

**REVISIÓN DE LOS ASPECTOS PEDAGÓGICOS Y TECNOLÓGICOS DE RECURSOS
VIRTUALES DISEÑADOS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS PARA LA
EDUCACIÓN BASICA PRIMARIA Y SECUNDARIA**



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**
Educadora de educadores

ILVA YOLANDA CUADRADO RODRÍGUEZ

CÓDIGO: 2015295104

**Trabajo de grado para optar como especialista en tecnologías de la información
aplicadas a la educación**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
FACULTAD DE TECNOLOGÍA ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE
LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN
BOGOTA, 2016**

**REVISIÓN DE LOS ASPECTOS PEDÁGOGICOS Y TECNOLÓGICOS DE RECURSOS
VIRTUALES DISEÑADOS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS PARA LA
EDUCACIÓN BASICA PRIMARIA Y SECUNDARIA**

ILVA YOLANDA CUADRADO RODRÍGUEZ

CÓDIGO: 2015295104


ASESOR

JAIME IBÁÑEZ

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR COMO ESPECIALISTA EN
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN**


**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL FACULTAD DE TECNOLOGÍA
ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS
A LA EDUCACIÓN**

BOGOTA, 2016

| | | |
|---|---|--|
|  UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Profesores</small> | FORMATO | |
| | RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE | |
| Código: FOR020GIB | Versión: 01 | |
| Fecha de Aprobación: 27-08-2016 | Página 1 de 4 | |

| 1. Información General | |
|-------------------------------|--|
| Tipo de documento | Tesis de grado |
| Acceso al documento | Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central |
| Título del documento | Revisión de los aspectos pedagógicos y tecnológicos de recursos virtuales diseñados para la enseñanza del inglés para la educación básica primaria y secundaria. |
| Autor(es) | Cuadrado Rodríguez, Ilva Yolanda |
| Director | Jaime Ibáñez |
| Publicación | Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 88 p |
| Unidad Patrocinante | Universidad Pedagógica Nacional |
| Palabras Claves | ENSEÑANZA DEL INGLÉS, RECURSOS TECNOLÓGICOS, HABILIDADES COMUNICATIVAS. |

| 2. Descripción |
|--|
| <p>Este proyecto surge con la intención de hacer una revisión y análisis que permita identificar las características tecnológicas y pedagógicas de los recursos tecnológicos que pueden ser utilizados en el desarrollo de las clases de inglés en la básica primaria, básica secundaria y media, con el objetivo de analizar los ambientes virtuales de aprendizaje en cuanto a su potencial aporte al aprendizaje del idioma inglés, para integrarlos en el aula de clase.</p> <p>Para desarrollar el proyecto inicialmente se hizo la búsqueda en la web de los diferentes recursos diseñados para el aprendizaje del inglés, luego de la búsqueda y clasificación se realizó la caracterización y descripción teniendo en cuenta las siguientes categorías de análisis:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Requerimientos tecnológicos b. Recursos multimedia c. Características pedagógicas d. Desarrollo de habilidades comunicativas: e. Finalmente se realizó el análisis y discusión de los resultados encontrados para llegar así a las conclusiones y recomendaciones <p>Los objetivos de este proyecto buscaron realizar la descripción de las habilidades comunicativas desarrolladas, identificación de los componentes pedagógicos implícitos e identificación de las</p> |

| | | |
|--|---|--|
|  UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Profesionales</small> | FORMATO | |
| | RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE | |
| Código: FOR020GIB | Versión: 01 | |
| Fecha de Aprobación: 27-08-2016 | Página 2 de 4 | |

características tecnológicas que requieren los diferentes recursos encontrados.

Desde el ámbito académico este proyecto constituye un aporte valioso para mi desarrollo profesional en el área tecnológica y pedagógica que sin duda redundará en beneficio de mi desempeño como docente del área de humanidades en la Institución Educativa Distrital en la cual laboro.

3. Fuentes

Fueron consultadas un total de cincuenta y una referencias bibliográficas dentro de las cuales se destacan:

Area, M. (1991). Los Medios, Los profesores y El curriculum. Obtenido de <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

Cadenas, D. M. (2014). Instrumento para el análisis y evaluación de los software multimedia educativos. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Campuzano, A. (1992). El recurso didáctico y sus componentes. Obtenido de <http://www.redescepalcala.org>

Carretero Ramos, A. (1 de septiembre de 2005). Las TICS en el aula de inglés: un proyecto de trabajo. Recuperado el 19 de Abril de 2016, de Quaderns Digitals:
http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=8656


Harner, J. (2007). How to teach English [Cómo enseñar inglés]. England: Longman.

Jonassen, D. (2003). Procesos de Aprendizaje mediante las Tic. (J. M. Mominó, Ed.) Recuperado el 05 de Mayo de 2016, de [https://etic-grupo9.wikispaces.com/file/view/Procesos de Aprendizaje mediados por las TIC.pdf](https://etic-grupo9.wikispaces.com/file/view/Procesos+de+Aprendizaje+mediados+por+las+TIC.pdf)

McRay, L. (1999). La adquisición de un segundo idioma. Recuperado el 11 de Abril de 2016, de <http://www.albany.edu/f>

Morchio, M. (2014). El rol de las TIC en la clase de inglés. Buenos Aires: Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación.

Polifroni Lobo, G. (23 de Junio de 2015). Competencias TIC orientadas a la profundización y generación del conocimiento en docentes, a cargo de la enseñanza del inglés a nivel de básica primaria en las IE oficiales de la región Caribe de Colombia. Revista de Ciencias Sociales Colectivus, II (2). Recuperado el 14 de Abril de 2016

| | | |
|--|---|--|
|  UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Profesionales</small> | FORMATO | |
| | RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE | |
| Código: FOR020GIB | Versión: 01 | |
| Fecha de Aprobación: 27-08-2016 | Página 3 de 4 | |

4. Contenidos

La distribución de los temas en la estructura del trabajo es la siguiente:

En el capítulo 1 se describe el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, justificación y los objetivos del proyecto.

En el capítulo 2 aparecen los antecedentes tenidos en cuenta para el desarrollo del proyecto. Fueron consultados algunos trabajos de investigación que indagaron acerca de los resultados que se tienen al implementar el uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés, analizando las ventajas y desventajas que dicha utilización tiene.

A lo largo del capítulo 3 se encuentran los referentes teóricos tanto en el área pedagógica como en el área tecnológica que fueron tenidos en cuenta en la realización del proyecto. Los grandes temas desarrollados en este capítulo son: La enseñanza del inglés, Las Tic y la Educación, El recurso didáctico y el software educativo.

En el capítulo 4 se describe la metodología utilizada en el desarrollo del proyecto, se mencionan las etapas que se tuvieron en cuenta así como la descripción de las categorías de análisis que fueron abordadas.

El capítulo 5 contiene el análisis y la discusión de los resultados obtenidos luego de identificar las características pedagógicas y tecnológicas de los recursos analizados.

En el capítulo 6 se plantean las conclusiones y recomendaciones.

Al final se relacionan las referencias bibliográficas tenidas en cuenta para la realización del proyecto y por último se encuentran los anexos.

5. Metodología


El tipo de investigación es exploratoria, documental y descriptiva. El análisis busca especificar las propiedades, características y rasgos importantes encontrados en la revisión de los recursos tecnológicos diseñados para el aprendizaje del inglés.

Para llevar a cabo este análisis se tuvieron en cuenta los recursos virtuales que se han diseñado e implementado para el aprendizaje del inglés en la básica primaria y en la básica secundaria y media, se tomó una muestra de cincuenta y nueve (59) de estos recursos para llevar a cabo el análisis.

Los datos fueron seleccionados y obtenidos mediante la búsqueda y recopilación en la web del material, que se realizó en bases de datos y portales educativos.

El análisis de la información es resultado del trabajo llevado a cabo en cinco etapas:

- Búsqueda de los recursos
- Diseño de una Instrumento para la Evaluación de los recursos seleccionados

| | | |
|---|---|--|
|  UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Profesores</small> | FORMATO | |
| | RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE | |
| Código: FOR020GIB | Versión: 01 | |
| Fecha de Aprobación: 27-08-2016 | Página 4 de 4 | |

- Estudio de cada uno de los recursos web determinados y diligenciamiento del Instrumento de Evaluación.
- Análisis de la información
- Elaboración del informe final

| 6. Conclusiones |
|---|
| <p>Las TIC ofrecen a los docentes la posibilidad de replantearse las actividades tradicionales de enseñanza, para desarrollarlas, evaluarlas, modificarlas y complementarlas con nuevas actividades y recursos de aprendizaje. Al estudiante le permiten, abrir y explorar sus conocimientos por medio de recursos que están a su disposición o alcance los cuales le permitirán mejorar su proceso de aprendizaje.</p> <p>En relación con el primer objetivo que buscaba describir las habilidades comunicativas que se desarrollan y/o ponen en práctica en los recursos analizados, es importante destacar que todos los recursos no desarrollan en la misma medida las cuatro habilidades que se hacen indispensables en el manejo de un idioma. Son muy pocos los recursos en los que el estudiante tiene la posibilidad de practicar las cuatro habilidades. Siendo el speaking una habilidad imprescindible y sin duda, la que confirma si se maneja el idioma, es la que se desarrolla en un menor número de recursos. Sin embargo, y a pesar de la falencia de los recursos en el desarrollo al cien por ciento de las cuatro habilidades, es indiscutible que todos los recursos contribuyen a mejorar los niveles de motivación, interés y adquisición del idioma.</p> <p>En cuanto al segundo objetivo que planteaba identificar los componentes pedagógicos implícitos en los recursos virtuales analizados, cabe resaltar que todos los recursos se fundamentan y/o fueron elaborados tomando como base las características pedagógicas que tienen diferentes tipos de aprendizaje. Tienen especial relevancia en los recursos analizados el aprendizaje activo, autónomo, trabajo en equipo y aprendizaje memorístico.</p> <p>En relación con el tercer objetivo que planteaba la identificación de las características tecnológicas que requieren los diferentes recursos encontrados, se establece que son recursos que exigen un mínimo de requerimientos tecnológicos para que funcionen, pueden ser utilizados en un computador o en otro dispositivo que cuente con especificaciones muy sencillas, siendo un requisito indispensable una conexión a internet.</p> |

| | |
|-----------------------|---------------------------------|
| Elaborado por: | Ilva Yolanda Cuadrado Rodríguez |
| Revisado por: | Jaime Ibáñez |

| | | | |
|--|----|----|------|
| Fecha de elaboración del Resumen: | 30 | 08 | 2016 |
|--|----|----|------|

Contenido

| | |
|--|----|
| Introducción | 1 |
| 1. Planteamiento del Problema | 3 |
| 2. Justificación | 7 |
| 3. Objetivo general..... | 9 |
| 3.1. Objetivos específicos | 9 |
| 4. Antecedentes | 9 |
| 5. Marco Teórico..... | 13 |
| 5.1. La enseñanza del inglés en la educación básica..... | 14 |
| 5.2. Las TIC y la educación | 22 |
| 5.3. Recurso Didáctico - Tecnológico..... | 37 |
| 5.4. El software educativo..... | 40 |
| 6. Metodología | 47 |
| 6.1. Tipo de investigación | 47 |
| 6.2. Etapas | 47 |
| 6.3. Categorías de análisis..... | 49 |
| 7. Análisis y Discusión de Resultados | 51 |
| 7.1. Análisis | 51 |
| 7.1.1. Análisis Complementario..... | 55 |
| 8. Discusión de Resultados | 58 |
| 8.1. Requerimientos tecnológicos | 59 |
| 8.2. Recursos multimedia..... | 60 |
| 8.3. Características pedagógicas | 61 |
| 8.4. Desarrollo de habilidades comunicativas..... | 63 |
| 8.5. Discusión Análisis Complementario..... | 64 |
| Conclusiones..... | 68 |

| | |
|-----------------------|----|
| Recomendaciones | 70 |
| Referencias..... | 71 |
| Apéndices..... | 77 |

Lista de gráficas

| | |
|---|----|
| <i>Gráfica 1.</i> Recursos multimedia. Fuente: Construcción Propia. | 53 |
| <i>Gráfica 2.</i> Tipos de aprendizaje. Fuente: Construcción Propia. | 54 |
| <i>Gráfica 3.</i> Habilidades comunicativas. Fuente: Construcción Propia..... | 55 |
| <i>Gráfica 4.</i> País de origen. Fuente: Construcción Propia..... | 56 |
| <i>Gráfica 5.</i> Fecha de realización. Fuente: Construcción Propia. | 57 |
| <i>Gráfica 6.</i> Tipo de licencia. Fuente: Construcción Propia..... | 58 |
| <i>Gráfica 7.</i> Fuente: UNCTAD, basado en WITSA/IHS Global Insight, Inc. | 64 |

Lista de tablas

| | |
|--|----|
| <i>Tabla 1.</i> Apéndice 1. Instrumento para la Evaluación de los Recursos (Primera Parte) | 77 |
| <i>Tabla 2.</i> Apéndice 2. Instrumento para la Evaluación de los Recursos (Segunda Parte)..... | 78 |
| <i>Tabla 3.</i> Apéndice 3. Instrumento para la Evaluación de los Recursos (Tercera Parte)..... | 79 |
| <i>Tabla 4.</i> Apéndice 4. Instrumento para la Evaluación de los Recursos (Cuarta Parte) | 80 |
| <i>Tabla 5.</i> Apéndice 5. Instrumento para la Evaluación de los Recursos (Quinta Parte)..... | 80 |

Introducción

En la actualidad el dominio de un segundo idioma y en particular del inglés, considerado como un idioma universal que está presente en muchas partes del mundo, es un requisito indispensable para desarrollarse en la sociedad moderna, acceder a los desarrollos tecnológicos y científicos, enriquecerse con el contacto de otras culturas y tener mejores oportunidades en el campo laboral. Ya no basta únicamente con la lengua materna, hoy en día con la globalización y la expansión de los medios es una obligación conocer otro idioma si se desea ser una persona competente en distintos ámbitos. Se hace necesario que la escuela diseñe nuevos métodos educativos y estrategias didácticas para la enseñanza del inglés, esto implica que todos los actores de la comunidad educativa fortalezcan las competencias que son obligadas en la educación contemporánea, el manejo del idioma, los enfoques pedagógicos y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en función de mejorar la calidad de la educación.

Es así, como este proyecto surge con la intención de buscar algunos de los recursos tecnológicos que se han diseñado e implementado en los últimos cinco años y que permiten mejorar el aprendizaje del inglés en la básica primaria y secundaria, para luego analizar sus características pedagógicas y tecnológicas; ésto con el fin de identificar su potencial aporte al aprendizaje del idioma inglés y poder así, implementarlos en el aula de clase.

