

**DISEÑO DE UN OVA PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN
GRADO SEXTO**

Lic. María Alejandra Gómez Acosta
Escuela de Educación, Universidad Sergio Arboleda
Maestría en Didáctica Digital
Mg. Angie Alzate
Octubre de 2023

Dedicatoria

Dedico este proyecto a Dios y a mi familia. A Dios por el milagro que hizo en mí, al regalarme una segunda oportunidad de vida, porque ha estado conmigo en todo momento, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mi familia, especialmente a mi madre, Ruby, mi hija, Mariana y muy especialmente a mis abuelos Rosaura y Manuel, quienes ya no están conmigo, pero que siempre velaron por mi bienestar y educación, siendo mi fortaleza en todo momento, apoyándome en cada reto que se me presenta sin dudar ni un solo momento en mi capacidad. Gracias a ellos soy quien soy. Los amo con mi alma.

Alejandra Gómez Acosta

Agradecimientos

Este proyecto es el resultado del esfuerzo conjunto de todos los que formamos el grupo de trabajo. Por esto agradezco a mi directora, Angie Alzate, quien a lo largo de este tiempo me ha brindado su apoyo y ha puesto a mi disposición sus capacidades y conocimientos en el desarrollo de esta propuesta; asimismo a mi tutora Juddy Torres quien estuvo siempre dispuesta a brindarme su apoyo y conocimientos. A mi hija quien ha sido mi soporte y fortaleza, a mi madre, mis hermanos y abuelos quienes me apoyan y motivan a cada paso, y por supuesto a toda la comunidad educativa del colegio Juan XXIII.

Alejandra Gómez Acosta

Resumen

El presente trabajo propone diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje, el cual se llevará a cabo por medio de un mundo 3D para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Juan XXIII en Mercaderes, Cauca, en referencia a la pregunta, ¿cómo se puede potenciar el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado sexto de la institución educativa Juan XXIII del municipio de Mercaderes, Cauca a través del diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)?

Esta idea surge a partir de una mirada introspectiva a la escuela pública urbano-rural, donde la necesidad de implementar herramientas digitales o tecnológicas son el referente para impactar el diario vivir del estudiante de hoy. El alumno actual está involucrado directamente y dentro de su contexto con diversas herramientas digitales que influyen en sus pensamientos, comportamiento y vida académica, de ahí que se plantee diseñar un recurso que esté acorde a la edad y necesidades del estudiante de hoy, esto con el fin de potenciar sus conocimientos e inculcar en él la motivación por el saber.

La presente propuesta se lleva a cabo dentro del aula de clase y durante la jornada escolar, dentro de estos espacios se implementan mecanismos didácticos atractivos para el estudiante y que están en concordancia con su actualidad y diario vivir.

***Palabras clave:** enseñanza-aprendizaje, aprendizaje significativo, didáctica digital, docente, estudiante actual, objeto virtual de aprendizaje.*

Abstract

The present work proposes to design a Virtual Learning Object, which will be carried out through a 3D world to enhance the learning of the English language in sixth grade students at Juan XXIII Educational Institution in Mercaderes, Cauca, in reference to the question, how can the English learning of sixth-grade students at Juan XXIII educational institution in the municipality of Mercaderes, Cauca be enhanced through the design of a Virtual Learning Object (VLO)?

This idea arises from an introspective look at the urban-rural public school, where the need to implement digital or technological tools is the reference to impact the daily life of today's student. The current student is directly involved and within their context with different digital tools that influence their thoughts, behavior, and academic life, hence the proposal to design a resource that is suitable for the age and needs of today's student, in order to enhance their knowledge and instill in them the motivation for learning.

This proposal is carried out within the classroom and during the school day, within these spaces attractive didactic mechanisms are implemented for the student and that are in accordance with their current life and daily routine.

Keywords: *teaching-learning, Meaningful learning, digital didactics, teacher, current student, virtual learning object.*

Tabla de contenido

Introducción	12
Capítulo Uno	13
1.1 Situación Problema a Intervenir	13
Descripción del Problema	13
Contextualización del Problema	16
1.2 Estado del Arte	17
Contexto Internacional	17
Herramientas Digitales	17
Pedagogía e Idioma	20
Contexto Nacional	21
Herramientas Digitales	21
Pedagogía e Idioma	23
Contexto Regional	25
Herramientas Digitales	25
Pedagogía e Idioma	26
1.3 Pregunta Problema	29
1.4 Justificación	29
1.5 Objetivos	31
Objetivo General	31
Objetivos Específicos	31
Capítulo Dos	32
2.1 Marco Teórico	32
Corrientes Pedagógicas	32

Aprendizaje Basado en Tareas	33
Aprendizaje Basado en Juegos.....	35
Inglés como lengua extranjera.....	37
Didáctica Digital.....	40
Objeto Virtual de Aprendizaje	41
Elaborando un OVA.....	41
Modelo ADDIE	43
Modelado 3D.....	44
Texturas, Materiales E Iluminación	45
Unity	46
Capítulo Tres.....	47
3.1 Metodología	47
Paradigma de Investigación	47
Enfoque de Investigación	47
Diseño de Investigación.....	48
Población	50
Muestra.....	50
3.2 Técnicas e Instrumentos.....	51
Técnicas	51
Diagnóstico	52
Observación Participante.....	52
Entrevistas.....	52
Instrumentos	53

Prueba Diagnóstica	53
Registro de Conductas Grupales.....	53
Entrevistas.....	56
Cronograma de actividades	59
Capítulo Cuatro	61
4.1 Presentación de Resultados	61
Objetivos.....	61
Objetivo 1 (Resultados de Prueba Diagnóstica)	61
Objetivo 2 (Resultados de Entrevista).....	65
Objetivo 3 (Resultados de Triangulación).....	68
4.2 Análisis de Resultados	71
Análisis de Prueba Diagnóstica	72
Análisis de Entrevistas	73
Análisis de Observaciones	74
Metodología	75
Interacción y Motivación	76
Construyendo el OVA	77
Diseño del recorrido virtual	78
Entorno	78
Modelado	78
Texturizado	79
Iluminación	80

Animación	81
Programación	82
Renderizado y puesta en marcha.....	83
Sobre el OVA	84
Idioma Extranjero	90
Capítulo Cinco	96
5.1 Conclusiones	96
5.2 Recomendaciones	98
Referencias Bibliográficas	99
Anexos	105
Cronograma de Actividades	105
Instrumentos.....	106
Prueba Diagnóstica	106
Evidencia (fotos) prueba diagnóstica aplicada a estudiantes.....	117
Entrevistas	121
Evidencia entrevista a estudiantes.....	122
Registro de Conductas Grupales	137
Consentimiento Informado	149

Tablas

Tabla 1. Fases del Diseño de Investigación	49
Tabla 2. Técnicas, Instrumentos y Características	51

Tabla 3. <i>Formato de Observación Primera Sesión</i>	55
Tabla 4. <i>Entrevista a Estudiantes</i>	56
Tabla 5. <i>Entrevista a Directivos</i>	57
Tabla 6. <i>Cronograma de Actividades</i>	59
Tabla 7. <i>Plan de área Inglés Sexto A</i>	70
Tabla 8. <i>Aspectos para la construcción del OVA</i>	78
Tabla 9. <i>ModeloADDIE para el diseño del OVA</i>	87
Tabla 10. <i>Temática a desarrollar dentro del OVA</i>	90

Tabla Figuras

Figura 1. <i>Estándares Básicos de Competencias</i>	13
Figura 2. <i>Estándares Básicos de Competencias parte II</i>	14
Figura 3. <i>Niveles de desempeño según el Marco Común Europeo</i>	38
Figura 4. <i>Niveles de desempeño en inglés</i>	39
Figura 5. <i>Modelo ADDIE</i>	43
Figura 6. <i>Pregunta 1</i>	60
Figura 7. <i>Pregunta 2</i>	61
Figura 8. <i>Pregunta 3</i>	61
Figura 9. <i>Pregunta 4</i>	61
Figura 10. <i>Pregunta 5</i>	62
Figura 11. <i>Pregunta 6</i>	62

Figura 12. Pregunta 7	62
Figura 13. Pregunta 8	63
Figura 14. Pregunta 9	63
Figura 15. Pregunta 10.....	63
Figura 16. Edad.....	70
Figura 17. Zona.....	71
Figura 18. Conocimiento Previo	71
Figura 19. Respuestas de la Prueba Diagnóstica	72
Figura 20. Mercaderes en 3D	78
Figura 21. Jugador Principal	78
Figura 22. Institución Educativa Juan XXIII.....	79
Figura 23. Torre de Agua	80
Figura 24. Parque, Iglesia, Banco	81
Figura 25. Interior de la casa	82
Figura 26. Interacciones.....	83
Figura 27. Language Land	85

Introducción

Los espacios de enseñanza y aprendizaje van evolucionando de manera que hoy en día es menester incluir dentro de ellos metodologías que impacten al estudiante actual, de ahí que la didáctica digital haga parte del día a día y de la metodología por implementar en cada salón de clase teniendo en cuenta que los espacios educativos son cambiantes.

De este modo el docente de hoy debe tener presente que la clase magistral ha pasado a un segundo plano, y que el estudiante actual está directamente relacionado con la tecnología; incluyendo así metodologías donde los recursos tecnológicos y/o digitales sean protagonistas. Puesto que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje el objetivo es atender las necesidades del contexto educativo actual, por ello se ha desarrollado dentro del presente trabajo el diseño de un mundo en 3D como Objeto Virtual de Aprendizaje donde se pretende potenciar el aprendizaje del inglés en los primeros años de escolarización secundaria.

Capítulo Uno

1.1 Situación Problema a Intervenir

Desde una mirada reflexiva a la escuela primaria urbano-rural, se puede evidenciar las falencias que por la falta de intensidad en la enseñanza del inglés debido a la carencia de docentes en el área de lengua extranjera en la escuela primaria pública y de recursos didáctico-digitales repercute en los estudiantes durante el bachillerato; dejando así de lado la importancia de aprender una lengua extranjera usando herramientas digitales, pues esto se hace cada vez más necesario en este mundo globalizado.

Descripción del Problema

De cara a las competencias mínimas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, algunos estudiantes de grado sexto llegan a bachillerato con conocimientos insuficientes dentro del área de inglés, debido a las falencias por la falta de intensidad horaria en la enseñanza del inglés durante la primaria, ya que en algunas partes del territorio nacional en la escuela primaria pública un solo docente es el encargado de orientar todas las materias así éste no tenga la formación académica que se requiere para enseñar las diversas materias, en este caso el idioma inglés.

Según los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional para el área de inglés, los estudiantes deben culminar la básica primaria con un nivel de inglés A2.1 (Básico I) el cual comprende una serie de estándares los cuales se dividen en habilidades de comprensión y producción que a su vez se subdividen en habilidades de escucha, lectura, escritura, monólogos y conversación, respectivamente.

A continuación se expone en la siguiente tabla lo requerido según el Ministerio de Educación Nacional para los grados cuarto y quinto de primaria, en cuanto a estándares, competencias y habilidades que deben tener los estudiantes al culminar la básica primaria.

Figura 1

Estándares Básicos de competencias



Escucha		Lectura	
• Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y mis compañeros durante un juego o una actividad.	2, 3	• Asocio un dibujo con su descripción escrita.	2
• Participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples.	1, 2	• Comprendo descripciones cortas sobre personas, lugares y acciones conocidas.	1, 2
• Identifico los nombres de los personajes y los eventos principales de un cuento leído por el profesor y apoyado en imágenes, videos o cualquier tipo de material visual.	1	• Ubico en un texto corto los lugares y momentos en que suceden las acciones.	1
• Reconozco algunos estados de ánimo a través del tono o volumen de voz en una historia leída por el profesor o en una grabación.	3	• Identifico las acciones en una secuencia corta de eventos.	1, 2
• Identifico de quién me hablan a partir de su descripción física.	1, 2	• Utilizo gráficas para representar la información más relevante de un texto.	2
• Comprendo información personal proporcionada por mis compañeros y mi profesor.	1, 2	• Utilizo el diccionario como apoyo a la comprensión de textos.	
• Identifico objetos, personas y acciones que me son conocidas en un texto descriptivo corto leído por el profesor.	1, 2	• Identifico elementos culturales como nombres propios y lugares, en textos sencillos.	1, 3
• Identifico la secuencia de las acciones y las asocio con los momentos del día, cuando alguien describe su rutina diaria.	1, 2, 3	• Leo y entiendo textos auténticos y sencillos sobre acontecimientos concretos asociados a tradiciones culturales que conozco (cumpleaños, navidad, etc.).	1, 3
• Memorizo y sigo el ritmo de canciones populares de países angloparlantes.	3	• Reconozco, en un texto narrativo corto, aspectos como qué, quién, cuándo y dónde.	1, 2
		• Participo en juegos de búsqueda de palabras desconocidas.	1, 2, 3

Tomado de Estándares básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés

Figura 2

Estándares Básicos de Competencias parte II



Escritura	Monólogos	Conversación
<ul style="list-style-type: none"> • Escribo sobre temas de mi interés. 2 • Escribo descripciones y narraciones cortas basadas en una secuencia de ilustraciones. 2 • Escribo tarjetas con mensajes cortos de felicitación o invitación. 1, 2, 3 • Describo los rasgos personales de gente de mi entorno. 1, 2 • Enlazo frases y oraciones usando conectores que expresan secuencia y adición. 1, 2 • Escribo textos cortos que describen mi estado de ánimo y mis preferencias. 1, 2 • Uso adecuadamente estructuras y patrones gramaticales de uso frecuente. 1, 2 • Verifico la ortografía de las palabras que escribo con frecuencia. 1 • Escribo pequeñas historias que me imagino. 1, 2, 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Me describo a mí o a otra persona conocida, con frases simples y cortas, teniendo en cuenta su edad y sus características físicas. 1, 2, 3 • Uso oraciones cortas para decir lo que puedo o no puedo hacer. 1, 2 • Deletreo palabras que me son conocidas. 1 • Expreso en una palabra o frase corta, cómo me siento. 1, 2 • Digo un texto corto memorizado en una dramatización, ayudándome con gestos. 3 • Describo con oraciones simples el clima y determino la ropa necesaria, según corresponda. 2, 3 • Recito un trabalenguas sencillo o una rima, o canto el coro de una canción. 1, 3 • Hablo de las actividades que realizo habitualmente. 1, 2 • Busco oportunidades para usar lo que sé en inglés. 3 • Puedo hablar de cantidades y contar objetos hasta mil. 1, 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Respondo a preguntas personales como nombre, edad, nacionalidad y dirección, con apoyo de repeticiones cuando sea necesario. 1, 2 • Puedo saludar de acuerdo con la hora del día, de forma natural y apropiada. 2, 3 • Saludo cortésmente de acuerdo con la edad y rango del interlocutor. 2, 3 • Solicito a mi profesor y a mis compañeros que me aclaren una duda o me expliquen algo sobre lo que hablamos. 2, 3 • Pido y acepto disculpas de forma simple y cortés. 2, 3 • Sigo y doy instrucciones básicas cuando participo en juegos conocidos. 1, 2 • Mantengo una conversación simple en inglés con un compañero cuando desarrollo una actividad de aula. 1, 2 • Pregunto y respondo sobre las características físicas de objetos familiares. 1, 2 • Respondo preguntas sobre mis gustos y preferencias. 1, 2 • Puedo cortésmente llamar la atención de mi profesor con una frase corta. 1, 2, 3

Tomado de Estándares básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés

De aquí que se podría decir que algunos de los currículos o guías de los programas tradicionales están totalmente en contraposición a la cotidianidad, necesidades, fortalezas, recursos y cultura de los aprendices; tales como la no inclusión de herramientas tecnológicas

dentro del aula ni dentro del plan de área o currículo, se dejan de lado los conocimientos previos, se trabaja desde un enfoque conductista, se enfocan hacia la enseñanza desde contextos que los estudiantes no conocen y por ello son poco prácticos y productivos. En ese sentido, los estudiantes son forzados a aprender y, los profesores a enseñar algo que ellos no conocen.

Por otro lado, como lo mencionan Sierra, Palmezano y Romero (2018) se evidencia que muchas escuelas no cuentan con espacios físicos ni de redes de internet en las instituciones educativas públicas colombianas, no solo para apoyar el aprendizaje en el área de inglés si no en muchas otras áreas, esto es notorio al visitar un colegio urbano- rural, en términos generales, ya que no se tienen en cuenta las realidades económicas y sociales de estas áreas, ni la diversificación necesaria en los contenidos temáticos. (p.14)

Al visitar la institución Educativa Juan XXIII se puede observar que los estudiantes de grado sexto llegan de la escuela Lisandro Vásquez Meléndez con conocimientos solamente de vocabulario, tal como prendas de vestir, colores, número del uno al diez y animales domésticos. Además no cuentan con materiales didácticos para la práctica y producción de su aprendizaje, pues dicha escuela, solo cuenta con una sala de sistemas, la cual no posee las herramientas didácticas ni tecnológicas necesarias para un aprendizaje práctico del idioma inglés como internet, que posibilita la interacción del estudiante por medio de vídeos, juegos en línea, cuentos, audios, etc.

Contextualización del Problema

La institución Educativa Juan XXIII y su sede Lisandro Vásquez Meléndez es un establecimiento público perteneciente a la Secretaria de Educación y Cultura del departamento del Cauca en el Municipio de Mercaderes. Esta institución cuenta con un aproximado de 500 estudiantes de población mixta, donde solo se orienta el área de inglés de manera intensiva en los grados de bachillerato y de manera básica en la primaria.

Actualmente, se cuenta con un docente por cada grado en la básica primaria quien orienta todas las materias y dos docentes de inglés quienes se encargan de orientar a la básica secundaria y la media respectivamente.

1.2 Estado del Arte

Teniendo en cuenta la relevancia de los antecedentes se hizo una búsqueda donde se encontraron un total de 20 documentos relacionados con el tema de investigación. Los cuales se clasificarán de acuerdo con las categorías de herramientas digitales y pedagogía e idioma dentro de los ámbitos internacional, nacional y regional.

Contexto Internacional

Los trabajos que son referencias para el presente proyecto son los siguientes

Herramientas Digitales.

Dentro de las investigaciones que se encuentran relacionadas con el presente trabajo se encontró que incluir herramientas digitales dentro del aula potencia el aprendizaje de cualquier área del conocimiento.

Dentro del contexto internacional y teniendo en cuenta la categoría *herramientas digitales*, se presenta la primera investigación la cual pretende, por medio de un videojuego potenciar tanto la enseñanza como el aprendizaje de la lengua inglesa.

A nivel internacional, la investigación realizada por Carbonell, Castillo, Contero, Saorín y Torres (España) en el año 2012, titulada *Modelado 3D como herramienta educativa para el desarrollo de competencias de los nuevos grados de Bellas Artes*, presenta:

Un estudio piloto que tiene como objetivo describir el desarrollo de un taller de modelado 3D como recurso de innovación educativo que desarrolle competencias en bellas artes dentro de la educación superior, se propone la elección de un sistema de representación adecuado, el uso de herramientas tecnológicas avanzadas y el desarrollo de la capacidad de visión espacial. Esta investigación tuvo como población a los estudiantes de Grado de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna.

Se eligió el software Google Sketchup 8 para ser implementado en el taller, se midió la influencia del desarrollo del taller por medio de una encuesta de la que fueron participes los estudiantes al final del taller; para medir el efecto sobre la visión espacial se usó Metal Rotation Test (MRT).

Como resultados se obtuvo que el taller aumentó significativamente la capacidad espacial de los participantes, asimismo, mejoró la motivación de los estudiantes y se demostró que la mayoría de los participantes prefiere los formatos digitales que los de papel. (Carbonell, Castillo, Contero, Saorín y Torres, 2012)

Con esto cabe resaltar que el uso del 3D potencia en el estudiante el aprendizaje, ya que es una herramienta tecnológica visualmente agradable que motiva al alumno llevándolo hacia un aprendizaje significativo.

Se encontró también la investigación de Molinero y Chavéz (México) en el año 2019, titulado *Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior* quienes presentan:

Una investigación que busca determinar cuáles son las herramientas tecnológicas más usadas dentro de un ambiente universitario, asimismo, pretende identificar la influencia de éstas, dentro del proceso educativo de 224 estudiantes de licenciatura y postgrado.

Dentro de las herramientas educativas más usadas por los estudiantes estaba *Word* y *power point* de Microsoft, así como también skype y el uso de la computadora para desarrollar tareas universitarias era predominante, también se evidenció el uso de plataformas como canvas y socrative.

Gracias a esta investigación se pudo comprobar que los estudiantes usan con frecuencia herramientas educativas que a futuro podrían ser útiles dentro del ejercicio educativo, teniendo siempre en cuenta que el mundo digital va en progreso y con él la enseñanza y aprendizaje va evolucionando, resaltando así la importancia de la tecnología dentro del ámbito educativo. (Molinero, Chavéz , 2019)

Se tiene también a Cevallos, Chabla, Paredes y Tomalá (Ecuador) en el año 2020 con el proyecto titulado *Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes* el cual plantea

Indagar acerca del uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza- aprendizaje con el fin de motivar al estudiante, se realizó una encuesta a 49 profesores de tres instituciones educativas de la provincia de Santa Elena, esta encuesta tuvo como objetivo determinar el uso de herramientas tecnológicas y su influencia en la motivación del estudiantado.

Según docentes y estudiantes encuestados, la mayoría manifiesta que el uso de la tecnología es relevante dentro del proceso educativo actual, las encuestas muestran que la tecnología tiene una aceptación mayoritaria dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y que este tipo de herramientas acrecientan la motivación del estudiante. (Cevallos, Chabla, Paredes y Tomalá, 2020)

Ferreira, Campanari y Rodrigues (Brasil) en el año 2020 presentan el proyecto titulado *La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional* el cual plantea:

Implementar la realidad virtual en los ámbitos de educación básica y profesional con el fin de analizar la calidad del proceso educativo dentro del marco de la emergencia de salud mundial por covid 19.

Según el análisis de algunos estudios previos se evidencia que el uso de las tecnologías es parte fundamental dentro del proceso educativo, pero aún hay falencias en su implementación, ya que los docentes no cuentan con la formación de las herramientas digitales pertinentes para llevar a cabo la realidad virtual dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. (Ferreira, Campanari y Rodrigues, 2020)

Por otra parte, Calvo-Ferrer y Belda-Medina (España) en el año 2021, presentaron el proyecto titulado *El videojuego subtitlelegends para la enseñanza de lengua inglesa en el ámbito de la traducción y la interpretación: planificación docente y percepción del alumnado*, presenta:

Un estudio que pretende demostrar cómo las competencias lingüísticas en los estudios de traducción e interpretación mejoraron a partir de contenidos del videojuego *Subtitle Legends*. Así mismo, se muestra lo apropiado de la implementación de esta didáctica en el contexto educativo actual, pues se hace un análisis de la opinión de los estudiantes con respecto a la utilidad del videojuego hacía el desarrollo de destrezas orales y de destrezas escritas en lengua inglesa.

