza y se organiza, categorizándolas con el fin de hacer posible su análisis e interpretación de la información.

➤ Elaboración del informe final

Finalmente en esta fase se estructura el informe presentando los resultados a partir de la interpretación de la información y teniendo en cuenta la evaluación del avance del aprendizaje de los estudiantes del grado séptimo en la asignatura de inglés.

5.4 INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

En esta fase se diseñaron y aplicaron los siguientes instrumentos de recolección de información de acuerdo al enfoque de la investigación cualitativa de tipo participativo y de investigación de aula.

La ficha de observación: instrumento donde se registra toda la información observada, relacionada con los quehaceres y las vivencias manifestadas por los quince estudiantes del grado sexto de la jornada de la tarde y a la docente titular de la asignatura de inglés, durante el desarrollo de las clases, los datos son registrados exclusivamente por los investigadores, con el propósito de disminuir los niveles de subjetividad de la información recolectada a partir de las entrevistas. De ahí que Hugo Cerda, plantea que en el proceso de observación cualitativa y etnográfica tener en cuenta los siguientes aspectos, que son pertinentes a la presente investigación:

- El escenario físico.
- Las características de los participantes.
- La ubicación espacial de los participantes.
- La interacción y reacción de los participantes.
- Temáticas, metodologías y recursos aplicados.

Simulacros de pruebas saber: Son cuestionarios relacionados con los contenidos temáticos estudiados en el grado y que sirven para medir en el estudiante el nivel de aprendizaje alcanzado de los mismos. Se realizaron dos simulacros a quince estudiantes antes y después de la implementación del aplicativo.

La entrevista: Es una de las técnicas más utilizadas en las investigaciones de carácter cualitativo. La entrevista aplicada se encuentra dentro de la modalidad estructurada o estandarizada y se realiza sobre la base de un formulario previamente preparado; sin embargo se debe aclarar que hubo libertad para hacer aportes adicionales y que las respuestas generaron nuevas preguntas. En

consecuencia se puede acceder no sólo a la información como tal, sino al interés y a las expectativas que generaba el proyecto de investigación.

La entrevista se aplicó a quince estudiantes sobre sus expectativas acerca de las metodologías aplicadas en la asignatura de inglés sobre las expectativas de los módulos del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home”.

La encuesta: Es un instrumento que permite lograr con claridad y precisión información necesaria para el desarrollo del proceso de investigación, se aplica a los quince estudiantes de la muestra del grado sexto, jornada tarde, de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva. Para esta técnica de investigación, se combinan las preguntas de tipo abierto y cerrado acerca de sus expectativas, la metodología que se aplica en la asignatura de inglés, el uso de las TIC dentro y fuera del aula.

Informes académicos: Son informes formales expedidos por la institución que describen el desempeño académico y de convivencia de los estudiantes del grado sexto, jornada tarde, de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva. Estos informes corresponden a los informes académicos del año pasado y el del primer período del año en curso; de los quince estudiantes de la muestra del grado sexto, que permitieron comparar el avance académico de los estudiantes en los diferentes períodos académicos antes y después de la implementación del aplicativo.

5.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Una vez obtenida la información se sistematizó y se organizó categorizándola con el fin de hacer posible su análisis e interpretación de la siguiente forma:

- Las motivaciones de los estudiantes del grado sexto jornada de la tarde en los procesos de aprendizaje de los contenidos básicos de aprendizaje de la asignatura de inglés.
- La metodología aplicada y uso de las TIC por parte de la docente que orienta la asignatura de inglés en el grado sexto jornada tarde.

- Simulacro de pruebas saber en la asignatura de inglés, antes de la implementación del aplicación del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home” y las actividades lúdicas.

- Simulacro de pruebas saber en la asignatura de inglés, después de la implementación del aplicación del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home” y las actividades lúdicas.

- Informe del desempeño académico de los estudiantes antes de la implementación del aplicativo (los tres primeros periodos del año 2010 en el que cursaban sexto grado).

- Informes académicos de los estudiantes después de la implementación del aplicativo (último período del año 2010 en el que cursaban sexto y primer periodo 2011 del grado séptimo).

6. RESULTADOS

6.1 LAS MOTIVACIONES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO JORNADA DE LA TARDE EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS.

La información tabla # 1...”véase anexos A, E y F”..., refleja los factores que motivan el aprendizaje de los contenidos temáticos de la asignatura de inglés en los estudiantes del grado sexto, jornada de la tarde de la institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la Ciudad de Neiva.

En cuanto a las características de los participantes se encontró: La edad de los estudiantes es heterogénea, de diez y de dieciséis años, esto conlleva a relaciones de agresividad verbal entre sí y continuas burlas cuando el compañero se equivoca, les cuesta trabajo escuchar a quien participa en clase, a pesar del constante trabajo de la docente en aplicar el principio del respeto y la ética comunicativa, confirmándose la teoría de Vygotsky que dice que el desarrollo intelectual es dependiente del medio social en que está inmersa la persona, por todo lo anterior a los estudiantes les cuesta trabajo concentrarse y por ende aprender con facilidad.

La institución no cuenta con espacios recreativos, la sala de informática no se puede utilizar en otra asignatura diferente a la de tecnología por organización de horario, las aulas tienen un espacio reducido con relación a los cuarenta estudiantes, es decir, que están en hacinamiento. Además carecen de adecuada ventilación, acústica y de ambientaciones en inglés.

Los contenidos se desarrollan de acuerdo a los estándares emanados por el MEN, los recursos aplicados son el tablero, el marcador, la grabadora, fotocopias, diccionario, recortes y láminas. Los estudiantes realizan ejercicios de escucha y pronunciación en grupo. La metodología aplicada es tipo tradicional y memorística.

De acuerdo al análisis de la encuesta y la entrevista realizada... véase anexo E y F... nos refleja que la mayoría de los estudiantes les motiva el desarrollo de destrezas manuales, escuchar y cantar rondas, dibujar, recortar, pero no les agrada elaborar frases que aplican la gramática, ni los diálogos por temor a equivocarse. Les gustaría que los contenidos se desarrollaran a través de juegos y la aplicación de las TIC y en cuanto al aula que fuera más grande y decorada con mensajes formativos en inglés y la creación del periódico mural en la institución para la publicación de textos significativos, trabajos, crucigramas, sopa de letras y carteleros elaborados por ellos en la clase. De acuerdo a las respuestas de la pregunta cinco de la entrevista ellos opinan que aprender inglés es necesario para viajar y poder comunicarse en otro país, tener mayor oportunidad laboral, chatear con personas de otras culturas, aprender y un 15% no los motiva nada. Todo lo anterior incide en replantear los recursos, la metodología aplicada y la disposición del aula. En la entrevista que se realizó durante la socialización de la primera parte del aplicativo los estudiantes sugirieron los temas que se debían añadir al mismo.

Tabla 1.

| | | | | | |
|--|---|--------------------------------------|--|--------------------|---------------------------------|
| Propósitos a largo plazo como: Aumentar las oportunidades de trabajo. Viajar y poder comunicarse | La metodología utilizada por la docente | Chatear con personas de otra cultura | Aprender a través de canciones, videos y actividades manuales. | Ninguna motivación | Realizar actividades virtuales. |
| 20% | 10% | 15% | 10% | 15% | 30% |

Nota. Datos obtenidos de la observación, la entrevista y la encuesta aplicadas.

6.2 LA METODOLOGÍA APLICADA Y USO DE LAS TIC POR PARTE DE LA DOCENTE QUE ORIENTA LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN EL GRADO SEXTO JORNADA TARDE.

La información analizada en la tabla # 2 ,, véase anexos A, E y F... refleja la metodología aplicada por la docente que orienta la asignatura de inglés en el grado sexto jornada tarde es de tipo tradicional, memorística y repetitiva; el uso de

las TIC y las actividades lúdicas presentan un porcentaje mínimo. Lo anterior se constata en las preguntas 2, 3, 6 y 8 de la encuesta aplicada a los quince estudiantes en las cuales la mayoría responden que no se aplican las TIC en las clases, a pesar de que la institución cuenta con un aula de informática. De acuerdo a la observación directa y a las respuestas de la preguntas 2 y 3, formuladas en la entrevista los estudiantes concluyen que la metodología es aburrida porque la mayor parte del tiempo se traduce textos, se estudia la gramática, no se realizan actividades lúdicas, ni se aplican las TIC.

Consecuentemente para dinamizar los procesos de aprendizajes y transformar la metodología se diseña e implementa el Aplicativo Multimedia “My Sweet Home” pues lo importante no es cuando ocurre el aprendizaje sino cómo debe ser el mejor modo de que esto ocurra.

Tabla 2.