La búsqueda de recursos se hizo en diferentes sitios web; se buscaron los recursos desarrollados e implementados en los últimos cinco años para el aprendizaje del inglés, luego de hacer la búsqueda se seleccionaron algunos de esos recursos y se procedió a elaborar un Instrumento para el registro de los datos teniendo en cuenta las categorías que se pretendía analizar. Luego se realizó el análisis respectivo el cual arrojó las conclusiones y resultados.

Bajo estos alcances, los objetivos planteados se centraron en buscar diferentes recursos tecnológicos e identificar en ellos las habilidades comunicativas que desarrollan así como en describir sus características tecnológicas para luego identificar los componentes pedagógicos implícitos en cada uno de ellos.

La distribución de los temas en la estructura del trabajo es la siguiente:

En el capítulo 1 se describe el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, justificación y los objetivos del proyecto.

En el capítulo 2 aparecen los antecedentes tenidos en cuenta para el desarrollo del proyecto. Fueron consultados algunos trabajos de investigación que indagaron acerca de los resultados que se tienen al implementar el uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés, analizando las ventajas y desventajas que dicha utilización tiene.

A lo largo del capítulo 3 se encuentran los referentes teóricos tanto en el área pedagógica como en el área tecnológica que fueron tenidos en cuenta en la realización del proyecto.

En el capítulo 4 se describe la metodología utilizada en el desarrollo del proyecto, se mencionan las etapas que se tuvieron en cuenta así como la descripción de las categorías de análisis que fueron abordadas.

El capítulo 5 contiene el análisis y la discusión de los resultados obtenidos luego de identificar las características pedagógicas y tecnológicas de los recursos analizados.

En el capítulo 6 se plantean las conclusiones y recomendaciones

Al final se relacionan las referencias bibliográficas tenidas en cuenta para la realización del proyecto y por último se encuentran los anexos.

1. Planteamiento del Problema

El mundo actual es sinónimo de globalización en todos los aspectos, es allí, donde las relaciones de comunicación en las sociedades están implícitas con el fin de buscar un desarrollo o un fortalecimiento de mayor escala en las estructuras correlativas al funcionamiento de cada actividad ejercida.

Ahora bien, el avance de la tecnología ha permitido que muchas barreras desaparezcan, se ha convertido en eje fundamental en todos los campos de la vida, es innegable la importancia de la tecnología en la educación, hoy en día se le puede considerar como un factor determinante e incidente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La enseñanza de cualquier disciplina, incluyendo el dominio de una segunda lengua, se facilita en la medida en que se involucre en los procesos enseñanza-aprendizaje el uso de recursos y herramientas que nos brinda la tecnología.

Esto lo evidencia Carretero (2005) cuando afirma:

Los medios audiovisuales como la televisión, el vídeo, el casete, etc. han sido herramientas muy usadas y muy útiles en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Ahora el ordenador nos aporta otros aspectos interesantes que contribuyen a un aprendizaje más activo y motivador para el alumnado al ser más interactivo y vivo. Por un lado las actividades off-line y por otro el Internet, albergan una ingente cantidad de información que se presenta no sólo en forma de texto sino que además adopta el formato de imagen y de sonido, de ahí sus enormes posibilidades y ventajas como recurso para la enseñanza del inglés (Carretero, 2005, p. 4).

A partir de esta afirmación, se puede comprender la importancia del uso de la tecnología en la enseñanza del inglés. El inglés es considerado actualmente la lengua más importante a nivel mundial, como elemento de comunicación entre culturas diversas que comparten pocos o ningún

rasgo en común. Además, su utilidad es de tal magnitud que gracias a él, podemos acceder a un número inimaginable de fuentes de conocimiento e información, pues el 80% de los datos almacenados electrónicamente está en inglés y la mayoría de los sitios se publican en este idioma.

Actualmente, la globalización y la internacionalización de las relaciones comerciales, hacen necesario que sepamos hablar, entender y escribir el idioma inglés, por lo que si se quiere ser competitivo y estar preparados para interactuar en el mundo moderno a todo nivel, es necesario manejar el idioma inglés.

De otro lado, diversos estudios ponen de manifiesto que el dominio del inglés aumenta las posibilidades de encontrar más rápido un empleo bueno y mejor remunerado.

Frente a ello, se puede afirmar que el dominio de este idioma, es fundamental, por esta razón la búsqueda de recursos diseñados para el aprendizaje del mismo está entrelazada con lo virtual. Para muchas personas la relación entre aprendizaje, tiempo, dinero, dedicación e interés se ve reflejada en la evolución o construcción de las bases que fundamentan el Inglés; por lo cual, se ha intentado últimamente integrar las TIC a la enseñanza del inglés como lengua extranjera, pues esto permite que los estudiantes puedan aprender de una forma más atractiva y amena, además, abre la posibilidad de que cada alumno pueda trabajar de manera autónoma permitiendo que el aprendizaje sea más efectivo y significativo.

La realidad muestra que las formas tradicionales de aprendizaje implementadas por años en gran medida han terminado siendo poco eficientes, pues en la actualidad se evidencia que los estudiantes que terminan su bachillerato no tienen un dominio total del idioma. Teniendo en cuenta la implicación de la tecnología en la realidad actual, es necesario que las entidades de

educación fundamenten y replanteen nuevas formas o métodos que involucren el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en sus ambientes de enseñanza – aprendizaje.

Se puede afirmar que en las clases de inglés tradicionales, normalmente, los estudiantes aprendían por medio de la repetición y la memorización, lo cual es sinónimo de almacenamiento de datos, es necesario recordar que los soportes con los que se contaban eran el texto escrito y la intervención verbal de los docentes; aunque no se puede desconocer que estos soportes siguen siendo una base importante en el aprendizaje no podemos ser ajenos al hecho de que la sociedad actual se caracteriza por el acelerado avance de la tecnología, privilegiando las actividades de interacción en el contexto existente que apunta al procesamiento de los datos con el fin de realizar una construcción de conocimientos significativos y aplicables a la resolución de retos, problemas o situaciones. Es así como se evidencia la necesidad implícita de poner en práctica la utilización de medios tecnológicos e innovadores en el desarrollo de conocimientos, donde se agregue un efecto más permeable y consolidado en el transcurrir del tiempo, ya que no tener fundamentos tecnológicos, causará dificultades en el acceso al mercado laboral, generando una incapacidad para la utilización de los recursos que exige la globalización actual, quedando al margen de la sociedad. Aludiendo a esto Márquez (2012) expresa:

La emergente sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales pero en especial en el mundo educativo. Donde todo debe ser permanentemente revisado, desde la razón de ser de la escuela hasta la

formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos... (Márquez, 2012 p. 3).

En esta medida, el problema más grande que se evidencia y del cual surge la idea de elaborar este proyecto es el poco o ningún uso que se ha dado a los recursos tecnológicos diseñados para la enseñanza de inglés en el desarrollo de las clases, debido al desconocimiento de éstos. Se puede sostener que en el campo de la educación, la incursión de las TIC debido a las competencias que exige el aprendizaje y la enseñanza, perpetuados en los software, plataformas y cursos virtuales, genera una nueva forma de conceptualizar, analizar, estudiar y aprender un tema por fuera de lo tradicional. Por todas estas razones se justifica la implementación de una metodología innovadora de acuerdo con el momento tecnológico que vive la sociedad actual y a las características y necesidades de los educandos, teniendo en cuenta que las TIC contribuyen a fortalecer, motivar y transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La implementación de las TIC, sin duda, se ha transformado en una de las estrategias educativas más completas para ser utilizadas en el desarrollo de las actividades de clase. La implementación de diferentes recursos tecnológicos permite la interacción de los educandos con un mundo diferente al presentado en un aula tradicional de clase donde a través de la interacción y conectividad permanentes se desarrollan actividades que les permiten apropiarse verdaderamente del conocimiento. En relación con esto, se puede decir que lo tradicional pasa a un segundo plano, por lo que las medidas que se tomen en pro de modernizar el sistema educativo son de gran importancia, pues si se continúa con un sistema tradicional de enseñanza se podría favorecer la formación de una generación no apta para desenvolverse en un mundo cambiante, globalizado y exigente.

Es evidente que en la actualidad existe una gran variedad de recursos tecnológicos al servicio de todas las áreas del conocimiento, los cuales han logrado impactar cognitivamente en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Sin embargo, y a pesar de que los recursos tecnológicos que puede utilizar el docente en el aula como apoyo para el desarrollo de sus clases son innumerables (páginas web, software educativo, videos, audios, ambientes virtuales, material multimedia), en muchas ocasiones la implementación de estos recursos por parte de los docentes no ha sido lo que se espera; puesto que, muchas de las clases de inglés realizadas en las diferentes instituciones educativas, se llevan a cabo en el ambiente del aula apoyadas en un texto guía y un tablero y en ocasiones haciendo uso de la grabadora.

Ya planteado todo lo anterior, se hace necesario hacer una revisión y análisis que permita identificar las características tecnológicas y pedagógicas de los recursos tecnológicos que pueden ser utilizados en el desarrollo de las clases de inglés en la básica primaria, básica secundaria y media, con el objetivo de analizar los ambientes virtuales de aprendizaje en cuanto a su potencial aporte al dominio del idioma inglés, para integrarlos en el aula de clase.

Por lo anterior, la pregunta que intenta resolver este proyecto es la siguiente:

¿Cuáles son las características pedagógicas y tecnológicas que tienen los recursos virtuales que se han desarrollado para la enseñanza del inglés en la básica primaria y secundaria en los últimos cinco años?

2. Justificación

El presente proyecto busca aportar de una manera significativa en la caracterización de los recursos tecnológicos diseñados para la enseñanza del inglés, de manera que se puedan evidenciar su aporte potencial en los procesos de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.

Aunque el proyecto es de tipo descriptivo, los hallazgos pueden constituirse en un aporte importante para los docentes que desean enseñar y para los estudiantes que quieren aprender el idioma inglés en un ambiente diferente al utilizado en un aula tradicional de clase. El docente que está interesado en que sus clases sean motivantes, amenas y sobre todo, interesantes para sus estudiantes y que busca generar un ambiente donde realmente se logre el aprendizaje del inglés y se encuentra con unos estudiantes que están interesados en estar en un contacto permanente con la tecnología, puede descubrir que el uso de los recursos tecnológicos que existen para la enseñanza del inglés se convierte en una buena alternativa para el desarrollo de sus clases.

Conocer los aspectos tecnológicos y pedagógicos de diferentes recursos virtuales, constituye un apoyo en el momento de seleccionar uno de ellos para ser utilizado en el desarrollo de una clase. Es importante identificar los objetivos y contenidos que se van a desarrollar para que la selección sea oportuna y apropiada.

Por lo tanto esta propuesta inicia con la búsqueda de diferentes recursos tecnológicos que puedan ser utilizados para que el proceso enseñanza- aprendizaje del inglés sea realmente significativo tanto para docentes como para los estudiantes, para luego realizar la descripción y caracterización de cada uno de ellos.

Se hace especial énfasis en identificar en cada uno de los recursos las habilidades comunicativas que desarrollan, en la identificación de los componentes pedagógicos y en las características tecnológicas requeridas, esto con el fin de que la selección para su uso por parte de un docente y/o estudiante sea más acertada.

3. Objetivo general

Identificar las características de los recursos tecnológicos que se han desarrollado para la enseñanza del inglés en la básica primaria y secundaria en los últimos cinco años.

3.1. Objetivos específicos

- a. Describir cuáles habilidades comunicativas (*listening, speaking, reading, writing*) se desarrollan en el material analizado.
- b. Identificar los componentes pedagógicos implícitos en los recursos virtuales analizados.
- c. Identificar las características tecnológicas que requieren los diferentes recursos encontrados.

4. Antecedentes

En este apartado, se hace especial énfasis en las investigaciones consultadas entorno a la utilización de las TIC en la enseñanza del inglés. A continuación se presentan algunas investigaciones que sustentaron su desarrollo bajo la teoría del uso de las TIC en la enseñanza del inglés.

García (2010), en su Tesis de Grado de Especialización “Las TIC como herramienta didáctica en la enseñanza del inglés”, plantea implementar una propuesta didáctica para la enseñanza del inglés basada en el empleo de las tecnologías, con el objetivo de hacer las clases de inglés más atractivas, interesantes, lúdicas e interactivas, de modo que despierten la curiosidad de los alumnos y que les permita ser más responsables en su propio aprendizaje, destaca las siguientes conclusiones y aportes: la implementación del uso de las TIC como herramienta didáctica en las clases de inglés, brinda la oportunidad de crear ambientes virtuales, que simulan la realidad facilitando la adquisición del idioma a través de ejercicios interactivos, haciendo que el aprendizaje sea más significativo logrando innovar las prácticas pedagógicas de los docentes.

Enseñar inglés, teniendo como posibilidad los actuales recursos asociados a las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha de ser motivo de revisión, reflexión y análisis de las prácticas pedagógicas. Sin embargo, es importante, saber cuáles son las necesidades de los alumnos en torno al conocimiento y manejo del idioma y en torno a estrategias para el aprendizaje para de esta forma tener la posibilidad de generar entusiasmo e interés en el aprendizaje del inglés.

El proyecto de investigación que se enfocó en los procesos de enseñanza del inglés en las instituciones de primaria y sobre el uso que hacen de las TIC, (Jaimes, 2012-2014), cuyo objetivo era caracterizar el uso de estrategias pedagógicas que incentiven a los docentes en la incorporación y uso de las TIC en el aula de clase en la enseñanza del inglés como segunda lengua, arroja las siguientes conclusiones y aportes: el aprendizaje de una segunda lengua es una competencia no solo lingüística sino cognitiva que le trae muchísimas ventajas sociales y profesionales a quien la posee. El dominio de una segunda lengua requiere de una enseñanza efectiva que utilice los apoyos pedagógicos y tecnológicos disponibles como lo son las actuales TIC. El uso de las TIC en educación y especialmente en la enseñanza del inglés como segunda lengua, no solo depende de la disponibilidad de dispositivos tecnológicos como lo son los computadores sino de la capacitación y disposición de los docentes para utilizarlos.

Igualmente se concluye que algunas debilidades en cuanto al uso de TIC en la educación se refieren a: No todos los docentes disponen de dispositivos electrónicos para el uso de TIC y su uso con fines educativos, no todos los docentes tienen posibilidades de acceso a Internet en su residencia o en su lugar de trabajo, el 89% de los estudiantes manifiestan que no utilizan herramientas TIC en las clases de inglés; el 89% no realizan actividades extra clase donde se

utilicen herramientas informáticas, ni utilizan las redes sociales con fines de prácticas en el dominio del inglés.

El trabajo de pregrado “Producción de textos cortos en inglés mediante el uso del programa multimedia *Kerpoof*, en el grado 6to nocturno del colegio Nicolás Esguerra de la Ciudad de Bogotá”, (Esguerra, 2014), fundamenta su objetivo en caracterizar el uso de estrategias pedagógicas que incentiven a los docentes en la incorporación y uso de las TIC en el aula de clase en la enseñanza del inglés como segunda lengua, destaca la importancia de las TIC, como recursos tecnológicos complementarios a las actividades de clase para facilitar el desarrollo de las competencias textuales en el aprendizaje del idioma inglés, hace énfasis en el uso de la pizarra digital, el uso de videos, canciones, fragmentos de películas que les resulta a los estudiantes motivador y les ayuda a comprender mejor la realidad de la sociedad de la lengua que están estudiando.