El videojuego se implementó en el curso 2019-2020 en la materia *Lengua B (I): inglés*, de la carrera en Traducción e Interpretación de la Universidad de Alicante, contó con 68 participantes. Al iniciar el curso, los estudiantes tuvieron la oportunidad de trabajar con el videojuego y su editor, recibiendo instrucciones al respecto. El jugador debía identificar errores en los subtítulos teniendo como referencia un audio en inglés, así pues se puso en práctica la comprensión oral de lengua, la traducción gramatical, ortotipografica, léxica y semántica. (Calvo y Medina, 2021, pp 75, 83)

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el anterior trabajo, se puede concluir que gracias al videojuego presentado por los investigadores, los participantes pudieron asumir diferentes roles, así como también el desarrollo de destrezas. Estas tareas se llevaron a cabo de manera colaborativa por medio de herramientas digitales (editores de texto, software de audio,

etc.) y se logró evidenciar que es posible integrar la didáctica en el aula y por medio de ella potenciar el aprendizaje de los estudiantes.

Por último se tiene la investigación de Alzate (España) en el año 2022 titulada *Tridilab Una experiencia de enseñanza del diseño y el modelado 3D, a partir de la artesanía. Una investigación basada en las artes*, presenta:

Una propuesta que pretende diseñar una estrategia de educación artística para favorecer el aprendizaje de conceptos de modelado 3D tomando como base piezas artesanales, esta propuesta está dirigida a estudiantes de diseño digital.

El proyecto también tiene como propósito la búsqueda de nuevas posibilidades de enseñanza, posibilidades que tengan como punto central la investigación y la práctica artística, contrario a lo actual que se basa principalmente en el currículo y el software; así como también abre la posibilidad de incluir tecnologías de realidad aumentada.

Para concluir, se encontró que la estrategia aportó a la alfabetización visual de los estudiantes, esto se evidenció mediante la comparación de ejercicios realizados de manera tradicional y la propuesta metodológica implementada en el proyecto. La propuesta le dio al estudiante más opciones creativas y de criterio estético, cosa que difiere de la enseñanza actual que solo se basa en el seguimiento de instrucciones estructuradas. (Alzate, 2022)

Con esto se puede afirmar que la implementación de herramientas digitales como el 3D, la realidad virtual, los OVA, la Tics, etc. mejoran, motivan y potencian el aprendizaje de los estudiantes, ya que se juega directamente con lo visual y con la creatividad, convirtiendo a la tecnología en una estrategia metodológica y/o educativa que se adapta al mundo actual y en caso del presente proyecto, se adapta a la población objeto, estudiantes nativos digitales.

Pedagogía E Idioma. En relación con la categoría presentada se encontró el trabajo realizado por Yip y Kwan (Hong Kong) en el año 2006, titulado *Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary*, presenta

Una investigación sobre la viabilidad de juegos en línea para el aprendizaje de vocabulario en inglés entre algunos alumnos de primer ciclo.

En esta investigación de carácter cuasi experimental tuvieron participación tres profesores y 100 estudiantes de ingeniería. Por medio de juegos en línea encontrados en la web y seleccionados cuidadosamente, el grupo experimental aprendió vocabulario, a su vez, se

enseñaba el mismo vocabulario al grupo de control mediante actividades basadas en lecciones. El test inicial y el test final se llevaron a cabo durante la primera y la novena semana respectivamente.

Como resultado, se obtuvo que el grupo experimental mejoró en el test final. En general, el grupo experimental prefirió el aprendizaje a través de juegos educativos digitales en comparación las lecciones tradicionales. Los docentes calificaron como excelente la opción de juegos en línea sin embargo, manifestaron su preocupación frente a la necesidad de los recursos frente a la implementación de juegos en línea. (Yip, Kwan, 2006.)

Dentro de esta categoría y dentro del ámbito internacional, se tiene la investigación realizada por Montanher, Monteiro y Zadi (Brasil) en el año 2021, titulado *Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo*, presenta

La implementación de un juego educativo digital para el aprendizaje del inglés en hablantes nativos del portugués. Se desarrolló este juego tipo RPG el cual tiene como interlocutor un chatbot, esto con el fin de motivar al alumno por medio de la interacción estudiante- juego hacia un aprendizaje significativo del inglés.

Este trabajo está dirigido a estudiantes con nivel de inglés entre A1 Y B1 estándar según el Marco Común Europeo.

Cabe resaltar que los resultados de esta investigación son una propuesta hacia futuros prototipos así como también el impacto en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. (Montanher, Monteiro y Zadi, 2021)

En relación con la presente propuesta y teniendo en cuenta las conclusiones obtenidas en las anteriores investigaciones, cabe mencionar que los resultados arrojaron una mejoría notoria tanto en estudiantes como docentes, asimismo la opinión de éstos cambio de forma positiva en cuanto a la necesidad de aprender y enseñar usando estrategias metodológicas digitales.

Contexto Nacional

Herramientas Digitales. En el ámbito nacional, y tomando como referencia la categoría *herramientas digitales*, donde se toma en cuenta al videojuego como herramienta de aprendizaje, se presentará primeramente la investigación realizada por Barón, Duarte y Muñoz en el año 2015, titulado *proceso del aprendizaje del inglés a través de los videojuegos*.

Este trabajo propone comprobar la eficiencia de herramientas tecnológicas tales como los videojuegos para el aprendizaje del inglés en los estudiantes de quinto semestre de la licenciatura de lenguas modernas de la Universidad Escuela Colombiana De Carreras Industriales ECCI de la ciudad de Bogotá, Colombia.

La presente investigación plantea que los videojuegos potencian las habilidades para el aprendizaje del inglés ya que el idioma que predomina en los videojuegos es el inglés, además de captar la atención de quien juega, puesto que los videojuegos necesitan de concentración y son muy visuales.

Según los resultados obtenidos los videojuegos como herramienta educativa potenciaron las habilidades de comunicación de los estudiantes de quinto semestre de la universidad ECCI, desarrollando en ellos habilidades para el aprendizaje del inglés tales como la habilidad oral, de lectura y de escucha, teniendo en cuenta que los videojuegos hacen parte de la cotidianidad de dichos estudiantes. (Barón, Duarte y Muñoz, 2015)

La anterior investigación se puede tomar como referente para afirmar que los videojuegos o las herramientas tecnológicas que son llamativas o hacen parte del diario vivir del estudiante puede potenciar el desarrollo del aprendizaje dentro de áreas como el inglés, mejorando así las habilidades comunicativas de oralidad, escucha, lectura o escritura.

Por otra parte, y dentro de esta misma categoría, se tiene el artículo *Diseño de un material didáctico computarizado para la enseñanza de oscilaciones y ondas, a partir del estilo de aprendizaje de los estudiantes* por Ruiz-Macías, E., y Duarte, J. E. en el año 2018.

Este trabajo se llevó a cabo con 27 estudiantes del grado undécimo, pertenecientes a la Institución Educativa Técnica Valentín García, de Labranza grande, Boyacá, Colombia; se fundamenta en la propuesta metodológica de Galvis Panqueva para el desarrollo de software, la cual busca obtener una herramienta multimodal que potencie el aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias naturales, específicamente en ondas y oscilaciones.

Para la selección del material computarizado y el tipo de actividades a desarrollar, se tuvo en cuenta el estilo de aprendizaje de los estudiantes el cual se estableció a partir de la caracterización de la población.

Se obtuvo que el aprendizaje de las ciencias naturales a partir de materiales computarizados y actividades didácticas digitales se potencializó gracias a la herramienta

didáctico-tecnológica implementada, ya que estos recursos hicieron que el estudiante fuera sujeto activo del proceso de enseñanza aprendizaje, permitiéndole así ir a su propio ritmo y hacer auto-retroalimentación de su proceso. (Ruiz-Macías, Duarte, 2018)

Dentro del mismo ámbito y tomando como referencia la categoría *herramientas digitales*, se presentará el artículo científico realizado por Ramírez Espinosa (Colombia) en el año 2021, titulado *Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria*.

Dicho trabajo pretende diseñar un videojuego de roles que tenga relación con el contexto, teniendo como objetivo el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de grado noveno del Colegio Cundinamarca ubicado en Bogotá, como propuesta para contribuir a la educación para la paz.

En este trabajo las herramientas TIC utilizadas y la metodología son los principales referentes teóricos sobre pensamiento crítico y los métodos y las didácticas para su desarrollo donde se obtuvo que para los docentes el uso de recursos tics en la educación ayudó a potenciar el desarrollo de habilidades presentes en el pensamiento crítico contribuyendo también al desarrollo diferentes habilidades afines.

Al final de la investigación se potenciaron tendencias mediante trabajos que usaron herramientas como los videojuegos, de ahí que sea menester tener en cuenta que el uso de diferentes herramientas tecnológicas y/o digitales favorece el desarrollo de habilidades así como también fomentan en el estudiante el pensamiento crítico. (Ramírez, 2021, pp 45)

Pedagogía e Idioma. Así mismo se encontró dentro de la categoría *pedagogía e idioma*, la investigación realizada por Vergara, Nielsen y Niño (Colombia) en el año 2021, titulado *La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia*, el cual presenta

La implementación de un material educativo gamificado que fortalezca la habilidad oral en inglés, en estudiantes de primera infancia, el estudio tiene como objetivo determinar el aprendizaje en 70 estudiantes de 4 a 6 años, pertenecientes a la institución educativa Colegio Gimnasio Bilingüe, ubicado en el municipio de Zipaquirá, Colombia.

La implementación de los recursos didácticos gamificados se llevó a cabo con una población de 70 estudiantes a través de la herramienta Zoom (Debido a la emergencia COVID

19). Para el desarrollo de la propuesta, el material educativo tuvo como base el modelo constructivista donde el profesor era guía para el estudiante con el fin de retroalimentar gramática, pronunciación y vocabulario. Además se realizaron actividades de karaoke empleando la aplicación móvil Lirycs training con el fin de mejorar la fluidez en los estudiantes al momento de hablar en inglés.

Como resultado se pudo evidenciar que el nivel de desempeño de los estudiantes mejoró de manera considerable, ya que 25 de ellos obtuvieron un nivel bajo en la prueba inicial, mientras que sólo 5 estudiantes se ubicaron en nivel bajo en la prueba final. Asimismo, cabe resaltar que en el test inicial solamente 2 estudiantes alcanzaron un nivel de desempeño superior, y en el test final 22 estudiantes obtuvieron este nivel. (Vergara, Nielsen y Niño, 2021, pp 573)

Siguiendo con la categoría *pedagogía e idioma* se encontró que Cardozo, Duarte y Fernández (Colombia) año 2018, realizaron la investigación titulada *Estrategia didáctica, mediada por TIC, para mejorar las competencias lecto-escritoras en estudiantes de primero de primaria* donde se determina la importancia de la estrategia didáctica propuesta y busca reflexionar el desempeño didáctico- pedagógico de los educadores en la llamada era digital.

Primeramente se aplicó una prueba diagnóstica, aplicada a treinta y cuatro estudiantes, la cual dio a conocer que catorce de ellos obtuvieron un nivel básico-bajo en los procesos de lectura comprensiva, lectura en voz alta, caligrafía y redacción. Mientras que veinte estudiantes alcanzaron un desempeño alto y superior en promedio en las cuatro variables.

La aplicación de herramientas TICs dentro de la estrategia didáctica para mejorar habilidades, se implementó durante las sesiones mediante videos de Monosílabo, Sebran'sABC's y G-Compris, las cuales permitieron fortalecer el aprendizaje de lectoescritura en estos estudiantes.

Los resultados muestran que la estrategia didáctica impulsó nuevas formas de lectura y escritura, teniendo como base dentro del aula las herramientas audiovisuales disponibles en la web. La utilización de software libre como Sebran'sABC's y G-Compris, e instalación en computadores sin importar las especificaciones de éstos, y sin necesidad de Internet, facilitaron su implementación en el aula, permitiendo así, potenciar las habilidades lecto-escritoras. (Cardozo, Duarte y Fernández, 2018, pp 244)

En este sentido, se puede afirmar que cuando se implementan actividades digitales como parte de la didáctica y metodología de clase, los estudiantes son capaces de lograr por sí mismo resultados satisfactorios teniendo como guía al docente, ya que este tipo de herramientas digitales promueven la motivación y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Contexto Regional

Herramientas Digitales. Dentro del ámbito regional y la categoría *herramientas digitales*, se encontró el proyecto de investigación realizado por Hoyos, Olave, Medina, Vivas y Volverás (Colombia) en el año 2019, titulado *Aprendizaje de las Leyes de Newton en la Educación Superior a través de la gamificación*, presenta el diseño e implementación de una aplicación móvil que permite potenciar el aprendizaje de las leyes de Newton en los estudiantes de primer semestre de física I, en el programa de Ingeniería de la Corporación Universitaria Comfacauca.

Para alcanzar el objetivo, primero se revisaron diferentes aplicaciones en play store donde se encontró que ninguna de las aplicaciones sobre las leyes de Newton cumplía con el objetivo del proyecto el cual es motivar el aprendizaje, pues solamente se limitaban a ser calculadoras.

Según los resultados obtenidos, es posible afirmar que la aplicación móvil, mejoró el aprendizaje de las leyes de newton, ya que el estudiante se motivó a aprender y esto hizo que los resultados en física I de la ingeniería se vieran afectados positivamente; con esto se puede afirmar que las herramientas didácticas digitales ya sea por medio de Ovas, Apps o cualquier otro recurso tecnológico hacen que los estudiantes se motiven por aprender potenciando así su aprendizaje en cualquier rama del conocimiento. (Hoyos, Olave, Medina, Vivas y Volverás, 2019)

En el ámbito regional, y dentro de esta misma categoría se encontró el proyecto de investigación realizado por Henao, Velasco y Ospina (Colombia) en el año 2021, titulado *Diseño y Evaluación de Objetos Virtuales de Aprendizaje sobre el patrimonio cultural de Popayán para el desarrollo de la competencia léxica en inglés de los estudiantes de Licenciatura en Lenguas Modernas con énfasis en inglés y Francés de la Universidad del Cauca*, presenta el diseño instruccional y multimedial de OVAs usando la metodología DICREVOA.

Se evaluaron las OVAs por medio de un cuestionario de satisfacción de estudiantes de un objeto de aprendizaje administrado a estudiantes y un cuestionario sobre la calidad de Objetos de Aprendizaje administrado a egresados del programa licenciatura en Lenguas Modernas Inglés. Francés de la Universidad del Cauca.

Según los resultados obtenidos, es posible afirmar que los OVAs diseñados por dicha propuesta de investigación, cumplieron con las características, funciones y propósitos que se les atribuyeron como herramientas pedagógicas desde la perspectiva de los posibles usuarios de los mismos. (Henaó, Velasco y Ospina, 2021)

Por otra parte, se tiene el proyecto de Córdoba, Gaón, Mulcué, Lara y Ramos (Colombia) en el año 2021 quienes presentaron el proyecto titulado *Bilingual Education Proposal (English) In Natural Sciences And Mathematics, Supported By The Design And Evaluation Of Virtual Learning Objects (Vlos) In The Fifth-Grade Students Centro Docente Rafael Tello-Santander De Quilichao* el cual presenta

Un proyecto que pretende diseñar un OVA como propuesta educativa bilingüe en Ciencias Naturales y matemáticas en estudiantes de grado quinto del colegio Rafael Tello En el municipio de Santander de Quilichao, Cauca.

La propuesta estuvo basada de acuerdo al PEI y los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras propuestos por el MEN, se aplicaron instrumentos tales como la encuesta la cual permitió medir el impacto de la propuesta en los estudiantes objeto de estudio.

Los resultados muestran que la implementación del OVA potenció en los estudiantes el aprendizaje y se logró alcanzar el nivel estipulado por el MEN para grado quinto tanto en ciencias naturales como en matemáticas, se obtuvo también que los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) como apoyo a la propuesta de educación bilingüe son un instrumento motivador para los estudiantes en términos de aprendizaje y participación en las clases, ya que los invitan a investigar, lo que resulta en un aprendizaje autónomo. (Córdoba, Gaón, Mulcué, Lara y Ramos, 2021)

Dentro de esta misma categoría se encontró el trabajo de grado de Herrera, Martínez y Mutis (Colombia) en el año 2021 quienes presentaron el proyecto titulado *Diseño y Evaluación de Objetos Virtuales de Aprendizaje para el desarrollo del conocimiento declarativo de*

referentes culturales a través del análisis funcional del tipo textual lírico narrativo en Inglés el cual presenta

Un estudio que tiene como finalidad diseñar y evaluar OVA para desarrollar el conocimiento declarativo cultural a través del análisis funcional textual lírico en inglés en los estudiantes de octavo semestre del Programa de Licenciatura en Lenguas Modernas con énfasis en Inglés y Francés de la Universidad del Cauca sede Popayán.

Según los resultados obtenidos los estudiantes de octavo semestre mostraron una actitud positiva frente al OVA como Objeto de Aprendizaje y como herramienta pedagógica.

Los resultados mostraron que los docentes prefieren usar los OVA como recursos educativos para la enseñanza del inglés como lengua extranjera (ILE) porque es un recurso que apoya tanto a estudiantes como docentes. (Herrera, Martínez y Mutis, 2021)

Se tiene también el trabajo de Arbeláez, Chavarriaga y Girón (Colombia) quienes en el año 2022 presentaron la propuesta titulada *El desarrollo de habilidades lectoras y escritoras mediante plataformas digitales como herramienta didáctica en tiempos de pandemia en grado quinto B de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Popayán sede Anexa* el cual propone

Un proyecto que pretende estimular el desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras mediante plataformas digitales como herramienta didáctica teniendo en cuenta la emergencia sanitaria por Covid-19 a nivel mundial.

La implementación de las plataformas digitales en los estudiantes de grado quinto demostró que es necesario involucrar la didáctica digital dentro del ámbito educativo, ya que los estudiantes se motivan y es más fácil mediante los recursos digitales llegar al objetivo de aprendizaje significativo con los estudiantes. (Arbeláez, Chavarriaga y Girón, 2022)

Pedagogía e Idioma. Dentro de esta categoría se exponen los proyectos referentes a la parte pedagógica y/o de idioma que han sido desarrollados mediante herramientas digitales y/o tecnológicas a nivel regional.

El primer trabajo es el de Carabalí, Cuenca, Gómez, Moreno y Paz (Colombia) en el año 2021, quienes presentaron el trabajo de investigación titulado *Gammificación y aprendizaje Basado en Juegos (GBL) y actividades de implementación para innovar en las estrategias de*

aprendizaje en el desarrollo de las clases de inglés de grado tercero en las escuelas Mercedes Pardo de Simmons y Laura Valencia, donde se presenta

La implementación de juegos y el uso de la gamificación para la enseñanza del idioma inglés en dos instituciones educativas de educación primaria del Municipio de Popayán, Cauca.

Se implementaron algunas herramientas tecnológicas con los estudiantes de grado tercero de ambas instituciones educativas, las cuales evidenciaron que los alumnos tienen un gran manejo de los videojuegos y de herramientas didácticas digitales lo cual promovió la motivación y la curiosidad de ellos para aprender inglés.

Como resultado se obtuvo que la implementación del aprendizaje basado en juegos y la gamificación potenció la motivación y por ende el aprendizaje de los estudiantes, evidenciando que el uso de herramientas tecnológicas es fundamental dentro de la educación y encamina a los estudiantes hacia un aprendizaje en contexto. (Carabalí, Cuenca, Gómez, Moreno y Paz, 2021)

Por otra parte, se tiene el trabajo de Gómez, Medina, Urbano y Vergara (Colombia) en el año 2021, titulado *proposal based on GBL activities as a tool for the development of meaningful learning in English supported by VLO for fourth grade students at José Edmundo Sandoval school* el cual presenta

Una investigación que tiene como objetivo proponer actividades mediante Objetos Virtuales de Aprendizaje teniendo como metodología el Aprendizaje Basado en Juegos para desarrollar en los estudiantes un aprendizaje significativo en inglés.

El proyecto se llevó a cabo con los estudiantes del grado cuarto de primaria del colegio José Edmundo Sandoval en el municipio de Santander de Quilichao en el departamento del Cauca.

Esta investigación muestra que las actividades de aprendizaje basadas en juegos son una herramienta de apoyo educativo creada para ser utilizada por los maestros y ayudar al proceso de aprendizaje de los estudiantes de una manera divertida, didáctica y motivadora. Por un lado, este tipo de actividad creó un ambiente que motivó a los estudiantes a usar el inglés y salir de su zona de confort, a pesar de su conocimiento limitado del tema. Por otro lado, el ambiente del juego les proporcionó confianza a los alumnos.

Se concluyó que las actividades basadas en juegos presentadas a través de los OVA contribuyeron al desarrollo de un aprendizaje significativo, siendo así un apoyo para maestros y

estudiantes; así pues, los docentes manifestaron implementar la herramienta OVA basada en actividades de GBL en sus próximas clases de inglés. (Gómez, Medina, Urbano y Vergara, 2021)

Además se encontró la propuesta de Gómez, Ordoñez y Solano (Colombia) en el año 2021 titulada *Design and evaluation of virtual learning objects for the identification of the use of three-token phrasal verbs by intermediate English students of the bachelor in Modern Languages with emphasis on English and French at Universidad del Cauca* la cual presenta

Una investigación que pretende diseñar y evaluar objetos virtuales de aprendizaje (OVAs) para la identificación del uso de verbos frasales de tres *tokens* (VFTT) por parte de los estudiantes de inglés intermedio del Programa de Licenciatura en Lenguas Modernas con énfasis en Inglés y Francés (PLLMEIF) de la Universidad del Cauca.

Los resultados de las evaluaciones arrojaron resultados que afirman que gracias al OVA fue posible trabajar de manera didáctica la enseñanza del inglés motivando así tanto a docentes como a estudiantes sobre el uso de las TICs. (Gómez, Ordoñez, Solano, 2021)

1.3 Pregunta Problema

De acuerdo con lo mencionado anteriormente es posible plantear la siguiente pregunta

¿Cómo se puede potenciar el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Juan XXIII del municipio de Mercaderes Cauca?

1.4 Justificación

En el marco de este proyecto la relevancia del diseño de un OVA para estudiantes de grado sexto en la educación pública urbano-rural, radica en la necesidad de contribuir a los procesos de enseñanza del Inglés a los estudiantes al iniciar el bachillerato; partiendo de la necesidad por la falta de orientación del inglés en la básica primaria, pues los alumnos llegan a bachillerato con una formación muy elemental en el área de inglés, la propuesta es que el OVA sea diseñado en 3D, esto con el fin de hacer más didáctica la enseñanza haciendo énfasis en la aplicación de un aprendizaje contextualizado, pues el mundo donde se encuentra el juego, es el mismo pueblo Mercaderes, Cauca; esto permitirá que el profesor proponga escenarios de discusión basados en tareas y juegos, poniendo en práctica los conocimientos que les brinda su

mismo entorno. De esta manera los estudiantes tendrán la oportunidad de implementar lo aprendido por medio de herramientas didácticas digitales teniendo como referente su propio contexto urbano-rural.