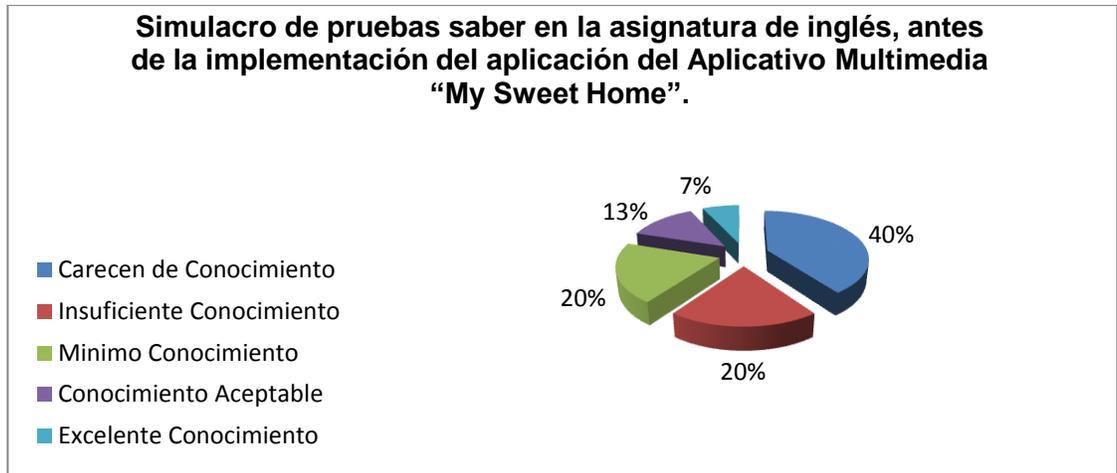
| Método basado en gramática y la traducción | Método audiolingual | Método comunicativo | Método basado en el uso de las tic y el juego |
|--|---------------------|---------------------|---|
| 60% | 25% | 10% | 5% |

Nota. Datos obtenidos de la observación directa, la entrevista y la encuesta aplicada

6.3 SIMULACRO DE PRUEBAS SABER EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS, ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL APLICACIÓN DEL APLICATIVO MULTIMEDIA “MY SWEET HOME”.

El simulacro de la prueba saber antes de la implementación del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home” buscaba establecer el nivel de desempeño académico de los quince estudiantes del grado sexto, jornada tarde. En el análisis de la información de la gráfica # 1... véase Anexos B y C..., se evidencia que el 40% carecen de los conocimientos básicos y el 7% presenta excelente conocimiento de acuerdo a los estándares para el nivel del grado sexto, lo que indica que las estrategias académicas y metodológicas no están de acuerdo con los procesos que facilitan y estimulan el aprendizaje del idioma inglés. Se confirma que la aplicabilidad de ejercicios interactivos y lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje son generadores de cambio.

Gráfica 1

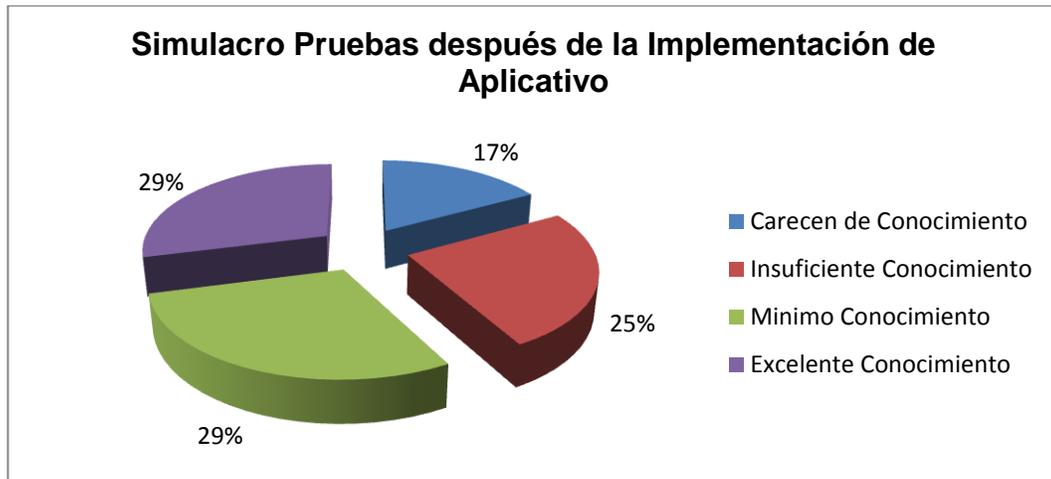


Nota. Datos obtenidos de los simulacros de las pruebas saber antes de la implementación del aplicativo

6.4 SIMULACRO DE PRUEBAS SABER EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS, DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL APLICACIÓN DEL APLICATIVO MULTIMEDIA “MY SWEET HOME”.

El simulacro de la prueba saber después de la implementación del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home” buscaba comparar el nivel de desempeño académico de los quince estudiantes del grado sexto, jornada tarde con el simulacro anterior a su implementación y evidenciar la efectividad en los procesos de aprendizajes de los contenidos. En el análisis de la información de la gráfica dos...véase anexos B y C..., se refleja que esta herramienta ha contribuido a mejorar el nivel de desempeño académico de manera motivante y de acuerdo a los intereses de los estudiantes pues los resultados arrojan que 29% alcanzaron excelentes conocimientos y el 17% carecen de conocimientos.

Gráfica 2

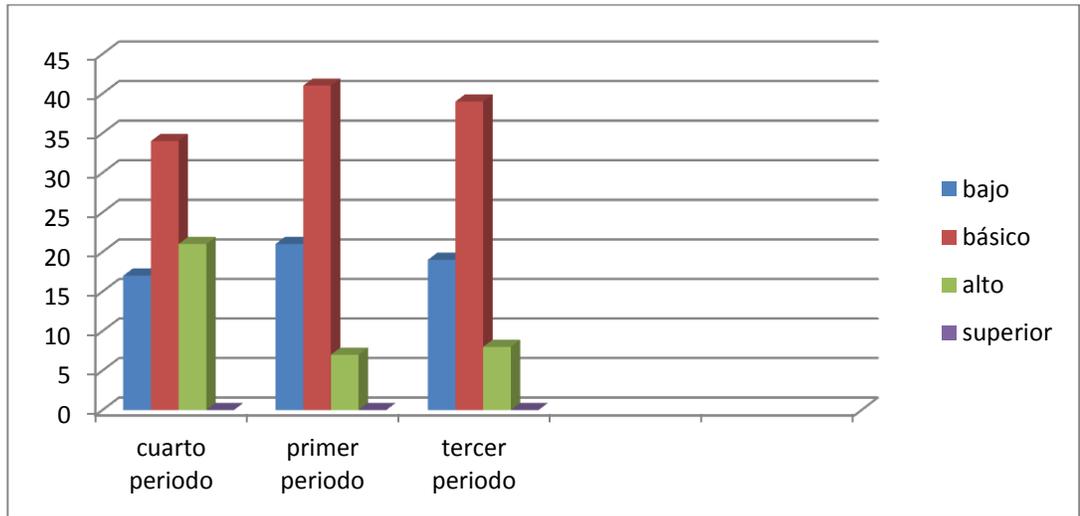


Nota. Datos obtenidos de los simulacros de las pruebas saber después de la implementación del aplicativo

6.5 INFORMES ACADÉMICOS DE LOS ESTUDIANTES ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL APLICATIVO (PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER PERÍODO DEL AÑO ANTERIOR EN EL QUE CURSABAN SEXTO).

Los informes académicos de los estudiantes antes de la implementación del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home” evidencian de acuerdo al análisis de la gráfica # 3... véase Anexo G..., que las estrategias metodológicas, los ambientes de aprendizaje y los recursos que se aplicaban no contribuían a la motivación de la asimilación de los contenidos básicos en la asignatura de inglés con relación a los estándares. Los resultados del rendimiento académico antes de la implementación del aplicativo (primero, segundo y tercer período del año anterior), arrojaron que ningún estudiante alcanzó el nivel superior y que predominó el nivel básico.

Grafica 3.



Nota. Datos obtenidos de las fichas de información escrita (informes académicos)

6.6 INFORMES ACADÉMICOS DE LOS ESTUDIANTES DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL APLICATIVO (ÚLTIMO PERÍODO DEL AÑO 2010 EN EL QUE CURSABAN SEXTO Y PRIMER PERIODO 2011 DEL GRADO SÉPTIMO).