En la Tesis doctoral “La presencia de las tecnologías de información y comunicación en el aula de inglés en secundaria: Descripción del marco contextual y análisis de la motivación de los alumnos”, (Rico, 2006), se ofrece una descripción de la sociedad actual en relación con las TIC, y de éstas con la enseñanza, describe el contexto en el que se encuentran las TIC en la enseñanza y analiza el modo cómo éstas influyen en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés y en su percepción de su propio aprendizaje. Se obtienen las siguientes conclusiones y aportes: no se puede generalizar que las TIC tengan un efecto motivador en el aprendizaje del inglés sino que las TIC proporcionan un entorno de trabajo agradable al alumno que puede favorecer su aprendizaje, los alumnos que han integrado las TIC en las clases de inglés están dispuestos a esforzarse por aprender más que aquellos que no las han integrado, dadas las referencias a la relación directa entre esfuerzo y aprendizaje se puede concluir que estos alumnos

aprenderán más, los alumnos que integran las TIC en su aprendizaje del inglés dedican más tiempo a sus tareas, en ocasiones de manera voluntaria, los alumnos que han trabajado con las TIC perciben que su profesor de inglés es eficaz: “que enseña bien, con él se aprende”, los alumnos disfrutan trabajando en las clases de inglés con el recurso TIC.

Por otro lado, en la Tesis doctoral “La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TIC”, Contreras (2008), se concluye: las denominadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), presentes hoy día en todos los ámbitos de la sociedad, han afectado de forma notable el ámbito educativo. En este sentido, la enseñanza de lenguas extranjeras ha visto cómo en las últimas décadas las TIC han contribuido a desarrollar una metodología comunicativa, que aprovecha las ventajas de estas modernas herramientas informáticas. La intención en esta investigación era analizar la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua Extranjera, realizando una breve reflexión sobre su idoneidad y los recursos informáticos disponibles en la actualidad. Con esta investigación se encontró que las actuales corrientes de pedagogía lingüística abogan por una metodología comunicativa, lo que significa que se adquiere la lengua de manera práctica, comunicándose de forma parecida al uso natural de la lengua. Es por esto por lo que en principio sería difícil pensar que Internet sea el canal más apropiado para poner en práctica este enfoque, ya que la metodología comunicativa enfatiza la comunicación y la práctica oral de la lengua.

Se puede afirmar que la labor del docente tiene una especial relevancia cuando se usan las nuevas tecnologías ya que estas pueden ayudar a ampliar el desarrollo cognitivo de los alumnos, por consiguiente es una herramienta que no se debería pasar por alto para la enseñanza del inglés. Además ofrece a los profesores la posibilidad de cuestionar, replantear, evaluar y

retroalimentar, sus actividades tradicionales de enseñanza, con el fin de complementarlas y mejorarlas con nuevas propuestas y recursos didácticos.

En contraste con la educación tradicional, las opciones pedagógicas y didácticas apoyadas en las TIC ofrecen las siguientes ventajas:

- a. Están más centradas en los intereses y posibilidades del alumno
- b. Pueden estimular más el pensamiento crítico
- c. Utilizan múltiples medios para presentar información
- d. Ofrecen condiciones adecuadas para el aprendizaje cooperativo
- e. Permiten que el maestro privilegie su rol como facilitador de aprendizaje
- f. Hacen del alumno un aprendiz más activo
- g. Estimulan y ofrecen condiciones para el aprendizaje exploratorio
- h. Fomentan un estilo de aprendizaje más libre y autónomo

Luego de analizar las conclusiones presentadas en los diferentes trabajos e investigaciones que se consideran antecedentes del proyecto, se concluye que indiscutiblemente el uso de recursos tecnológicos en el desarrollo de las clases de inglés ofrece a los estudiantes la posibilidad de disfrutar de clases más interesantes, interactivas, dinámicas y motivantes para ellos, lo que contribuye a lograr un verdadero aprendizaje y apropiación de la lengua inglesa, además, convierte al docente en un mediador del proceso de enseñanza aprendizaje, lo que conlleva a que su labor sea verdaderamente reconocida y valorada por los estudiantes.

5. Marco Teórico

Afirma (Dusel, 2011) que en estos últimos años, se ha podido evidenciar que los métodos de comunicación masiva y la educación han estado en constantes cambios debido al impulso y la

propagación de una nueva era tecnológica de información y comunicaciones virtuales. Para la autora este fenómeno, se ve reflejado en la gran cantidad de elementos informativos que fundamentan la perduración del Internet y han fijado las bases sobre las que, en gran medida, las investigaciones, concuerdan al vaticinar cambios fundamentales en las instituciones educativas. Ahora, con una indiscutible visión del futuro, se afirma de una manera casi totalitaria, que hay un largo transcurso por transitar, vivir, impulsar y estructurar para alcanzar u obtener un enlace o vínculo favorable entre el sistema educativo y las tecnologías de información y comunicación. A esto, se le suma la correlación que existe entre los conceptos de tecnología, Internet y medios de comunicación.

Las instituciones educativas están apuntado a la implementación de nuevas tecnologías, a la adquisición de software y recursos tecnológicos que buscan, la integración de estrategias de aprendizaje basadas en el diseño integral de los conocimientos con la parte virtual.

Por esta razón, se enfatiza en la importancia de las TIC como medio de enseñanza, ya que han permitido un mejoramiento en el desarrollo de nuevos enfoques en las teorías sobre la enseñanza y el aprendizaje al usar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como medio para tal fin.

5.1.La enseñanza del inglés en la educación básica

El artículo 21 de la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) dispone que los establecimientos educativos deban ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera desde el nivel básico. En consecuencia, el Ministerio de Educación Nacional define en la década de los noventa los lineamientos curriculares para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la educación básica y media. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes aún continúa teniendo un bajo nivel de inglés (<A1-A1: básico), el cual se deriva de

la baja competencia comunicativa en lengua extranjera de la mayoría de los docentes del área (A1 - A2: básico).

A finales de 2004, el Ministerio de Educación suplió la necesidad de contar con un marco de referencia común para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación de lenguas, al adoptar el Marco Común Europeo de Referencia-MCER por la solidez de su propuesta y su aplicabilidad al sector educativo. A partir de ese marco de referencia, se establecieron, en primer lugar, las metas de nivel de lengua para las diferentes poblaciones, y luego se formularon los estándares de competencia en inglés para la educación básica y media, los cuales se publicaron en diciembre de 2006.

La ley 115 en el artículo 67 de la constitución determina como uno de los fines de la educación “el estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional” así mismo, resalta la necesidad de promover por lo menos una lengua extranjera desde el ciclo de primaria. En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional formula el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, que incluye nuevos estándares de competencia comunicativa en lengua extranjera: inglés. Con este objeto, se ha adoptado el Marco Común Europeo como referente nacional e internacional; el cual propone elevar la competencia comunicativa en inglés en todo el sistema educativo y fortalecer la competitividad nacional. En esta tarea juegan un papel decisivo los docentes y las instituciones educativas, públicas y privadas, y todos los niveles que hacen parte del sistema: desde el Preescolar hasta el Superior, además, se ha dado gran importancia a las tecnologías de la comunicación y la información, por ello muchas instituciones han sido adecuadas para que los estudiantes puedan acceder a programas interactivos en donde los educandos aprendan de una forma animada y agradable.

Si el aprendizaje mismo no es solamente una cuestión de inteligencia y aptitud, sino de actitud y motivación, la adquisición de un segundo idioma es un proceso aún más complejo, afirma McRay (1999), sostiene que existen dos aspectos especialmente importantes cuando se desea aprender una segunda lengua: la necesidad comunicativa y las actitudes de los estudiantes hacia la comunidad que la habla. Para mucha gente, aprender un segundo idioma es una consecuencia esperada de su ambiente social, necesario para la comunicación. Cuando una persona percibe la necesidad de comunicarse con otros, obviamente va a aumentar su motivación para aprender el segundo idioma. Una manera general para aumentar la motivación en los estudiantes es proporcionar espacios que los estimulen a percibir al idioma como un instrumento indispensable para la comunicación. Otra manera es proveer muchas oportunidades para practicar.

Algunas investigaciones han dicho que son más útiles algunas estrategias a la hora de aprender una segunda lengua:

Para los teóricos de pensar en forma descriptiva, el aprendizaje de la segunda lengua consiste, en gran parte, en la utilización de la memorización, repetición y terminación de ejercicios mecánicos. También creen que si los aprendices adultos tienen más dificultad en aprender es porque sus hábitos lingüísticos son tan firmemente atrincherados que "se tropiezan" con su habilidad de aprender correctamente los de la segunda lengua. Los teóricos del comportamiento creen que la adquisición de una lengua no es un fenómeno mental sino un comportamiento aprendido a través de un proceso de formación de hábitos que consiste en la imitación, refuerzo de los hábitos y condicionamiento por el ambiente y por modelos humanos. El acercamiento cognoscitivo dice que la lengua no es simplemente "comportamiento verbal" sino un complejo sistema de reglas que permite a

los hablantes crear y comprender un infinito número de frases. Esta habilidad creadora es posible debido a la incorporación de estas reglas complejas en esquemas de asociaciones.

Cuando aprendemos un idioma debemos desarrollar cuatro habilidades esenciales que son necesarias para comunicarnos en forma clara y completa: escuchar, hablar leer y escribir (*listening, speaking, reading and writing*). Estas habilidades lingüísticas son denominadas también “destrezas” o “capacidades comunicativas”.

Afirma McRay (1999), que de las “cuatro habilidades” la habilidad de escuchar es la más utilizada. Escuchar y hablar se enseñan generalmente de manera simultánea ya que son un par comunicativo. La comprensión auditiva es un paso inicial clave en la comunicación y en el aprendizaje de un idioma. Mientras mayor sea la capacidad del estudiante de entender el idioma, mejor será su capacidad para comunicarse y como consecuencia, podrá desarrollar con mayor facilidad las otras habilidades lingüísticas.

Hablar un idioma es usualmente el objetivo principal de quien decide aprenderlo. El desarrollo de la habilidad de hablar se beneficia del desarrollo de las otras tres habilidades.

Escribir es una manera en que el estudiante practica sus habilidades del lenguaje, ya que al escribir se ve obligado a poner en práctica la gramática, las estructura y vocabulario del idioma. Así mismo al trabajar en la escritura, el estudiante practica y asocia las palabras, frases y expresiones que utilizará al expresarse verbalmente.

La lectura es una competencia muy importante en el aprendizaje de un idioma, y es sin duda imprescindible ya que a través de la lectura se logra la adquisición de vocabulario y el desarrollo de la cultura.

En cuanto a las cuatro habilidades del inglés escuchar, leer, hablar y escribir, (Harner 2011), las señala de la siguiente manera, enfatizando en qué medida se desarrollan:

Escuchar

La escucha debe ser de manera amplia e intensa, ya que de esa manera el estudiante puede mejorar sus habilidades y obtener valiosa información del lenguaje a través de una combinación de materiales y procedimientos de escucha extensiva e intensiva.

Del mismo modo que, la lectura extensiva ayuda al estudiantado a adquirir el vocabulario y la gramática y además hace que los estudiantes sean mejores lectores, la escucha intensiva también puede tener un resultado positivo en el aprendizaje del idioma de un estudiante, debido a que ésta se refiere generalmente a la escucha fuera del aula; es decir, en el hogar, el autobús, o en equipos de música personales a medida que viajan de un lugar a otro.

En cuanto a los materiales que se utilizan para practicar la escucha se pueden encontrar en un sinnúmero de fuentes; no obstante, a pesar de la variedad de materiales innovadores y los avances en la tecnología en cuanto a los mismos, el autor argumenta que muchos profesores utilizan material grabado y cada vez es más importante, ya que este estará disponible cuando se requiere que el estudiantado practique esta habilidad

Leer.

Igualmente para (Harner, 2011), la lectura debe ser intensa, esto debido a que a través de la misma se puede obtener el máximo beneficio.

Para lograr una lectura extensa exitosa, una de las condiciones fundamentales es que los estudiantes puedan comprenderla. Si ellos están luchando para entender cada palabra, difícilmente puedan leer por placer, el cual es el objetivo principal de esta actividad. Esto significa que se debe proporcionar libros que sean de fácil acceso para las y los educandos y con un vocabulario adecuado.

Con el fin de lograr que los estudiantes lean con entusiasmo en la clase, se tiene que trabajar para crear interés en el tema y en las tareas. Sin embargo, hay otros papeles que tienen que adoptar los docentes cuando se le pide al estudiantado leer intensamente, por ejemplo, decirles exactamente cuál es el propósito de la lectura, darles instrucciones claras sobre la forma de lograrlo y el tiempo que tienen para hacerlo.

Hablar

Para Harmer (2011), la capacidad de hablar con fluidez presupone no sólo el conocimiento de las características del lenguaje, sino también la capacidad para procesar información y lenguaje en el momento de expresarse.

Entre los elementos necesarios para la producción oral, el autor afirma que los hablantes eficaces de inglés necesitan ser, no solamente capaces de producir fonemas individualmente, sino además usarlos con fluidez, es por eso que se debe involucrar al estudiantado en actividades que ayuden a mejorar el hablar.

Escribir

Harner (2011) expone que el texto escrito tiene una serie de diferencias que lo separan del habla. Aparte de las diferencias en la gramática y el vocabulario, hay cuestiones de letras, palabras, y la formación de texto, que se manifiesta en la escritura, la ortografía, el diseño y la puntuación.

En ocasiones muchos estudiantes encuentran que la ortografía de la lengua materna es muy diferente de la del inglés y por lo tanto, tienen muchas dificultades para escribir en inglés. Una de las razones por las que la ortografía es difícil para el estudiantado de inglés, se debe a que la correspondencia entre el sonido de una palabra y la forma en que se escribe, no es siempre igual.

Existen diferentes técnicas para la práctica de la escritura, tanto dentro como fuera del aula. Por tanto, se debe elegir entre ellos al decidir si el objetivo es que los educandos se centren más en el proceso escrito o en su producto.

Si lo que se desea es una escritura creativa, el autor sugiere tareas creativas como escribir poesía, cuentos y juegos. Estas actividades tienen una serie de características, la principal de ellas es que el resultado final, a menudo se siente como una especie de logro y la mayoría de las personas, se sienten orgullosas de su trabajo y quieren que sea leído.

5.1.1 ¿Qué elementos son necesarios para el aprendizaje de idiomas con éxito en un salón de clases?