El diseño del OVA en un mundo 3D está pensado para el alcance de metas enfocándose principalmente en lo individual para ir luego hacia lo colectivo, partiendo desde lo personal, tocando luego el aula de clase para terminar después en la comunidad educativa y el entorno global; por lo cual cabe destacar la importancia de la enseñanza desde un enfoque socio-cultural, donde la interacción profesor-estudiante y contexto permitan un mejor desarrollo de las competencias, basados en los indicadores de desempeño sugeridos en el esquema curricular (saber, saber hacer, saber ser), que se reflejan en la capacidad del orientador dentro del proceso de aprendizaje significativo de cada uno.

La presente investigación se justifica por lo siguiente:

- Las conclusiones obtenidas por la investigación sobre las metodologías de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de inglés, serán de gran beneficio para la comunidad educativa del colegio Juan XXIII en relación al proceso formativo del inglés.
- Los estudios realizados a partir de esta investigación son relevantes para dicha sociedad educativa al favorecer el aprendizaje de los estudiantes y responder a una necesidad actual como lo es el aprendizaje de una lengua extranjera.
- La investigación es viable ya que cuenta con un centro educativo para llevarla a cabo y hay disponibilidad de parte del señor Rector, directivos, profesores y estudiantes para realizar el estudio.
- Esta investigación es de utilidad al rol como docente, ya que se tiene la oportunidad de un testeo del OVA y la metodología basada en el aprendizaje significativo, aportando así al crecimiento profesional y personal.
- El diseño del OVA de un mundo en 3D aporta a la universidad una propuesta metodológica didáctica orientada hacia la básica secundaria en el área urbano-rural, con miras al diseño de nuevos currículos enfocados hacia el aprendizaje significativo por medio de la didáctica digital.

Este proyecto es significativo en la medida en que el profesor en su rol de mediador, ayuda a sus estudiantes a la adquisición del idioma inglés, a través de la retroalimentación por medio de herramientas didácticas digitales, teniendo en consideración sus sugerencias y necesidades,

tomando como punto de referencia las características de su contexto para que su proyecto responda al sentir no solo como estudiante sino como alguien que hace parte de un todo, que se puede ver en su construcción de comunidad.

1.5 Objetivos:

Objetivo General

- ✓ Diseñar un mundo 3D como Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que potencie el aprendizaje del inglés de los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Juan XXIII del municipio de Mercaderes Cauca.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar el nivel de conocimiento que tienen en el área de inglés de los estudiantes que ingresan a grado sexto el año lectivo 2023.
- ✓ Caracterizar demográfica y psicográficamente a los estudiantes y directivos en relación con sus necesidades e inquietudes frente al aprendizaje del inglés y el dominio de prácticas metodológicas digitales, buscando la inclusión de estos aspectos dentro del OVA.
- ✓ Determinar los componentes del OVA estableciendo su correspondencia con las necesidades en cuanto a la formación en el idioma inglés.

Capítulo Dos

2.1 Marco teórico

Este capítulo presenta una visión del fundamento teórico, el cual es la base para el desarrollo del presente proyecto. Aquí se toman en cuenta diferentes teorías que tienen como objetivo en común llevar al estudiante hacia un aprendizaje significativo a través del uso metodológico de herramientas didáctico-digitales. Entre estas aparece la teoría constructivista dentro de la cual se hará especial énfasis en el Aprendizaje basado en Tareas y el Aprendizaje Basado en Juegos.

La meta es lograr, por medio de esta propuesta, un aprendizaje significativo en los estudiantes, en donde el eje fundamental, además del entorno del estudiante, sea el uso de herramientas didáctico-digitales las cuales lleven al estudiante a desarrollar y a realizar acciones en lengua extranjera comunicándose activamente en su entorno natural. Además, la didáctica digital no solo permite al profesor posibilitar un aprendizaje significativo respecto al desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino también a su desarrollo personal, social y cultural, teniendo en cuenta que el aprendizaje de una lengua extranjera trae múltiples beneficios para el desarrollo integral del estudiante.

Corrientes pedagógicas

El objetivo fundamental de esta propuesta es encaminar a los estudiantes hacia un aprendizaje significativo a través del uso dentro del aula de herramientas didáctico-digitales, es decir, que sean participes de su propio aprender teniendo como pretexto el entorno que les rodea y la didáctica digital, aprendiendo sobre temas reales y de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Para los investigadores en educación ha sido relevante profundizar en un enfoque, donde el aprendizaje de una segunda lengua estuviera cargado de mayor significado partiendo de un contexto más real. Esto debido a que durante muchos años la gramática fue el centro de muchos de los lineamientos pedagógicos donde no se contemplaba un uso adecuado del significado en cuanto a las estructuras gramaticales; es decir, solo se tenía en cuenta el uso gramatical y, el funcional era ignorado.

Constructivismo. Esta propuesta se encuentra fundamentada principalmente dentro del constructivismo, en el cual es fundamental el proceso interactivo y didáctico donde la

construcción auténtica de conocimiento es autónoma de quien aprende; sus figuras principales son Piaget (1968) y Vygotsky (1979), quienes plantean que la interacción con los otros y el contexto del individuo es fundamental dentro del proceso de aprendizaje, de ahí que se adopte el constructivismo como eje principal dentro del presente trabajo con miras al desarrollo de las clases donde se orientará el área inglés por medio de un OVA que será un mundo 3D el cual es una representación del pueblo Mercaderes, Cauca; esto con el fin de contextualizar al estudiante y crear en él conciencia de su espacio y del rol que juega él, su familia, su diario vivir dentro de su entorno. (pp. 101-105) (pp.6-12)

El constructivismo evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Jerome Bruner, John Dewey y los anteriormente mencionados. Este modelo pedagógico se apoya en la creciente comprensión del funcionamiento del cerebro humano, en cómo almacena y recupera información, cómo aprende y cómo el aprendizaje acrecienta y amplía el aprendizaje previo. Teniendo en cuenta lo anterior, cabe resaltar que el estudiante de hoy, está expuesto a la tecnología diariamente y ésta ya hace parte de su cotidianidad y de su forma de vida, por ello es importante adaptar las herramientas tecnológicas didáctico-digitales dentro del aula para potenciar el aprendizaje no solamente del inglés si no de cualquier otra área del conocimiento.

Este modelo plantea que los seres humanos aprenden a través de la construcción de nuevas ideas o conceptos, teniendo en cuenta los conocimientos previos y actuales, enfocando así a dichas construcciones mentales como el resultado del aprendizaje. (Karlín & Vianni, 2001).

La teoría constructivista sería pilar para fundamentar el presente trabajo, pues la implementación de actividades didáctico-digitales dentro del aula de clase y la contextualización del aprendizaje, encaminan al estudiante a redescubrir, preguntarse y experimentar; haciéndolo participe activo de su propio proceso de aprendizaje.

Teniendo como base al constructivismo, podemos incluir dentro de las corrientes pedagógicas el aprendizaje basado en tareas y el aprendizaje basado en juegos, los cuales serán implementados dentro cada plan de clase para el desarrollo en el aula.

Aprendizaje Basado en Tareas. Este enfoque tiene como objetivo principal promover el aprendizaje por medio de tareas significativas para el estudiante, que deben estar incluidas dentro

de la planeación, en este caso, dichas tareas pueden ser desarrolladas por medio de herramientas didáctico-digitales, tales como videojuegos u Objetos Virtuales de Aprendizaje.

El Aprendizaje Basado en Tareas implementa la tarea como su objetivo, entiéndase como tarea una actividad de producción dentro, y generalmente, al final de cada clase, la cual busca demostrar que lo aprendido por el estudiante durante la clase obtuvo un resultado. La tarea pretende reflejar la realidad y el diario vivir del estudiante, jugando, describiendo lugares o contando experiencias, todas pueden ser utilizadas como tareas relevantes y auténticas. Al respecto Nunan (1989) ofrece la siguiente definición: la tarea en lengua extranjera es una parte del trabajo en clase la cual envuelve a los aprendices en la comprensión, manipulación, producción e interacción en la lengua que se está aprendiendo, mientras se centra la atención principalmente en el significado y no en la forma. (p. 443)

Por otra parte, los autores Richards y Roberts (1986) mencionan al *aprendizaje* y al *lenguaje* como dos teorías. La teoría del aprendizaje, tiene como objetivo actividades que incluyan un entorno real de comunicación, el lenguaje aquí se usa para poner en práctica tareas significativas que promuevan el aprendizaje. (p. 105)

Esta teoría plantea que las tareas proporcionan “inputs” y “outputs” para el aprendizaje de la lengua y son elementos fundamentales en el proceso de adquisición de lenguaje. De ahí que la tarea fomente la negociación, modificación, reformulación y experimentación que son la clave del aprendizaje de una lengua extranjera. A partir de ahí, esta propuesta pretende activar ese ambiente de aprendizaje por medio de tareas que tengan como objetivo el uso de herramientas digitales contextualizada dentro del mundo real y que sean parte de la aula.

Y la segunda es la teoría del lenguaje, Richards y Roberts afirman que el Aprendizaje Basado en tareas es estimulado fundamentalmente por una teoría de aprendizaje y no por una teoría del lenguaje. Por lo tanto, la teoría del lenguaje se enfoca en el aprendizaje de la segunda lengua.

El enfoque por tareas según Richards (2006) trata de girar en torno a la creación de equipos de trabajo, ya que el trabajo en grupos es indispensable para la interacción y composición de escenarios cercanos a la vida real y con él los estudiantes tendrán la oportunidad de mejorar gradualmente la fluidez, las actividades son basadas en la cooperación y no en el individualismo.

Para alcanzar dichos objetivos la proyección debe ser hacia la comunicación y, es aquí en donde la metodología manifiesta su importancia, pues Richards (2006), propone un Syllabus

Comunicativo, el *Communicative Language Teaching* (CLT) que necesita identificar todos los componentes importantes de un idioma, donde se especifican los temas, las situaciones, la gramática y el vocabulario, entre otras. (pp. 11-13)

Para la preparación de materiales se tiene en cuenta la relación entre la cotidianidad de los estudiantes y las actividades presentadas en cada clase. En este caso, la tecnología que hace parte del diario vivir de los estudiantes de esta civilización digital, la cual está estrechamente relacionada con su entorno, el aprendizaje en contexto ayuda a que los estudiantes se sientan motivados a aprender en concordancia con sus edades y el grado que cursan.

Aprendizaje Basado en Juegos. De otro lado, se tiene el Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) el cual plantea que el juego es un aspecto psicológico, es uno de los elementos más relevantes en el pensamiento infantil, porque por medio del juego, el niño desarrolla nuevas estructuras mentales a lo largo de las distintas etapas evolutivas.

Por su parte, Lev Vygotskyi, afirma que los juegos "constituyen la fuente principal de desarrollo cultural en el niño, y en particular, del desarrollo de la actividad simbólica", ya que, en la infancia, la actividad simbólica que se da en los juegos les ayudará a comprender el mundo del que forman parte. (Valsiner, 1994)

El Enfoque Basado en Juegos asume el aprendizaje desde otros entornos, tales como la gamificación y la innovación de estrategias que potencien el aprendizaje de los estudiantes a través de juegos y al mismo tiempo permita resolver problemas del entorno diario de ellos. De ahí que se plantee al juego como una estrategia clave para la resolución de problemas del entorno estudiantil (falta de atención, desmotivación, etc.) y como pretexto para ser aplicados en la presente propuesta.

El GBL es un enfoque donde se plantea que la enseñanza y aprendizaje desarrollan aspectos clave al momento del juego tanto para docentes y estudiantes, desde la integración de un contexto amigable para los estudiantes donde se tiene en cuenta la edad de estos y su etapa cognitiva toma relevancia.

El principal objetivo de este enfoque es el juego, el cual tiene como fin poner en contexto el aprendizaje, mostrar al estudiante lo que ya conoce para que de esta forma pueda potenciar y motivarse hacia la adquisición de conocimientos, de ahí que se diseñe el mundo 3D teniendo como referencia el pueblo donde el estudiante vive e interactúa.

Partiendo del constructivismo, los juegos son relevantes dentro del desarrollo cognitivo y forman parte fundamental dentro del aprendizaje, ya que la interacción con el otro es uno de los objetivos para llegar al aprendizaje, es decir, según el constructivismo, el aprendizaje se desarrolla más fácilmente de la interacción que en solitario.

La intención es diseñar un mundo 3D como OVA con el fin de potenciar el aprendizaje del idioma inglés, esto eligiendo emplear la didáctica digital y el uso de TICS dentro del aula, tomando como puente el GBL, para que el aprendizaje de los estudiantes sea innovador, divertido y motivador.

Piaget (1979) afirma que los niños aprenden y desarrollan su conocimiento en 4 etapas claramente definidas. Su teoría se basa en saber sobre cómo los niños obtienen saberes a través de lo que observan en su día a día. (García Madruga, 1991)

Las etapas que delimitó Piaget son las siguientes: Etapa sensoriomotora, que va desde el nacimiento hasta los 2 años, donde el bebé toca, observa y conoce su entorno a través de los sentidos; la etapa preoperatoria, desde los 2 a los 7 años, los niños desarrollan plenamente el lenguaje y se acercan cada vez al pensamiento simbólico; la etapa operacional concreta, va desde los 7 hasta los 11 años, aquí es donde se desarrolla el pensamiento de forma lógica con respecto a situaciones concretas; y la etapa operacional formal que va desde los 12 a los 15 años, aquí el adolescente es capaz de razonar de acuerdo a situaciones morales, éticas, filosóficas o políticas.

Piaget juega mucho con la descripción y plantea que para que el aprendizaje del estudiante sea significativo, es importante que éste sea capaz de conocer su entorno y reconocerse en él. Con esto Piaget hace referencia a que es indispensable llevar a cabo el aprendizaje de acuerdo a cada etapa y no acelerar el proceso de desarrollo, pues podría ser peor que no enseñarles nada en lo absoluto.

Piaget afirma que las etapas en cada niño son individuales, por ende diferentes en cada uno, pero atraviesan por los mismos procesos. Por lo tanto, es fundamental priorizar actividades particulares en vez de tareas grupales.

Con esto podemos concluir que teniendo en cuenta la etapa en la que se encuentran los estudiantes, particularmente los niños de grado sexto del colegio Juan XXIII de Mercaderes,

Cauca, se puede tomar como base el entorno y lo que ellos ya conocen, el mundo digital está ligado directamente a su contexto, de ahí que sea posible tomarlo como propio e incluirlo dentro de la metodología para llegar a él de manera más amigable y lograr así un aprendizaje en contexto y que sea significativo.

Por otra parte y teniendo en cuenta que para Richards el aprendizaje en equipo es significativo, para Vygotsky el aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas, él plantea una teoría basada principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla. Lev Vygotsky (1981) considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. (p. 85)

Vygotsky (1981) plantea que el sólo contacto con la lengua extranjera no es suficiente para lograr el aprendizaje del idioma sino que también es necesario la elaboración de dinámicas en las que se vea imprescindible el uso de la lengua extranjera como vehículo de comunicación, además es importante que entre estudiantes se puedan dar lazos de cooperación mutua para que así logren el aprendizaje asistido y no solamente del profesor, lo cual hace que esta propuesta se haga aún más atractiva y útil para el estudio que se pretende diseñar, dado que el fortalecer el compañerismo y en un momento dado la meta de un saber autónomo que da como resultado del trabajo en equipo.(p.40)

Inglés como lengua extranjera

Dentro de los elementos y enfoques del currículo en idiomas extranjeros, se tienen los estándares para lengua extranjera que “constituyen una orientación fundamental para que los profesores de inglés, los directivos y los padres de familia tengan claridad sobre las competencias comunicativas que se espera que desarrollen los niños” (Ministerio de Educación, 2006) teniendo como resultado que los colombianos puedan comunicarse en Inglés. Además constituyen "criterios claros y públicos que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones de Colombia", por lo que se establece el nivel de desempeño de los estudiantes en una lengua extranjera.

Para lograr las metas propuestas por el Gobierno Nacional en mejorar la calidad de la educación y una mejor competitividad de los colombianos, se ha implementado un proyecto por

parte del Ministerio de educación, llamado Programa Nacional de Bilingüismo El PNB (2004-2019), el cual se basa en la enseñanza de una lengua extranjera para ser partícipes de los cambios dados por la globalización y en la interactividad con otras culturas.

Según la Ley 115 de 1994 la educación Básica y Media, demanda "la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y capacidad de expresarse al menos en una lengua extranjera" (Ministerio de Educación, 2005) por ello el Ministerio de Educación plantea una serie de competencias que cada estudiante debe alcanzar, según el grado escolar en el que se encuentre.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje y el Currículo Sugerido de Inglés son una apuesta clara que busca generar igualdad educativa y hacer que la enseñanza y el aprendizaje del inglés sean vistos como una herramienta que fortalezca la formación integral y pertinente para los estudiantes del siglo XXI en Colombia. Por esta razón, el Currículo Sugerido integra diferentes ejes de formación, tales como la Paz y la Democracia, aspectos fundamentales en la construcción de un país en paz que busca abrirse cada vez más al mundo globalizado y multicultural en el que vivimos. (Colombia Aprende, 2006)

Partiendo de lo anteriormente expuesto, el Ministerio de Educación Nacional plantea una serie de lineamientos curriculares y estándares básicos de aprendizaje en lengua extranjera que tienen como objetivo fundamental cumplir con un nivel de lengua dependiendo del grado de escolaridad; para esto, ha tomado como base El Marco Común Europeo de referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación, el cual describe los niveles que se deben ir alcanzando a medida que el estudiante va avanzando en su escolaridad. En la siguiente tabla se muestran los diferentes niveles de desempeño que adoptó el MEN desde el Marco Común Europeo.

Figura 3

Niveles de desempeño según el Marco Común Europeo

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA
A1	Principiante	Grados 1 a 3
A2	Básico	Grados 4 a 7
B1	Pre intermedio	Grados 8 a 11
B2	Intermedio	Educación Superior
C1	Pre avanzado	
C2	Avanzado	

Tomado de Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera: inglés

Teniendo en cuenta los anteriores niveles y adaptándolos al currículo, el Ministerio propone una serie de Niveles sustentados dentro del MCE que se deben trabajar en cada grado de escolaridad tal y como lo sustenta la siguiente tabla.

Figura 4

Niveles de desempeño en inglés

GRUPOS DE GRADOS	NIVELES MCE	
Décimo a Undécimo	B1	B 1.2 Pre intermedio 2
Octavo a Noveno		B 1.1 Pre intermedio 1
Sexto a Séptimo	A2	A 2.2 Básico 2
Cuarto a Quinto		A 2.1 Básico 1
Primero a Tercero	A1	A1 Principiante

Tomado de Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera: inglés

El presente trabajo pretende que los estudiantes que llegan al bachillerato puedan alcanzar el nivel de lengua extranjera que exige el Ministerio de Educación Nacional, A2.1 y A2., los cuales comprenden una serie de competencias que se han tenido en cuenta al momento

de desarrollar el OVA; teniendo en cuenta las habilidades requeridas según los lineamientos y estándares básicos exigidos por el MEN.

Didáctica Digital

Dentro del presente trabajo se ha tomado como referencia fundamental, la inclusión de herramientas tecnológicas que faciliten y pongan en contexto al estudiante de hoy en día, pues la civilización digital ha permeado el diario vivir hasta hacer parte de nuestra cotidianidad, involucrándose así la didáctica digital en la educación actual, pero ésta puede llegar a ser un desafío tanto para docentes como para estudiantes, ya que se debe pasar de una clase magistral a una clase donde la tecnología es protagonista. Para educar en la actual civilización digital e implementar dicha didáctica, tenemos que resaltar que este tipo de educación no es una clase virtual, sino más bien un recurso que permite acercarse al estudiante y lograr tanto para él como para los docentes resultados satisfactorios a partir de la meta-cognición, asimismo, hacer que este aprendizaje sea ejecutado por el individuo de forma autónoma, de manera auto-regulada creando así ambientes de aprendizaje didácticos autosuficientes.

De ahí que se deba fortalecer dicha implementación con el fin de llevar al docente hacia una transformación de la metodología tradicional abriéndose camino en el ámbito del saber didáctico digital.

La escuela ha ido cambiado a medida que el mundo lo va haciendo y la tecnología ha sido parte fundamental en dicho cambio, pues cada vez la tecnología ha empezado a ser parte de nuestro diario vivir, de ahí que el comportamiento y formas de pensar durante cada etapa sean diferentes, pues cada época tiene sus propias formas de ver la vida y de esto hace parte de algún modo la tecnología. Los estudiantes de hoy en día no son los mismos que los de épocas pasadas, ya que debido a muchos factores, entre ellos la influencia de las nuevas tecnologías en nuestro diario vivir, los pensamientos y formas de aprender y ver la vida han cambiado, hoy los estudiantes tienen otro tipo de anhelos o deseos, pasan mucho tiempo en la internet y comparten más por redes que de manera física como solía hacerse en épocas anteriores.

Partiendo de ahí el docente debe ser capaz de adoptar estas nuevas formas de aprendizaje, hacerlas propias y moldearlas para desde ahí motivar al alumno a aprender teniendo en cuenta que el estudiante de hoy es un aprendiz digital, por ello se ha tomado como herramienta principal del presente trabajo un Objeto Virtual de Aprendizaje que será desarrollado por medio del diseño

de un mundo 3D, el cual es la representación del pueblo donde viven e interactúan la población objeto del presente trabajo.

Objeto Virtual de Aprendizaje OVA. Según el Ministerio de Educación Nacional (2005) un OVA es un “material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponde a un recurso de carácter digital que puede ser distribuido y consultado a través de la Internet” (MEN, 2005, párr. 3).

Ya que un OVA es una herramienta para el aprendizaje y la enseñanza su objetivo principal es lograr potenciar el aprendizaje en los estudiantes; dentro del presente trabajo, el OVA es el objetivo a diseñar, el cual será usado por estudiantes de grado sexto que llegan de primaria con conocimientos elementales en el área de inglés, el OVA tendrá como objetivo potenciar el aprendizaje del inglés en contexto, ya que se desarrollará como un mundo interactivo en 3D, el objetivo es diseñar un mundo en 3D tomando como referencia la realidad del estudiante, ubicando los lugares principales como el colegio, la iglesia, el banco, los almacenes, algunas casas y bares; lugares que son fuente de ingresos económicos en el pueblo. El mundo 3D contendrá recursos didácticos, audios, actividades prácticas e interactivas que podrán ser desarrolladas en grupo o individualmente.

Un OVA, según Vega et al. (2010) está compuesto por temáticas, ejercicios de interacción y recursos de contextualización. Castell (2010) dice que los elementos de un OVA son: Título, palabras clave, objetivos o competencias, contenidos temáticos y de multimedia, evaluación, retroalimentación, elementos de contextualización; adicionalmente expresa que para el diseño y construcción debe contener herramientas multimedia, fácil acceso y procesamiento de la información. Dentro de los elementos de un OVA planteados por Vega et al. (2010) y Castell (2010) se aprecian elementos didácticos y tecnológicos. (pp. 103-108)

Elaborando un OVA. Para la elaboración o diseñado del Objeto Virtual de Aprendizaje se deben tener en cuenta una serie de aspectos tales como, ¿cuál es el objetivo del OVA?, ¿qué contenido que se abordará?, ¿qué actividades de aprendizaje se llevarán a cabo? ¿Cómo se evaluará?