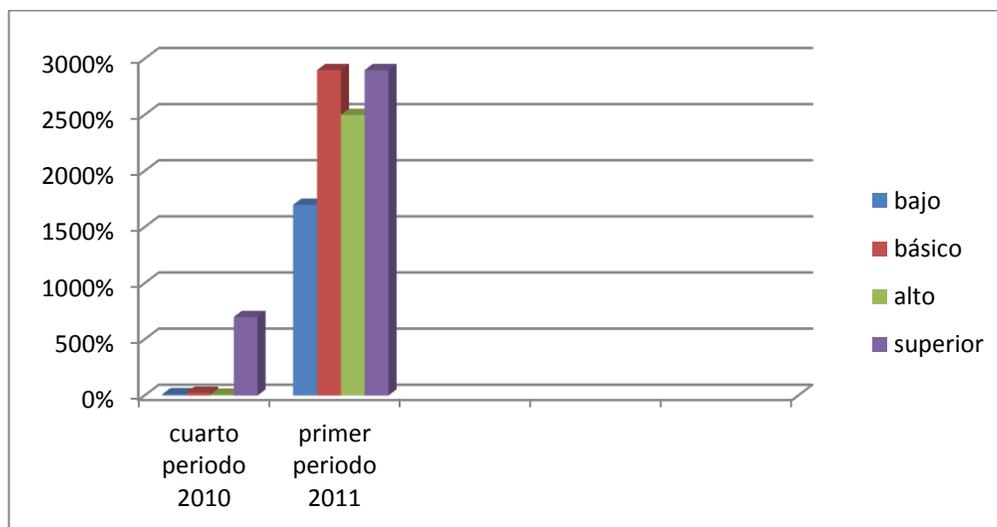
Los informes académicos después de la implementación del Aplicativo Multimedia “My Sweet Home” buscaban comparar el nivel de desempeño académico de los quince estudiantes del grado sexto, jornada tarde con los informes académicos anteriores a su implementación para evidenciar la efectividad de éste en los procesos de aprendizajes de los contenidos pues existía gran preocupación por parte de maestros y directivos para mejorar y cambiar la actitud de los estudiantes de dicha institución en el aprendizaje de la lengua extranjera. Por esta razón para intervenir en la solución de este problema se diseñó e implementó dicho aplicativo que brinda una enseñanza-aprendizaje de una manera social, significativa, partiendo de los conocimientos previos adquiridos con el contacto de su entorno y a partir de él ver los conceptos abstractos de una forma concreta en el aplicativo, hace tomar las temáticas por parte de los estudiantes dentro de un contexto real y significativo.

Los resultados evidenciados en la gráfica # 4 ...véase anexo G...,concluyen que con la implementación del Aplicativo Multimedia mejoró la motivación cognitiva y

afectiva de los estudiantes con las actividades que contiene, a través de la cuales se autoevalúan y refuerzan sus deficiencias de manera autónoma, comparten sus conocimientos con otros compañeros lo que ha generado resultados exitosos, estimulan el deseo de ser agentes activos en los procesos del aprendizaje del inglés como lo demuestra el anexo G. También incrementó los índices de desempeño académico en los temas básicos de la gramática de inglés; brinda al docente una herramienta didáctica que adecua su práctica pedagógica y metodológica; dota a la institución de un material didáctico útil para incentivar en el estudiante el deseo de aprender y practicar el inglés de una forma lúdica e interactiva, actualmente es una obligación expresarse y comunicarse a través de los recursos tecnológicos, pues los grandes cambios que caracterizan esencialmente esta nueva sociedad son: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información.

Consecuentemente el diseño y la implementación del aplicativo es una solución al problema del bajo rendimiento académico, a las continuas actitudes de apatía y desinterés que presentan los estudiantes del grado sexto en la asignatura de inglés, permitiendo una amplia interacción entre las tecnologías de la información y la comunicación, creando espacios virtuales, lúdicos, académicos visuales y auditivamente interesantes que contribuyen a una mejor educación sustentando la teoría de Vygotsky “la individualidad cambia de acuerdo al contexto en que se mueve”.

Grafica 4.



Nota. Datos obtenidos de las fichas de información escrita (Informes académicos)

7. CONCLUSIONES

Después de la realización de este proyecto de investigación y de la construcción del Aplicativo “*My sweet home*” se concluye lo siguiente:

El diseño e implementación del aplicativo multimedia utilizando la herramienta informática Adobe Flash CS4 y las acciones lúdicas son herramientas esenciales para optimizar el aprendizaje del vocabulario y estructuras gramaticales de inglés en estudiantes del grado sexto, jornada tarde, de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva. De acuerdo a las planillas de notas del cuarto período del año anterior y el primero de este, se observa el incremento de los índices de desempeño académico en los temas básicos de la gramática de inglés y el desarrollo de las competencias comunicativas a través de los recursos tecnológicos. Esta investigación permitió al docente organizar y supervisar las clases de una manera lúdica para facilitar y estimular el aprendizaje del idioma inglés.

De acuerdo al análisis de los resultados los factores que inciden en la motivación del aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva son:

La valoración y la apreciación que se les brinda por el esfuerzo manifestado durante las clases resaltando los aspectos positivos que los animan a continuar aprendiendo, la utilización de diferentes recursos didácticos y la aplicación de las TIC, la realización de diferentes actividades manuales y artísticas, la aplicación de ejercicios auditivos a través de canciones, de las intervenciones orales del profesor, los diálogos a través de CD y los que ellos realizan en clase sin interrupciones, en un clima de cooperación, para generales la seguridad de que son capaces de transmitir sus mensajes así no sean perfectos sino comprendidos.

Para dar solución a las necesidades de los usuarios y los recursos disponibles en cuanto a la enseñanza del inglés en la práctica pedagógica y metodológica se dotó a la institución de un recurso didáctico e interactivo, útil para incentivar en el estudiante el deseo de aprender y practicar el inglés de una forma lúdica e incorporando el uso de nuevas tecnologías para el aprendizaje.

El proceso de enseñanza- aprendizaje necesita el diseño e implementación de nuevas y mejores estrategias pedagógicas que involucren las TIC y el uso del Aplicativo Multimedia "MY SWEET HOME" pues cuando se usa una herramienta interactiva, visual y auditivamente interesante: los estudiantes prestan más atención y muestran mayor interés, mejorando así las falencias existentes tanto en los procesos como en ellos mismos.

8. DOCUMENTACIÓN

8.1 Guía Didáctica

Señor docente antes de utilizar el aplicativo multimedia se sugiere tener en cuenta las siguientes recomendaciones.

Generales

1. Es importante que los estudiantes manejen previamente conceptos relacionados con las temáticas del aplicativo multimedia tales como:

- Vocabulario relacionado con las partes de la casa.
- Vocabulario relacionado con los miembros de la familia.
- Vocabulario relacionado con los saludos, despedidas, las profesiones, adjetivos, vestuario, animales, frutas, el tiempo ambiental, la hora y las acciones de rutinas.
- Formas del verbo *to be* en presente.
- Pronombres Personales.
- Preposiciones de lugar.
- Pronombres interrogativos.
- El presente simple y presente continuo.

2. Explicar a los estudiantes el contenido y el funcionamiento básico del aplicativo.

3. Es importante la ejecución de actividades lúdicas de aula y extra clase relacionadas con el entorno familiar que complementen las que se desarrollan con el aplicativo y así lograr un aprendizaje significativo.

4. Finalizada la interacción del estudiante con el aplicativo es necesario evaluar el nivel de apropiación de la temática y desarrollar actividades de motivación que refuercen y superen las dificultades presentadas.

5. No agotar los contenidos del aplicativo en una sola sesión, es aconsejable trabajar cada tema en diferentes momentos de acuerdo al ritmo de aprendizaje del estudiante.

8.2 Manual de Técnico

My sweet home es un aplicativo diseñado para la enseñanza de las categorías gramaticales del inglés. Ofrece una serie de herramientas interactivas y dinámicas con las que docentes y estudiantes pueden interactuar para practicar y fortalecer las actividades de trabajo en el área de inglés.



Requerimientos mínimos:

Los requerimientos mínimos de HARDWARE para trabajar son:

- Procesador Intel Pentium Dual-Core.
- 512 MB de memoria RAM.
- 300 MB de espacio en disco duro.
- Unidad de CD ROM.
- Tarjeta de sonido.
- Teclado, mouse, altavoces o audífonos.
- Resolución de pantalla VGA.

Los requerimientos de SOFTWARE básicos para trabajar son:

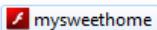
- Microsoft Windows XP o superior.
- Windows Media Player 9 o superior.
- Adobe Flash CS4.

Resolución de pantalla

Para una excelente visualización de las interfaces, contenidos y elementos multimedia se recomienda configurar una resolución de 1024 x 768 y SVGA a 16 bits como mínimo.

Instalación

Una vez encendido el equipo:

Inserte el disco en la unidad de CD ROM, dar clic en aplicativo, luego presiona  , (Imagen del inicio del aplicativo) y seguir los pasos del menú.

- Este se ejecutara automáticamente sino ocurre así, ubíquese en la ventana de Windows, seleccione la unidad de CD, ubique el archivo AUTORUN.EXE y presione enter.