De acuerdo con Harner (2007), los estudiantes, por lo general, en un salón de clase no encuentran la misma motivación o estímulo que podrían recibir fuera del aula cuando se “exponen” directamente con el idioma. Pero no quiere decir que para los estudiantes que están dentro de un aula de clase sea imposible aprender el idioma, esto es posible siempre y cuando se proporcionen las condiciones adecuadas, como la motivación, la exposición a la lengua, y las posibilidades de utilizar el lenguaje.

En consecuencia, los elementos que de acuerdo con Harner (2007), deben estar presentes en una clase, para que los alumnos aprendan más y mejor, se les denomina ESA, según sus siglas en inglés (*Engage/Vincular, Study/Estudiar, Activate/Activar*).

Vincular: este es el punto de una secuencia de enseñanza en donde los maestros y las maestras tratan de despertar el interés del estudiantado, con la participación de sus emociones. Las actividades y materiales que con frecuencia involucran al estudiantado son juegos (dependiendo de la edad y tipo), música, debates, imágenes estimulantes, sus historias y anécdotas divertidas.

Estudiar: las actividades de estudio son aquellas en las que se le pide al estudiante centrarse en el idioma (o en la información dada) y cómo ésta se construye. El estudiante puede utilizar diferentes estilos al momento de estudiar el lenguaje para descubrir la gramática por sí mismo, trabajar en grupos que estudian un texto o el vocabulario de una lectura o el profesor puede explicarles la gramática.

Activar: este elemento describe ejercicios y actividades que se han diseñado para que los estudiantes que utilizan el lenguaje en forma libre y “comunicativa” lo utilicen tanto como ellos puedan. El objetivo de los educandos no es centrarse en la construcción del lenguaje y prácticas específicas del lenguaje (patrones de gramática, vocabulario en particular o funciones), pero sí los puede utilizar siempre que sean apropiados para una situación o un tema determinado.

Pero también es importante hacer uso de las estrategias de aprendizaje que pueden implementarse en una clase, para el desarrollo de las habilidades comunicativas en el manejo de un idioma extranjero; de acuerdo con (Celce-Murcia, 1991), algunas de esas estrategias de aprendizaje, son las actividades de estructura lingüística, actividades de ejecución, las actividades de participación y las actividades de observación.

Según la misma autora, en cuanto a las actividades de estructura lingüística se pueden mencionar los diálogos, donde los educandos se hacen preguntas uno al otro y se contestan utilizando el idioma inglés, así intercambian información real y al mismo tiempo repiten y refuerzan estructuras específicas. Las actividades de ejecución se refieren a las que el estudiante brinda información específica al resto de compañeros, por ejemplo las presentaciones orales. Las actividades de participación son aquellas en donde el estudiante participa en una actividad oral en un escenario natural, por ejemplo grabar una conversación espontánea con un hablante nativo.

Por último, están las actividades de observación, estas son actividades en las cuales un estudiante observa o graba una conversación entre dos o más hablantes nativos en su idioma materno.

Es vital hacer énfasis en que el uso de las diferentes estrategias de aprendizaje que pueden implementarse en el aula cuando se enseña inglés deben estar enfocadas al desarrollo de las cuatro habilidades del manejo de un idioma: escuchar, leer, hablar y escribir.

5.2.Las TIC y la educación

La incorporación de las TIC en la educación tiene como función ser un medio de comunicación de conocimientos y experiencias, ser una fuente de recursos, ser un medio lúdico y un facilitador del desarrollo cognitivo. Todo esto conlleva a que las formas de enseñanza-aprendizaje cambien y que el profesor sea una guía que permite orientar al estudiante en su desarrollo cognitivo.

Según (Area, 1991), las TIC poseen características tecnológicas como: Formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia e hipermedia, que se explican de la siguiente manera:

El formalismo donde deben seguirse secuencias de procedimiento bien definidos con el ordenador, la interactividad que implica interacción entre el usuario y la información de la pantalla, el dinamismo que significa capacidad de transmitir información dinámica y hábil, la multimedia que presenta información a través de sonidos, imágenes, ilustraciones, gráficos, etc. y la hipermedia que simboliza la presentación simultánea de la información.

Rodríguez (2009), señala la necesidad de plantear una relación entre el docente y las TIC porque si un docente no está capacitado para trabajar con estas tecnologías, él estará en una clara desventaja con relación a los estudiantes, es por esto que el docente debe tener una clara intención de aprender a manejar las TIC como un recurso didáctico en su aula de clase para así incentivar a los estudiantes a aprender de una forma diferente y divertida, además, los docentes

de hoy en día deben poner en práctica nuevas estrategias de enseñanza que les permitirán desarrollar capacidades y habilidades en los estudiantes para lo cual el uso de las nuevas tecnologías es muy importante.

Para Vizcarro (1998) las nuevas tecnologías pueden hacer aportes fundamentales al aprendizaje del estudiante de forma interactiva e individual, a la vez que permiten generar de modo realista las situaciones apropiadas sobre las que el estudiante puede actuar, además, las TIC facilitan el acceso inmediato a materiales de referencia y promueven diversos tipos de interacción social que resultan cruciales para el aprendizaje. Es indudable que la incorporación de estas tecnologías tiene un efecto motivante sobre el estudiante. Es importante tener claro que esta motivación por sí sola no es suficiente si queremos lograr un verdadero aprendizaje. Si queremos canalizar esta energía hacia el aprendizaje, y no solo a la familiarización de los estudiantes con la tecnología, se deben tener en cuenta otras condiciones tales como contar con objetivos muy claros de lo que se quiere enseñar por medio de estas tecnologías, así mismo tener una selección previa de conocimientos basada en un criterio sólido para buscarla y que el estudiante pueda aprender significativamente.

Vizcarro (1998), sostiene que las tecnologías de información y comunicación permiten un aprendizaje significativo para el estudiante, ya que por medio de situaciones cotidianas analiza, comprende y actúa frente al conocimiento que está construyendo, esto hace que sea interactivo así como motivador para que él de manera autónoma pueda contribuir en su proceso de aprendizaje. En el mismo sentido, las TIC no solo se deben utilizar para familiarizar al estudiante con la tecnología, sino deben tener unos objetivos específicos para garantizar un aprendizaje beneficioso, motivar y desarrollar en el estudiante un ambiente de investigación.

Para, Collins, (1998) existen cinco usos diferentes de la tecnología informática dentro de las aulas, ya que puede utilizarse como:

- a. Herramientas para llevar a cabo diversas tareas; por ejemplo, utilizando procesadores de textos, hojas de cálculo, gráficos, lenguajes de programación y correo electrónico.
- b. Sistemas integrados de aprendizaje. Esto incluye un conjunto de ejercicios relativos al *curriculum*, que el alumno trabaja de forma individual, y un registro de sus progresos, que sirve de fuente de información tanto para el profesor como para el alumno.
- c. Simuladores y juegos en los cuales los alumnos toman parte en actividades lúdicas, diseñadas con el objetivo de motivar y educar.
- d. Redes de comunicación donde alumnos y profesores interactúan, dentro de una comunidad extensa, a través de aplicaciones informáticas, como el correo electrónico, la World Wide Web, las bases de datos compartidas y los tableros de noticias.
- e. Entornos de aprendizaje interactivos que sirven de orientación al alumno, al tiempo que participa en distintas actividades de aprendizaje.

5.2.1. Implicaciones de las TIC en la educación

La utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el sistema educativo está permitiendo la emergencia de nuevos modelos educativos en coexistencia con los clásicos. Afirma García (2001), que las herramientas virtuales han permitido un cambio e innovación en el proceso enseñanza-aprendizaje; de un sistema presencial donde las actividades solo se desarrollan en el aula, pasamos a un sistema de formación continua donde los materiales se pueden compartir en todo momento.

En concordancia con lo planteado por García (2001), se puede afirmar que la enseñanza tradicional se ha transformado en un proceso en el que el educando interviene, cada vez más, el

proceso enseñanza-aprendizaje es ahora, todo un conjunto de poderosas redes y tecnología innovadora. Con ello, surge una nueva forma de guiar el proceso la enseñanza -aprendizaje, pues es incuestionable e innegable que en la existencia de esa red de conocimientos que se concibe, está de por medio lo virtual, y por ende, la introducción de las nuevas teorías sobre la elaboración e implantación de conocimientos y el empleo de las tecnologías de información y comunicación.

El proceso permanente de avance en un sin número de recursos tecnológicos de acceso libre y gratuito, ha permitido llevar a cabo cambios significativos en todos los procesos educativos, lo que beneficia el aprendizaje de los educandos. Sin embargo, para obtener este objetivo los distintos actores del proceso, esencialmente los docentes, deben tener un dominio sobre un conjunto de destrezas, prácticas y experiencias técnicas para desarrollar este tipo de formación. Destrezas tecnológicas, que envuelven el saber usar las herramientas que brinda la Web y adecuar a este nuevo ambiente las prácticas pedagógicas presentes en el entorno educativo presencial.

Se puede afirmar que se estamos viviendo una transformación del concepto de prototipo de educación presencial a un prototipo de educación mediado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En relación a ello, Adell (2009) muestra unas consideraciones frente a esta transformación expuestas de la siguiente manera:

a. En los contenidos educativos, desde el tradicional material impreso al material digital y multimedia. Si bien el papel es el material más utilizado, los libros digitales ofrecen información más actualizada, solo hay que accederlos a través de alguna biblioteca virtual y copiarlos a nuestro PC desde Internet; para luego ser leídos con computadoras portátiles, palm pilot, o simplemente ser visualizado online.

b. En el método de enseñanza, desde la clase presencial tradicional donde el docente es el emisor de conocimientos y el alumno el receptor pasivo; a la clase virtual donde se implementan metodologías de trabajo en cooperación, tales como la grabación de videos explicativos, la presencia de ejercicios interactivos, la producción de diapositivas, la instauración de espacios de discusión, el aprovechamiento de espacios de colaboración, etc., que permiten al alumno construir su propio aprendizaje.

c. En el acceso a la información, donde el alumno incorpora conocimientos solo en el horario de clase y cuya única fuente de información es el docente, ya sea en forma oral o escrita, al acceso a través de dispositivos electrónicos, utilizando Internet o la Intranet escolar, donde el docente deja de ser la única fuente de conocimientos para compartir este lugar con las nuevas tecnologías.

5.2.2 El uso de las TIC en los Ambientes de Aprendizaje

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entendidas éstas como: un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de la información y canales de comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información, innegablemente están presentes en todos los campos de nuestra vida, (Polifroni, 2014), afirma que en la actualidad, las TIC están presentes en todos los órdenes de la vida en sociedad, por lo tanto, la educación no escapa a la influencia que este fenómeno. La introducción de estas nuevas tecnologías en la educación ha traído consigo una variedad de posibilidades en materia educativa, ante las oportunidades potenciales que brinda, tanto a docentes como estudiantes, la capacidad de adquisición de: habilidades de búsqueda de información, la

simulación de fenómenos sin riesgo para solucionar problemas, el aprendizaje significativo, entre otros aspectos.

El empleo de las TIC en el aula de clase, supone la convergencia de lo pedagógico, lo comunicativo y lo tecnológico, es decir, se trata del empleo correcto de las herramientas tecnológicas, posibilitando con ello, una adecuada interacción en el proceso educativo capaz de integrar lo discursivo y lo tecnológico.

Desde los inicios del siglo XXI, cuando los nuevos paradigmas de la educación comenzaron a cambiar y las TIC a involucrarse en todas las actividades humanas, el rol del docente cambio. Las competencias requeridas para este conllevan a ofrecer oportunidades de aprendizaje apoyadas en TIC; para utilizarlas y para saber cómo estas pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes.

La UNESCO, elaboró un marco de referencia para el desarrollo profesional docente con estándares de competencias para ayudar a los países a dar un enfoque integral a las TIC en la educación de manera que la formación de los docentes responda a la visión de país. Para lograr esta articulación aborda las TIC desde seis componentes (política y visión, currículo y evaluación, pedagogía, TIC, organización, y aprendizaje profesional del docente) y en tres etapas progresivas (alfabetización tecnológica, profundización del conocimiento y creación del conocimiento) (UNESCO, 2011).

Mejía y Puche (2008), plantean que las competencias en TIC facilitan el camino a la generación de nuevos conocimientos. Para poder desarrollarlas el docente requiere además de una actitud positiva frente al tema, ser capacitado y contar con una infraestructura que le ofrezca y permita acceder a los recursos TIC.

En esta medida Domínguez (2009) plantea que el mundo actual se enfrenta inevitablemente a un vehemente proceso de cambio que incide en casi todas las áreas y estructuras de cada

sociedad, sin importar cuál sea su nivel de desarrollo o de subdesarrollo. La principal diferencia entre tan distintas sociedades es que en el caso de las más avanzadas e industrializadas, generalmente, se muestran capaces de responder rápidamente al continuo y violento reto de nuevas demandas, mediante una reestructuración de sus sistemas, instituciones y procedimientos. Muy al contrario, las sociedades subdesarrolladas, se encuentran atascadas debido a la rigidez de sus instituciones y procedimientos, generalmente tradicionales y obsoletos; por consiguiente, no tienen respuestas, ni funcionales ni oportunas, para los acelerados y continuos cambios a los que están sometidas todas las sociedades de este tiempo.

Para Dusel (2011) la presencia de las nuevas tecnologías en las aulas ya no tiene vuelta atrás. Si hasta hace unos años los docentes podían pensar que los medios digitales debían restringirse a algunas horas por semana o a algunos campos de conocimiento, hoy es difícil, sino imposible, ponerle límites a su participación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Plantea Morchio (2010), que uno de los cambios culturales en la sociedad actual está íntimamente vinculado con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas tecnologías tienen un impacto significativo en todos los campos de la vida. La acumulación de información, la velocidad en la transmisión, la superación de las limitaciones espaciales, la utilización simultánea de múltiples medios (imagen, sonido, texto) son, entre otros, los elementos que explican las enormes posibilidades de cambio y progreso que presentan estas nuevas tecnologías.

Para Tedesco (2009), en un mundo donde la información y los conocimientos se acumulan y circulan a través de medios tecnológicos cada vez más sofisticados y poderosos, el papel de la escuela debe ser definido por su capacidad para preparar para el uso consciente, crítico, activo de los aparatos que acumulan la información y el conocimiento.

Litwin (2009) afirma que las tecnologías a disposición de los docentes se sucedieron en el tiempo de acuerdo con los cambios y el impacto del desarrollo tecnológico y que algunas tecnologías quedaron instaladas en las aulas por medio de un uso indiscutible al satisfacer funciones diversas. La autora señala, además, que muchas veces la familiaridad con los recursos tecnológicos hace que los naturalicemos, que se vuelvan invisibles y perdamos de vista los cambios que provocan en diferentes niveles. Dicha familiaridad impide que hagamos conscientes los cambios que provoca su utilización y no permite identificar cómo condicionan o impactan en las prácticas.