En ese sentido, y teniendo en cuenta tanto el diseño como el objetivo pedagógico del Objeto Virtual de Aprendizaje, los contenidos de éste dentro del presente trabajo se fundamentan en el aprendizaje significativo del inglés, por lo que se abordó dicho aprendizaje como la principal meta a cumplir dentro del OVA, así pues, los contenidos se evaluaron teniendo en

cuenta factores como; nivel de inglés de los estudiantes basándose principalmente en las competencias pedagógicas requeridas por el Ministerio de Educación Nacional, tomando en cuenta también lo planteado dentro del Marco Común Europeo. Las actividades que se llevarán a cabo dentro del OVA están directamente ligadas al eje pedagógico del presente trabajo, el constructivismo, es decir, todos los ejercicios propuestos están pensados partiendo desde dicha corriente.

Lo anterior porque como bien lo plantea Castillo (2009), es fundamental tener certeza de los contenidos didácticos a abordar dentro del OVA, pues es importante considerar los tiempos de estudio estimado, profundidad y complejidad del tema, conocimientos previos o prerrequisitos del estudiante, uso, disponibilidad de recursos, etc. para que tanto el diseño como la propuesta pedagógica favorezca la enseñanza y aprendizaje del estudiante.(p. 3)

Modelo ADDIE. Este modelo se usa para definir las etapas de la construcción del OVA; ADDIE es un acrónimo de los términos Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. El modelo ADDIE tiene 5 etapas que se desarrollan de la siguiente manera:

Análisis. *El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.*

Diseño. *Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.*

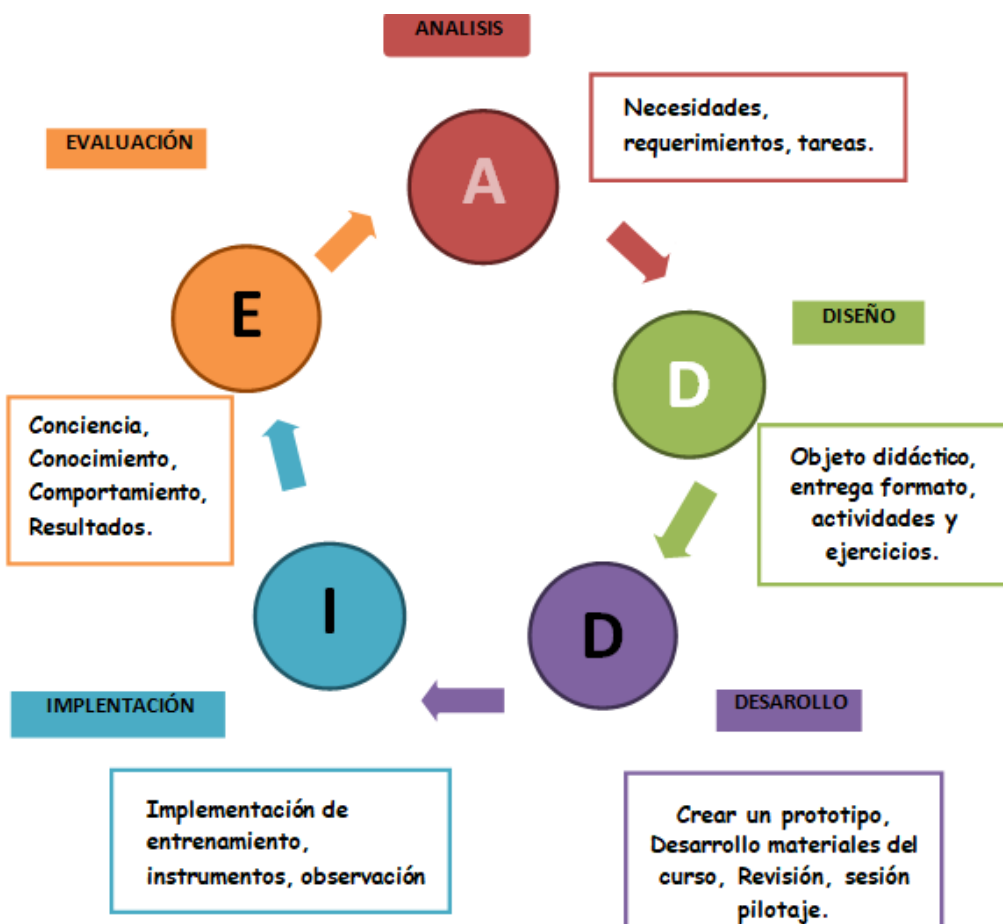
Desarrollo. *La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.*

Implementación. *Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.*

Evaluación. *Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa. (Pressbooks,s.f.)*

Figura 5

Modelo ADDIE



Tomado de OVA para el aprendizaje del inglés (Duque & Romero, 2018)

Modelado 3D. El 3D (tridimensional design) o diseño tridimensional es una rama de la creación que se caracteriza por la implicación de las tres dimensiones: alto, ancho y profundidad. Wucius Wong (1991) propone cuatro elementos presentes en toda pieza gráfica, incluidas las tridimensionales: elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos. (Alzate, 2021)

Como bien lo menciona Wucius Wong (1991), vivimos en un mundo tridimensional y teniendo en cuenta esto, el presente trabajo pretende, por medio del diseño de un OVA a través de un mundo 3D, ligar la cotidianidad del estudiante con un mundo creado virtualmente, posibilitando así, la interacción en contexto del alumno teniendo como referente su mundo real y potenciando su conocimiento a través del mundo virtual. Este mundo virtual facilitará el aprendizaje por medio de la interacción y la experiencia propia de los estudiantes.

Para llevar a cabo el diseño se debe hacer un modelado en 3D, el cual se desarrolla por medio de un software, en este caso se usará Blender, que es un programa especializado multiplataforma que se especializa en el modelado, renderizado, iluminación, creación de gráficos 3D, etc. Para luego ser exportado a Unity, el motor genérico para la creación de videojuegos en 2d y 3D.

En términos generales, a los alumnos les llama la atención y prestan mucho interés por aprender a partir de actividades que sean innovadoras dentro de su ámbito cultural, cosa que es posible a partir de modelos digitales tridimensionales, pues el hecho de que sean poco comunes dentro del contexto educativo hace de los modelos 3D una herramienta llamativa e innovadora para quienes aprenden, más cuando se llevan a cabo en contexto como el del presente proyecto, donde los estudiantes no son muy cercanos a la tecnología, pues en su cotidianidad escolar y familiar, su conocimiento de nuevas tecnologías no va más allá del uso de redes sociales o del celular; de ahí se podría decir que implementar el 3D en el ámbito educativo ayudaría a partir hacía el aprendizaje significativo, ya que este tipo de recursos motiva al estudiante y desarrolla en él el pensamiento creativo y autónomo.

Debido a la poca implementación de modelos digitales 3D dentro del contexto escolar, se crea la necesidad de llevar a cabo recursos digitales tridimensionales que tengan relación entre el diario vivir y el uso de las nuevas tecnologías dentro de la escuela de hoy para que además de motivador, el aprendizaje sea significativo.

Texturas, Materiales E Iluminación. Las texturas, la iluminación y los materiales son fundamentales dentro del proceso de modelado del Mundo 3D.

Gracias a las texturas y materiales los elementos dentro del modelo toman características que hacen que dicho modelo 3D sea más llamativo y amigable a la vista porque le brindan elementos físicos similares a la realidad.

Dentro del presente trabajo se han tomado elementos de la realidad que hacen parte del contexto de los estudiantes, tomando mayor relevancia el diseño en cuanto a texturas y materiales con el fin de darle un toque de realismo al Mundo 3D y que de esta manera, los estudiantes sean capaces de reconocerse dentro del mundo mientras hacen el recorrido y tomando como referente el aprender desde el contexto del estudiante para lograr así un aprendizaje significativo.

La iluminación hace parte fundamental dentro del diseño de modelos 3D, la iluminación permite percibir todo en cuanto a nuestro alrededor, del mismo modo se trabaja en el diseño del mundo 3D, gracias a la iluminación es posible percibir diferentes ángulos de vista dentro de él simulando la iluminación tal y como lo percibimos en el mundo real, pues se toma en cuenta aspectos como las sombras y la perspectiva vista desde los diferentes ángulos.

Unity. Unity es un motor genérico para la creación de videojuegos 2D y 3D, es muy flexible en cuanto a la exportación de contenido a un gran número de plataformas; soporta dispositivos móviles como *iOS, Android, Windows Phone y Blackberry*, y exporta a web (WebGL), a videoconsolas (PS4, PS3, PS Vita, Xbox One, Xbox 360, Wii U, etc.) y a ordenadores (Mac, Windows y Linux).

Se ha tomado como elemento fundamental la creación del Mundo 3D en Unity gracias a la flexibilidad que ofrece frente a la exportación y el trabajo mismo para la programación y creación de las animaciones del modelo 3D. Esto se ha tenido en cuenta porque al soportar las diferentes plataformas y dispositivos móviles, les es más asequible a los estudiantes acceder al OVA, ya que dentro del contexto de la población del colegio Juan XXIII las posibilidades en cuanto a materiales tecnológicos, internet y herramientas digitales son escasas.

Animaciones en Unity. Unity ofrece la posibilidad de generar animaciones en un objeto o varios grupos de objetos, y conectarlas en acciones determinadas. Esto permite incorporar interacciones entre el usuario y los personajes, que por lo general son útiles a la hora de gamificar un proyecto.

¿Qué es una animación? La animación es un proceso que permite dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados, y normalmente se considera una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas de animación. Por ejemplo, en Unity, se usa el concepto de *keyframe* para asignar posiciones clave a los objetos, que posteriormente sirven para designar el movimiento que seguirá el objeto o el grupo de elementos.

Universal Render Pipeline. El URP es el canal de renderizado universal de Unity, este ofrece la posibilidad de alcanzar resultados visuales de alta calidad y es compatible con cualquier dispositivo o consola, ofrece también una calidad de gráficos escalables que se adaptan al rendimiento del dispositivo. Así pues, tanto los dispositivos de alta gama como los de

gama menor obtienen rendimientos optimizados y gráficos de máxima calidad. Además, los canales de *render* ofrecen varias opciones que dan más realismo y brindan una estética final acorde a las necesidades del proyecto. (Realidad virtual y Aumentada, modulo 3)

Gracias a que Unity ofrece diferentes opciones para la creación de un mundo virtual más parecido al real y permite la animación de éste, permite que el OVA se muestre llamativo y amigable para los estudiantes, haciendo que su motivación frente al inglés sea mayor y se vean más dispuestos a realizar las actividades y por ende a su aprendizaje sea mayor.

Capítulo Tres

3.1 Metodología

Paradigma de investigación

El presente trabajo está dirigido hacia el aprendizaje en contexto teniendo como herramienta la didáctica digital y el entorno escolar de los estudiantes. De ahí que se pretenda desarrollar desde el paradigma interpretativo. Dentro del paradigma interpretativo se hace fundamental el trabajo desde la realidad, por ello es fundamental identificar las necesidades de la población para así poder entender su contexto y plantear alternativas para resolver dichas necesidades. Se emplea este paradigma, ya que se quiere descubrir y descifrar lo que sucede desde lo natural, analizando el contexto con el fin de dar solución al problema y con ellos suplir una necesidad. (Lincoln & Guba, 1985)

Uno de los objetivos del presente trabajo, es dar solución al problema de aprendizaje del inglés, pues como se ha mencionado anteriormente, los estudiantes de primaria de la sede Lisandro Vásquez Meléndez llegan al bachillerato en la Institución Educativa Juan XXIII, con pocos conocimientos dentro del área de lengua extranjera. De acuerdo con ello, en el presente trabajo se pretende estudiar el contexto del estudiante, adentrarse en él, para así comprenderlo y dar solución a dicha necesidad; de ahí que el paradigma a llevar a cabo sea el paradigma interpretativo.

Enfoque de investigación

En este proceso se pretende diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que consiste en un espacio donde se explorarán estrategias para el desarrollo de un modelo metodológico adaptando el contexto del estudiante, considerando así, un aprendizaje significativo del inglés a partir de juegos y tareas en clase teniendo como factores principales el entorno de los estudiantes. De ahí que el presente trabajo tenga un enfoque cualitativo, pues este estudia la realidad desde el contexto natural analizando fenómenos que implican directamente a las personas. (Salgado, 2007)

De acuerdo con los objetivos específicos planteados es necesario realizar un análisis de

necesidades de los estudiantes que ingresan a grado sexto en el colegio Juan XXIII del municipio de Mercaderes, Cauca para el año 2023. Según Pérez (1991) “el análisis de necesidades es un estudio sistemático de un problema, que se realiza incorporando información y opiniones de diversas fuentes, para tomar decisiones sobre lo que hay que hacer a continuación”. (p.13)

A través del análisis de necesidades se espera identificar aspectos relacionados con el entorno de los estudiantes, el uso de materiales didácticos, tecnológicos, así como también el nivel de inglés con el que llegan de grado quinto para tener en cuenta en el proceso de diseño y evaluación de un OVA.

Diseño de investigación

Con la finalidad de comprender la problemática y necesidades de los estudiantes del colegio Juan XXIII, diseñar una metodología acorde a su contexto e incluir a los participantes de la comunidad educativa para que sean ellos mismos partícipes del reconocimiento propio de sus saberes, se emplea el diseño de investigación-acción participativa.

El esquema de la investigación acción comprende cuatro fases, la primera se fundamenta en conocer el problema, generar temas e hipótesis, inmersión inicial y recolección de datos. Para llevar a cabo dicha fase se procedió a realizar un primer encuentro con los estudiantes, cuyo objetivo fue analizar el entorno, su conocimiento del inglés, identificar las estrategias metodológicas que se deben implementar al orientar una clase en este idioma y conocer en qué consiste la implementación de un OVA y la didáctica digital. (Salgado, 2007)

Una vez se realizado lo anteriormente mencionado se llevó a cabo el modelo ADDIE. Este diseño comprende el proceso estructurado, sistemático y planificado que se debe tener en cuenta para diseñar el material educativo y así contribuir con los contenidos, actividades y autoevaluación del OVA.

La segunda fase es testeo del plan y evaluación de resultados, objetivos, estrategias, acciones, recursos y programación de tiempo; recolección de datos adicionales para llevar a cabo el plan. El objetivo fue trabajar cuatro horas semanales, donde la primera semana se hizo la

prueba diagnóstica y se observó a los estudiantes de grado sexto año lectivo 2023 de manera participante.

La tercera fase se encaminó hacia el desarrollo del esquema curricular, es decir, conociendo ya el entorno del estudiante, se hizo un análisis del problema con el fin de darle solución, se plantearon las estrategias metodológicas y los fundamentos teóricos que son la base para el desarrollo del trabajo, teniendo en cuenta el contexto y la población urbano-rural donde se implementó el proyecto.

La última fase lleva a la retroalimentación, donde se analizan los datos obtenidos en la metodología implementada con el fin de saber cuál es su impacto; además, se observa si los objetivos planteados pueden ser cumplidos.

Tabla 1

Fases del diseño de Investigación

Fase	Objetivo	Actividades
Reconocimiento del problema	Analizar el entorno de los estudiantes, su conocimiento del inglés, identificar las estrategias metodológicas que se deben implementar al orientar una clase en este idioma.	- Aplicar la prueba diagnóstica - Implementación de Entrevistas - Observaciones
Testeo del plan y evaluación de resultados, objetivos, estrategias, acciones, recursos y programación de tiempo.	Testear el Objeto Virtual de Aprendizaje	- Observaciones
Desarrollo del esquema curricular	Plantear estrategias metodológicas y fundamentos teóricos para la implementación del OVA,	- Observaciones

	partiendo del testeo del mundo 3D.	
Retroalimentación	Analizar los datos obtenidos en la metodología implementada con el fin de saber cuál es su impacto.	- Triangulación para análisis de datos.

Población

Según López (s.f) La población es el conjunto de personas u objetos de las cuales se desea saber algo.(p. 69) La población que estará inmersa dentro de este proceso está entre los 10 y 13 años, esta pertenece a la zona rural y urbana del municipio de Mercaderes, Cauca y su economía está basada principalmente en el sector agrícola. Gran parte de estos estudiantes se dedican también a labores agrícolas para solventar sus necesidades. Se habla, entonces de 34 estudiantes que provienen en su mayoría de veredas cercanas a la institución educativa, algunos de los cuales ingresan a la institución educativa Juan XXIII de escuelas primarias cercanas y una gran mayoría de la sede primaria Lisandro Vásquez Meléndez la cual pertenece a la Institución Educativa Juan XXIII.

Esta población toma relevancia dentro del presente trabajo en el momento en el que se identifica la necesidad de potenciar el aprendizaje del inglés en las bases del bachillerato para así poder garantizar los conocimientos que se estipulan desde el ministerio de educación y que deberían tener estudiantes que culminan la básica primaria.

Por otro lado, se cuenta con los directivos, los cuales son fundamentales dentro de la presente investigación, ya que ellos son quienes darán la autorización para que dicho proyecto se lleve a cabo, se cuenta con dos directivos, el señor Rector, Milton Luna; la señora Coordinadora Omaira Anacona y el monitor de la sala de sistemas, ingeniero Fabián Perdomo.

Muestra

La muestra de la población para las entrevistas serán los estudiantes de grado 6A, un total de 34, el docente Fabian Perdomo y el señor rector y coordinadora, los cuales tomarán parte

dentro de la presente propuesta ya que ellos son quienes darán el aval para llevar a cabo la implementación del OVA dentro de la institución Educativa Juan XXIII .

3.2 Técnicas e instrumentos

Para el análisis de la metodología se tendrán en cuenta técnicas tales como Diagnóstico, observación y entrevista no estructurada e instrumentos como la prueba, registro de conductas grupales y guion de entrevista. Estos instrumentos pueden verse ampliados en el apartado del desarrollo de la propuesta y podrán visualizarse de forma completa en los anexos.

Técnicas

Tabla 2

Técnicas, Instrumentos y Características.

Técnicas	Instrumentos	Características
Diagnóstico	Prueba diagnóstica	Prueba tipo test con el fin de recoger datos para conocer el nivel de inglés en los estudiantes.
Observación	Registro de Conductas Grupales	Registro metódico de lo que sucede antes y después del testeo del OVA para analizar comportamientos y situaciones.
Entrevista	Entrevista no estructurada	Preguntas abiertas relacionadas con la implementación de nuevas tecnologías y el conocimiento del inglés dentro del ámbito escolar.

Diagnóstico. El diagnóstico hace que la investigación se acerque a la realidad y hace posible conocer el estado en el que se encuentran los estudiantes que vienen de la escuela Lisandro Vasquez al ingresar al bachillerato, ya que por medio de este es posible conocer las características específicas de la población asimismo su realidad y contexto. El diagnóstico posibilita además de conocer la realidad del estudiante, tomar decisiones en pro de su necesidad e identificar el nivel de conocimiento que tienen en el área de inglés al ingresar a grado sexto. (Castillo & Cabrerizo, 2013)

Observación Participante. La observación participante se refiere a una práctica que consiste en vivir entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y sus formas de vida, en este caso, la observación participante se hace a estudiantes de grado sexto A, curso del cual es docente de inglés y directora de grupo quien investiga, por lo que está a diario dentro del entorno escolar y convive con los estudiantes durante toda una jornada académica. Esta observación conlleva la implicación del investigador en una serie de actividades durante el tiempo que dedica a observar a los sujetos objeto de observación, en sus vidas diarias y participar en sus actividades para facilitar una mejor comprensión. (Campoy y Gómez, 2009)

Entrevistas. Se harán una serie de entrevistas a los estudiantes y directivos; con los estudiantes se tiene como propósito saber cuál es su posición en cuanto a la tecnología, los materiales y recursos que les gustaría abordar, así como también, saber su posición en cuanto al idioma inglés, la didáctica y metodología a implementar. Las entrevistas con los directivos se harán con el fin de reconocer el lugar, saber con qué dispositivos o herramientas tecnológicas se cuenta, la conexión a internet y la disposición de los aparatos. El fin de las entrevistas es poder identificar posibles problemas, conocer la actitud de los estudiantes y directivos, así como también el entorno de los estudiantes. De esta manera se podrán proporcionar prácticas metodológicas y así nutrir los contenidos del esquema curricular enfocándose especialmente en el uso de una didáctica digital; el registro de dichas entrevistas se llevará a cabo de manera escrita, mediante audios y videos.

Instrumentos

Diagnóstico. El diagnóstico será implementado a través de un test de inglés, el cual indicará el nivel de lengua con que ingresan los estudiantes, esto teniendo como base lo exigido desde el ministerio de educación nacional. Esta tomará lugar durante las primeras clases de inglés del año lectivo 2023.

Según el Ministerio de Educación (Anexo 17 Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés) Los estudiantes de grados cuarto a quinto de primaria deben tener un nivel de inglés A2.1. (p. 14)

Según el marco común europeo el estudiante es capaz de:

- Comprender textos cortos, sencillos e ilustrados sobre temas cotidianos, personales y literarios.
- Comprender cuentos cortos o lo que dice el profesor en clase.
- Participar en conversaciones cortas usando oraciones con estructuras predecibles.

En el siguiente enlace se encuentra el test de inglés:

QUIZ To be/ family (genial.ly)

Registro de Conductas Grupales. Para el diseño y consignación del formato de conductas se usa la técnica de observación participante y se tuvo en cuenta primeramente el plan de clase, dentro del formato se debe describir la clase, sus objetivos, habilidades, logros alcanzados, materiales y/o ayudas usadas durante la clase.

En seguida se procede a describir el paso a paso de las actividades planeadas, el tiempo en el que se ejecutan y la interacción entre docente y estudiantes.

Se tienen en cuenta, al final del formato, aspectos relevantes tales como: las mejores cosas de la clase, lo divertido, la actitud frente a las actividades tanto de la docente como de estudiantes, lo que hubiera sido mejor o cosas por mejorar y lo más difícil de la clase.

Se toma en cuenta estos criterios ya que se busca comprender la realidad del estudiante desde la perspectiva estudiantil, así como también ser partícipe dentro del aula de clase tanto de docente como de estudiantes.

Los resultados recogidos a través del registro de conductas grupales se realizaron por medio de formatos de Observación, los cuales se encuentran en los anexos (pag. 137).

Tabla 3***Formato de observación.***

Teacher:	Date:
Class:	Grade:
Book:	
Description of the classroom	
Objectives as written on the lesson plan, started by the teacher, or based on observations	
To what extent were these achieved?	
Skill practiced	
Materials and aids used	

Description of lesson (continue on a separate sheet if necessary)

Time	Activities (what is happening)	Interaction patter (e.g T—Ss; S --S)

Comments And Suggestions (sentences completion by observer)

1. The best thing the lesson was.....
2. Another I enjoyed was.....
3. The teacher really.....
4. The students were.....
5. There was a lot of.....
6. I would have liked to see.....
7. The hardest thing for me as an observer was.....