Desinstalación

Se da doble clic al botón exit y este automáticamente cerrara el programa, luego se selecciona la unidad de CD, se da clic derecho y se extrae.

RECOMENDACIONES

Los estudiantes o usuarios deben recibir instrucciones previas respecto al funcionamiento, a las temáticas y a la finalidad del aplicativo “My sweet home” para que optimicen su utilización.

Antes de iniciar con la temática a trabajar, se sugiere realizar una de las actividades que tiene el aplicativo, éstas pueden ser canciones, oraciones, videos, juegos.

En la medida de lo posible, los docentes deben utilizar el aplicativo “*My sweet home*” para orientar las clases de inglés, ya que todas las temáticas del plan de estudios están contenidas en él.

Realizar las actividades propuestas e intensificar la parte de la lectura, la aplicación de simulacros y la participación de los estudiantes en eventos de bilingüismo interinstitucionales.

Diseñar y utilizar los blogs y los sitios web como un espacio de encuentro entre docentes y estudiantes que contribuyan a través de diferentes actividades profundizar y aplicar los contenidos estudiados en las clases de inglés.

BIBLIOGRAFIA

ANIMACIÓN EN FLASH. <http://www.alegsa.com.ar/dic/animacion%20flash.php>

APRENDIZAJE. <http://es.wikipedia.org/wiki/aprendizaje>

BALLESTER VALLORI, Antoni. El aprendizaje significativo en la práctica. Depósito legal. pm 1838-2002, p40, 42, 53 y 163.

http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/el_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf

CATEGORÍAS GRAMATICALES.

<http://categoriasgramaticalesingles.blogspot.com/2007/08/los-articulos.html>

EDUTEKA. El porqué de las tic en educación [en línea] disponible en <http://www.eduteka.org>

EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA DESDE EDADES TEMPRANAS EN EL MARCO DEL CONVENIO. <http://www.doredin.mec.es/documentos/009200230104.pdf>

GARCÍA CASAS, Miguel y otros. Jugar y aprender inglés. <<http://www.upv.es/jugaryaprender/ingles/ingles2.htm>

HERRÁN GASCÓN, Agustín. Didáctica de la motivación. <http://www.redcientifica.com/doc/doc200910060001.html>

LA DIMENSIÓN LÚDICA DEL APRENDIZAJE- ENSEÑANZA. <http://www.ludica.org/>

MARTÍNEZ, Enrique y otros. La motivación en el aprendizaje.
<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Tendencias mundiales. [En línea].
<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97503.html>

NORMAS ICONTEC PARA TRABAJOS ESCRITOS.
<http://www.slideshare.net/JorgeM93/normas-icontec-para-trabajos-escritos>

VADILLO, Ricardo San Martín. La motivación, factor clave en el aprendizaje del inglés.
http://www.ite.educacion.es/w3/recursos/secundaria/lenguas_extranjeras/motivacion.htm

ANEXOS

ANEXO A: FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEEL PASTRANA BORRERO

TÍTULO DEL PROYECTO: Aplicativo Multimedia *“my sweet home”* y acciones lúdicas para optimizar el aprendizaje del vocabulario y estructuras gramaticales de inglés

FECHA: Agosto 30 hasta el 15 de septiembre de 2010

OBJETIVO: Recoger información para conocer y analizar los diferentes factores que inciden en la motivación del aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes del grado sextos de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva.

En la observación directa se tuvo en cuenta los siguientes elementos:

- **Las características de los participantes**

1. Edad de los estudiantes
2. Manifestaciones de sentirse aceptado tanto por sus compañeros como por el profesor, formando un ambiente de confianza y reconocimiento de identidad.
3. Desenvolvimiento de los estudiantes en el salón, la relación cordial entre alumnos y manifestaciones de participación en clase.

- **El escenario físico**

1. Si el salón es seguro ordenado, ventilado, cómodo.
2. El orden de los pupitres y de sus objetos escolares, la disposición de todos los elementos.
3. Las condiciones del aula los adornos, cuadros de pinturas o fotografías en las paredes, limpieza, en fin características del aula.

4. Las condiciones físicas de la institución: los muros, la pintura, las ventanas, la ventilación, la iluminación natural y la artificial, los espacios de recreación, aulas virtuales y elementos tecnológicos.

- **La ubicación espacial de los participantes**

1. Las medidas del espacio y la proximidad entre los integrantes del grupo de estudiantes dentro de las aulas.

- **Las características de los participantes**

1. Edad de los estudiantes

2. Manifestaciones de sentirse aceptado tanto por sus compañeros como por el profesor, formando un ambiente de confianza y reconocimiento de identidad.

3. Desenvolvimiento de los estudiantes en el salón, la relación cordial entre alumnos y manifestaciones de participación en clase.

4. Intensidad semanal de las clases de inglés y disposición de la misma.

- **Temáticas, metodologías y recursos aplicados.**

1. Metodologías y recursos aplicados en clase.

2. Contenidos temáticos

ANEXO B: PRUEBAS PRIMER SIMULACRO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEL PASTRANA BARRERO
PRUEBAS DE AREA INGLÉS

JORNADA TARDE

GRADO SEXTO

PARTE 1

Pregunta 1-3

¿Dónde puede ver estos avisos?
En las preguntas 1-3, marque A;
B; o C en su hoja de respuestas

EJEMPLO:

PLEASE REGISTER AT
RECEPTION.

- A. In a hotel
- B. In a bank
- C. In a cinema

RESPUESTA:

0 | A | B | C

1.

OPEN YOUR BOOK

- A. at the restaurant
- B. At the pool
- C. At the school

2.

SILENT

- A. in a library
- B. At the bank
- C. At home

3.

OPEN 24 HOUR
A DAY

- A. At the shop
- B. At the church
- C. At the school

PART 2

Lea las descripciones de la columna de la izquierda (4-6) y las palabras de la columna de la derecha (A-D).

¿Cuál palabra (A-D) concuerda con la descripción de cada frase de la izquierda (4-6)?

En las preguntas (3-6). Marque la letra correcta (A-D) en su hoja de respuesta.

Ejemplo:

0 people sleep there

Respuesta:

| | | | | | |
|---|---|---|----------|---|---|
| 0 | A | B | <u>C</u> | D | E |
|---|---|---|----------|---|---|

4. She Works in the hospital and helps the doctor

5. She works at home and takes care of the family

6. He sells meat

- A. Housewife
- B. nurse
- C. bedroom
- D. butcher

PART 3

Preguntas 7-9

Complete las tres conversaciones
En las preguntas 7-9, marque A; B o C en su hoja de respuesta

Ejemplo:

How is he?

- A. He is eight years old
- B. He is handsome
- C. He is in New York

RESPUESTA:

| | | | |
|---|---|----------|---|
| 0 | A | <u>B</u> | C |
|---|---|----------|---|

7. Why are you at the school?

- A. because I read a book
- B. because I want to learn
- C. I am a student

8. Where is she from?

- A. No, she is not.
 - B. She is in the bedroom
 - C. She is from Bogotá
9. How old are yo?

9. How old are you?

- A. I am fine, thank
- B. You are fine.
- C. I am ten years old-

Part 4

Preguntas 10-15

Lea el texto de la siguiente parte.
Escoja la palabra adecuada (A, B o C) para cada espacio.
En las preguntas 10-15, marque A; B o C.

Mr. Morgan 0 a very good teacher.
He has 10 pencil 11 table ,12eraser
and a book 13 his bag. Today 14

lesson is about wild animals. The
elephant is twelve years 15

Ejemplo:

0 A. are B. this c. Is

RESPUESTA:

| | | | |
|---|---|---|----------|
| 0 | A | B | <u>C</u> |
|---|---|---|----------|

10. A. these B. a C. an

11. A. in B. at C. on

12. A. a B. an C. is

13. A. on B. under C. in

14. A. he B. the. C. those

15. A. how B. age. C. old

ANEXO C. PRUEBA SEGUNDO SIMULACRO

PRUEBAS DE INGLÉS

GRADO SEPTIMO

PARTE 1

Pregunta 1-3

¿Dónde puede ver estos avisos?

En las preguntas 1-3, marque A; B; o C en su hoja de respuestas

EJEMPLO:

PLEASE REGISTER AT
RECEPTION.

- A. In a hotel
- B. In a bank
- C. In a cinema

RESPUESTA:

| | | | |
|---|----------|---|---|
| 0 | <u>A</u> | B | C |
|---|----------|---|---|

1.

DO NOT SWIM
ALONE

- D. In the bedroom
- E. At the pool
- F. At the school

2.

BED AND
BREAKFAST

- A. in a library
- B. At the bank
- C At the hotel

3.