Según Guerrero (2012) los rápidos avances en el desarrollo de las TIC brindan nuevas oportunidades para aumentar la calidad y la eficacia de la enseñanza-aprendizaje de lenguas. Sin embargo, aunque la tecnología es cada vez más habitual en la vida diaria, en la educación, en el mundo laboral y en otros sectores, algunas instituciones educativas se rezagan en reconocer estas oportunidades o en luchar contra los desafíos en la implementación de las TIC.

Las tecnologías educativas ofrecen la oportunidad de pensar críticamente en la modernización de los sistemas de educación existentes, ofreciendo nuevas oportunidades de aprendizaje factibles de difundirse a toda la sociedad, apoyando la enseñanza eficiente, a través de la promoción de la calidad, flexibilidad, adecuación y disponibilidad de materiales de apoyo, lo que representa un amplio repertorio educativo para el maestro.

Para Márquez (2000), las instituciones educativas y especialmente los docentes no pueden estar aislados del uso de las TIC, cada día aparecen en Internet más sitios con contenido en audio y video, más medios masivos como la televisión y la radio que están convergiendo en la cultura y sofisticación digital, lo que da como resultado una plataforma de insuperables oportunidades de creación, almacenamiento, reproducción y distribución de información. Además ofrece a los

profesores la posibilidad de cuestionar, replantear, evaluar y retroalimentar, sus actividades tradicionales de enseñanza, con el fin de complementarlas y mejorarlas con nuevas propuestas y recursos didácticos.

Es evidente que el desarrollo tecnológico de los últimos años ha permitido una gran avance en muchos campos, sin duda, en la educación es base de la construcción de un nuevo crecimiento. Esto se debe, a que la funcionalidad de los nuevos recursos de aprendizaje permite la interacción, fundamentación y retroalimentación de datos a un alcance mayor y de una manera más fácil y eficaz; logrando con ello permear una orientación más pertinente y funcional.

Afirma García (2001) “en el mundo actual, todo se transfiere en su mayoría por medios tecnológicos” y esto se evidencia en el diario vivir de las nuevas generaciones, donde existen medios interactivos que prevalecen en la atención de la mayoría y donde ya es parte fundamental en su diario vivir.

Para García (2001), la utilización de la tecnología en el aula, supone un mejoramiento en los procesos de enseñanza- aprendizaje, a continuación se mencionan algunas iniciativas para agregar valor a los procesos educativos en el aula:

- a. Cuando los procesos educativos son muy individualistas o carentes de construcción de conocimiento, cabe promover mayor colaboración entre aprendices mediante el uso de tecnologías de comunicación para interactuar.
- b. Simplificar y repotenciar procesos de aprendizaje por indagación dejando a la tecnología la captura o el procesamiento de la información y a los usuarios la definición de qué hacer, cómo hacer y cómo saber que lo hecho está bien.

En cuanto a la relación entre el aprendizaje, eficiencia y tecnología; las razones que presenta la literatura especializada para explicar la eficiencia de los recursos tecnológicos como herramienta de aprendizaje, se destacan:

- a. La similitud entre la estructura de un programa tecnológico y la forma natural como la gente aprende, según lo explican las teorías sobre procesamiento de información
- b. La interactividad que permite el computador
- c. La flexibilidad en el acceso y manejo de información
- d. La variedad y riqueza de los contenidos
- e. Los efectos motivacionales
- f. La posibilidad de una enseñanza más estructurada
- g. La opción de retroalimentación inmediata.

De acuerdo con esto, las tecnologías, en especial las TIC, deben ser parte integral de la educación moderna, permitiendo con su uso efectivo llevar a cabo la misión de divulgación e investigación en las instituciones educativas. El computador debe sobrepasar sus funciones tradicionales, como simple herramienta de procesamiento de texto y computación individual, para convertirse en herramienta que facilite el desarrollo de las actividades de enseñanza – aprendizaje.

En conclusión y contraste con la educación tradicional, las opciones pedagógicas y didácticas apoyadas en las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen las siguientes ventajas:

- a. Más centradas en los intereses y posibilidades del alumno
- b. Pueden estimular más el pensamiento crítico
- c. Utilizan múltiples medios para presentar información

- d. Ofrecen condiciones adecuadas para el aprendizaje cooperativo
- e. Permiten que el maestro privilegie su rol como facilitador de aprendizaje
- f. Hacen del alumno un aprendiz más activo
- g. Estimulan y ofrecen condiciones para el aprendizaje exploratorio
- h. Fomentan un estilo de aprendizaje más libre y autónomo

5.2.3 Diferentes tipos de aprendizaje que se favorecen con la Implementación de las TIC

Para Tedesco (2009), las TIC despliegan diferentes desafíos a todas las prácticas en el sistema educativo, con su implementación se origina un cambio en el ambiente de enseñanza-aprendizaje, de un modelo único de aprendizaje cotidiano, usual o tradicional de formación, donde el aula está integrada por el docente como interlocutor fundamental y único dueño del conocimiento a intercambiar, expresar y fomentar en presencia de sus alumnos, se pasa a un modelo intervenido por las tecnologías, en el que los estudiantes poseen una contribución activa en entornos educativos virtuales que se efectúan a través del uso de las redes de computadoras.

De acuerdo con lo planteado por Tedesco (2009), las doctrinas y clases magistrales del educador son suplidas o sustituidas por la labor grupal de educandos en colaboración y con asistencia del docente virtual. Respecto a este cambio de entorno educativo, se asignan nuevos roles para todos los agentes que intervienen en el proceso: profesores, alumnos, directivos y padres. Se concede un nuevo modelo de comunicación, de la palabra oral del docente en presencia del grupo de alumnos, a la palabra mediada por las herramientas tecnológicas que nos ofrece Internet, a través de los diversos recursos que este brinda, surgiendo distintos tipos de aprendizajes.

Jonassen (2003), sostiene que un aprendizaje para que se pueda denominar como tal, tiene que ser significativo, es decir que permanezca a largo del tiempo, a través de su interacción con

el medio natural y social, siendo una de las formas para lograrlo el aprendizaje activo. El empleo de las TIC de acuerdo a los principios del aprendizaje, según (Jonassen, 2003), permite que este proceso sea: activo, constructivo, colaborativo, dialogado, contextualizado, reflexivo.

Es pues innegable, que la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza, contribuye al desarrollo de diferentes tipos de aprendizaje:

- a. **Aprendizaje Activo:** los estudiantes participan procesando inteligentemente la información. Son responsables de los resultados y utilizan el computador como herramienta para adquirir conocimiento o para aumentar su productividad con el fin de alcanzar esos resultados. Para (S Schwartz, 1995), en el aprendizaje activo los estudiantes aprenden haciendo: experimentando e interactuando con las personas y con los distintos materiales que encuentran a su alrededor.
- b. **Aprendizaje Significativo:** los estudiantes integran las ideas nuevas a su acervo de conocimientos previos, dándoles sentido y significado. Para (Ausubel, 1983), en el enfoque del aprendizaje significativo los saberes nuevos se relacionan con los conocimientos previos de los estudiantes. Con estos saberes previos se modifica y evoluciona la nueva información adquirida, es decir, la estructura cognitiva de los alumnos es modificada; pero sólo puede suceder esto si el sujeto en cuestión está interesado por lo que se le muestra. Según este enfoque, la adquisición de conocimientos es más sencilla y factible, ya que la retención de los contenidos en la memoria se hace a largo plazo. (Ausubel, 1983), puntualiza las consecuencias del proceso de aprendizaje significativo:
 - i. La retención y el aprendizaje no dependen en su totalidad de cuestiones físico-cognitivas.

- ii. El tiempo de retención es más amplio que en el aprendizaje repetitivo.
 - iii. Los aprendizajes son incorporados al esquema cognitivo del sujeto.
 - iv. El proceso de incorporación de conocimientos está sujeto a una adecuación jerarquizada de los mismos.
 - v. Dependiendo de cuan significativo sea el conocimiento será el tiempo que éste permanezca en un lugar prioritario de la estructuración cognitiva del sujeto.
- c. **Aprendizaje Colaborativo:** los estudiantes trabajan en una comunidad de aprendizaje en la que cada miembro realiza su contribución tanto para alcanzar las metas establecidas por el grupo, como para maximizar el aprendizaje de los otros. Utiliza la computadora para realizar conferencias o usa el software que apoya el trabajo en equipo. Lo primordial que debe hacer un docente para entrar a desarrollar actividades de equipo es aclarar el significado de este tipo de trabajo. La Secretaría de Educación del Distrito precisa que esta competencia consiste en “Trabajar en coordinación con otros según acuerdos y metas establecidas para lograr un objetivo compartido” (2004, p. 37); al mismo tiempo dice que lograr trabajar en equipo implica: un esfuerzo de concertación para llegar a metas comunes, formas de trabajo y mecanismos para regular el comportamiento (Jara, 2004), afirma que trabajar en equipo no es estar reunidos en un espacio, en un mismo momento; es compartir ideales, formas de trabajo e intereses, es contar con un propósito común al que cada uno aporta. Trabajar en equipo supone identificar las fortalezas y debilidades del conjunto y no sólo de las partes y buscar mecanismos para mejorar continuamente la dinámica que se da entre las personas que lo conforman. El docente no solo debe tener claridad sobre el concepto de trabajo en equipo, sino también, una vez lo comprenda, lo debe proyectar a sus estudiantes de manera sencilla y clara, apoyándose en el concepto de

que el hombre es un ser social y por tal motivo al aprendizaje depende en gran parte del prójimo, porque a través de él logra la comunicación, el intercambio de ideas, y la construcción de conocimiento. El trabajo en equipo se fundamenta en la colaboración dado que el ser humano convive todos los días con personas diferentes, circunstancia que lo conduce a desarrollar habilidades que le permiten realizar trabajos con otros individuos.

- d. **Aprendizaje repetitivo o memorístico:** Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos. Para (Marqués, 1999), el aprendizaje repetitivo no dista mucho del aprendizaje receptivo; se trata de repetir muchas ocasiones un texto y memorizarlo. La comprensión no tiene nada que ver en este tipo de “aprendizaje”. El aprendizaje repetitivo se genera a partir de asociaciones parciales usando el método memorístico para ser llevado a cabo. Los quehaceres del aprendizaje por repetición se integran al esquema cognoscitivo a partir de una agrupación arbitraria, en donde los conceptos se relacionan de manera aislada. La necesidad imperante de que la construcción del aprendizaje sea un proceso llevado al pie de la letra aumenta la necesidad de construir un aprendizaje aislado. Teniendo como consecuencia la articulación interrumpida el proceso de almacenamiento de información a largo plazo. Afirma (Márquez, 1999), que este proceso, debido a su falta de significatividad con la cotidianeidad que está alrededor de sus alumnos, presenta periodos de retención sumamente cortos, pues la asociación de conceptos es el mecanismo que nos permite retener dichos aprendizajes. Las características principales del aprendizaje por repetición son: incremento en la capacidad de asociación, la constante repetición es un elemento

importante para el aprendizaje, el proceso de retención se ve influido por el proceso de estímulo respuesta.

- e. **Aprendizaje autónomo:** es un proceso que permite a la persona ser autor de su propio desarrollo, eligiendo los caminos, las estrategias, las herramientas y los momentos que considere pertinentes para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido. Con este aprendizaje se crea un sentido de responsabilidad más no de obligación en los estudiantes, se fomenta la curiosidad y la autodisciplina y favorece que estudiante aprenda a innovar e investigar por sí mismo. Para (Manrique, 2004), el aprendizaje autónomo se refiere al grado de intervención del estudiante en el establecimiento de sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje, desde el rol activo que deben tener frente a las necesidades actuales de formación, en la cual el estudiante puede y debe aportar sus conocimientos y experiencias previas, a partir de los cuales se pretende revitalizar el aprendizaje y darle significancia. En el aprendizaje autónomo es indispensable el respeto, la auto disciplina, la responsabilidad y el compromiso con sí mismo y con los demás. Diversos autores, a lo largo del tiempo se han referido al aprendizaje autónomo por medio de términos como autoaprendizaje, estudio auto dirigido, aprendizaje autorregulado, estudio independiente entre otros.
- f. **Aprendizaje interactivo:** se refiere al enfoque pedagógico que incluye el uso de sistemas tecnológicos. Este ha evolucionado a partir del gran crecimiento en el uso de la tecnología digital y de la comunicación virtual a partir del año 2000. Este aprendizaje está centrado en el estudiante, es personalizado, se enfoca en el modelo constructivista.

5.3. Recurso Didáctico - Tecnológico

Según (Campuzano, 1992) “un recurso didáctico es un material que ha sido diseñado para ayudar y facilitar la labor educativa del docente y al mismo tiempo proporcionar al estudiante nuevas formas para aprender significativamente”, de esta manera, los recursos tecnológicos se convierten en algo esencial para poder proveer de una manera novedosa algún tipo de conocimiento sin acudir a la forma tradicional y monótona de realizar las clases, en donde los estudiantes se limitan a colmarse de información y no se preocupan por contextualizar ese aprendizaje, por tal motivo es importante que los recursos tecnológicos sean implementados en las aulas y que éstos a su vez cumplan con proporcionar al estudiante un conocimiento, el cual pueda asimilar fácilmente, ayudando a explorar y desarrollar habilidades que ya se tengan, permitiendo así una mayor comprensión en el aprendizaje, ya que ayudan a organizar los conocimientos que se desean comunicar, despertando la motivación del estudiante creando un interés hacia el contenido que estos ofrecen.

Según (Campuzano, 1992), los requisitos esenciales que hacen que un medio sea didáctico y pueda brindar dicho aprendizaje o conocimiento son: que la información proporcionada sea relevante y acorde con los contenidos del currículo planteado en una institución educativa y que dicha información contenga la estructura y presentación adecuada al propio contenido y a la forma de aprender de los estudiantes, de tal manera, que los contenidos sean específicos y así mismo que se traten temas de una forma coherente en la cual se lleve una secuencia temática. Así mismo que se incluyan mecanismos que faciliten el aprendizaje donde haya presentaciones claras de los temas, recapitulaciones o repastos de los contenidos vistos con anterioridad, mapas conceptuales, esquemas o gráficos. Además, que incorporen sugerencias de actividades,

bibliografía, búsquedas, consultas, preguntas con el fin que el estudiante pueda solucionar algunas dificultades que se les presenten a lo largo de su aprendizaje.

En ese sentido, los componentes de los recursos didácticos en el proceso educativo son de vital importancia en el fortalecimiento del aprendizaje ya que no solo involucran información sino que se hace necesario un proceso de planificación de contenidos, programación de los objetivos didácticos, estrategias y metodologías que deben tener.