Ver todos los formatos de observación en anexos. (pag. 137)

Entrevista. Se llevará a cabo una entrevista no estructurada o abierta, la cual permite plantear ideas generales y tanto investigador como entrevistado hablen libremente del tema, se realizaron dos entrevistas, las cuales fueron organizadas por categorías según la intención.

Tabla 4

Entrevista a estudiantes

Categoría	Preguntas	Objetivo
<i>Categoría lengua inglesa</i>	¿Qué piensas del idioma inglés?	Conocer la percepción que tienen los estudiantes frente al idioma inglés.
	¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?	
	¿Te gusta aprender inglés?	
	¿Piensa que es importante el inglés?	
	¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?	
<i>Categoría Tecnología</i>	¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?	Conocer lo relacionado con elementos tecnológicos y percepción en cuanto a las tecnologías por parte de los
	¿En su casa cuenta con internet o elementos tecnológicos como celulares inteligentes, computadores o tablets?	

	<p>¿Te gustaría aprender inglés por medio de implementos tecnológicos como videojuegos o actividades que se lleven a cabo en el computador?</p>	estudiantes.
--	---	--------------

Tabla 5

Entrevista a Directivos

Categoría	Preguntas	Objetivo
<i>Categoría Didáctica Digital</i>	¿Piensa que el uso de la didáctica digital es necesario dentro del aula de clase?	Conocer la disponibilidad de los equipos tecnológicos dentro del aula de clase.
	¿La institución cuenta con herramientas digitales? ¿Cuáles?	
	¿Dichas herramientas están disponibles para el uso con las diferentes áreas del conocimiento como el inglés?	
	¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?	

<i>Categoría Pedagogía y tics</i>	¿Cree que es importante implementar una metodología diferente en cuanto a la enseñanza de idiomas?	Conocer la percepción que tienen los directivos en cuanto al uso de la tecnología dentro del aula de clase.
	¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?	
	¿Qué piensa de utilizar recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?	

Ver guion de entrevistas en anexos (Pag. 121)

3.3 Cronograma De Actividades

El siguiente cronograma de actividades es una propuesta tentativa, ya que está sujeto a algunos cambios en fechas, pues pueden suceder eventos inesperados como paro de docentes, paro por falta de agua o paro armado (situaciones recurrentes en la zona).

Tabla 6

Cronograma De Actividades

Actividad	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Entrada de docentes	22			
Entrevista directivos	24			
Entrada estudiantes		1		
Entrevista estudiantes		6		
Prueba diagnóstica		8		
Observación participante a estudiantes.			11	
Observación participante a estudiantes.				2
Testeo del OVA				5
Observación participante a estudiantes				9

Testeo del OVA				<i>12</i>
Observación participante a estudiantes				<i>16</i>

Capítulo Cuatro

El presente capítulo tiene como objetivo dar a conocer los resultados y análisis de datos.

4.1 Presentación De Resultados

Los resultados se mostrarán a continuación mediante los objetivos propuestos en el presente trabajo.

Objetivos

Objetivo 1

- ✓ **Identificar el nivel de conocimiento que tienen en el área de inglés de los estudiantes que ingresan a grado sexto el año lectivo 2023.**

Para llevar a cabo este objetivo se tuvo como instrumento la prueba diagnóstica la cual arrojó los siguientes resultados:

La prueba la presentaron 33 estudiantes de 34 en total que tiene el grupo 6A.

Figura 6

Pregunta 1



Para la pregunta 1, 23 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *are* (*respuesta incorrecta*), 5 escogieron *am* (*respuesta incorrecta*) y solamente 5 estudiantes escogieron *is* (*respuesta correcta*).

Figura 7*Pregunta 2*


Escoja la respuesta correcta:

My sister are a nurse

My sister am a nurse

My sister is a nurse

Para la pregunta 2, 15 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *my sister are a nurse* (respuesta incorrecta), 7 *my sister am a nurse* (respuesta incorrecta) y 11 estudiantes escogieron *my sister is a nurse* (respuesta correcta).

Figura 8*Pregunta 3*

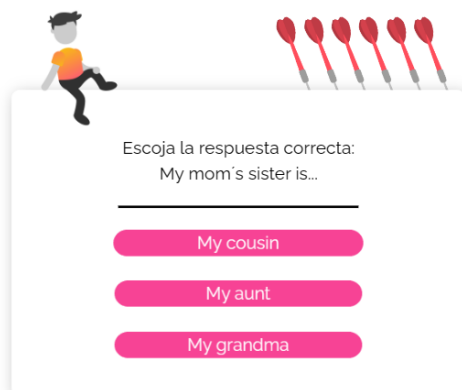

Escoja la respuesta correcta:
My dad's mom is...

My grandma

My mom

My sister

Para la pregunta 3, 6 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *my grandma* (respuesta correcta), 7 *my mom* (respuesta incorrecta) y 20 estudiantes escogieron *my sister* (respuesta incorrecta).

Figura 9*Pregunta 4*



Escoja la respuesta correcta:
My mom's sister is...

My cousin

My aunt

My grandma

Para la pregunta 4, 6 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *my cousin* (respuesta incorrecta), 16 *my aunt* (respuesta correcta) y 11 estudiantes escogieron *my grandma* (respuesta incorrecta).

Figura 10*Pregunta 5*


Escoja la respuesta correcta:

Is Jhon a teacher?

Jhon is a teacher?

Jhon a teacher is?

Para la pregunta 5, 12 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *is Jhon a teacher?* (*respuesta correcta*), 4 *Jhon is a teacher?* (*respuesta incorrecta*) y 17 estudiantes escogieron *Jhon a teacher is?* (*respuesta incorrecta*).

Figura 11*Pregunta 6*


Complete la siguiente oración:
David _____ a doctor

not is

not

is not

Para la pregunta 6, 20 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *not is* (*respuesta incorrecta*), 11 *not* (*respuesta incorrecta*) y 2 estudiantes escogieron *is not* (*respuesta correcta*).

Figura 12*Pregunta 7*

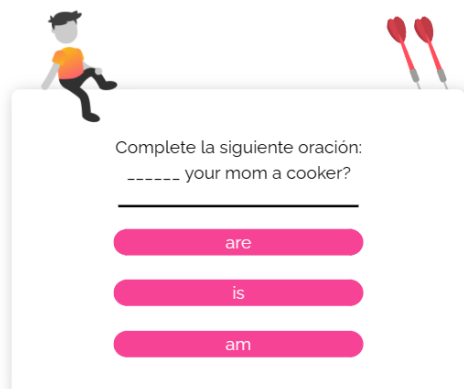

Complete la siguiente oración:
They _____ vets

are not

not

not are

Para la pregunta 7, 12 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *are* (*respuesta correcta*), 15 *not* (*respuesta incorrecta*) y 6 estudiantes escogieron *not are* (*respuesta incorrecta*).

Figura 13*Pregunta 8*


Complete la siguiente oración:
 your mom a cooker?

are

is

am

Para la pregunta 8, 9 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *are* (respuesta incorrecta), 9 *is* (respuesta correcta) y 15 estudiantes escogieron *am* (respuesta incorrecta).

Figura 14*Pregunta 9*


Escoja la respuesta correcta:

My dog not is black

My dog isn't black

My dog not black

Para la pregunta 9, 12 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *My dog not is a black* (respuesta incorrecta), 4 *my dog isn't black* (respuesta correcta) y 17 estudiantes escogieron *My dog not black* (respuesta incorrecta).

Figura 15*Pregunta 10*


Escoja la respuesta correcta:
 My uncle's son is my...

aunt

nephew

cousin

Para la pregunta 10, 4 de los 33 estudiantes escogieron la respuesta *aunt* (respuesta incorrecta), 16 *nephew* (respuesta incorrecta) y 13 estudiantes escogieron *cousin* (respuesta correcta).

Objetivo 2.

- ✓ **Caracterizar demográfica y psicográficamente a los estudiantes y directivos en relación con sus necesidades e inquietudes frente al aprendizaje del inglés y el dominio de prácticas metodológicas digitales, buscando la inclusión de estos aspectos dentro del OVA.**

Para llevar a cabo este objetivo se hicieron una serie de preguntas a través de entrevistas tanto a estudiantes como a directivos las cuales arrojaron los siguientes resultados:

De los 34 estudiantes del grado 6^a se escogieron 10 entrevistas por medio del muestreo aleatorio simple, el cual se hizo de la siguiente manera:

En estadística, el **muestreo aleatorio simple** es un método probabilístico que sirve para seleccionar una muestra de un estudio. La principal característica del muestro aleatorio simple es que otorga a cada elemento de la población estadística la misma probabilidad de ser incluido en la muestra del estudio. (López, s.f)

En un muestreo aleatorio simple se eligen al azar los elementos de la muestra, de manera que la muestra obtenida es totalmente aleatoria; por lo tanto, utilizando este muestreo, la probabilidad de obtener una muestra determinada es igual a las probabilidades de obtener cualquier otra muestra.

¿Cómo hacer un muestreo aleatorio simple? Los pasos para hacer un muestreo aleatorio simple son los siguientes:

1. Asignar un número secuencial (1, 2, 3,..., n) a cada elemento de la población.
2. Definir el tamaño de la muestra deseado.
3. Utilizar un generador de números aleatorios para generar tantos números como el tamaño de la muestra escogido.
4. Los individuos asignados a los números generados son los seleccionados para formar parte de la muestra.

Para la estimación del tamaño de la muestra es necesario elevar al cuadrado de $Z_{\alpha/2}$ multiplicado por la probabilidad de éxito dividido por $(N - 1)e^2 + Z^2pq$. De modo que la fórmula para calcular el tamaño de la muestra es la siguiente:

$$n = \frac{NZ^2pq}{(N - 1)e^2 + Z^2pq}$$

Donde:

1. N es el tamaño de la población.
2. α es el nivel de significación deseado. Teniendo en cuenta que $1-\alpha$ es el nivel de confianza deseado.
3. p probabilidad de éxito.
4. e error típico.

Para este caso se tienen 34 estudiantes que respondieron la entrevista satisfactoriamente con lo cual se procede a tomar el tamaño de la muestra de la siguiente manera:

$$n = \frac{(34)(1.28)^2(0.5)(0.5)}{(33)(0.03) + (1.28)^2(0.5)(0.5)}$$

$$n = 9,95 \sim 10$$

En este caso, el nivel de confianza deseado es del 80%, por lo tanto, el valor de $Z_{\frac{\alpha}{2}}$ correspondiente es 1,28, con una probabilidad de éxito del 50% y un error del 3%.

Esto quiere decir que, de la totalidad de las entrevistas se tendrá en cuenta 10 de ellas escogidas de manera aleatoria, utilizando el método sistematizado de generación de números aleatorios, dando como resultados las siguientes entrevistas.

29

4

32

28

33

22

14

5

15

30

Categoría lengua inglesa.

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?

Siete de diez estudiantes respondieron que “*era difícil o muy duro de aprender*”. Los otros tres estudiantes dijeron que “*Me gusta, es fácil de aprender*”.

2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?

Ocho de diez estudiantes dijeron que “*poquito porque me parece muy duro*”; otros dijeron que “*Poquito porque la profe Maira nos enseñó pocas cosas*”,

3. ¿Te gusta aprender inglés?

Ocho de diez estudiantes dijeron que “*sí, porque así puedo irme a Estados Unidos*”; los otros dos respondieron que “*no me gusta porque me parece difícil*”

4. ¿Piensa que es importante el inglés?

Todos los coincidieron en que es importante porque les permite viajar a otros países.

5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?

Nueve de los diez estudiantes dijeron que su experiencia era “*poquita*” porque lo que les enseñaron en primaria no fue suficiente; el otro estudiante manifestó que era “*buena*”.

Categoría tecnología.

1. ¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?

La mayoría de los estudiantes dijeron que “*a mí me gusta la tecnología, tiktok y los videos, y nos gustaría que podamos ver videos*”

2. ¿En su casa cuenta con internet o elementos tecnológicos como celulares inteligentes, computadores o *tablets*?

Todos los estudiantes dijeron que contaban con internet, celulares y/o computador.

3. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de implementos tecnológicos como videojuegos o actividades que se lleven a cabo en el computador?

Todos los estudiantes dijeron que les gustaría aprender inglés por medio de juegos en el computador porque les parece divertido y más fácil aprender.

Entrevista a directivos.

Ver preguntas de entrevista en anexos (pag. 121)

Teniendo en cuenta las respuestas dadas por parte de los directivos se evidencia que la institución cuenta con algunas herramientas útiles para el desarrollo de la didáctica digital dentro del aula de clases, pues así como mencionan en la entrevista, para ellos es fundamental

que los recursos tecnológicos hagan parte del ambiente educativo y más aún con niños de grado sexto, pues estos apenas inician su educación secundaria y así como lo manifiesta el rector Milton Luna, el uso de las nuevas tecnologías los motiva y anima para seguir aprendiendo de forma divertida.

“Las herramientas digitales con las que cuenta el colegio Juan XXIII están disponibles para todos los docentes en todas las áreas del conocimiento que pertenezcan al colegio Juan XXIII con el compromiso de un uso adecuado de estos recursos” Expresó el Señor Rector. Cabe resaltar que tanto el rector, el docente Fabian Perdomo, y la coordinadora consideran relevante implementar metodologías que impacten y potencien el aprendizaje del estudiante, teniendo en cuenta su contexto y realidad.

El rector considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas dentro de la enseñanza de cualquier área, pues la tecnología es la realidad del estudiante de hoy; en cuanto al área de inglés considera que es muy significativa la implementación de metodologías enfocadas hacia el uso de recursos digitales, pues los idiomas son fuentes de comunicación que se emplean de todas las formas posibles, oral, visual, escucha, etc. y el uso de dichas herramientas posibilita el aprendizaje en contexto.

El docente Fabian Perdomo manifiesta que la mayor limitante es la falta de internet y de computadores cuando son grupos muy numerosos, sin embargo manifiesta que el colegio cuenta con conexión a internet constante, pero la falla es más del servidor de red.

Objetivo 3.

- ✓ **Determinar los componentes del OVA estableciendo su correspondencia con las necesidades en cuanto a la formación en el idioma inglés.**

Este objetivo se desarrolló por medio de la triangulación de datos, pues se analizaron tanto la prueba diagnóstica, las entrevistas y las observaciones para con ello poder determinar los componentes que estarán dentro del mundo 3D.

Teniendo en cuenta las respuestas dadas en las entrevistas por parte de los estudiantes y directivos, así como también partiendo del resultado arrojado en la prueba diagnóstica, lo recogido durante las observaciones, y tomando en cuenta los lineamientos pedagógicos según el Ministerio de Educación, se optó por los temas base del inglés los cuales son el verbo to be y vocabulario como miembros de la familia, partes del pueblo, objetos, partes de la casa, colores, números, etc.

Por otro lado, y debido a que se pretende alcanzar un aprendizaje significativo, se plantea la idea de la enseñanza por medio del contexto de los estudiantes, siendo los estudiantes de la institución educativa Juan XXIII pertenecientes a las zonas urbanas y rurales en gran medida, se tomó como referente el lugar común para ellos, el cual es su pueblo, Mercaderes, Cauca, la idea es diseñar el mundo 3D simulando dicho pueblo, sus lugares más relevantes, organizándolo de manera tal y como en la vida real sucede, con el fin de familiarizar al estudiante y adentrarlo de una manera más fácil y motivadora al OVA.

Por lo anterior y siguiendo los lineamientos sugeridos por el Ministerio de Educación, se tuvo en cuenta el siguiente Plan de área para el primer periodo académico para el grado sexto A, año lectivo 2023.

Tabla 7

Plan de área inglés Sexto A

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN XXIII- MERCADERES

SEDE: JUAN XXIIIGRADO: SEXTOÁREA: INGLÉSDOCENTE: Alejandra Gómez Acosta

REFERENTE DE CALIDAD DBA	COMPETENCIA	CONTENIDOS ASOCIADOS (Temas - Subtemas)	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (Actividades de aprendizaje)	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
PRIMER PERIODO					
<p>Participa en una conversación corta para decir su nombre, edad y datos básicos a profesores, amigos y familiares.</p> <p>Escribe información personal básica en formatos preestablecidos que solicitan datos como nombre, edad, fecha de nacimiento, género, nacionalidad, dirección, teléfono, etc.</p>	<p>-Sostengo conversaciones rutinarias, lo mismo que monólogos, para saludar, despedirme, expresar sentimientos, preferencias, actividades y otros temas relacionados con mi interés y con mi entorno.</p> <p>- Acepto y valoro a mis semejantes sin distinción de género, edad, posición socioeconómica o grupos marginados.</p> <p>- Reconozco el vocabulario y estructuras en inglés, relacionadas con las características de las personas y comunidades en las que interactúo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verb to be. - The alphabet. - The family. - Occupations. - My town - My house 	<ul style="list-style-type: none"> - Diagnóstico- Motivación. - Presentación y conceptualización de la unidad temática. - Mecanización de la pronunciación y de la escritura. - Refuerzo de los conceptos a través de videos y ejercicios didácticos. - Presentación e interpretación de textos gráficos y lingüísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica palabras y expresiones en inglés, relacionadas con actividades cotidianas. -Elabora pequeños textos escritos en inglés, basado en un modelo dado, en los que se refiere a una comunidad de su ciudad o municipio. 	<ul style="list-style-type: none"> -Descripciones por medio de imágenes. - Consultas y exposiciones. - Desarrollo de actividades orales y escritas. - Talleres y/o evaluaciones orales o escritas.

4.2 Análisis de resultados

El presente apartado es el desarrollo del análisis de resultados de los instrumentos implementados, asimismo, se mostrarán los resultados obtenidos en cuanto al testeo del OVA.

El análisis de los resultados obtenidos se hizo a través de la triangulación de datos, donde se hizo una comparativa entre los resultados de las entrevistas tanto a directivos docentes como estudiantes, las respuestas de los estudiantes durante la prueba diagnóstica y los resultados obtenidos de las observaciones participativas.

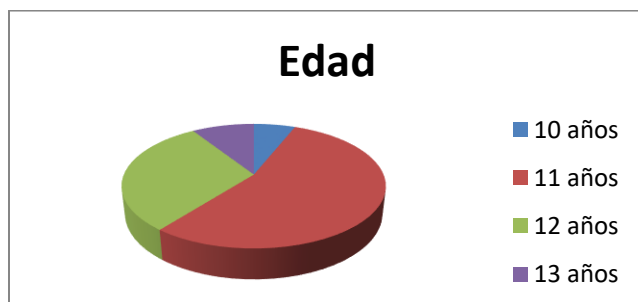
Sobre los estudiantes

Número de estudiantes participantes: 33

Edad: Entre 10 y 13 años

Figura 16

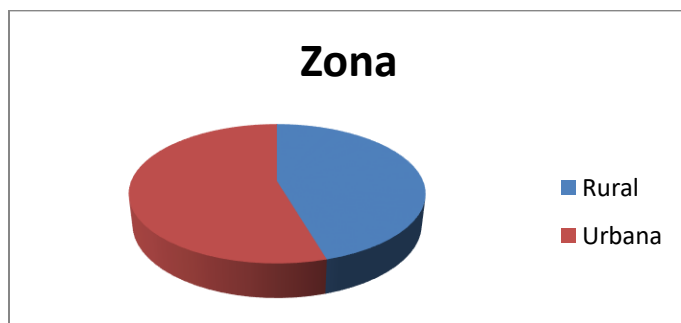
Edad



Los estudiantes que pertenecen a la zona:

Rural: 15

Urbana: 18

Figura 17*Zona*

¿Consideras que tienes conocimiento previo suficiente en inglés?

Figura 18*Conocimiento Previo*

Análisis de la prueba diagnóstica

La prueba se aplicó inicialmente a 33 estudiantes del grado sexto A al empezar el año escolar 2023 con el fin de conocer el nivel de lengua inglesa con el que ingresan los estudiantes a bachillerato y de ahí tomar determinaciones en cuanto a las necesidades que los estudiantes tienen frente al aprendizaje del inglés.

Gracias a la prueba diagnóstica se pudo conocer que la mayoría de los estudiantes tienen conocimientos muy elementales del inglés corroborando lo planteado como necesidad al inicio del presente proyecto.

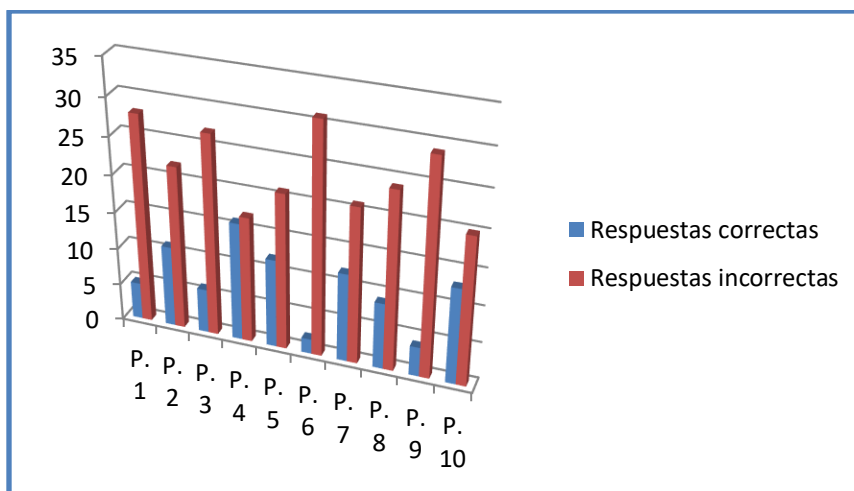
Con esta prueba se pudo constatar la necesidad que tienen los estudiantes debido al bajo nivel de conocimiento de lengua extranjera producto de la poca intensidad horaria en la escuela primaria de nivelar sus conocimientos con lo requerido según el Ministerio de Educación al

iniciar el bachillerato como se muestra en la figura 1 expuesta en el capítulo del planteamiento del problema.

A continuación se muestra el gráfico que representa lo anteriormente dicho

Figura 19

Respuestas Prueba Diagnóstica



Teniendo en cuenta los resultados plasmados en la gráfica, cabe mencionar que es muy notoria la falencia que tienen los estudiantes en cuanto al tema evaluado en la prueba (Verbo to be y miembros de la familia), pues la mayoría de los estudiantes respondieron de forma incorrecta todas las preguntas.

Con lo anterior se puede afirmar que los estudiantes de grado sexto llegan de la escuela primaria con un nivel de inglés que no corresponde a lo exigido por el Ministerio de Educación en cuanto al nivel de lengua extranjera que debería tener un estudiante que inicia la educación secundaria.

Análisis de Entrevistas

Haciendo el análisis de la entrevista a directivos docentes se evidenció que a pesar de que la Institución Educativa cuenta con algunos dispositivos tecnológicos que están a la disposición de estudiantes y docentes, no se hace uso de estos elementos dentro de las clases que no pertenecen al área de sistemas o informática; asimismo, se puede decir que para los directivos docentes la inclusión de herramientas digitales dentro del aula son relevantes para alcanzar un objetivo significativo dentro del aprendizaje.