STUDY AREA NO
TALKING

- A. At the shop
- B. At the church
- C. At the library

PART 2

Lea las descripciones de la columna de la izquierda (4-6) y las palabras de la columna de la derecha (A-E).

¿Cuál palabra (A-H) concuerda con la descripción de cada frase de la izquierda (4-6)?

En las preguntas (3-6). Marque la letra correcta (A-H) en su hoja de respuesta.

Ejemplo:

0 people sleep there

Respuesta:

| | | | | | |
|---|---|---|----------|---|---|
| 0 | A | B | <u>C</u> | D | E |
|---|---|---|----------|---|---|

4. You use this to write

A. Book

B. Pen

5. You buy this to learn

C. Bed

D. Bank

6. You can try on clothes there

E. fitting room

PART 3

Preguntas 7-9

Complete las tres conversaciones

En las preguntas 7-9, marque A;B ò C en su hoja de respuesta

Ejemplo:

How is he? A. He is eight years old

B. He is handsome

C. He is in New York

RESPUESTA:

| | | | |
|---|---|----------|---|
| 0 | A | <u>B</u> | C |
|---|---|----------|---|

7. I am hungry.

Why don't you take a rest?

A. Why don't I take vacations?

B. Why don't you eat something?

C. Why don't go to the cinema?

8. What are you doing?

A. I doing my homework

B. I don't know.

C. I am watching T.V

10. is this your new book??

D. Yes, he is

E. Yes, it is.

F. No, they aren't .

Part 4

Preguntas 10-15

Lea el texto de la siguiente parte.

Escoja la palabra adecuada (A, B o C) para cada espacio.

En las preguntas 10-15, marque A; B o C.

EJEMPLO:

0 A. am walking B. am sending

C. am buying

RESPUESTA:

| | | | |
|---|---|----------|---|
| 0 | A | B | C |
|---|---|----------|---|

Dear Mom.

This summer camp is great. I 0 you a picture of a 10 day. I 11 and my friend Leo 12. He is wearing a 13 and tennis shoes, and I 14 my orange.

We 15 a great time here! I miss you all. Peter.

10. A. Cold B. hot C. sunny

11. A. am reading B. am swimming

C. am studying

12. A. is swimming B. is skating

C. is drinking.

13. A. bathing suit B. t.shirt

C. sweat suit

14. A.hat B. gloves C.bathing suit

15. A. are having B. are eating.

C.are running

ANEXO D. FOTOGRAFÍAS SOCIALIZACIÓN PRIMERA PARTE APLICATIVO

Planta física de la institución “Misael Pastrana Borrero” de Neiva.



Desarrollo de actividad lúdica con relacion a las preposiciones de lugar.



Ambiente del aula de clase.



Socialización del aplicativo al cuerpo docente de la institución “Misael Pastrana Borrero”

Desarrollo de una actividad lúdica del



Socialización del aplicativo con los estudiantes del grado sexto de la institución “Misael Pastrana Borrero”

aplicativo con la participación de docentes.



ANEXO E. ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEL PASTRANA BORRERO
ENCUESTA DEL AREA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO

EDAD: De 10 a 11 años __ De 12 a 14 años __

SEXO: Femenino__ Masculino__

OBJETIVO: Recoger información para conocer y analizar los diferentes factores que inciden en la motivación del aprendizaje, la metodología aplicada y el uso de las TIC para el aprendizaje en la asignatura de inglés en los estudiantes del grado sextos de la Institución Educativa “Misael Pastrana Borrero” de la ciudad de Neiva.

1. ¿Qué es lo que más te agrada de la clase de inglés?

2. ¿Qué materiales utiliza el maestro para llamar tu atención?

3. ¿El material utilizado te ayuda a comprender mejor el inglés?
SI__ NO__ ¿Por qué?

4. ¿Asistes a la clase de inglés por motivación o por obligación?
¿Por qué?

5. ¿Por qué es importante para ti estudiar el inglés?

6. ¿Qué medios tecnológicos se utilizan en clase?

7. ¿Dificultades en el aprendizaje del inglés se deben a:

- a. Falta de preparación
- b. Escasa disponibilidad de equipos en el aula.
- c. Poca aceptación de la metodología.
- d. Escasez de materiales didácticos.

8. En las asignaturas se utilizan las TIC.

Si _____ No_____ ¿Por qué?

ANEXO F. ENTREVISTA PARA LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEEL PASTRANA BORRERO
ENTREVISTA DEL AREA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO
SEXTO

EDAD: De 10 a 11 años ___ De 12 a 14 años ___

SEXO: Femenino ___ Masculino ___

OBJETIVO: Recoger información para conocer y analizar los diferentes factores que inciden en la motivación del aprendizaje, la metodología aplicada y el uso de las TIC para el aprendizaje en la asignatura de inglés en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa “Misael Pastrana Borrero” de la ciudad de Neiva.

1. ¿Qué le gusta de la asignatura de inglés?

2. ¿Qué les disgusta de la asignatura de inglés?

3. ¿La metodología utilizada les gusta? SI ___ NO ___ ¿Por qué?

4. ¿Cómo le gustaría que fuera el salón de clase para el desarrollo de la asignatura de inglés?

5. ¿para que se aprende inglés?

6. ¿De acuerdo a la socialización de la primera parte del aplicativo que temas le gustaría que se anexaran?

7. ¿la información observada en el aplicativo es suficiente con la temática desarrollada en el grado sexto?

ANEXO G. REDIMIENDO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO.

INSTITUCION EDUCATIVA MISAEL PASTRANA BORRERO
SEDE CENTRAL - JORNADA TARDE
LISTADO DE ALUMNOS AÑO LECTIVO 2010
GRADO: 6º1

Inglés

| No. | NOMBRE ALUMNO | | | | |
|-----|---------------|-------------|-----------|-----------|----------|
| 1 | KUARES | FRUADRES | CARLOS | ALBERTO | 30 |
| 2 | AYALA | LOPEZ | MANUEL | ANTONIO | — |
| 3 | BALENTUELA | SANTOS | MARIA | DEL PILAR | 30 |
| 4 | BALENTUELA | SANTOS | ELIZABETH | | 30 |
| 5 | BAUTISTA | GARCON | KELLY | JOHANA | 35 |
| 6 | BEYONA | GARCIA | MARIA | ALEXANDRA | 45 |
| 7 | BOYANA | CARRERA | LEONARDO | | 20 |
| 8 | CAMPOS | RUIZ | JULIETH | FERNANDA | 45 |
| 9 | CARDOZO | HURTADO | MARIA | FERNANDA | 40 |
| 10 | CASAVANCA | LEZANO | JOAN | MANUEL | 40 |
| 11 | CASTELO | MEDINA | SILVA | VERONICA | 40 |
| 12 | ESCOBAR | CANO | OSBER | ALFONSO | 30 |
| 13 | FALCÓN | COLLAZOS | ROFEL | DANIELA | 45 |
| 14 | GARCIA | ALARCÓN | FRANCISCO | JOSE | 20 |
| 15 | GARCIA | LIZCANO | ARCE | STIVENTOR | 20 |
| 16 | GARCIA | CARDONA | MELISSA | | 35 |
| 17 | GUZMAN | GUENTERO | ARANGA | YANET | 30 |
| 18 | GUATA | RANQUEZ | ANDERSON | | — |
| 19 | HAMOS | ARADO | LEON | STIVEN | 20 |
| 20 | BRINERZ | GOMEZ | ACORARA | LUCIA | 30 |
| 21 | OCAMPO | LARA | BRYAN | ALFREDO | 20 |
| 22 | SILVEROS | FERRER | JAMES | ALBERTO | 35 |
| 23 | DRAYCO | RIO | MARIA | ALEXANDRA | 30 |
| 24 | ORTIZ | LISSO | SHAYAN | ALEXANDRO | Retirado |
| 25 | ORTIZ | BALLESTEROS | VICTOR | FLOR | 35 |
| 26 | OSORIO | QUEVARA | FABIANE | | Retirado |
| 27 | PERDOMO | SANCHEZ | PAULKA | ANDREA | 50 |
| 28 | PERDOMO | SANZ | MATERIS | ESTEFANY | 20 |
| 29 | PEATONKI | SANCHEZ | STEPHANY | | 40 |
| 30 | PERRO | | JONAS | FRANCY | 20 |
| 31 | GUENTERO | CARAYIDO | TANA | ALEXANDRA | 30 |
| 32 | RAMIREZ | POZANCO | MARIA | FERNANDA | Retirado |
| 33 | REYES | LOPEZ | DIEGO | ARMANDO | Retirado |
| 34 | RINCON | LOPEZ | CARLA | ANDREA | 30 |
| 35 | RODRIGUEZ | GOMEZ | JULIETH | ALEXANDRA | 20 |
| 36 | ROJAS | SUTRAGO | KAREN | TATIANA | 40 |
| 37 | RUBIO | CASTRO | KARLA | GORETY | 20 |
| 38 | VEGA | TOLE | JUAN | MANUEL | 35 |
| 39 | VERGARA | MAHMEY | ORLANDO | ENRIQUE | Retirado |
| 40 | VIVAS | GARCON | ANDRES | FELIPE | 30 |
| 41 | VARA | VELA | RODRIGUEZ | ANGEL | 30 |