5.3.1. Estructuración de los recursos didácticos.

Los recursos didácticos según lo afirmado por (García, 1998) deben contar con estructuras que hacen que al momento de su manipulación funcionen con total eficacia. En el software educativo estas estructuras se refieren al sistema de símbolos: los cuales son textuales, icónicos y sonoros y que son usados en videos donde aparecen voces, música y algunos textos. Otra de las estructuras dentro de los recursos didácticos es el contenido o material en el cual se encuentra envuelto el software integrando elementos semánticos estructurales y elementos didácticos como ejercicios de aplicación y por último se encuentra la plataforma tecnológica que sirve como soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material.

Para Area (1991), los recursos didácticos se pueden clasificar en dos grandes grupos los cuales incluyen diversos subgrupos, entre ellos se encuentran:

- a. Los materiales convencionales que se refieren a elementos cotidianos que por lo general son usados por el docente de manera habitual, dentro de los cuales están los impresos tales como los libros, fotocopias, textos y documentos escritos, los manipulables como el tablero, los recortables, cartulinas, etc., los materiales de laboratorio y los juegos que ayudan al aprendizaje de una asignatura en particular, y

- b. Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) que hacen referencia a elementos tecnológicos que respaldan el proceso de enseñanza- aprendizaje de manera que el estudiante pueda aprender de manera innovadora, entre ellos se encuentran los programas informativos que hacen referencia a los CD, la televisión, los videos interactivos, los videojuegos y las presentaciones multimedia y los servicios telemáticos tales como las páginas web, blogs, correo electrónico, chat, etc.

De acuerdo a su funcionalidad los recursos didácticos deben brindar información y concentrar la atención del estudiante hacia los contenidos planteados durante la clase, explicando claramente los objetivos educativos sin dejar atrás los códigos comunicativos verbales e icónicos (imágenes), mostrando un estilo organizacional de la información a través de resúmenes, mapas conceptuales, esquemas y cuadros explicativos.

5.3.2 La evaluación de los recursos

Según (Area, 1991), cuando se evalúa un material se hace para saber acerca de la pertinencia de su información, términos técnicos y cuales son más adecuados para un grupo determinado de estudiantes. De esta manera, evaluar significa analizar un material y sus características esenciales para el manejo del contenido por parte de los estudiantes. Esta evaluación siempre se realiza con una intencionalidad y unos destinatarios, es decir, se hace para algo y para alguien, esta intencionalidad va encaminada hacia el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a unos temas específicos y los destinatarios de la misma pueden ser los docentes, los diseñadores de los materiales didácticos y/o los administradores de instituciones educativas que son las personas encargadas de la manipulación de estos recursos dentro del aula de clase.

5.4. El software educativo

Para (García, 2004) los buenos recursos educativos multimedia tienen un alto potencial didáctico ya que su carácter audiovisual e interactivo resulta atractivo y motivador para los estudiantes. En otras palabras, el software es una estrategia educativa que transforma al ordenador en una máquina con fines educativos desarrollando competencias, procedimientos y aprendizajes teniendo en cuenta las irregularidades grupales de la población a la cual va dirigido (características socio-culturales) y constituyendo una combinación de recursos tales como: voz, imágenes, música y animación encontrados en la misma plataforma llamada multimedia que aparece asociada a las denominadas TIC. De acuerdo con esto, es evidente la invasión del Software en los espacios educativos, aunque también es usado en otro tipo de áreas, tales como el área laboral, doméstica, empresarial, etc., garantizando programas de alta calidad teniendo en cuenta un sistema propio de códigos, un formato expresivo y una secuencia narrativa, fomentando el desarrollo cognitivo en estudiantes de un área específica, constituyéndose tanto en un producto como en un medio de aprendizaje de conocimientos, habilidades y procedimientos dirigido hacia un grupo específico de estudiantes.

Cabero (2007) afirma que, “el *software* multimedial está centrado en la transmisión de un determinado contenido dependiendo del área del conocimiento a tratar y de las habilidades que se quieran desarrollar”. En el caso específico del proyecto que se está realizando es importante tener en cuenta las habilidades comunicativas que se deben desarrollar en el aprendizaje y manejo de un idioma cualquiera, y en este caso del inglés: *listening, reading, writing and speaking*.

De acuerdo a lo planteado por García (2004), los programas de *Software* educativo constituyen un medio importante dentro del aprendizaje de nuevos conocimientos, ya que son

materiales elaborados con una funcionalidad didáctica utilizando el ordenador como soporte para que los estudiantes realicen actividades que los docentes proponen. Estos son de carácter interactivo, ya que permiten un intercambio de información entre el estudiante y el ordenador obteniendo una respuesta, además individualizan el trabajo de los estudiantes de acuerdo al ritmo de cada uno y aunque tienen reglas para su uso, son de fácil manipulación.

En el mismo sentido cada software educativo está diseñado con el fin de lograr en el estudiante una motivación para que él realice sin dificultad actividades que estén planteadas allí y que posteriormente indague sobre futuros conocimientos sobre la lengua, por otro lado, en la actualidad los docentes tienen en cuenta la incorporación de multimedia en la preparación de sus clases pero a veces olvidan algunas exigencias que se requieren para la creación de este material, por tanto, según García (2004), el *software* debe:

- a. Ser utilizado de manera distinta en contextos educativos diferentes considerándose como una estrategia necesaria teniendo una buena calidad técnica, facilidad de uso y objetivos específicos, contenidos y actividades que estén planteadas pedagógicamente, teniendo en cuenta diferentes características de los estudiantes (edad, capacidades, conocimientos, experiencias, habilidades previas, aptitudes, intereses, entorno socio-cultural, etc.) y el contexto educativo.
- b. Motivar, mantener el interés, ser fuente de procedimientos, instruir, ser núcleo central de un tema, repasar, perfeccionar, explorar, descubrir, experimentar, investigar, evaluar y entretener además de tener en cuenta el entorno en el que será utilizado que debe atender al espacio en el cual va a ser utilizado, como por ejemplo: aula normal, laboratorios especializados, en casa, etc., y al tiempo en el cual va a ser utilizado, ya que éste puede ser determinado.

- c. Prestarle atención a la metodología que hace referencia a la manera en que el programa va a ser utilizado, por lo general éste es dirigido por el docente y posteriormente por los estudiantes quienes hacen uso especial del programa, en la metodología se utilizan: la motivación, ejercicios de memorización, la práctica para el aprendizaje de habilidades de procedimiento, la exploración y experimentación guiadas, el descubrimiento personal, la comunicación interpersonal y la meta-cognición.
- d. Cerciorarse que el sistema de evaluación se base en la funcionalidad del programa, el interés que promueve en los estudiantes y necesariamente al aprendizaje de los mismos con respecto a diferentes tipos de conocimientos.

5.4.1. Contexto y sentido de las actividades de aprendizaje con la utilización del software educativo

Para García (2004):

La relación que guardan los materiales didácticos con el contexto social es un factor determinante en la motivación del programa hacia los estudiantes, por tal razón, el realizador de programas de software educativo debe buscar y resaltar el valor social y personal partiendo del mundo real, las vivencias y las expectativas propias de los estudiantes (p. 98).

Por consiguiente, es importante tener en cuenta si el material:

- a. Delimita los objetivos, propósitos y metas a alcanzar por parte del estudiante en relación con la tarea que va a enfrentar.
- b. Cuenta con la utilización de elementos introductorios y organizadores de las actividades como introducciones y la delimitación de actividades concretas.

- c. Propone la inducción reflexiva del conocimiento y para ello parte de los intereses y experiencias previas de los estudiantes de forma que se favorezca el enlace de los conocimientos previos y los conocimientos por aprender.
- d. Plantea contenidos y actividades que refuerzan la motivación sin perder el objetivo del desarrollo de aprendizaje de vocabulario, formulando ejercicios de aplicación de una manera novedosa correspondiente a los temas los cuales se deben presentar en esquemas organizados, interrelacionados, jerarquizados y vinculados con los saberes previos e intereses de los estudiantes y procedimentales que se refieren a la secuencia lógica en las acciones a realizar, conteniendo ejercicios de diferentes niveles de complejidad y sus respectivas estrategias metodológicas.

El *software* educativo debe ser un medio que propicie la implicación activa y la motivación del estudiante, además de servir como vehículo informativo y de consultas, por lo cual debe promover la motivación por su utilización, la curiosidad, el establecimiento de relaciones con significado y la edificación del conocimiento de forma reflexiva.

Según el planteamiento anterior, el objetivo principal de la utilización de un *software* educativo es lograr en el estudiante la construcción de nuevos conocimientos para que él pueda evaluar su aprendizaje.

5.4.2 Características del *software* educativo.

Según García (2004) existen características que determinan la funcionalidad de un *software* multimedia, las cuales son:

- a. La facilidad de uso o instalación debe ser agradable,
- b. Auto explicativa
- c. Fácil de usar (sin manuales)

- d. Tener la posibilidad de moverse según sus preferencias (retroceder-avanzar)
- e. Que incluya un sistema de evaluación y seguimiento de acuerdo a las actividades realizadas por los estudiantes.
- f. Que permita el uso de otros materiales como fichas, diccionarios y la realización de actividades complementarias.
- g. Debe tener calidad del entorno audiovisual es decir, diseño general claro y atractivo de las pantallas (sin exceso de texto), calidad técnica y estética de sus elementos,
- h. Debe contener títulos, iconos, botones, imágenes, fotografías, animaciones, voz, música, color, contar con un estilo y lenguaje determinados.

Como complemento a esto, la capacidad de motivación es muy importante en el software porque de esta manera los estudiantes pueden aprender gustosamente y construir nuevos conocimientos teniendo en cuenta sus características, intereses y progresos.

De lo anterior se infiere que un software educativo multimedia debe cumplir con ciertos parámetros visuales, auditivos y del habla, que generen el interés en el usuario.

5.4.3. Evaluación de Software educativo.

Cuando hablamos de evaluación de programas educativos debemos tener claro que una determinada valoración de un programa puede estar realizada desde una o varias perspectivas. En general, cuando nos planteamos la utilización de un programa educativo informático debemos tener en cuenta una serie de elementos que van a condicionar su elección y modo de utilización:

- a. Usuarios a los que va dirigido
- b. Conocimientos que deben poseer los usuarios.
- c. Dominio del medio.
- d. Métodos didácticos con los que trabajan habitualmente.

- e. Interacciones de aprendizaje.
- f. Características técnicas de los equipos informáticos.
- g. Características del aula o situación en la que va a ser empleado.
- h. Aula informática, disposición, número de alumnos por equipo, etc.
- i. Utilización individual y/o grupal
- j. Tiempo requerido de utilización
- k. Tipo de actividad a la que se va a dedicar: entrenar, instruir, informar, motivar, etc.

Así, independientemente de las características propias del software deberemos tener presentes los factores que, siendo ajenos al mismo, pueden provocar un rendimiento menor o mayor del esperado.

Cada programa educativo está creado en función de unos objetivos. Estos, pueden coincidir con los objetivos que nos hemos planteado a la hora de decidir su utilización o, por el contrario, puede existir cierta discrepancia. Por lo tanto, y aunque se haga una primera valoración del software con independencia del contexto para su utilización, debemos realizar un segundo análisis centrado en las condiciones en las que deseamos aplicarlo.

Según Marqués (2004), la evaluación de un software debe basarse, en primer lugar en sus características específicas y, posteriormente, en su aplicabilidad a las condiciones de enseñanza-aprendizaje que nos proponemos. En definitiva se trata de conocer, en primer lugar, la calidad que presenta y la eficacia para alcanzar y cubrir los objetivos que se propone y en segundo lugar su utilidad práctica en un contexto y una situación determinada.

Para Márquez (2000), los ítems básicos para la valoración inicial de un *software* son:

- a. Facilidad de uso e instalación: Un programa educativo no debe requerir procesos de aprendizaje previo para su uso y debe ser sencillo en su instalación, no deben aparecer

problemas de incompatibilidad y debe incorporar el software suplementario necesario para su uso.

- b. Versatilidad: Debe ser flexible, funcional, capaz de adaptarse o que esté abierto a su utilización en diferentes situaciones de aprendizaje.
- c. Calidad audiovisual: Debe cumplir unos criterios de calidad estética, de gráficos y sonidos, de sus elementos hipertextuales, etc. y todo ello sin unos grandes requerimientos de hardware.
- d. Calidad de los contenidos: Rigor conceptual y científico. Lenguaje adecuado y sin elementos discriminatorios.
- e. Navegación: Un sistema de navegación muy intuitivo, amplio y fácil de usar; que se oriente en todo momento al usuario de dónde se encuentra y cómo puede desplazarse a otro lugar.
- f. Originalidad: Planteamientos y técnicas originales. No debe recordar a otros programas y debe emplear técnicas avanzadas que realmente justifique su uso.
- g. Adecuación a los usuarios: Debe tener en cuenta el nivel inicial y los progresos que desarrollen los alumnos, para lo cual necesitará un entorno programable y una base de datos amplia.
- h. Solidez didáctica: Debe ser versátil, sólido en sus propuestas y estructura de enseñanza. Adaptado a las distintas peculiaridades de los alumnos y accesible para alumnos con distintos tipos de discapacidad.
- i. Documentación: Todo programa debe estar acompañado de una documentación que oriente sobre su instalación, las características didácticas que posee, su utilización en el aula, los objetivos didácticos, contenidos que se trabajan, edades recomendadas, es decir,

debe incorporar una guía didáctica y un manual de usuario, además de unos requisitos mínimos y óptimos para su utilización, indicando cómo van a influir en su aplicación.

- j. Esfuerzo cognitivo: Los aprendizajes que se produzcan con el software deben ser significativos y transferibles, siguiendo un enfoque pedagógico sólido y actual.

6. Metodología

6.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es exploratoria, documental y descriptiva. El análisis busca especificar las propiedades, características y rasgos importantes encontrados en la revisión de los recursos tecnológicos diseñados para el aprendizaje del inglés.

Para llevar a cabo este análisis se tuvieron en cuenta los recursos virtuales que se han diseñado e implementado para el aprendizaje del inglés en la básica primaria y en la básica secundaria y media, se tomó una muestra de cincuenta y nueve (59) de estos recursos para llevar a cabo el análisis.

Los recursos fueron seleccionados y obtenidos mediante la búsqueda y recopilación en la web del material, que se realizó en bases de datos y portales educativos

6.2. Etapas

El análisis de la información es resultado del trabajo llevado a cabo en cinco etapas:

- a. **Búsqueda de los recursos web:** En primera instancia se inicia la búsqueda de recursos basándose en los parámetros de delimitación que son; enseñanza del inglés para la educación básica primaria y secundaria y que su año de creación esté entre los últimos 5 años. En la búsqueda inicial se encontraron alrededor de 250, pero se hizo necesaria una segunda reclasificación puesto que los recursos encontrados a pesar de cumplir con los requisitos iniciales, no todos estaban terminados al 100% o tenían fallas de carga,

conceptuales o exigían niveles de experticia en el inglés de nivel muy alto. En definitiva se seleccionaron 59 recursos.