Por otra parte, se pudo evidenciar que los estudiantes tienen una buena aceptación frente al uso de herramientas digitales dentro del aula, ellos manifiestan su gusto hacia dichos recursos y ven con gran ánimo el uso de estrategias tecnológicas como parte de la clase, también se denota que tienen buena aceptación frente al aprendizaje del idioma inglés a través de recursos digitales aunque manifiesten no sentirse seguros en cuanto a sus conocimientos frente al área en particular.

Gracias a ello, se puede decir que es viable llevar a cabo el diseño del OVA y ponerlo en práctica teniendo en cuenta que el objetivo de diseñar el OVA es hacer que el estudiante aprenda inglés de manera significativa partiendo de herramienta digitales, en este caso de un entorno virtual didáctico que representa la cotidianidad del estudiante haciendo así que él mismo sea parte de su propio aprendizaje y dentro de una representación de su contexto a través de lo virtual.

Como bien se mencionó dentro del marco teórico, es importante profundizar en un enfoque donde el aprendizaje del inglés se haga a través de conceptos y significados reales para los estudiantes, donde se tenga en cuenta su entorno y su diario vivir, ya que la gramática ha sido, generalmente, el punto de partida y principal enfoque para la enseñanza del inglés. Lo que se busca a través del recorrido virtual, es encaminar esa enseñanza hacia lo funcional, hacia lo real, donde la gramática esté inmersa y no sea el principal punto de partida.

En conclusión se puede afirmar que tanto directivos como estudiantes se mostraron positivos frente a la implementación de la didáctica digital dentro del área inglés, consideran ambos que este tipo de estrategias hacen de las clases un espacio de aprendizaje ameno y facilitador que contribuye de manera acertada al saber.

Análisis observaciones

Las observaciones se llevaron a cabo durante las clases de inglés del grado sexto A del colegio Juan XXIII en Marcaderes, Cauca. Durante las clases se tomó evidencia por medio del formato de observación, el objetivo inicialmente era analizar el nivel de inglés con el que ingresan los estudiantes recién llegados al bachillerato; así como también observar cuál era el impacto del testeo del Objeto Virtual de Aprendizaje aplicado a los temas por ver en el primer periodo académico 2023.

La presente propuesta implementó una metodológica de aula que se enfoca principalmente en el aprendizaje significativo, para llegar a él se tuvieron en cuenta algunos aspectos teóricos como el Aprendizaje Basado en Juegos y Tareas, los cuales debían ser puestos en práctica por medio de diversas actividades de clase y herramientas digitales innovadoras para los estudiantes como el OVA desarrollado a través de un mundo 3D.

Dentro de los aspectos a analizar durante las observaciones participantes, se tuvieron en cuenta la *metodología* y la *interacción y motivación* en los estudiantes; aspectos que desempeñan un papel fundamental para dar respuesta a la pregunta de investigación planteada en este proyecto.

Metodología. Haciendo las respectivas comparaciones entre las observaciones participantes del inicio y del final del periodo académico, y siguiendo los lineamientos pedagógicos se encontró que:

Al inicio del periodo lectivo 2023, los estudiantes respondieron una prueba diagnóstica donde se les observó un poco preocupados, inicialmente porque pensaban que la prueba incurriría en las calificaciones de la materia, además algunos manifestaron que sentían algo de vergüenza por no tener el conocimiento suficiente para responder la prueba y se sentían inseguros.

Durante las clases de inglés se evidenció que el testeo del OVA y sus actividades tales como videos, juegos para la realización de oraciones de la vida diaria, reconocimiento del entorno escolar, canciones, etc. resultaron motivadoras para los estudiantes ya que se evidenció una colaboración mutua, el estado de ánimo de alegría al presentar las actividades era evidente así como también la emoción que reflejaban al explorar el mundo 3D era muy significativa.

Las estrategias que se trabajaron en estas clases estaban estrechamente relacionadas con la teorías del aprendizaje por medio de juegos; durante estas clases se logró evidenciar que la interacción estudiante-profesor, profesor-estudiante, eran frecuentes, especialmente en el momento de presentación del tema a estudiar y la práctica mediante el OVA, en la producción de clase la interacción y participación de todo el curso era frecuente.

El aprendizaje basado en juegos se llevó a la práctica partiendo de las necesidades específicas de los estudiantes, la propuesta audiovisual fue usada en todas las sesiones con el fin de hacer una representación y asociación por medio de imágenes y sonidos contextualizados.

A pesar de que algunos estudiantes no fueron constantes en la práctica de las actividades durante las clases, se logró evidenciar que cuando llevaban a la práctica lo expuesto durante las ya mencionadas sesiones hubo un impacto positivo que consiguió alcanzar los objetivos propuestos en cada una de las clases.

Al hacer un contraste entre la observación participativa inicial y las observaciones participativas que se llevaron a cabo durante el primer periodo académico, se pudo evidenciar que los estudiantes alcanzaron un mejor nivel en cuanto al vocabulario y tema gramatical estudiado.

Se podría concluir que usando el contexto como puente para llegar a un aprendizaje significativo, durante el testeo se pudo desarrollar el OVA como herramienta metodológica educativa como apoyo y alternativa de solución al problema y pregunta de investigación.

Interacción y Motivación. Para analizar la motivación por parte del estudiantado, es importante ser conscientes de su participación y creatividad en cada una de las clases, para esto se tiene en cuenta aspectos tales como logro de objetivos de clase, manera en la cual se llevó a la práctica la teoría, actividades y materiales didácticos, uso de la lengua extranjera.

Gracias al uso del OVA, se pudo ver que los estudiantes se destacaron por la participación activa en cada una de las sesiones, en las cuales hacían un gran esfuerzo por pronunciar correctamente cada palabra en la lengua extranjera (inglés), a media que transcurría el periodo académico, los estudiantes se mostraban más seguros a la hora de evaluarlos y tomaban más arriesgo al pronunciar algunas palabras más que al inicio del año escolar. La creatividad de los estudiantes se reflejó al momento de proponer otras actividades durante las clases y la creación de dinámicas haciendo uso de materiales auténticos.

Se pudo evidenciar una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés, ya que los estudiantes se mostraban seguros de sí mismos, hubo participación constante durante las clases.

La participación de los estudiantes más tímidos fue aumentando gradualmente, esto se pudo evidenciar en el interés por pronunciar el vocabulario de cada clase, preguntando por la correcta pronunciación de nuevas palabras. En la mayoría de las sesiones, se mostraron más seguros a la hora de brindar sus conocimientos en la lengua extranjera, la creatividad fue un elemento constante durante el desarrollo de actividades. Cabe resaltar que durante los testeos del OVA el curso mostró un gran entusiasmo frente al aprendizaje del inglés.

En conclusión se puede afirmar que los estudiantes mostraron una motivación constante durante el testeo, logrando acrecentar sus conocimientos de inglés durante las sesiones, esto se pudo evidenciar en la participación, motivación y creatividad, lo cual contribuyó al buen desarrollo de las clases, logrando incentivar el interés hacia el aprendizaje de la lengua extranjera (inglés); como bien lo menciona Piaget (1968) y Vygotsky (1979), quienes plantean que la interacción con los otros y el contexto del individuo es fundamental dentro del proceso de aprendizaje.

Cabe resaltar que los estudiantes tomaron el riesgo para pronunciar palabras, expresiones y oraciones cortas, dejando a un lado el miedo y la inseguridad que se evidenció al inicio del periodo académico. (Ver evidencias en anexos)

Construyendo el OVA. Dentro del Maestría en Didáctica Digital y específicamente durante el tercer semestre, se trabajaron en materias tales como Diseño y Modelado 3D y Realidad Virtual y Aumentada, materias que fueron base fundamental para el desarrollo del diseño del OVA, ya que fue ahí donde surgió la idea de representar por medio de la realidad virtual el pueblo donde viven los estudiantes de la Institución Educativa Juan XXIII para contextualizar la enseñanza del inglés y alcanzar así un aprendizaje significativo.

Primeramente se tienen unos aspectos para la construcción del mundo 3D los cuales se presentan a continuación:

Tabla 8

Aspectos para la construcción del OVA

Aspecto a Evaluar	Objetivo
Diseño, Entorno y Modelado	Planificar la apariencia y la funcionalidad del mundo, así como el diseño de los objetos y elementos que lo conforman para luego modelarlo en Blender.
Texturizado	Aplicar texturas, materiales y colores para darles vida y realismo.

Iluminación	Establecer la iluminación adecuada para el mundo, incluyendo la posición del sol y las fuentes de luz artificial.
Animación	Crear animaciones para los objetos y personajes (esto se hizo desde Unity).
Programación	Programar para agregar interacciones y crear juegos.
Renderizado	Renderizar el mundo en alta calidad para que sea puesto en práctica con los estudiantes.

Diseño del recorrido virtual. Para el Diseño y Modelado del mundo 3D se tuvieron en cuenta los datos recogidos a través de las entrevistas, prueba diagnóstica y Observación Participante; por lo cual se tomó la determinación de trabajar contextualizando el aprendizaje a través de la representación del pueblo donde viven los estudiantes.

Entorno. Language Land es un entorno tridimensional virtual creado usando el entorno Unity, como software para el diseño y desarrollo en 3D. Este simula un espacio interactivo en tres dimensiones que representa algunos lugares de Mercaderes, Cauca. Language Land tiene la intención de proporcionar una experiencia inmersiva y visualmente rica para los estudiantes, en la que pueden explorar, interactuar y aprender de una manera didáctica vocabulario preestablecido en inglés.

Modelado. Para enseñar inglés a los estudiantes de grado sexto del colegio Juan XXIII en Mercaderes, Cauca, es fundamental presentar algunos elementos visuales y tridimensionales que correspondan a su cotidianidad, por esta razón encontramos una calle principal. Esta calle, rodeada por diversas casas y edificaciones, no solo da la ilusión de ser una reproducción de la calle principal del municipio, sino que también permite a los estudiantes sumergirse en un entorno que les resulta familiar y relevante.

Esta recreación de la calle principal no solo sirve como un componente visual atractivo, sino que también actúa como un punto de partida para que los estudiantes se involucren en el

proceso de aprendizaje del inglés. Al interactuar con lugares informativos y diferentes personajes. De igual manera, se incluyen lugares como el parque, la iglesia, el banco, el colegio, etc.

Figura 20

Mercaderes en 3D



Figura 21

Jugador principal

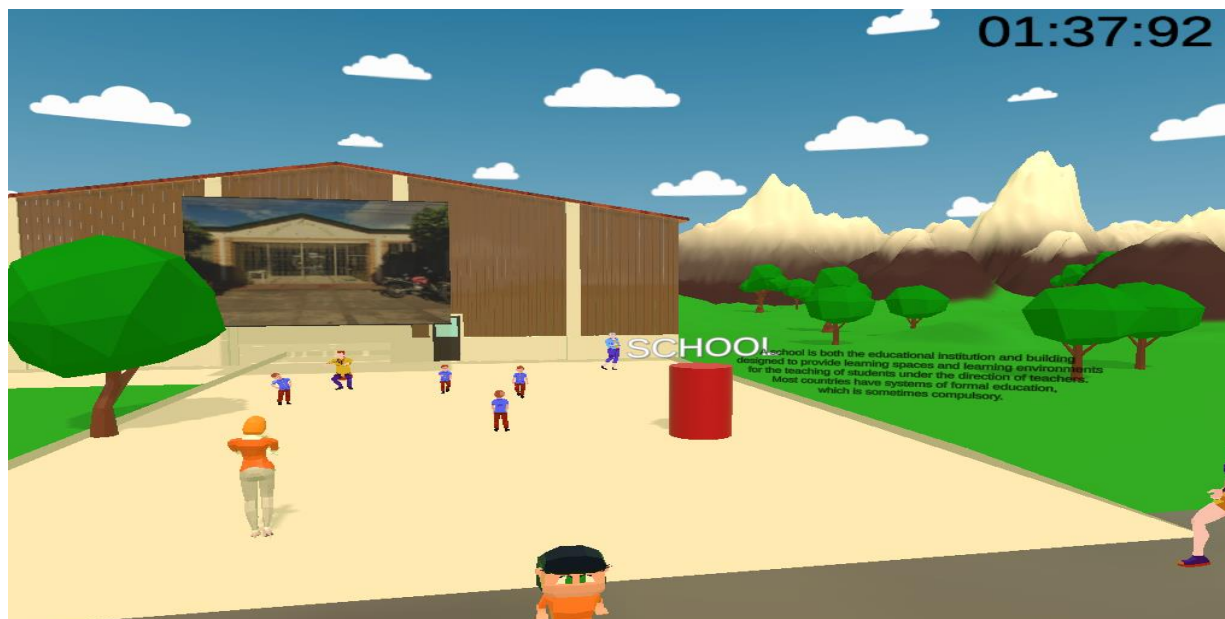


Texturizado: La texturización en este proyecto se logró mediante un proceso detallado de asignación de texturas a los diferentes elementos del juego, incluyendo el terreno (terrain), los

cubos que representan las casas, así como los archivos OBJ que contienen la geometría del colegio y el banco.

Figura 22

Institución Educativa Juan XXIII



Iluminación: La iluminación de las dos escenas es Directa, junto con iluminación global (Global Illumination, GI) de alta calidad a través de su sistema de GI en tiempo real. Esto incluye soluciones de rebote de luz difusa y especular, lo que significa que la luz se refleja y difunde en el entorno de manera realista.

Figura 23

Torre de Agua



Animación. La animación proporciona un elemento relevante dentro del mundo 3D, ya que permite que el estudiante pueda explorar el mundo mediante el recorrido virtual simulando estar dentro de él; en este caso el estudiantes es capaz de recorrer lugares que representan su entorno diario.

Algunos objetos y elementos visuales de importancia en Language Land han sido asociados con su nombre en inglés. Esto se logra mediante la colocación de etiquetas, letreros o información interactiva en inglés junto a los objetos correspondientes, lo que permite a los estudiantes identificar y aprender el nuevo vocabulario en un contexto auténtico.

Al interactuar con estos elementos, los estudiantes pueden adquirir una comprensión práctica de cómo se utilizan las palabras en inglés en situaciones cotidianas y relevantes para su entorno. Esta integración del vocabulario en inglés en la escena no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también fomenta la retención y la aplicación efectiva del idioma, promoviendo un aprendizaje dinámico y atractivo.

Figura 24

Parque, Iglesia, Banco



Programación. La programación se hace con el fin de que el mundo 3D sea interactivo y atractivo para así poder impactar en el estudiante de manera significativa y novedosa.

En este juego de exploración, los estudiantes se sumergen en un recorrido donde asumen el control de un carismático personaje. Su misión es pasar, leer e interactuar con todos lo visible. La mecánica del juego se centra en la exploración y la curiosidad ingenio del jugador, ya que deben recorrer, leer y aprender cada uno de los escenarios.

A medida que el jugador avanza, podrá ingresar a otros sitios como a las casas que tienen puertas abiertas, al interior del colegio y a las zonas aledañas al pueblo. Con una estética visual simple y representativa del municipio de Mercaderes, Cauca.

Figura 25

Interior de la casa



Renderizado. Poner en práctica el trabajo realizado.

Language land: Mercaderes en 3D

Puesta en marcha

Para hacer el recorrido diríjase a este enlace: [SIMMER.io \(https://simmer.io/@japeto/language-land\)](https://simmer.io/@japeto/language-land)

Para ejecutar un proyecto de Unity en un sistema operativo Windows, sigue estos pasos:

1. Descargar e Instalar Unity:

Si aún no tienes Unity instalado en tu sistema, descarga la última versión de Unity desde el sitio web oficial de Unity (<https://unity.com/>). Asegúrate de seleccionar la versión adecuada para Windows.

2. Abrir Unity Hub:

Ejecuta Unity Hub, que es el administrador de proyectos de Unity. Puedes encontrarlo en el menú Inicio o en la ubicación donde lo hayas instalado.

3. Abrir un Proyecto:

Para abrir un proyecto existente, selecciona "Open" y navega hasta la carpeta del proyecto

4. Configurar la Plataforma de Destino:

Una vez que abras tu proyecto, asegúrate de que la plataforma de destino esté configurada para Windows. Ve a "File" (Archivo) > "Build Settings" (Configuración de Compilación). En "Platform" (Plataforma), selecciona "PC, Mac & Linux Standalone". Luego, elige la arquitectura (por ejemplo, x86 o x86_64) y haz clic en "Switch Platform".

5. Compilar el Proyecto:

Después de configurar la plataforma de destino, haz clic en el botón "Build" en la ventana de "Build Settings". Elige la ubicación donde deseas guardar el archivo ejecutable (.exe) de tu juego. Unity compilará el proyecto para Windows.

6. Ejecutar el Proyecto:

Una vez que la compilación haya finalizado, podrás encontrar el archivo ejecutable en la ubicación que seleccionaste en el paso anterior. Haz doble clic en el archivo .exe para ejecutar tu juego en Windows.

Figura 26

Interacciones



Sobre el OVA. Para testear el OVA y su impacto en la comunidad educativa del grado sexto del colegio Juan XXIII, se tienen en cuenta aspectos que influyeron al momento de su desarrollo. Pues se tomó como medio para enseñar y aprender un idioma extranjero de manera significativa a través de la contextualización. Para esto se tiene en cuenta el cómo y para qué el profesor, en contraste con el investigador, hace que sus estudiantes sean conscientes de su entorno social, reconozcan el medio que los rodea y aprendan de él simulándolo a través de un mundo 3D.

Este proyecto tomó como nombre “*Language Land-Mercaderes en 3D*”, se tomó como referente el pueblo y los lugares más simbólicos teniendo en cuenta las principales actividades económicas de los padres de los estudiantes y el entorno mismo de ellos. En el mundo 3D se localizaron sitios que todos los estudiantes conocen como lugares recreativos, escolares y domésticos, así pues, el OVA motivó a los estudiantes a aprender inglés por medio de videos educativos, canciones, discusiones en clase imágenes, etc, haciendo que estos fueran conscientes de la importancia del aprendizaje de una lengua extranjera en la vida diaria, llevando esto a su entorno no sólo escolar sino también familiar y social.

El interés de los estudiantes por realizar las actividades propuestas fue constante, ya que en las dos clases de testeo del OVA se pudo notar, según las observaciones, que el desarrollo de actividades dentro del mundo 3D fomentó el uso de la lengua extranjera entre compañeros durante el desarrollo de las clases.

Por medio de las actividades contextualizadas propuestas se llevó a cabo la exploración mediante el recorrido de los diferentes lugares del pueblo en el mundo 3D, dichas actividades tenían como objetivo el aprendizaje de la lengua extranjera así como también guiar a los estudiantes en el reconocimiento de su espacio personal, tocando así su escuela, su hogar y su entorno social.

Con el Objeto Virtual de Aprendizaje se emplearon satisfactoriamente las teorías de aprendizaje propuestas encaminadas hacia el aprendizaje significativo, ya que al hacer que cada estudiante tuviera un acercamiento virtual por medio del mundo 3D con la lengua extranjera a través de los sitios que ellos a diario concurren.

El empleo del mundo 3D tenía como objetivo el reconocimiento personal y del espacio de los estudiantes; para llevar a cabo el OVA se tomó como medio la cotidianidad del estudiante, a

través de actividades de reconocimiento de su entorno natural, haciendo de este modo estudiantes conscientes del medio que los rodea.

Figura 27

Language Land



Tabla 9*Modelo ADDIE para el diseño del OVA*

FASE	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES	RESULTADOS
ANÁLISIS	Para determinar el nivel de legua de los estudiantes y partir de ahí hacia el diseño de los contenidos que estarán dentro del OVA, se realizó una prueba diagnóstica.	Se realiza una prueba diagnóstica que contiene temas que ya deberían manejar los estudiantes que han culminado la básica primaria.	La mayoría de los estudiantes no manejan los temas evaluados.
	Se pretende diseñar un OVA teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes, para ello se pensó en el diseño de un mundo 3D y un recorrido virtual.	Partiendo de los resultados arrojados por la prueba diagnóstica y teniendo en cuenta los lineamientos exigidos por parte del Ministerio de Educación, se adoptan una serie de contenidos en cuanto a vocabulario en inglés y habilidades lingüísticas necesarias para el nivel de lengua extranjera que se requiere.	Se escoge como tema central el pueblo donde viven los estudiantes como justificación para introducir temas como verbo to be, miembros de la familia, partes del pueblo, objetos de la casa, entre otros.
DISEÑO			

DESARROLLO	Se hace un testeo del OVA con el que es posible hacer un análisis del impacto que tiene éste en los estudiantes.	Los estudiantes deberán hacer el recorrido virtual y desarrollar las diferentes actividades que la docente les pida para ser desarrolladas tanto en casa como en clase.	Según los resultados obtenidos a través de las observaciones, se pudo evidenciar un aumento en la motivación y participación frente al inglés.
IMPLEMENTACIÓN	A pesar que la institución Educativa cuenta con equipos de cómputo y éstos están disponibles para todos los docentes que requieran su uso, la disponibilidad de internet no es constante y esto hizo que no fuera posible el recorrido del OVA durante las clases, por lo que se optó por realizar la actividad en casa.	Durante las clases se hicieron observaciones las cuales permitieron constatar que los estudiantes sí hicieron uso del OVA, ya que desarrollaron las actividades propuestas con base a su uso de manera satisfactoria.	Los estudiantes hicieron entrega de actividades que son evidencia del uso del OVA y mostraron una mejor actitud frente a su proceso de aprendizaje del inglés.

EVALUACIÓN	La evaluación del testeo se lleva a cabo a través de observaciones participantes.	Dentro del plan de clase, y como proceso de producción, se pide a los estudiantes que realicen actividades teniendo como base fundamental el OVA:	Los estudiantes se muestra más seguros y motivados al momento de desarrollar las diferentes actividades en inglés.
-------------------	---	---	--

Idioma extranjero. Partiendo de la necesidad y teniendo como base los lineamientos exigidos por el Ministerio de Educación para el área de inglés, se empleó como tema base el verbo to be y vocabulario relacionado para ser trabajado durante el primer periodo académico del año lectivo 2023.

Los aspectos en cuanto a idioma extranjero y que son parte determinante para la construcción del mundo 3D se presentan a continuación:

Tabla 10

Temática a desarrollar dentro del OVA

Información General

Titulo	Language Land
Materia	Inglés
Objetivos	-Describir las acciones que realiza un personaje dentro del pueblo. -Describir quién es y qué profesión tiene cada personaje.
Grado	Sexto


Contenido I

Tema	Verb to be and Present Continuous
Subtema	Vocabulario: Partes del pueblo Tema: Descripción de acciones en lugares del pueblo.
Pregunta problema	¿Dónde se encuentra determinado personaje dentro del pueblo? ¿Qué está haciendo?
Vocabulario:	Park, bank, school, store, bar, house, church, restaurant, gym, court, pool, mom, dad, sister, grandpa, grandma, aunt, uncle, cousin, brother, I, she, he, They, we, you, is, am, are, playing, eating, running, studying, dancing, buying, sleeping, swimming.