Retirado
Retirado
Retirado
Retirado

[Handwritten Signature]

INSTITUCION EDUCATIVA MISAEI PASTRANA BORRERO
SEDE CENTRAL - JORNADA TARDE
LISTADO DE ALUMNOS AÑO LECTIVO 2010
GRADO: 601

Segundo Periodo
Inglés

| No. | NOMBRE ALUMNO | | | | | | | | | |
|-----|---------------|-------------|-----------|-----------|--------------------|--|--|--|--|----|
| 1 | ALVAREZ | PALADINES | CARLOS | ALBERTO | | | | | | |
| 2 | BAEZUELA | SANTOS | MARIA | DEL PEAR | | | | | | 23 |
| 3 | BAEZUELA | SANTOS | ELIZABETH | | | | | | | 23 |
| 4 | BAUTISTA | GARCIA | RELLY | JONAS | | | | | | 23 |
| 5 | BOYANA | GARCIA | MARIA | ALEJANDRA | | | | | | 23 |
| 6 | BRANDER | PERDOMO | MICHAEL | ANDRES | RETRADO 11/05/2010 | | | | | 22 |
| 7 | BONAL | CABRERA | LEONARDO | | | | | | | |
| 8 | CAMPES | REAZ | YLEETH | FERNANDA | | | | | | 25 |
| 9 | CARDOSO | HERNANDEZ | MARIA | FERNANDA | | | | | | 23 |
| 10 | CASAVANCA | LOPEZ | YONAN | MARCEL | | | | | | 20 |
| 11 | CASTILLO | MEDINA | ELISA | FERNANDA | | | | | | 22 |
| 12 | ESPINOZA | TOLEDO | ELSETH | PAOLA | RETRADO 11/05/2010 | | | | | 22 |
| 13 | ESCOMAR | CANE | OSBER | ALFONSO | | | | | | |
| 14 | FARFANO | COLLAZO | ANDRE | DANIELA | | | | | | 25 |
| 15 | GARCIA | ALARCÓN | FRANCISCO | JOSE | | | | | | 24 |
| 16 | GARCIA | LUCIANO | ABEL | STEVENSON | | | | | | 21 |
| 17 | GARCIA | GARCONA | METSON | | | | | | | 20 |
| 18 | GARCIA | QUINTERO | ANANDA | YANET | | | | | | 20 |
| 19 | GALEA | SANCHEZ | ANDREWSON | | | | | | | 24 |
| 20 | GALEA | FRANCO | LEON | STEVEN | | | | | | |
| 21 | MARTINEZ | LUCCI | OSWALDO | ISABEL | | | | | | 20 |
| 22 | MARQUEZ | GOMEZ | ACRUANA | LUISA | | | | | | 20 |
| 23 | MORALES | ARANGO | EMILIA | ALEXANDRA | | | | | | 20 |
| 24 | MONTA | QUEVEDO | MARICA | ALEJANDRA | | | | | | 20 |
| 25 | MORALES | PULGAR | CARLA | ANDREA | | | | | | 20 |
| 26 | ECHEGARRA | LARA | BRAYAN | ALFREDO | | | | | | 23 |
| 27 | OLIVEROS | PERRI | JAMES | ALBERTO | | | | | | 21 |
| 28 | ORTIZ | REIS | MARIA | ALEJANDRA | | | | | | 25 |
| 29 | ORTIZ | LASSO | BRAYAN | ALEJANDRO | RETRADO 11/05/2010 | | | | | 21 |
| 30 | ORTIZ | MALLISTEROS | VICTOR | HUGO | | | | | | |
| 31 | PETECARI | SANCHEZ | PAOLA | ANDREA | | | | | | 23 |
| 32 | PETECARI | SANCHEZ | KATHERIN | ESTEFANY | RETRADO 02/05/2010 | | | | | 22 |
| 33 | PISCO | | JOHN | FREDY | | | | | | 22 |
| 34 | QUINTERO | CARDOSO | TANIA | ALEJANDRA | | | | | | 23 |
| 35 | RAMIREZ | POLANCO | MARIA | FERNANDA | RETRADO 02/05/2010 | | | | | 20 |
| 36 | RONDON | LOPEZ | CARLA | ANDREA | | | | | | |
| 37 | RODRIGUEZ | GOMEZ | ALBERTO | ALEXANDRA | | | | | | 20 |
| 38 | RODRIGUEZ | ORTIZ | KAREN | TATIANA | | | | | | |
| 39 | RUBIO | CASTRO | KARLA | GORETTY | | | | | | 20 |
| 40 | REDA | TOLE | JUAN | MARCELO | | | | | | 20 |
| 41 | WANG | GARDON | ANDRES | FELIX | | | | | | 23 |
| 42 | YARA | VELA | MIGUEL | ANDRE | | | | | | 23 |

INSTITUCION EDUCATIVA MISAEEL PASTRANA BORRERO
SEDE CENTRAL - JORNADA TARDE
LISTADO DE ALUMNOS AÑO LECTIVO 2010
GRADO: 601

Inglés
3 Arriba
4 Abajo
18 Arriba

| No. | NOMBRE ALUMNO | | | | | | | | | |
|-----|---------------|-------------|-----------|-----------|----------------------|--|--|--|----|----|
| 1 | ALVAREZ | PALADINES | CARLOS | ALBERTO | | | | | | |
| 2 | BALENZUELA | SANTOS | MARIA | DEL PILAR | RETRADA 06/05/2010 | | | | 4 | 24 |
| 3 | BALENZUELA | SANTOS | ELIZABETH | | | | | | | |
| 4 | BAUTISTA | GARCIA | REILY | JOHANA | | | | | 75 | 24 |
| 5 | BAYONA | GARCIA | MARIA | ALEJANDRA | | | | | 4 | 24 |
| 6 | BERMUEZ | PERDOMO | MICHAEL | ANDRES | RETRADA 11/05/2010 | | | | 3 | 25 |
| 7 | BERNAL | CABRERA | LEONARDO | | | | | | | |
| 8 | CAMPOS | RUIZ | YULETH | FERNANDA | | | | | 3 | 24 |
| 9 | GARCIA | HURTADO | MARIA | FERNANDA | | | | | 5 | 22 |
| 10 | CASAVIANCA | LOZANO | YDAN | MARCEL | | | | | 5 | 24 |
| 11 | CARTELO | MEDINA | SILVIA | FERNANDA | | | | | 5 | 20 |
| 12 | ESCOBAR | CANO | OSBER | ALFONSO | | | | | 25 | 22 |
| 13 | ESPINOSA | TOLEDO | LISETH | PAOLA | DESERTORA 14/07/2010 | | | | 20 | 28 |
| 14 | FALCÓN | COLLAZOS | INGRID | DANIELA | | | | | | |
| 15 | GARCIA | ALARCON | FRANCISCO | JOSE | | | | | 5 | 21 |
| 16 | GARCIA | LOZANO | AREL | STEVENSON | | | | | 20 | 22 |
| 17 | GARCIA | CARDONA | MEYSON | | | | | | 28 | 23 |
| 18 | GUTIERREZ | SEMPEZUELA | EDWIN | FERNEY | | | | | 3 | 24 |
| 19 | GUMBA | QUINTERO | ARANDA | EMET | | | | | 4 | |
| 20 | IBATA | SANCHEZ | ANDERSON | | DESERTOR 23/07/2010 | | | | 3 | 10 |
| 21 | IBARRA | PRADO | LEON | STEVEN | | | | | | |
| 22 | MARTINEZ | LUGO | GERALDIN | DANIEL | | | | | 3 | 21 |
| 23 | MENEZ | GOMEZ | ADRIANA | LUCIA | | | | | 4 | |
| 24 | MORALES | ARANGO | KARLA | ALEXANDRA | | | | | 4 | 22 |
| 25 | NOTTA | GUEVARA | MONICA | ALEXANDRA | | | | | 4 | |
| 26 | MURAR | POLANA | CARLA | ANDREA | RETRADA 29/06/2010 | | | | | |
| 27 | OCAMPO | LARA | BRYAN | ALFREDO | | | | | | |
| 28 | OLIVEROS | PEREZ | JAMES | ALBERTO | RETRADA 15/07/2010 | | | | 16 | 22 |
| 29 | OROGGI | RIOS | MARIA | ALEJANDRA | | | | | | |
| 30 | ORTIZ | LISSO | BRYAN | ALEJANDRO | RETRADA 15/03/2010 | | | | | |
| 31 | ORTIZ | BALLESTEROS | VICTOR | HUGO | | | | | | |
| 32 | PERDOMO | SANCHEZ | PAULA | ANDREA | | | | | 25 | 21 |
| 33 | PERDOMO | SANZ | ALTERIN | ESTEFANY | RETRADA 27/06/2010 | | | | 4 | 22 |
| 34 | PERDOMO | SANCHEZ | STEPHANY | | | | | | | |
| 35 | PERDO | | JOHN | FREDY | | | | | 4 | 20 |
| 36 | QUINTERO | GARCIA | TANIA | ALEJANDRA | | | | | 20 | 24 |
| 37 | RAMIREZ | POLANCO | MARIA | FERNANDA | DESERTOR 02/03/2010 | | | | 45 | 24 |
| 38 | RINCON | LOPEZ | CARLA | ANDREA | | | | | | |
| 39 | RODRIGUEZ | GOMEZ | JULIETH | ALEJANDRA | | | | | 2 | 21 |
| 40 | ROJAS | BUSTRAGO | KAREN | TATIANA | | | | | | |
| 41 | RUBIO | CASTRO | KARLA | ORETTY | | | | | 42 | 22 |
| 42 | SANCHEZ | GARCIA | NELSON | ALEXANDER | | | | | | |
| 43 | VEGA | TOLE | JUAN | MARCEL | | | | | 3 | |
| 44 | VIRAS | GARCIA | ANDRES | FELPE | | | | | 45 | 25 |
| 45 | XANA | VELA | MIGUEL | ANGEL | | | | | 3 | 24 |