- b. **Diseño de una Instrumento para la Evaluación de los recursos seleccionados**, donde pudiese comparar el grado de desarrollo que ofrece cada recurso de las habilidades comunicativas, el componente pedagógico en el que se sustenta y los requerimientos tecnológicos para su uso y de desarrollo.

El instrumento se diseñó con base en el modelo: Instrumento para evaluación y selección de software (Salvat, 2015), Unidad de Investigación y Modelos Educativos Evaluación de software educativo (Velásquez, 2015), Cuatro Modelos para Evaluar el Software Educativo (Castillo, 2015), Instrumento para el análisis y evaluación de los software multimedia educativos (Cadenas, 2014).

El diseño del Instrumento para el análisis contiene los siguientes ítems:

- i. Nombre
- ii. Ubicación
- iii. País: Origen del recurso
- iv. Descripción: Explicación del contenido y principales características del recurso
- v. Autor: Quién o quiénes lo elaboraron
- vi. Nivel: Nivel de escolaridad en el que se puede utilizar
- vii. Fecha de realización: Año en el que fue elaborado el recurso, se hizo la última actualización al software o último año de derechos copy right.
- viii. Tipo de licencia: Si el recurso es de uso libre o pago.
- ix. Requerimientos tecnológicos: Componentes necesarios para que los software funcionen adecuadamente.

- x. Recursos multimedia: Análisis de desarrollo del software respecto a video, audio, animación, textos e imágenes.
 - xi. Objetivos: Descripción del propósito del software.
 - xii. Conocimientos previos: Manejo del inglés requerido para utilizar el recurso
 - xiii. Estrategias didácticas o pedagógicas : Modelo o enfoque pedagógico que se evidencian en el recurso.
 - xiv. Desarrollo de habilidades comunicativas: Habilidades comunicativas que desarrolla, *listening, reading, writing, speaking*.
- c. **Estudio de cada uno de los recursos web determinados y diligenciamiento del Instrumento de Evaluación.** El instrumento se diligenció con la información correspondiente a cada uno de los 59 recursos seleccionados.
- d. **Análisis de la información:** Después de haber organizado el 100% de la información en el Instrumento de evaluación se realizó la tabulación y se realizaron las gráficas según los porcentajes obtenidos en cada uno de los ítems. Luego se procedió a hacer el análisis cualitativo de la información y la discusión de los resultados.
- e. **Elaboración del informe final:** Por último se procedió a elaborar el informe teniendo en cuenta el análisis y discusión de los resultados encontrados.

6.3.Categorías de análisis

Se tuvieron en cuenta las siguientes categorías para hacer el análisis.

- a. Requerimientos tecnológicos: Componentes necesarios para que el software funcione adecuadamente.
- b. Recursos multimedia: Análisis de desarrollo del software respecto a video, audio, animación, textos e imágenes.

- c. Características pedagógicas :
 - i. Aprendizaje Activo
 - ii. Trabajo en equipo
 - iii. Aprendizaje repetitivo o memorístico
 - iv. Aprendizaje autónomo
- d. Desarrollo de habilidades comunicativas: Habilidades comunicativas que desarrolla:
listening, reading, writing, speaking.

7. Análisis y Discusión de Resultados

7.1. Análisis

Luego de analizar la descripción, objetivos y actividades que ofrecen los 59 recursos, se puede afirmar que el 54% son recursos diseñados para enseñar inglés en la básica primaria, un 44% está diseñado para el aprendizaje del inglés en todos los niveles iniciando desde el preescolar hasta la media y solamente un 1% de los recursos analizados está diseñado para ser utilizado solamente en la educación media.

Así mismo, se encontró que un 56% de los recursos no requiere de un manejo del idioma para que se puedan utilizar, pues parten de un nivel básico, en oposición a esto un 44% de los recursos requieren del manejo básico del idioma para su utilización.

Un alto porcentaje de los recursos se caracteriza por ofrecer espacios que animan a los estudiantes que quieran aprender inglés a la exploración e imaginación, ofrecen al estudiante un papel activo, son amigables, intuitivos, flexibles y adaptados a diferentes objetivos.

Los recursos ofrecen entornos de aprendizajes interactivos y multisensoriales donde, por medio de una increíble variedad de actividades interactivas y divertidas para desafiar la mente y desarrollar la creatividad, llevan al estudiante a la adquisición de vocabulario, gramática y manejo de las estructuras del idioma. La gran mayoría contiene videos, juegos, canciones, rompecabezas, adivinanzas, cuentos, laberintos, páginas para colorear y material imprimible.

Algunos de los recursos diseñados para el aprendizaje del inglés en preescolar y primaria, se caracterizan porque utilizan un personaje simpático y llamativo para los niños quien es el encargado de guiar y orientar al aprendiz en las diferentes actividades y ejercicios.

En la mayoría de los recursos se estimula el desarrollo de la memoria a través de juegos y actividades lúdicas. En varios casos el recurso está diseñado para el aprendizaje de un tema en

particular (*food, clothes, animals, numbers, family, fruits, sports, etc*) y por esto es primordial que se aprenda de “memoria” el vocabulario para el manejo de las estructuras gramaticales.

Los objetivos propuestos de los recursos están encaminados a motivar, incentivar, inculcar en los aprendices el manejo del idioma inglés de una manera lúdica, divertida, interactiva y eficaz, también buscan el afianzamiento y refuerzo de las estructuras y gramática del idioma.

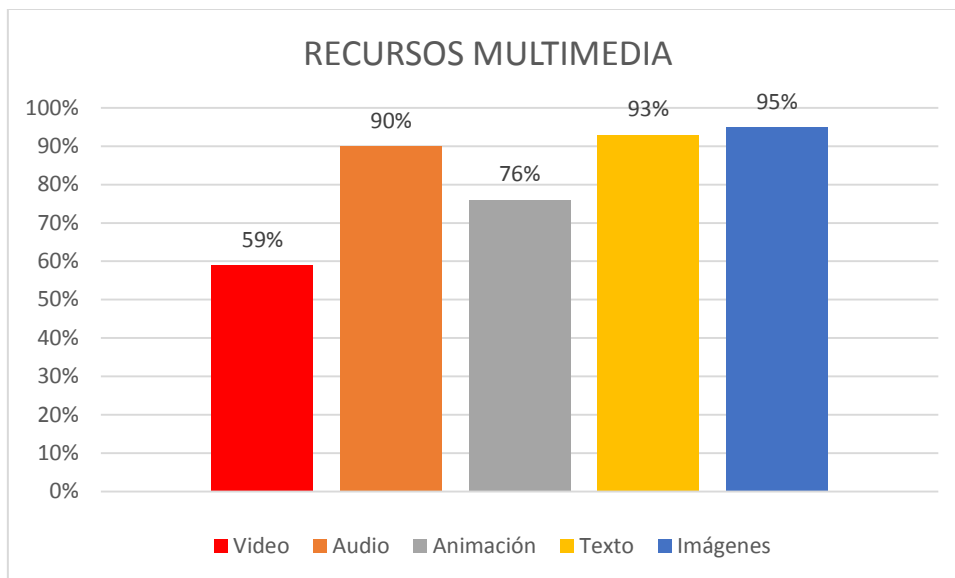
El análisis de las categorías definidas arrojó los siguientes resultados:

a. Requerimientos tecnológicos

El avance de los desarrollos de recursos tecnológicos es impresionante, el 100 % de los recursos por ser web no tienen inconveniente alguno para funcionar con cualquier tipo de navegador o con un ancho de banda de mínimo 500 megas sin importar el sistema operativo que tenga el computador. De igual forma las app funcionan con *Smart phone* de baja o alta gama y se encuentran libremente en *appstore* o *playstore*.

b. Recursos multimedia

Fueron analizados los recursos multimedia utilizados en los diferentes recursos, tales como: animación, texto, imágenes, audio y video.

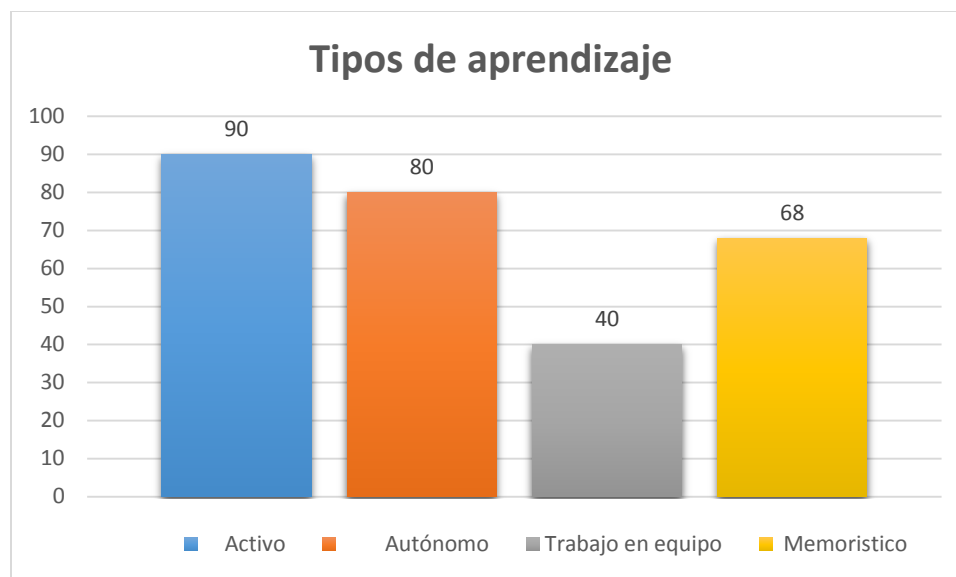


Gráfica 1. Recursos multimedia. Fuente: Construcción Propia.

En la gráfica se puede observar que los recursos multimediales más utilizados son los audios, textos e imágenes, con un 90%, 93% y 95% respectivamente. Esto podría afirmarse que va estrechamente relacionado con la intensión de los diseñadores de cada software en desarrollar una habilidad comunicativa. Los audios van estrechamente ligados al desarrollo de la escucha, los textos a leer y las imágenes a la interpretación de situaciones para describirlas en forma escrita. En cuanto a videos y animaciones más del 50% de los softwares los utilizan como recurso complementario.

c. Características Pedagógicas

En cuanto a las características pedagógicas se analizó en los 59 recursos el tipo de aprendizaje que cada uno de ellos incentiva o promueve en los usuarios. Se tuvo en cuenta lo planteado por Jonassen (2003), para identificar los diferentes tipos de aprendizaje. Los siguientes fueron los resultados obtenidos:



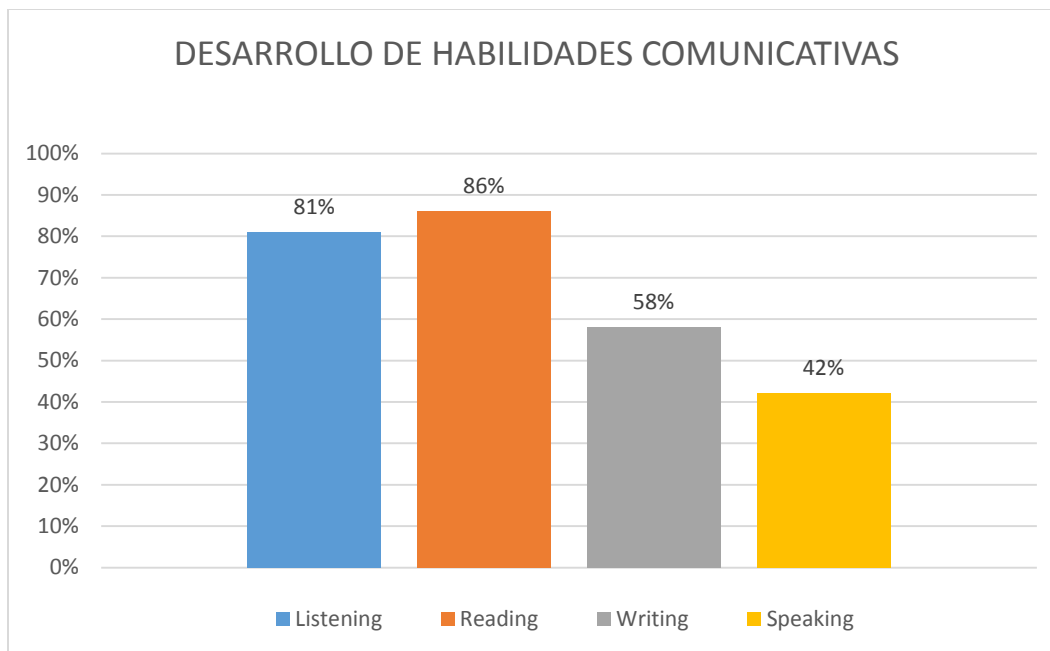
Gráfica 2. Tipos de aprendizaje. Fuente: Construcción Propia.

Un 90% de los recursos analizados promueve el aprendizaje activo, el aprendizaje autónomo es desarrollado en un 80% de los recursos, un 68% de los recursos incentiva el aprendizaje memorístico y solamente un 40% de los recursos analizados promueve el trabajo en equipo.

Es importante señalar que varios de los recursos, dadas sus características y tipos de actividades que presentan, promueven varios tipos de aprendizaje, otros por el contrario se limitan a presentar un solo tipo de actividades, por lo que su utilización desarrolla solamente un tipo de aprendizaje.

d. **Desarrollo de habilidades Comunicativas**

Teniendo en cuenta que cuando queremos aprender y manejar de manera eficiente un idioma, se debe ser competitivo en el manejo de las cuatro habilidades comunicativas indispensables: hablar, leer, escuchar y escribir, se analizó cuáles de estas habilidades y en qué medida se desarrollan en cada uno de los recursos. Los resultados encontrados fueron los siguientes:



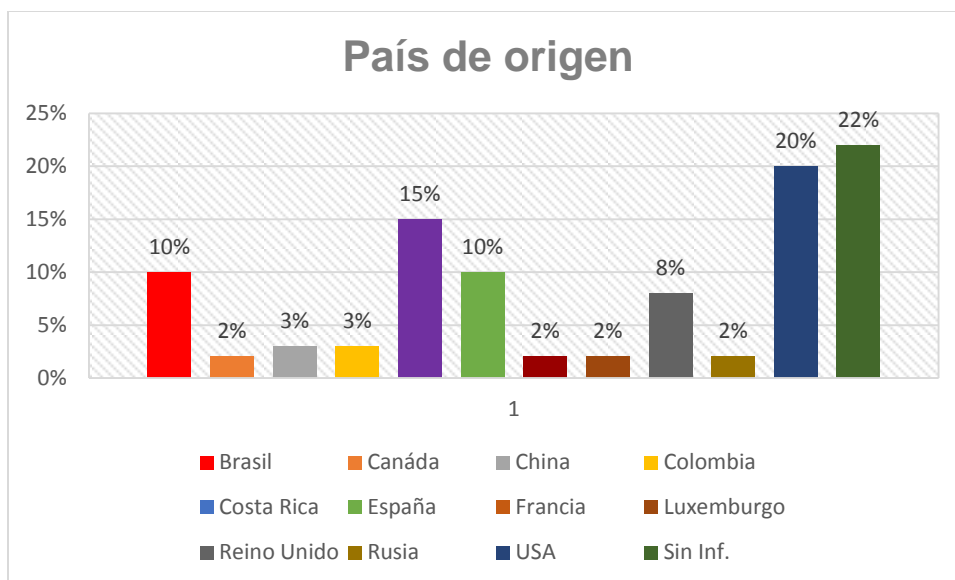
Gráfica 3. Habilidades comunicativas. Fuente: Construcción Propia.