Teorías y conceptos

Verbo to be

TO BE (Present simple)		
Affirmative	Negative	Interrogative
I am	I am not	Am I ?
You are	You are not	Are you ?
He is	He is not	Is he ?
She is	She is not	Is she ?
It is	It is not	Is it ?
We are	We are not	Are we ?
You are	You are not	Are you ?
They are	They are not	Are they ?


Present continuous

	AFFIRMATIVE	NEGATIVE	INTERROGATIVE
I	am playing	am not playing	Am I playing?
You	are playing	aren't playing	Are you playing?
He/She/It	is playing	isn't playing	Is he playing?
We	are playing	aren't playing	Are we playing?
You	are playing	aren't playing	Are you playing?
They	are playing	aren't playing	Are they playing?

Proceso

Objetivo	Recorrer y describir lo que hacen los personajes dentro del pueblo.
Recorrido	El personaje principal (estudiante) debe hacer un recorrido por los lugares del pueblo, la iglesia, los almacenes, el parque, el colegio, etc, cada vez que entra a un lugar se debe desplegar una ventana que muestre la información del lugar, nombre en inglés, video de la canción en inglés y pronunciación. Al ingresar a cada lugar y cada vez que toque un objeto, aparecerá también la información de dicho objeto.
Reto	El personaje deberá buscar a su familia dentro del pueblo y describir lo que cada uno hace y dónde se encuentra.

I am playing in front of the park

Ejemplo:



Contenido II

Tema	Pronombres posesivos y profesiones.
Subtema	Vocabulario: Profesiones Tema: Descripción de las profesiones y miembros de la familia
Pregunta problema	¿Quién es ese personaje? ¿Qué profesión tiene cada miembro de la familia?
Vocabulario:	My, your, his, her, our, their, its, mom, dad, sister, grandpa, grandma, aunt, uncle, cousin, brother, I, she, he, They, we, you, is, am, are, nurse, teacher, worker, housewife, student, farmer, seller, cooker, lawyer, doctor, etc.

Teorías y conceptos


Pronombres posesivos

Adjetivos Posesivos en inglés	
My: Mi o mis  My car is small Mi auto es pequeño	Its: Su o sus (para animales, lugares o cosas)  Its name is Frank Su nombre es Frank
Your: Tu o tus  This is your cat Este es tu gato	Our: Nuestro, Nuestra, Nuestros, Nuestras  Our team won Nuestro equipo ganó
His: Su o sus (para hombre)  His name is Mario Su nombre es Mario	Your: Vuestro@s  This is your cat Este es vuestro gato
Her: Su o sus (para mujer)  Her eyes are black Sus ojos son negros	Their: Su o sus (de ellos o de ellas)  Their house is big Su casa es grande

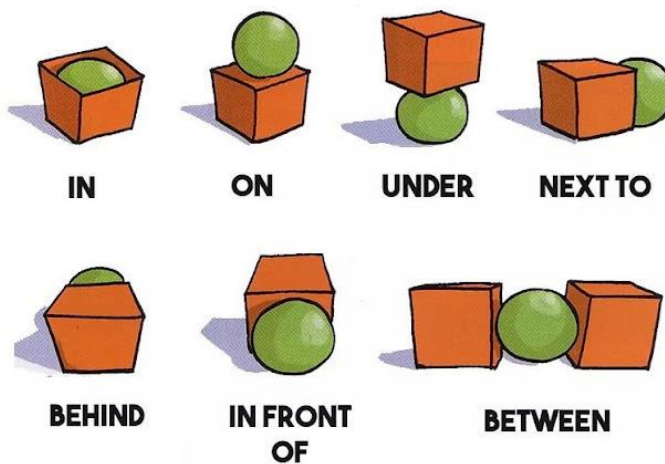
Proceso

Objetivo	Recorrer y describir quién es y qué profesión tienen los personajes.
Recorrido	El personaje principal (estudiante) debe hacer un recorrido por los lugares del pueblo, al encontrarse a uno de los personajes, se debe desplegar un mensaje diciendo quién es (qué miembro de la familia es) y cuál es su profesión.
Reto	El personaje deberá buscar a su familia dentro del pueblo y describir quién es y qué profesión tiene.
Ejemplo:	She is my sister, she is a nurse.

Contenido III

Tema	There is/ There are- Preposiciones de lugar										
Subtema	<p>Vocabulario: Objetos y partes de la casa</p> <p>Tema: Descripción de los objetos que hay en casa.</p>										
Pregunta problema	<p>¿Dónde está este objeto?</p> <p>¿Qué objetos hay en mi casa?</p>										
Vocabulario:	<p>There is, there are, a, one, two, three, four, etc, sofa, bed, cushion, closet, night table, table, stove, fridge, blanket, toy, car, chair, tv, bedroom, kitchen, living room, dining room, backyard, garden, garage, attic, bathroom, in, on, under, next to, behind, etc.</p>										
Teorías y conceptos	<p>There is/ there are</p>  <table border="1" data-bbox="608 1272 1297 1541"> <thead> <tr> <th data-bbox="608 1272 954 1317">SINGULAR</th> <th data-bbox="954 1272 1297 1317">PLURAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="608 1317 954 1413">is there ?</td> <td data-bbox="954 1317 1297 1413">are there ?</td> </tr> <tr> <th data-bbox="608 1413 821 1458">QUESTIONS</th> <th data-bbox="821 1413 1297 1458">SHORT ANSWERS</th> </tr> <tr> <td data-bbox="608 1458 821 1503">Is there ... ?</td> <td data-bbox="821 1458 1297 1503">Yes, there is. No, there isn't.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="608 1503 821 1541">Are there ... ?</td> <td data-bbox="821 1503 1297 1541">Yes, there are. No, there aren't.</td> </tr> </tbody> </table>	SINGULAR	PLURAL	is there ?	are there ?	QUESTIONS	SHORT ANSWERS	Is there ... ?	Yes, there is. No, there isn't.	Are there ... ?	Yes, there are. No, there aren't.
SINGULAR	PLURAL										
is there ?	are there ?										
QUESTIONS	SHORT ANSWERS										
Is there ... ?	Yes, there is. No, there isn't.										
Are there ... ?	Yes, there are. No, there aren't.										

Prepositions of place

**Proceso**

Objetivo	Recorrer una de las casa y describir lo que hay ahí.
Recorrido	El personaje principal (estudiante) debe hacer un recorrido dentro de su casa, al encontrarse con cada uno de los objetos dentro, y en los lugares de la casase debe desplegar un mensaje diciendo quéobjeto o lugar es y su pronunciación en inglés.
Reto	El personaje deberá describir qué objetos hay en cada lugar de la casa y dónde se encuentran.
Ejemplo:	There is a book on the table.

Capítulo Cinco

El presente capítulo expone las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron a partir de la aplicación de instrumentos.

5.1 Conclusiones

Partiendo principalmente del problema y con el fin de dar respuesta a la necesidad de los estudiantes que ingresan al bachillerato en el colegio Juan XXIII del municipio de Mercaderes, Cauca, se implementaron instrumentos para la recolección de datos como la prueba diagnóstica, la entrevista no estructurada y las observaciones participantes. Piaget (1968) y Vygotsky (1979) plantean que la interacción con los otros y el contexto del individuo es fundamental dentro del proceso de aprendizaje, por ello se puede afirmar que al contextualizar al estudiante tanto en la parte digital, por medio del mundo 3D, como en la contextualización por medio del OVA de su pueblo, su familia, su diario vivir y su entorno impacta de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes; esto se pudo evidenciar por medio de la motivación y participación activa de estos durante el testeo del OVA pudiendo así potenciar el aprendizaje del inglés. Esto quiere decir que la implementación de metodologías digitales aplicadas al aprendizaje del inglés mediante un ambiente contextualizado impacta en el estudiante y lo encamina hacia un aprendizaje significativo.

Lo anterior se pudo evidenciar en diversos aspectos tales como; la participación, ya que los estudiantes tomaron el riesgo de expresar palabras y oraciones cortas dejando a un lado el miedo y la inseguridad; la motivación, puesto que hubo amplia aceptación en el desarrollo de actividades las cuales se evidenciaron en la creatividad, lo cual contribuyó al desarrollo significativo de las clases, logrando incentivar el interés hacia el aprendizaje de la lengua extranjera (inglés) en los estudiantes.

Teniendo como referente el constructivismo, el cual es el eje pedagógico de la presente propuesta; y partiendo desde el entorno del estudiante, las necesidades propias de este y la implementación de metodologías digitales, se diseñó un OVA que es acorde a la cotidianidad y parte de los conocimientos previos de los estudiantes.

La inclusión de su entorno dentro del mundo 3D hizo que el estudiante se sintiera más familiarizado con el recorrido porque podía moverse dentro del mundo con más facilidad e interactuar de manera más ágil y activa.

Según el constructivismo, el aprendizaje de una segunda lengua debe estar cargado de mayor significado partiendo de un contexto más real, por ello los elementos que se usaron dentro del OVA fueron pensados en representar los lugares más significativos del pueblo siendo esto pertinente al momento de explorar y aprender nuevo vocabulario en inglés (Karlin & Vianni, 2001).

Teniendo en cuenta las observaciones que se realizaron durante el primer periodo académico, se pueden destacar como fortalezas el aumento en interacción en lengua extranjera (inglés) y la motivación hacia el aprendizaje del inglés, a pesar de que solamente se hizo un testeo del OVA, los resultados obtenidos en la clase fueron positivos, logrando los objetivos de las mismas, los estudiantes fueron capaces de exponer en inglés y en frente de sus compañeros su habitación, describir lo que había dentro de ella y en qué lugar de la habitación se encontraba el objeto.

Se puede destacar que esta metodología involucró activamente al estudiante permitiendo que éste fuera consciente de su aprendizaje, partiendo de lo que él conoce y de su entorno, logrando así un aprendizaje significativo. Además, se pudo evidenciar que los aspectos para el diseño del OVA se alcanzaron eficazmente en gran parte del proceso, sin embargo hubo algunos aspectos limitantes que interfirieron al momento de llevar a la práctica el recorrido virtual; principalmente la falta de internet y equipos de cómputo.

Inicialmente los estudiantes se encontraban un poco temerosos, ya que como manifestaron en la entrevista, para ellos el inglés es difícil por su pronunciación, además porque su conocimiento en cuanto al manejo del OVA y el 3D, era escaso; sin embargo se pudo evidenciar que ese temor fue desapareciendo al momento de hacer el recorrido porque se notó que la motivación frente al aprendizaje del inglés aumentó y les fue más sencillo desarrollar las actividades de clase partiendo del uso del OVA.

Para cumplir con los objetivos se observa que en efecto, la propuesta planteada hace que los estudiantes sientan mayor motivación al momento de explorar el OVA, por ende el impacto frente al aprendizaje de los diferentes temas dentro del mundo es positivo en contraste con la prueba diagnóstica y las respuestas dadas antes del testeo .

En cuanto a los resultados obtenidos con respecto al uso del OVA cabe mencionar que suple la necesidad en cuanto lo requiere el Ministerio de Educación con respecto a las competencias y logros que deberían tener los estudiantes que ingresan al bachillerato, a pesar de que el OVA no se implementó durante todo el periodo académico, los objetivos en cuanto al vocabulario y uso del OVA se cumplieron.

5.2 Recomendaciones y futuras líneas de investigación

Teniendo en cuenta todo el proceso para llevar a cabo la presente propuesta, se hacen una serie de recomendaciones tales como:

Para seleccionar el tipo de temas gramaticales y/o vocabulario a utilizar dentro del OVA es necesario conocer el nivel de inglés de los estudiantes antes de diseñar la propuesta didáctica digital, esto aplicando una prueba diagnóstica al iniciar el proyecto. El MEN propone una serie de directrices las cuales se deben tener en cuenta para el diseño de la Propuesta Metodológica implementada a través de un OVA y en concordancia con el PEI con el fin de obtener resultados apropiados y útiles para la institución.

El Objeto Virtual de Aprendizaje mediante un mundo 3D para el aprendizaje del inglés está diseñado para estudiantes de grado sexto, pero bien podría ser implementado también en otras áreas del conocimiento.

Los profesores del área de tecnología pueden ser participes en la formación y gestión de los diferentes programas y plataformas virtuales para integrar otras asignaturas y así crear una plataforma o base de datos institucional donde los profesores, estudiantes, padres e incluso otras personas puedan navegar por los diferentes OVA.

Se debería tener en cuenta la integración de espacios para incluir a los estudiantes de la escuela primaria Lisandro Vásquez Meléndez, con el propósito de potenciar así el aprendizaje del inglés desde la escuela primaria.

Los entes municipales y departamentales de Mercaderes o del Cauca deberían desarrollar un plan de educación bilingüe del cual se beneficien las escuelas públicas del municipio.

Con el fin de cerrar la brecha que hay desde la educación básica primaria en cuanto al aprendizaje del inglés, se debería impulsar a la dirección y al consejo académico de la Institución Educativa Juan XXIII para que adopte esta propuesta a nivel institucional y desde la básica primaria.

Referencias Bibliográfica

- Alzate, A. (2021). Diseño Didáctico en 3D. Universidad Sergio Arboleda. Bogotá
- Alzate, A. (2022). Tridilab Una experiencia de enseñanza del diseño y el modelado 3D, a partir de la artesanía. Una investigación basada en las artes. Universidad de Granada. España
- Arbeláez, Chavarriaga y Girón. (2022). El desarrollo de habilidades lectoras y escritoras mediante plataformas digitales como herramienta didáctica en tiempos de pandemia en grado quinto B de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Popayán sede Anexa. Universidad del Cauca. Popayán
- Amaya, C. & Glavis, M. (2012) Esquema curricular sugerido. Recuperado de: <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/Anexo%2012%20Esquema%20Curricular%20Espa.pdf>
- Aprendizaje Basado en Juegos. (2015, 09 de Abril). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Discusi%C3%B3n:Aprendizaje_basado_en_juegos
- Asher, J. (1977). Learning Another Language through Actions: The Complete Teacher's Guidebook. Los Gatos, Calif.: Sky Oakes Productions.
- Barón, J., Duarte, M., & Muñoz, S. (2015). Proceso del aprendizaje del inglés a través de los videojuegos. Universidad Escuela Colombiana De Carreras Industriales ECCI, Bogotá, Colombia.
- Calvo-Ferrer y Belda-Medina. (2021). El videojuego subtitlelegends para la enseñanza de lengua inglesa en el ámbito de la traducción y la interpretación: planificación docente y percepción del alumnado. Universidad de alicante, España.
- Campoy, T & Gomes, E. (2009). Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. Editorial EOS, 284.
- Carabalí, Cuenca, Gómez, Moreno, Paz (2021). Gammificación y aprendizaje Basado en Juegos (GBL) y actividades de implementación para innovar en las estrategias de aprendizaje en el desarrollo de las clases de inglés de grado tercero en las escuelas Mercedes Pardo de Simmons y Laura Valencia. Universidad del Cauca. Popayán.

Carbonell, M., Castillo, J., Contero, M., Saorín, J. L., & Torres, J. (2012). Modelado 3D como herramienta educativa para el desarrollo de competencias de los nuevos grados de Bellas Artes. *RED: Revista de Educación a Distancia*, (31).

Cardozo, Duarte y Fernández. (2018). Estrategia didáctica, mediada por TIC, para mejorar las competencias lecto-escritoras en estudiantes de primero de primaria. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Duitama.

Castillo, J. (2009) Los tres escenarios de un Objeto de Aprendizaje. Universidad del Valle. Cali.

Castillo, S. Cabrerizo, J. (2010) Evaluación Educativa de Aprendizajes y Competencias. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid.

Castell, P. (2010). Objetos virtuales de aprendizaje. Recuperado el 9 de marzo de 2015 de: <http://es.sli-deshare.net/pablocastell/objetos-virtuales-de-aprendizaje-ova>.

Cevallos, J., Chabla, R., Paredes, M. y Tomalá, L. (2020). Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. [Tesis de pregrado, Universidad de Ecuador].

Colombia Aprende. Objetos Virtuales de Aprendizaje e Informativos. Colombia. Tomado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>

Córdoba, Gaón, Mulcué, Lara y Ramos (2021). Bilingual Education Proposal (English) In Natural Sciences And Mathematics, Supported By The Design And Evaluation Of Virtual Learning Objects (Vlos) In The Fifth-Grade Students Centro Docente Rafael Tello-Santander De Quilichao. Universidad del Cauca. Santander de Quilichao.

Duque, O. Y Romero, J. (2018) OVA para el aprendizaje del inglés en grado sexto de la Institución educativa San Juan Bautista de la Salle. Universidad Cooperativa de Colombia. Bogotá.

Fandiño-Parra, Y. J., Bermúdez-Jiménez, J. R., Lugo-Vásquez, V. E. (2012). Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. *Colombia Bilingüe. Educ. Educ.* Vol. 15, No. 3, 363-381. Recuperado de:

<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/2172/2951>

Ferreira, V. M., Campanari, J. M., & Rodrigues, A. H. (2020). La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 139-152.

Galeana De La O, Lourdes. *Objetos de aprendizaje*. México: Universidad de Colima. Tomado de: http://www.cudi.mx/primavera_2004/presentaciones/Lourdes_Galeana.pdf

García Madruga, J. A. (1991). *Desarrollo y conocimiento*. Madrid: Siglo XXI.

Gómez, Medina, Urbano, Vergara. (2021). Proposal based on GBL activities as a tool for the development of meaningful learning in English supported by VLO for fourth grade students at José Edmundo Sandoval school. Universidad del Cauca. Popayán

Gómez, Ordoñez, Solano. (2021). Design and evaluation of virtual learning objects for the identification of the use of three-token phrasal verbs by intermediate English students of the bachelor in Modern Languages with emphasis on English and French at Universidad del Cauca. Popayán

Henao, Velasco, Ospina. (2021) *Diseño y Evaluación de Objetos Virtuales de Aprendizaje sobre el patrimonio cultural de Popayán para el desarrollo de la competencia léxica en inglés de los estudiantes de Licenciatura en Lenguas Modernas con énfasis en inglés y Francés de la Universidad del Cauca*. Popayán.

Herramientas para desarrollar Objetos Virtuales de Aprendizaje. (01 de Febrero de 2019) | [Enseñanza Virtual, Recursos y herramientas](http://elearningmasters.galileo.edu/2019/02/01/objetos-virtuales-de-aprendizaje/)
<http://elearningmasters.galileo.edu/2019/02/01/objetos-virtuales-de-aprendizaje/>

Herrera, Martínez y Mutis. (2021). *Diseño y Evaluación de Objetos Virtuales de Aprendizaje para el desarrollo del conocimiento declarativo de referentes culturales a través del análisis funcional del tipo textual lírico narrativo en Inglés*. Universidad del Cauca. Popayán.

Hoyos, J., Olave, E., Medina, L., Vivas, M., & Volverás, E. (2019). *Aprendizaje de las Leyes de Newton en la Educación Superior a través de la gamificación*. Corporación Universitaria Comfacauca. Popayán.

Karlin, M., & Vianni, N. (2001). *Project- based learning*. Medford: Jackson Education.

López, P. (s.f) *Población, muestra y muestreo*. UCB-Cbba.

LINCOLN, Y. S.; GUBA, E. G. (1985): *Naturalistic Inquiry*. London: Sage.

Méndez, July. (2007) Enfoque por tareas como propuesta metodológica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en niños de tercer grado de la IE Francisco de Paula Santander de la ciudad de Bogotá. Universidad de la Salle.

Ministerio de Educación Nacional. Serie lineamientos curriculares Idiomas Extranjeros. Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf4.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2006) Formar en lenguas extranjeras: Inglés !el reto!. Recuperado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-115375_archivo.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2007) Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/article-115174.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2014) COLOMBIA verywell Programa Nacional de Inglés. Recuperado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-343287_recurso_1.pdf

Molinero, R. & Chavéz, J. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. [Technological tools in the teaching-learning process for higher education students]. *Revista Internacional de Tecnología, Conocimiento y Sociedad*, 13(1), 25-36

Montanher, L., Monteiro, R., & Zadi, F. (2021). Jogo digital para aprender inglês como segunda língua utilizando o pensamento complexo. [Digital game for learning English as a second language using complex thinking]. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 29(3), 231-245.

Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.

Nunan, David. (1989). *Designing tasks for the communicative classroom*. Glasgow, C.U.P.

Nunan, David. (2004). *Task-based language Teaching. A comprehensively revised edition of Designing Tasks For The Communicative Classroom*. Cambridge Language Teaching Library.

- Pérez Campanero, M^a.P. (1991). Como detectar las necesidades de intervención socioeducativa. Madrid: Narcea.
- Piaget, J. (1968). Piaget's point of view. *International Journal of Psychology*, 3(4), 281–299. <https://doi.org/10.1080/00207596808246651> Abstract Presents a summary of the author's conception of cognitive development, with comments concerning the views of Chomsky, Bruner, Gesell, and others.
- Piaget. (14 de Septiembre de 2021). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget
- Pontificia Universidad Javeriana. Objetos de aprendizaje: prácticas y perspectivas educativas. Santiago de Cali: Universidad Javeriana, 2009.
- Pressbooks. (s.f.). *Enseñanza en la era digital*. Obtenido de El modelo ADDIE:<https://cead.pressbooks.com/chapter/4-3-el-modelo-addie/>
- Ramírez Espinosa. (2021). Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria. Universidad Neogranadina. Bogotá.
- Ramírez Espinosa, J. (2021). Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria. *Revista de Investigación Académica*, 25, 1-15.
- Richards, J. & Roberts, J. (1986) *Approaches and methods in language teaching*. Cambriadge, C.U.P.
- Richards, Jack. (2006) *communicative language teaching*. Cambridge University Press.
- Rodríguez, Higor. (s.f). *Ambientes de Aprendizaje*. Universidad Autonoma Del Estado de Hidalgo. Recuperado de: <http://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>
- Rodriguez, S.A. (2019) Enseñar y educar en la civilización digital, [Capitulo 4. El maestro heroico. p. 93-110] Universidad Sergio Arboleda Escuela de Filosofía y Humanidades. Bogotá.
- Ruiz-Macías, E., & Duarte, J. E. (2018). Diseño de un material didáctico computarizado para la enseñanza de oscilaciones y ondas, a partir del estilo de aprendizaje de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (24), 1-15.
- Salgado, A. (2007) *Investigación cualitativa: diseños, evaluación de rigor metodológico y retos*. Universidad de San Martin de Porres. Lima.

Schank, R. (1982). *Dynamic Memory: A Theory of Reminding and Learning Computers and People*, Cambridge University Press, Nueva York.

Sierra, J., Palmezano, M. y Romero, G. (2018). *Los efectos positivos y negativos en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en educación*. Madrid: Ediciones Octaedro.

Universidad Pedagógica Y Tecnológica De Colombia. Tics y ambientes de aprendizaje. Tunja, Colombia. Tomado de: <http://virtualct-uptc.co/Informatica/inicio.html>

Valsiner, J. (1994). Reflexivity in contexts: Narratives, Hero-myths and making of histories in psychology. En A. Rosa y J. Valsiner (Eds.), *Explorations in socio-cultural studies*, Vol, 1: Historical and theoretical discourse. (pp. 169-186). Madrid: Fundación Infancia-Aprendizaje.