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEL PASTRANA BORRERO
SEDE CENTRAL - JORNADA TARDE
LISTADO DE ALUMNOS AÑO LECTIVO 2010
GRADO: 602

Segundo Período
Inglés

| No. | NOMBRE ALUMNO | | | | | | | | |
|-----|---------------|-----------|-----------|----------------|--------------------|--|--|--|--|
| 1 | ANCUDE | VIVAREZ | MARIA | DE LOS ANGELES | | | | | |
| 2 | ANTUN | TELLEZ | ANDRES | FELIX | | | | | |
| 3 | BALLEN | GONZALEZ | HETRAN | STANEN | | | | | |
| 4 | BENAVIDEZ | ENCINALES | LUIS | ANGEL | | | | | |
| 5 | BOJARDO | ESPINOSA | JUAN | CARLOS | | | | | |
| 6 | CABRERA | CARDONA | EDRILY | JOHANA | | | | | |
| 7 | CACHAYA | TRUJILLO | NATALIA | | | | | | |
| 8 | CERTUQUE | SERRANO | YANILETH | | | | | | |
| 9 | CHARRY | GUTIERREZ | USBERNEY | | | | | | |
| 10 | OSSELLAR | CONDE | JUAN | DAVID | | | | | |
| 11 | DAZ | ESCOBAR | IRENA | ANDREA | RETRABA 070400-0 | | | | |
| 12 | DAZ | SANCHEZ | YANETH | LIZETH | | | | | |
| 13 | FIGUEROA | QUINTERO | ANGIE | DANIELA | | | | | |
| 14 | FRANCO | BURGOS | DEBY | ALEJANDRO | | | | | |
| 15 | GARCIA | CARDONA | JOSHI | ESTEBAN | | | | | |
| 16 | GARCIA | VELAZQUEZ | JUAN | DAVID | | | | | |
| 17 | GARCIA | OCIOY | SPAYAN | DAVID | | | | | |
| 18 | GARCIA | SARATA | GERALDINE | | | | | | |
| 19 | OSWALDO | BARRAGO | CARLOS | ALBERTO | | | | | |
| 20 | DOMEZ | HERRERA | ARIMATAN | ANDRES | | | | | |
| 21 | GUTIERREZ | GONZALEZ | HELY | ANDREA | | | | | |
| 22 | GUTIERREZ | MOLINA | JOSE | GERMAN | | | | | |
| 23 | HERNANDEZ | SARRAGAN | PAULA | ANDREA | RETRABA 02/0201-0 | | | | |
| 24 | HERNANDEZ | SANCHEZ | STEFANIA | | RETRABA 26/02/2010 | | | | |
| 25 | LOPEZ | MONTELL | DANA | OSIELLA | | | | | |
| 26 | LOPEZ | SANTOS | MARIA | PAULA | | | | | |
| 27 | MARTINEZ | HERNANDEZ | LAURA | JOSEFANY | | | | | |
| 28 | MARTINEZ | CRUZ | ACRYANA | LUCIA | | | | | |
| 29 | MARILANDA | LASSO | LAURA | MARIA | | | | | |
| 30 | REYES | VALVEZ | ELIZABETH | | | | | | |
| 31 | MORENO | CABRERA | KAROL | DAYANA | | | | | |
| 32 | MURCOZ | GONZALEZ | YINA | PAULA | | | | | |
| 33 | ORTIZ | GARCIA | PAULA | ANDREA | | | | | |
| 34 | PERDOMO | MORA | LAURA | DANIELA | | | | | |
| 35 | RESTREPO | AMAYA | DANIELA | | | | | | |
| 36 | ROCO | VALLES | JENNYFER | LORENA | | | | | |
| 37 | RODRIGUEZ | RODRIGUEZ | ASHLY | DANIELA | | | | | |
| 38 | SERRANO | ALARCON | DANIEL | | | | | | |
| 39 | SANCHEZ | ALDANA | LUIS | EDUARDO | | | | | |
| 40 | SANCHEZ | REYES | FRANCIS | ANDRES | | | | | |
| 41 | TOVAR | TRUJILLO | JAMES | DAYANA | | | | | |
| 42 | WARGAS | PAWTEVEZ | LUIS | CARLOS | | | | | |

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEEL PASTRANA BORRERO
SEDE CENTRAL - JORNADA TARDE
LISTADO DE ALUMNOS AÑO LECTIVO 2010
GRADO: 602

410 de 500

| No. | NOMBRE ALUMNO | | | | | | | |
|-----|---------------|-----------|-----------|----------------|--|--|--|-------|
| 1 | ANDRADE | PARRIZ | MARIA | DE LOS ANGELES | | | | 4 30 |
| 2 | ANTURI | TELLEZ | ANDRES | FELIPE | | | | 25 31 |
| 3 | BALLEN | GONZALEZ | HERNAN | STIVEN | | | | 3 28 |
| 4 | BENAVIDEZ | ENCINALES | LUIS | ANGEL | | | | 35 30 |
| 5 | BOLANOS | ESPINOSA | JUAN | CARLO | | | | 25 29 |
| 6 | CABRERA | CARDONA | DERLY | JOHANA | | | | - |
| 7 | CACHAYA | TRUJILLO | NATALIA | | | | | 35 28 |
| 8 | CERTUCHE | SERRANO | YAMLETH | | | | | - |
| 9 | CHARRY | GUTIERREZ | LIBERNEY | | | | | 4 30 |
| 10 | CUELLAR | CONDE | JUAN | DAVID | | | | 33 28 |
| 11 | DAZ | ESCOMAR | JIMENA | ANDREA | | | | - |
| 12 | DAZ | SANCHEZ | YANITH | LIZETH | | | | 25 31 |
| 13 | FLOREZ | QUINTERO | ANGIE | DANIELA | | | | 33 31 |
| 14 | FRANCO | BURGOS | DEBBY | ALEJANDRO | | | | 4 34 |
| 15 | GARCIA | CARDONA | JOHN | ESTERAN | | | | 4 32 |
| 16 | GARCIA | VELLEGAS | JUAN | DAVID | | | | 5 33 |
| 17 | GARCIA | GODOY | BRAYAN | DAVID | | | | 3 30 |
| 18 | GRALDO | BUTRAGO | CARLOS | ALBERTO | | | | 25 41 |
| 19 | GOMEZ | HERRERA | JHONATAN | ANDRES | | | | 25 30 |
| 20 | GUTIERREZ | GONZALEZ | YULY | ANDREA | | | | 3 23 |
| 21 | GUTIERREZ | MOLINA | JOSE | GERMAN | | | | 4 31 |
| 22 | HERNANDEZ | BARRAGAN | PAOLA | ANDREA | | | | - |
| 23 | HERNANDEZ | SANCHEZ | STEFANA | | | | | - |
| 24 | LOPEZ | MONTIEL | DIANA | ISELLA | | | | 2 25 |
| 25 | LOPEZ | SANTOS | MARIA | PAULA | | | | 4 30 |
| 26 | MARTINEZ | HERNANDEZ | LAURA | JOSSANY | | | | 4 34 |
| 27 | MARTINEZ | CRUZ | ADRIANA | LUCIA | | | | 3 32 |
| 28 | MARULANDA | LISSO | LAURA | MARIA | | | | 4 30 |
| 29 | MEDINA | GALVZ | ELIZABETH | | | | | 3 24 |
| 30 | MORENO | CABRERA | KAROL | DAYANA | | | | 46 36 |
| 31 | MUNOZ | GONZALEZ | YINA | PAOLA | | | | - |
| 32 | ORTIZ | GARCIA | PAULA | ANDREA | | | | 45 36 |
| 33 | PERDOMO | MORA | LAURA | DANIELA | | | | - |
| 34 | RESTREPO | AMAYA | DANIELA | | | | | 45 32 |
| 35 | RICO | WALLES | JENNYFER | LORENA | | | | 45 42 |
| 36 | RODRIGUEZ | RODRIGUEZ | ASLY | DANIELA | | | | 5 38 |
| 37 | SERRANO | ALARCON | DANIEL | | | | | 3 35 |
| 38 | SUAREZ | ALDANA | LUIS | EDUARDO | | | | 35 34 |
| 39 | SUAREZ | RUEDA | JHORMAN | ANDRES | | | | 23 30 |
| 40 | TAYR | TRUJILLO | KAREN | CAYANA | | | | 4 33 |
| 41 | VARGAS | PANTEVEZ | LUIS | CARLOS | | | | 15 32 |