Vega, A., Carlos, A.; Chica, U., Juan, A. (2010). Diseño y validación de un objeto virtual de aprendizaje que permita el aprendizaje de heurísticas y meta heurísticas. *Revista Avances en Sistemas e Informática*, 103-108.

Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Nino, J. B., & Nino-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, Zipaquirá.

Vygotsky, L. S. (1981) *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade. Recuperado de: <http://www.aacounselors.org.ar/adjuntos/Biblioteca%20AAC/Lev%20S%20Vygotsky%20%20Pensamiento%20y%20Lenguaje.pdf>

Vygotsky, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tridimensional*. Editorial Gustavo Gili.

Yip y Kwan (2006), *Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary*. Universidad de ciencia y Tecnología. Hong Kong.

Anexos

1. Cronograma De Actividades

Actividad	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Entrada de docentes	22			
Entrevista directivos	24			
Entrada estudiantes		1		
Entrevista estudiantes		6		
Prueba diagnóstica		8		
Observación participante a estudiantes.			14	
Observación participante a estudiantes.				2
Testeo del OVA				5
Observación participante a estudiantes				9
Testeo del OVA				12

Observación participante a estudiantes				16
--	--	--	--	----

2. Instrumentos

2.1 Prueba diagnóstica





Complete la siguiente oración con el verbo que
corresponda:

My cousin _____ a student

are

am

is





Escoja la respuesta correcta:
My dad's mom is...

My grandma

My mom

My sister





Escoja la respuesta correcta:
My mom's sister is...

My cousin

My aunt

My grandma





Escoja la respuesta correcta:

Is Jhon a teacher?

Jhon is a teacher?

Jhon a teacher is?





Complete la siguiente oración:

David _____ a doctor

not is

not

is not





Complete la siguiente oración:

They _____ vets

are not

not

not are





Complete la siguiente oración:
----- your mom a cooker?

are

is

am






Escoja la respuesta correcta:

My dog not is black

My dog isn't black

My dog not black





Escoja la respuesta correcta:

My sister are a nurse

My sister am a nurse

My sister is a nurse





Escoja la respuesta correcta:
My uncle's son is my...

aunt

nephew

cousin



O Ingresar al siguiente enlace para ver:

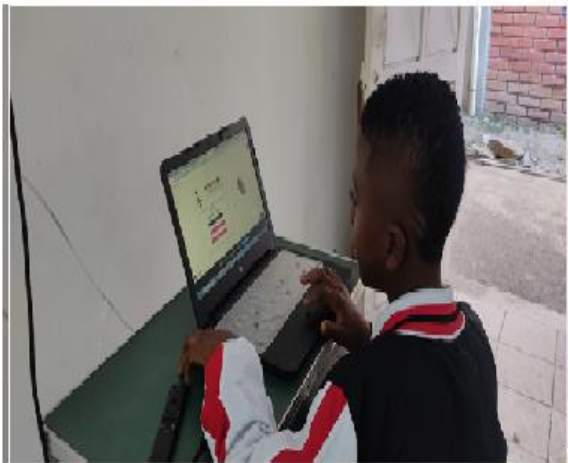
[QUIZ To be/ family \(genial.ly\)](https://genial.ly)

Evidencia (fotos) prueba diagn3stica aplicada a estudiantes









2.2 Entrevistas

Directivos Docentes. *(Las respuestas a estas entrevistas se encuentran en audios adjuntos)*

1. ¿Piensa que el uso de la didáctica digital es necesario dentro del aula de clase?
2. ¿La institución cuenta con herramientas digitales? ¿cuáles?
3. ¿Dichas herramientas están disponibles para el uso con las diferentes áreas del conocimiento como el inglés?
4. ¿Cree que es importante implementar una metodología diferente en cuanto a la enseñanza de idiomas?
5. ¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?
6. ¿Qué piensa de utilizar recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Estudiantes. *(Las respuestas a estas preguntas se encuentra en el siguiente anexo)*

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?
2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?
3. ¿Te gusta aprender inglés?
4. ¿Piensa que es importante el inglés?
5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?
6. ¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?
7. ¿En su casa cuenta con internet o elementos tecnológicos como celulares inteligentes, computadores o tablets?
8. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de implementos tecnológicos como videojuegos o actividades que se lleven a cabo en el computador?

A continuación evidencia de las algunas respuestas dadas por los estudiantes.

Evidencia entrevista a estudiantes

Name: _____ Grade: 6°N Date: _____

- ¿Qué piensas del idioma inglés?
es muy fácil de aprender
- ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?
poquito por que en 5 nos enseñaban poquito
- ¿Te gusta aprender inglés?
si me gusta mucho
- ¿Piensa que es importante el inglés?
si me gusta por que nos enseñan como hablar
- ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?
allá en la primaria casi no nos enseñaban

¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?
si por que es divertido



REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAUCA
INSTITUCION EDUCATIVA "JUAN XXIII"
APROBADO POR RESOLUCION No. 0460 DEL 26 DE ABRIL DE 2004
E-mail: lejuanxxiii@mercaderes@hotmail.com
Mercaderes - Cauca

Name: J Grade: 6A Date:

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?

No me gusta por que es muy dura pronunciar

2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?

No y nunca

3. ¿Te gusta aprender inglés?

No y Jamas

4. ¿Piensa que es importante el inglés?

Si porque me permite viajar

5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?

buena.

¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza de inglés?

Yes por que es divertido



REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAUCA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN XXIII"
APROBADO POR RESOLUCIÓN No. 0460 DEL 26 DE ABRIL DE 2004
E-mail: lejuanxxiii@mercaderec.com
Mecaderec - Cauca

7. ¿En su casa cuenta con internet o elementos tecnológicos como celulares inteligentes, computadores o tablets?

SI

8. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de implementos tecnológicos como videojuegos o actividades que se lleven a cabo en el computador?

Me gustaría por juegos



REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAUCA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN XXIII"
APROBADO POR RESOLUCIÓN No. 0460 DEL 25 DE ABRIL DE 2004
E-mail: iguanevillamercaderes@hotmail.com
Mercaderes - Cauca

Name: J Grade: 6^oA Date: _____

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?

me gusta pero es duro aprender inglés.

2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?

mas o menos.

3. ¿Te gusta aprender inglés?

si me gusta el inglés porque puedo aprender a pronunciar las cosas.

4. ¿Piensa que es importante el inglés?

es importante, hablar inglés porque si uno va a otro lado donde hablan inglés uno ya sabe.

5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?

aprendi poquito.

i. ¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?

si porque me parece facil.



REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAUCA
INSTITUCION EDUCATIVA "JUAN XXIII"
APROBADO POR RESOLUCION No. 0460 DEL 26 DE ABRIL DE 2004
E-mail: iejuanxxiii@merceres@hotmail.com
Mercaderes - Cauca

7. ¿En su casa cuenta con internet o elementos tecnológicos como celulares inteligentes, computadores o tablets?

si en la casa hay internet y tengo celular.

8. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de implementos tecnológicos como videojuegos o actividades que se lleven a cabo en el computador?

si porque es mas divertida.

Name: -1 Grade: 6A Date:

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?

Si me gusta pero para repasar
es un poco duro

2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?

Poco porque la profe Noira nos
enseña pocas cosas

3. ¿Te gusta aprender inglés?

Si

¿Piensa que es importante el inglés?

Si porque me va a permitir cuando
viaje y cuando este grande

¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?

Que en 5 aprendi pocas cosas

¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?

Si por que es mas facil y tambien
es divertido



REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAUCA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN XXIII"
APROBADO POR RESOLUCIÓN No. 6465 DEL 26 DE ABRIL DE 2004
E-mail: tejuncillinecales@hotvaill.com
Mecaleses - Cauca

7. ¿En su casa cuenta con internet o elementos tecnológicos como celulares inteligentes, computadores o tablets?

Si tengo un celular pero internet hay un
computador pero tablets no

8. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de implementos tecnológicos como videojuegos o actividades que se lleven a cabo en el computador?

Si porque es mas divertida y mas
facil



REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAUCA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN XXIII"
APROBADO POR RESOLUCIÓN No. 0460 DEL 26 DE ABRIL DE 2004
E-mail: sejunsximercaderes@hotmail.com
Mercaderes - Cauca

Name: 11 Grade: 6-A Date: _____

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?
Pues yo pienso que es duro pero
estoy entendiendo por que
estoy reparando.
2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?
Pues se un poquito por que
la profe maria me enseñó.
3. ¿Te gusta aprender inglés?
Si porque la carrera que quiero
hacer tengo que saber ingles.
4. ¿Piensa que es importante el inglés?
Si porque cuando uno se
va para alemania tiene que
saber ingles. y otras partes.
5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?
Pues que en la primaria se
nació muy poquito y en el colegio
es diferente.
- ¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?
Si porque uno por medio de
la tecnología puede aprender
ingles.

Name: S _____ Grade: 6th Date: _____

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?
Que es muy bo pero aprender es
facil de estudiar.
2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?
Poquito porque no nos enseñaban con
ad pero nos enseñaron los suados...
3. ¿Te gusta aprender inglés?
Si porque me gustaria hablar o
entender lo que otros niños dicen
4. ¿Piensa que es importante el inglés?
Si porque me permite viajar a
otros países y hablar ingles con los
demás
5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?
lo e aprendido en la primaria y es
se via muy poquito

¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?

Si porque aprender divertido y facil



REPÚBLICA DE COLOMBIA
 DEPARTAMENTO DEL CAUCA
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ALIANZA"
 APROBADO POR RESOLUCIÓN No. 0480 DEL 24 DE ABRIL DE 2004
 E-mail: iguizacalmon@aliansa.com
 Manizales - Cauca

Name: _____ S. Grade: 6ºA Date: _____

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?

es chavete

2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?

poquito

3. ¿Te gusta aprender inglés?

Porque me gusta entender lo que los
 otros expresan

4. ¿Piensa que es importante el inglés?

Si porque permiten viajar

5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?

en la primaria se miraba muy poquito

¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?

Si porque es más divertido



Name: _____ Grade: 6^oA Date: _____

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?
que es difícil de estudiarlo
2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?
poquito porque solo me se las profesiones
3. ¿Te gusta aprender inglés?
No porque me complica mucho
4. ¿Piensa que es importante el inglés?
Si porque puede conocer otros países
5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?
bueno porque en la primaria aprendí a
poquito y en el colegio aprendo más
- ¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?
Si porque así aprendo más fácil y divertido



REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAUCA
INSTITUCION EDUCATIVA "JUAN XXIII"
APROBADO POR RESOLUCION No. 0460 DEL 26 DE ABRIL DE 2004
E-mail: ljuanxxiii@mercaderes@hotmail.com
Mercaderes - Cauca

7. ¿En su casa cuenta con internet o elementos tecnológicos como celulares inteligentes, computadores o tablets?

Si porque tenemos, celulares, computadores, internet

8. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de implementos tecnológicos como videojuegos o actividades que se lleven a cabo en el computador?

Si porque seria mas facil aprender ingles



REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAUCA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JUAN XXIII"
APROBADO POR RESOLUCIÓN No. 0460 DEL 26 DE ABRIL DE 2004
E-mail: ipjuanxxiii@hotm.com
Mercaderes - Cauca

Name: _____ Grade: 6^oA Date: _____

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?

Es muy duro de aprender
en algunas cosas

2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?

No tengo de tanto conocimiento

3. ¿Te gusta aprender inglés?

No casi por que es muy
duro

4. ¿Piensa que es importante el inglés?

Si para ir a otro país
y tener conocimiento

5. ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?

No tan bien por que en
la primaria se veía mucho
los pronombres.

- i. ¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?

Si para que a uno lo
enseñe en lo que necesite



REPUBLICA DE COLOMBIA
 DEPARTAMENTO DEL CAUCA
 INSTITUCION EDUCATIVA "JUAN XXIII"
 APROBADO POR RESOLUCION No. 0163 DEL 26 DE ABRIL DE 2004
 E-mail: lajuansilmercaderes@hotmail.com
 Mercaderes - Cauca

7. ¿En su casa cuenta con internet o elementos tecnológicos como celulares inteligentes, computadores o tablets?

no contamos
 si tenemos celulares, tenemos internet y con el celular aprendo con juegos.

8. ¿Te gustaría aprender inglés por medio de implementos tecnológicos como videojuegos o actividades que se lleven a cabo en el computador?

si porque me parece más divertido en el computador y le enseñan con juegos



Name: _____ Grade: 6º B Date: _____

1. ¿Qué piensas del idioma inglés?

El inglés es un poco complicado como
para leer o traducir.

2. ¿Tiene conocimientos en el idioma inglés?

Poco, por que a veces es duro de
leer

3. ¿Te gusta aprender inglés?

Me parece difícil, no tanto pero pues
si me gusta

- ¿Piensa que es importante el inglés?

Si por que podemos ir a países como
E.U.

- ¿Cuál ha sido su experiencia frente a este idioma?

en la primaria nos ponían tipo talleres
para resolver en pareja y poco
mirábamos inglés

- ¿Considera que las nuevas tecnologías deben estar inmersas en la enseñanza del inglés?

Si por que podemos traducir lo que
nos dicen

2.3 Registro De Conductas Grupales

Formato de observación Primera sesión antes del testeo

Teacher: María Alejandra Gómez Acosta **Date:** 11 de abril de 2023

Class: Inglés **Grade:** 6A

Description of the classroom

El salón es amplio, pero a pesar de ello los 34 estudiantes están un poco apretados, se colocaron recientemente los afiches de “bienvenidos, el horario de clase y de cumpleaños”, las paredes son blancas, tiene 4 ventanas muy grandes y un televisor.

Objectives as written on the lesson plan, started by the teacher, or based on observations

- Identificar algunos miembros de la familia en inglés
- Reconocer el uso del verbo to be
- Identificar algunas profesiones en inglés

To what extent were these achieved?

Los objetivos se llevarán a cabo durante el primer periodo lectivo

Skill practiced

- Listening, speaking, writing, Reading

Materials and aids used

Televisor, fotocopias, cuadernos, marcadores.

Description of lesson (continue on a separate sheet if necessary)

Time	Activities (what is happening)
7:00-8:00 am	Los estudiantes vieron un vídeo referente a los miembros de la familia. Los estudiantes dibujaron en su cuaderno a su familia. Los estudiantes describieron quién era cada uno de ellos.

COMMENTS AND SUGGESTIONS (sentences completion by observer)

1. The best thing the lesson was.....
Los estudiantes estuvieron muy entusiasmados por dibujar a su familia.
2. Another I enjoyed was.....
Los estudiantes pudieron identificar a cada uno de los miembros de la familia en el vídeo mostrado en inglés por la docente.
3. The teacher really.....
La profesora estaba muy motivada por enseñar a sus estudiantes el tema de los miembros de la familia.
4. The students were.....
Entusiasmados por aprender, preguntaban y contaban algunas anécdotas vividas por ellos mismos con respecto al vídeo.
5. There was a lot of.....

Enriquecedor ver a los estudiantes dibujar con tanto amor a su familia y saber que a pesar que no conocen mucho vocabulario ni su pronunciación en inglés, fueron capaces de entender el vídeo e identificar a cada miembro de la familia.

6. I would have liked to see.....

Más interacción por parte de dos o tres estudiantes que a pesar de todo no alcanzaron a presentar el dibujo.

7. The hardest thing for me as an observer was.....

Lo más difícil de observar es que hay algunos estudiantes que no dibujaron a sus padres o abuelos, porque viven con personas diferentes a ellos, como hermanos, tíos o cuñados.

Formato de observación Segunda sesión antes del testeo

Teacher: María Alejandra Gómez Acosta **Date:** 02 de Mayo de 2023

Class: Inglés **Grade:** 6A

Description of the classroom

El salón es amplio, hay 34 estudiantes, 4 ventanas muy grandes, un tablero y un televisor.

Objectives as written on the lesson plan, started by the teacher, or based on observations

- Identificar algunos miembros de la familia en inglés
- Reconocer el uso del verbo to be
- Identificar algunas profesiones en inglés

To what extent were these achieved?

Los objetivos se llevarán a cabo durante el primer periodo lectivo

Skill practiced

- Listening, speaking, writing, Reading

Materials and aids used

Televisor, fotocopias, cuadernos, marcadores.

Description of lesson (continue on a separate sheet if necessary)

Time	Activities (what is happening)
7:00-8:00 am	<p>Los estudiantes juegan el ahorcado con el vocabulario visto de los miembros de la familia.</p> <p>Los estudiantes juegan con algunas fichas de los miembros de la familia y enlazan la imagen con el nombre en inglés.</p> <p>Los estudiantes describieron quién era cada una de las imagenes.</p>

COMMENTS AND SUGGESTIONS (sentences completion by observer)

- 8. The best thing the lesson was.....
Los estudiantes estuvieron muy entusiasmados al amar las fichas.
- 9. Another I enjoyed was.....
Los estudiantes pudieron identificar a cada uno de los miembros de la familia entre fichas y texto en inglés.
- 10. The teacher really.....
La profesora estaba muy motivada por enseñar a sus estudiantes el tema de los miembros de la familia.
- 11. The students were.....
Entusiasmados por aprender, preguntaban y jugaban con las fichas.

12. There was a lot of.....

Motivador que los estudiantes fueran capaces de reconocer a cada uno de los miembros de la familia y al final de la clase hacer la descripción oral de algunos de ellos.

13. I would have liked to see.....

Más interacción por parte de dos o tres estudiantes que a pesar de todo no lograron reconocer las imágenes.

14. The hardest thing for me as an observer was.....

Lo más difícil de observar es que hay algunos estudiantes que no recordaban el tema visto en clases anteriores y en esta clase no les fue fácil desarrollar los ejercicios.

Formato de observación Primera sesión después del testeo

Teacher: María Alejandra Gómez Acosta **Date:** 09 de Mayo de 2023 **Class:** Inglés **Grade:** 6A

Description of the classroom

El salón es amplio, hay 34 estudiantes, 4 ventanas muy grandes, un tablero y un televisor.

Objectives as written on the lesson plan, started by the teacher, or based on observations

- Identificar algunos miembros de la familia en inglés
- Reconocer el uso del verbo to be
- Identificar algunas profesiones en inglés
- Reconocer algunos lugares del pueblo

To what extent were these achieved?

Los objetivos se llevarán a cabo durante el primer periodo lectivo

Skill practiced

- Listening, speaking, writing, Reading

Materials and aids used

Televisor, fotocopias, cuadernos, marcadores.

Description of lesson (continue on a separate sheet if necessary)

Time	Activities (what is happening)
7:00-8:00 am	<p>Los estudiantes se muestran muy entusiasmados después de haber hecho el recorrido virtual.</p> <p>Los estudiantes describen cómo fue su experiencia con el mundo 3D.</p> <p>Los estudiantes hacen un dibujo de su pueblo teniendo en cuenta el OVA.</p>

COMMENTS AND SUGGESTIONS (sentences completion by observer)

- 15. The best thing the lesson was.....
Los estudiantes contaron de manera muy emotiva su primera experiencia con el mundo 3D.
- 16. Another I enjoyed was.....
Los estudiantes pudieron identificar cada lugar dentro del mundo 3D.
- 17. The teacher really.....
La profesora estaba muy motivada por saber acerca de la experiencia de cada uno dentro del recorrido.
- 18. The students were.....
Entusiasmados porque para ellos es novedoso el tema.
- 19. There was a lot of.....

Motivador que los estudiantes estuvieran tan dispuestos a participar en el mundo 3D.

20. I would have liked to see.....

Me gustaría mirar a los estudiantes interactuando más acerca de lo que van aprendiendo dentro del mundo.

21. The hardest thing for me as an observer was.....

Lo más difícil es algunos estudiantes no interactuaron dentro del mundo porque se olvidaron o porque no tenían los medios para hacerlo.

Formato de observación Segunda sesión después del testeó

Teacher: María Alejandra Gómez Acosta **Date:** 16 de Mayo de 2023 **Class:** Inglés **Grade:** 6A

Description of the classroom

El salón es amplio, hay 34 estudiantes, 4 ventanas muy grandes, un tablero y un televisor.

Objectives as written on the lesson plan, started by the teacher, or based on observations

- Identificar algunos miembros de la familia en inglés
- Reconocer el uso de there is- there are
- Identificar algunos objetos y lugares de la casa
- Reconocer algunas preposiciones lugar

To what extent were these achieved?

Los objetivos se llevarán a cabo durante el primer periodo lectivo

Skill practiced

- Listening, speaking, writing, Reading

Materials and aids used

Televisor, fotocopias, cuadernos, marcadores.

Description of lesson (continue on a separate sheet if necessary)

Time	Activities (what is happening)
7:00-8:00 am	<p>Los estudiantes deben dibujar su habitación o la habitación dentro del mundo 3D.</p> <p>Los estudiantes describen que hay dentro de la habitación de forma oral.</p>

COMMENTS AND SUGGESTIONS (sentences completion by observer)

22. The best thing the lesson was.....

Los estudiantes dibujaron o llevaron a la clase algunas fotos de su habitación para describirla.

23. Another I enjoyed was.....

Los estudiantes tenían muy buena actitud frente al ejercicio.

24. The teacher really.....

La profesora estaba muy feliz por ver a los estudiantes tan motivados.

25. The students were.....

Entusiasmados porque para ellos es novedoso el tema.

26. There was a lot of.....

Motivador que los estudiantes estuvieran tan dispuestos a participar de manera oral en un ejercicio que partió desde el mundo 3D.

27. I would have liked to see.....

Me gustaría mirar a los estudiantes interactuando más acerca de lo que van aprendiendo dentro del mundo.

28. The hardest thing for me as an observer was.....

Lo más difícil es algunos estudiantes no interactuaron dentro del mundo porque se olvidaron o porque no tenían los medios para hacerlo.

3. Formato de Consentimiento Informado A Padres De Familia *(Los consentimientos firmados por padres de familia o acudientes se encuentran en los adjuntos)*

Institución Educativa Juan XXIII

Mercaderes, Cauca

Su hijo han sido invitado a formar parte de un proyecto de investigación realizado por la Universidad Sergio Arboleda llamado Diseño de un OVA para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en grado sexto, que es llevado a cabo por la docente de inglés y directora de grupo, María Alejandra Gómez Acosta.

El objetivo de este proyecto de investigación es Diseñar un mundo 3D como Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que potencie el aprendizaje del inglés de los estudiantes del grado sexto A de la institución educativa Juan XXIII del municipio de Mercaderes Cauca. En caso de que acepte formar parte del procedimiento su hijo deberá responder a una serie de preguntas relacionadas con el objeto de estudio de la investigación.

Este estudio formará parte de un trabajo de investigación. En este, se protegerá la identidad de su hijo y se utilizarán nombres falsos y códigos para identificarlo. Nadie más que los participantes y encargados de la investigación tendrán acceso a la información real.

En caso de que acepte formar parte del proyecto de investigación debe saber que su participación es voluntaria, por lo que podrá abandonar el estudio sin que exista represalia o penalidad alguna. Además, podrá escoger cuáles preguntas responder.

Nombre y apellido del padre: _____

Documento: _____

Relación que mantiene con el menor: _____

Nombre y apellido del participante: _____

Firma: _____