RENDIMIENTO ACADEMICO PRIMER PERIODO

GRADO 703-2011

| Codigo | Nombre | Datos | Fallas | Def. |
|--------------|-------------------------------------|---|--------|------|
| 40567412 | BAUTISTA GARZON KELLY YOHANA |  | 0 | 3.0 |
| 98060764719 | BAYONA GARCIA MAIRA ALEJANDRA |  | 0 | 3.0 |
| 26177316 | BERNAL CABRERA LEONARDO |  | 0 | 4.0 |
| 28230917 | CAMPOS RUIZ YULIETH FERNANDA |  | 0 | 4.7 |
| 27572279 | CARDOZO HURTADO MARIA FERNANDA |  | 0 | 5.0 |
| 34793768 | CASAVIANCA LOZANO YOAN MANUEL |  | 0 | 5.0 |
| 97121409180 | CHALA ESPAÑA VICTOR HUGO |  | 0 | 3.0 |
| 96051424767 | DE LA TORRE CORTES NELSON FRANCISCO |  | 0 | 2.1 |
| 24623680 | DIAZ PEREZ NAYLA YULIETH |  | 0 | 4.0 |
| 98042764663 | GARATEJO MENDEZ JUAN CAMILO |  | 0 | 5.0 |
| 97092327462 | GARCIA CARDONA MEYSON |  | 0 | 2.5 |
| 95022605977 | GARZON OVIEDO YENSI KATERINE |  | 0 | 1.8 |
| 941216285243 | GONZALEZ GUARNIZO YEINS SEBASTIAN |  | 0 | 2.0 |
| 27102079 | HERNANDEZ VELA AHARON |  | 0 | 2.3 |
| 94032113790 | HERNANDEZ VELASQUEZ ANYI YOJANA |  | 0 | 3.0 |
| 97062919268 | HERRERA FLOREZ JEISON DUVAN |  | 0 | 1.6 |
| 06921 | LAVAO GUARNIZO BRAHIAN DE JESUS |  | 0 | 3.8 |
| 97120106922 | LOSADA ROJAS NELSON CAMILO |  | 0 | 3.0 |
| 26523551 | MARTINEZ LUGO GERALDIN ISABEL |  | 0 | 4.8 |
| 95112025538 | MENDEZ GOMEZ ADRIANA LUCIA |  | 0 | 2.8 |
| 97092220765 | ORTIZ BALLESTEROS VICTOR HUGO |  | 0 | 3.0 |
| 96060808195 | PERDOMO NARVAEZ DANIELA |  | 0 | 4.8 |
| 98101365417 | PERDOMO SANCHEZ ESTEFANY |  | 0 | 4.8 |
| 97061920777 | PERDOMO SANCHEZ PAUBLA ANDREA |  | 0 | 4.5 |
| 96021411326 | PERDOMO TOVAR JOSE HARLEY |  | 0 | |
| 95090712862 | rodriguez garcia jhon harol |  | 0 | 3.8 |
| 98040864423 | SANCHEZ GARZON NELSON ALEXANDER |  | 0 | 3.3 |
| 98032852726 | SANCHEZ MOSQUERA CAMILO ANDRES |  | 0 | 3.0 |
| 96041701223 | SIERRA GARCES JUAN CAMILO |  | 0 | 2.6 |
| 96041701207 | SIERRA GARCES MANUEL ANDRES |  | 0 | 2.5 |
| 1003819399 | VARGAS ALAPE SANTIAGO |  | 0 | 3.9 |
| 26524296 | VEGA TOLE JUAN MANUEL |  | 0 | 5.0 |
| 29089653 | VIVAS GARZON ANDRES FELIPE |  | 0 | 2.3 |
| 27101542 | YARA VERA MIGUEL ANGEL |  | 0 | 2.3 |

RENDIMIENTO ACADEMICO PRIMER PERIODO

GRADO 704-2011

| Codigo | Nombre | Datos | Fallas | Def. |
|-------------|--------------------------------------|---|--------|------|
| 29890219 | ANDRADE RAMIREZ MARIA DE LOS ANGELES |  | 0 | 4.4 |
| 97070507327 | ANTURI TELLEZ ANDRES FELIPE |  | 0 | 3.5 |
| 26177406 | BOLAÑOS ESPINOSA JUAN CAMILO |  | 0 | 3.3 |
| 26523983 | CACHAYA TRUJILLO NATALIA |  | 0 | 4.3 |
| 97088813416 | CADENA SANCHEZ HEIDY YULIETH |  | 0 | 4.4 |
| 20793994 | CHARRY GUTIERREZ UBERNEY |  | 0 | 4.7 |
| 96122310245 | CUELLAR CONDE JUAN DAVID |  | 0 | 5.0 |
| 96110311378 | ERAZO LLANOS ANDRI YULIETH |  | 0 | 4.0 |
| 98080561199 | FARFAN PICHINA MARIA PAULA |  | 0 | 4.0 |
| 98101166422 | GARCIA CARDONA JOHN ESTEBAN |  | 0 | 3.5 |
| 4039722 | GARCIA GODOY BRAYAN DAVID |  | 0 | 4.4 |
| 98111065721 | GARCIA VILLEGAS JUAN DAVID |  | 0 | 5.0 |
| 99032712360 | GIRALDO BUITRAGO CARLOS ALBERTO |  | 0 | 5.0 |
| 96051427260 | GOMEZ ORDOÑEZ CESAR DUVAN |  | 0 | 4.3 |
| 1075208189 | GUTIERREZ GONZALEZ YULY ANDREA |  | 0 | 4.8 |
| 96051427260 | GOMEZ ORDOÑEZ CESAR DUVAN |  | 0 | 4.3 |
| 1075208189 | GUTIERREZ GONZALEZ YULY ANDREA |  | 0 | 4.8 |
| 97122923189 | GUTIERREZ MOLINA JOSE GERMAN |  | 0 | 4.4 |
| 97011821642 | GUTIERREZ SERREZUELA EDWIN FERNEY |  | 0 | 4.7 |
| 32607391 | LOPEZ MONTIEL DIANA GISSELLA |  | 0 | 3.0 |
| 34794161 | LOPEZ SANTOS MARIA PAULA |  | 0 | 3.0 |
| 28211948 | MARULANDA LASSO LAURA MARIA |  | 0 | 4.7 |
| 96122519357 | MONTENEGRO ROMERO MARIA ALEJANDRA |  | 0 | 4.5 |
| 26523683 | MORENO CABRERA KAROL DAYANA |  | 0 | 5.0 |
| 97070406130 | ORTIZ GARCIA PAULA ANDREA |  | 0 | 4.3 |
| 1005997012 | PULECIO BALLEEN KATHERINE |  | 0 | 4.8 |
| 28392717 | RESTREPO AMAYA DANIELA |  | 0 | 4.0 |
| 99111401418 | RICO WALLEES JENNYFER LORENA |  | 0 | 5.0 |
| 26529492 | RODRIGUEZ RODRIGUEZ ASLY DANIELA |  | 0 | 5.0 |
| 9071002183 | SANCHEZ MOSQUERA JHON JAIRO |  | 0 | 4.2 |
| 28190527 | SERRANO ALARCON DANIEL |  | 0 | 3.2 |
| 24774885 | SOLANO OCAMPO SAMIR |  | 0 | 3.0 |
| 26328872 | SUAREZ ALDANA LUIS EDUARDO |  | 0 | 3.2 |
| 97012623368 | VARGAS PANTEVEZ LUIS CARLOS |  | 0 | 4.3 |