La habilidad que se desarrolla en un mayor porcentaje en los recursos analizados es *reading* con un 86%, seguida del *listening* con un 81%, se observa igualmente que la habilidad de *writing* se desarrolla en un 58% de los recursos y la habilidad con un menor porcentaje de desarrollo es el *speaking* con un 42%.

7.1.1. Análisis Complementario

Con el propósito de ampliar el análisis, adicional al análisis que se hizo a partir de las categorías definidas, se realizó un análisis de otros de los aspectos tenidos en cuenta en el instrumento elaborado para la evaluación de los recursos seleccionados. Se analizaron: país de origen, fecha de realización y tipo de licencia.

a. País de origen

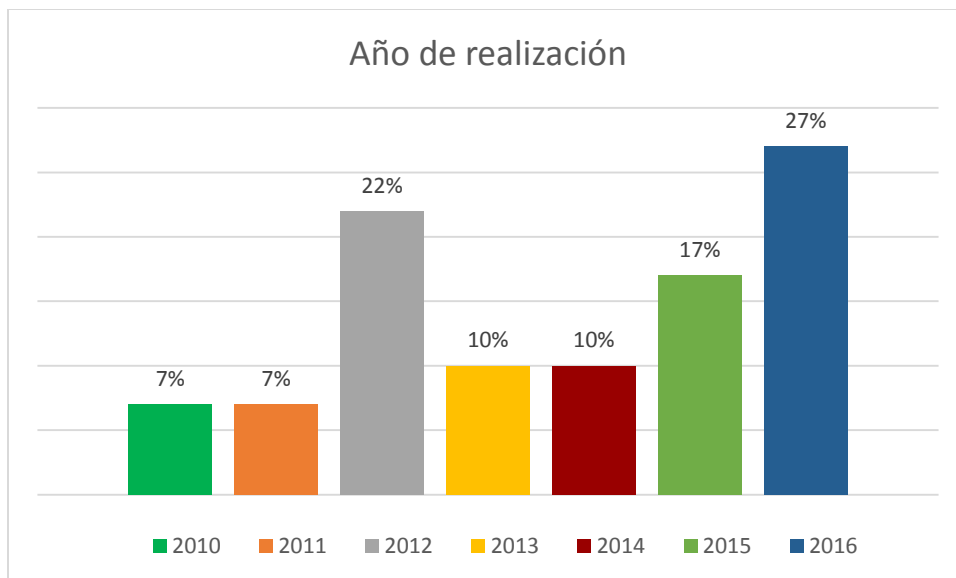


Gráfica 4. País de origen. Fuente: Construcción Propia.

El gráfico muestra la marcada superioridad de USA (20%) en el desarrollo de recursos virtuales para la enseñanza del inglés seguido por Costa Rica con un 15%, España 10%, Brasil 10% y Reino Unido 8% los demás países mencionados obtienen un 2 o 3% únicamente. Estos resultados evidencian el interés de Estados Unidos por el desarrollo de software para el aprendizaje de su idioma.

El porcentaje más alto dentro de la consulta lo tiene el ítem de sin información, esto era un resultado esperado puesto que durante la búsqueda de la información varios recursos no brindan información acerca del desarrollador o país y sus hosting tenían dominios .edu o .com únicamente.

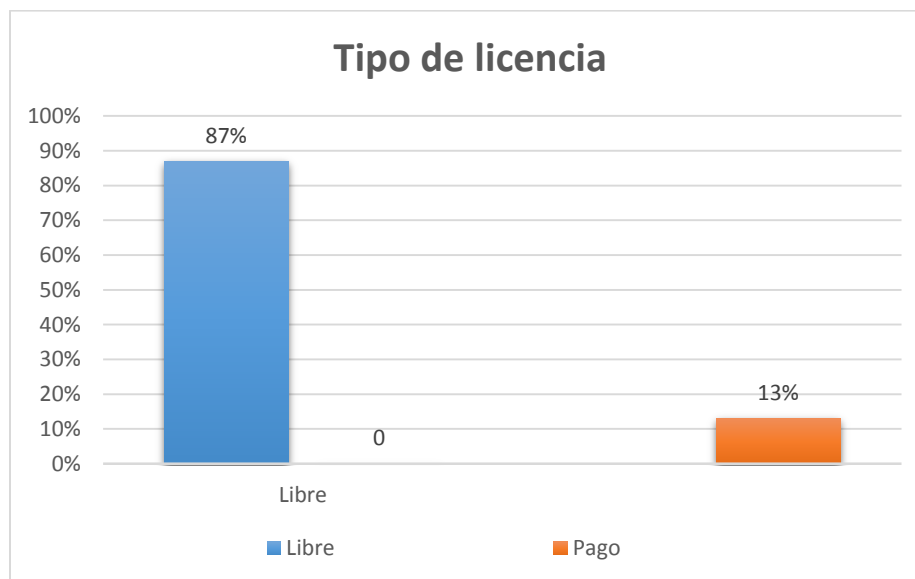
b. Fecha de realización



Gráfica 5. Fecha de realización. Fuente: Construcción Propia.

El gráfico muestra como aumenta paulatinamente el desarrollo de recursos educativos para inglés o bien se mantienen las licencias cada año. El auge de estos desarrollos se incrementa en el 2012 a un 22% después de un 7% del 2010 y 2011, luego en los años 2013 y 2014 decae al 10% pero entre el año 2015 se obtiene un 17% y en el 2016 ya se tiene un 27%. Es muy marcada la diferencia entre estos dos últimos años con los años anteriores, es decir que se podría afirmar que la demanda de estos tipos de software es muy alta y exitosa en el campo de la expansión de la educación virtual para la enseñanza del inglés.

c. Tipo de licencia



Gráfica 6. Tipo de licencia. Fuente: Construcción Propia.

El análisis evidencia que un 87% de los recursos analizados son de uso libre, no tienen ninguna restricción para ser utilizados por parte del usuario, solamente un 13% de los recursos requiere que se realice una inscripción que tiene un costo monetario para que pueda ser utilizado.

8. Discusión de Resultados

El propósito principal de este proyecto fue identificar las características de los recursos tecnológicos que se han desarrollado para la enseñanza del inglés en la básica primaria y secundaria en los últimos cinco años por lo que el análisis apuntó a la identificación de estas características las cuales fueron planteadas en las categorías de análisis. Luego de realizar el análisis de cada una de las categorías propuestas se realiza la discusión con el objetivo de comparar y/o contrastar los resultados obtenidos con la información expuesta en los antecedentes y en las diferentes fuentes bibliográficas y que se constituyeron en el fundamento del marco teórico de este proyecto.

8.1. Requerimientos tecnológicos

Si se tiene en cuenta que el 100% de los recursos que se analizaron requieren de una conexión a internet, se puede afirmar que, aunque los resultados encontrados señalan que los requerimientos tecnológicos para el uso y disfrute de los recursos son mínimos y muy básicos, el solo hecho de no tener la conexión a internet se constituye en una barrera para la utilización y aprovechamiento de dichos recursos, este hallazgo coincide con una de las conclusiones que aporta Jaimes, (2012-2014), cuando señala que una de las dificultades para la implementación de las TIC, es el hecho de que no todos los estudiantes ni todos los docentes tienen facilidad de una conexión de internet en sus sitios de trabajo o en sus residencias,

Las características tecnológicas de las TIC planteadas por Área (1991), se evidencian de manera explícita en los recursos analizados, puesto que todos ellos en mayor o menor medida poseen formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia e hipermedia.

Tomando los requerimientos que plantea García (2004) sobre las ocho características que determinan la funcionalidad de un software multimedia, se encuentra que no todos los recursos presentan dichas características puesto que, si bien es cierto son fáciles de usar, contienen títulos, iconos, botones, imágenes, fotografías, animaciones, voz, música, color y permiten que el usuario pueda moverse según sus preferencias, un porcentaje alto de los recursos no cumple con las otras características que plantea el autor: muchos de ellos no incluyen sistemas de evaluación y seguimiento de las actividades que realiza el usuario, un alto porcentaje no plantea actividades complementarias y por último la calidad del entorno audiovisual en un gran número de estos recursos no tiene la óptima calidad planteada por el autor.

8.2. Recursos multimedia

El diseño del guion multimedia recoge los detalles de estructura y funcionamiento de cada recurso educativo y de la secuencia didáctica en general, es por eso que el análisis realizado a los recursos educativos en cuanto al uso de material multimedia tales como, videos, audios, animaciones, texto e imágenes se convierte en una variable importante en el estudio de un software, ya que como asegura Lamarca (2013) el hecho que un documento o un sistema de comunicación sean multimediales no hace transitivamente mejor ni más eficiente la comunicación. Lo único que asegura es que serán necesarios más elementos para reproducir el mensaje completo. Sin embargo, si la combinación de medios está correctamente utilizada, entonces sí mejora la comprensión, la memorización o el aprendizaje, ya que no sólo será más atractivo para el lector/receptor/usuario, sino que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, es decir, utilizando varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

En concordancia con lo que plantea Morchio (2010), cuando dice que la utilización simultánea de múltiples medios (imagen, sonido, texto) son, entre otros, los elementos que explican las enormes posibilidades de cambio y progreso que presentan las nuevas tecnologías, con el análisis se corrobora que la utilización de los recursos tecnológicos desarrollados para la enseñanza del inglés posibilitan en gran medida un cambio y progreso en las actividades del aula, pues todos ellos hacen uso de los recursos multimedia existentes.

De otro lado, los resultados estadísticos obtenidos concuerdan con el postulado de Silva, (2006) cuando afirma que la multimedia ha favorecido en gran parte la enseñanza de lenguas extranjeras, dentro de las ventajas de su implementación, se destacan las siguientes:

- a. Es mucho más atractivo y motivador que el material impreso.

- b. Permite trabajar de forma individual, en función de los conocimientos de cada individuo.
- c. Refuerza las destrezas y habilidades comunicativas.
- d. La retención es mayor que con otros métodos más tradicionales, en parte porque el ritmo de asimilación lo controla el propio estudiante.

8.3. Características pedagógicas

Si prestamos atención a lo afirmado por Jonassen (2003), cuando plantea que el uso de las TIC en los ambientes de clase contribuye a que se obtenga un aprendizaje activo, constructivo, colaborativo, dialogado, contextualizado y reflexivo, y tenemos en cuenta los resultados obtenidos en el análisis, se puede afirmar que efectivamente la utilización de los recursos tecnológicos promueve diferentes tipos de aprendizaje en los educandos destacándose el aprendizaje activo, el trabajo en equipo, el aprendizaje autónomo y el aprendizaje memorístico o repetitivo.

De acuerdo a lo planteado por diferentes autores la implementación de las TIC, y en este caso el uso de recursos tecnológicos diseñados para el aprendizaje del inglés, favorece la construcción de conocimientos significativos y aplicables a la resolución de retos, afirmación ésta que se confirma con el análisis desarrollado, puesto que el 100% de los recursos analizados promueve de alguna manera los diferentes tipos de aprendizaje.

Es innegable que el uso de estos recursos tecnológicos promueve el cambio en el entorno educativo que plantea Tedesco (2009), el papel de los actores del proceso enseñanza cambia, tanto el docente como el estudiante asumen un papel diferente al asumido en los procesos tradicionales de enseñanza, se confirma lo planteado por (S Schwartz, 1995), en el aprendizaje activo, los estudiantes aprenden haciendo, experimentando e interactuando con las actividades

que encuentran en los diferentes recursos; el docente pasa a ser un mediador, un orientador del proceso.

Un alto porcentaje de los recursos analizados promueve el aprendizaje autónomo, si se tiene en cuenta la definición de aprendizaje autónomo: “es un proceso que permite a la persona ser autor de su propio desarrollo, eligiendo los caminos, las estrategias, las herramientas y los momentos que considere pertinentes para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido”, se comprueba que efectivamente los recursos tecnológicos analizados sí cumplen con las características de este tipo de aprendizaje.

Si bien es cierto que clases de inglés tradicionales los estudiantes aprendían utilizando la “repetición mecánica y la memoria”, y que el concepto generalizado es que la utilización de las nuevas tecnologías favorecen una metodología innovadora y diferente a lo tradicional, en este caso no podemos desconocer que el aprendizaje repetitivo o memorístico, continúa vigente en un gran porcentaje de los recursos analizados. Un 68% de los recursos utiliza en sus actividades la memoria y la repetición como estrategia para la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales del idioma.

El desarrollo del trabajo en equipo que se evidencia en los diferentes recursos es el que obtiene un menor porcentaje comparado con los otros tipos de aprendizaje, este hallazgo tiene relación con lo que plantea Jara (2004), el trabajo en equipo es compartir ideales, formas de trabajo e intereses, es contar con un propósito común al que cada uno aporta. En este sentido los recursos analizados, en su mayoría, están planteados para que el estudiante trabaje de manera individual y avance de acuerdo a su ritmo de trabajo, por lo que no favorecen un trabajo en equipo.

8.4. Desarrollo de habilidades comunicativas

Teniendo en cuenta lo planteado por Harner (2011), en cuanto al desarrollo de las habilidades comunicativas, se encuentra que los resultados coinciden en parte con sus apreciaciones acerca de la manera como se aprende un idioma. Dice Harner (2011) que para aprender el idioma se debe hacer énfasis especialmente en la lectura y en la escucha, dice que es importante que estas dos habilidades se desarrollen lo suficiente para que el estudiante pueda adquirir el idioma, no obstante, según lo planteado por el autor en cuanto a la importancia que se le debe dar al desarrollo del habla cuando queremos aprender un idioma si lo que se desea es manejarlo, no se cumple este requisito en su totalidad puesto que son pocos los recursos que propician el desarrollo de esta habilidad. Es aquí donde se hace imprescindible el papel del docente en el aula para que cumpla con las funciones de facilitador, participante y retroalimentador que plantea Harner (2011) para que esta habilidad se desarrolle ampliamente.

Aludiendo a lo planteado McRay (1999), cuando habla de la existencia de dos aspectos importantes cuando se desea aprender una segunda lengua: la necesidad comunicativa y las actitudes de los estudiantes hacia la comunidad que la habla, dándole importancia al hecho de que cuando una persona se da cuenta de la necesidad de comunicarse con otros, aumenta su motivación para aprender el segundo idioma, se puede afirmar que el aporte al desarrollo de las habilidades comunicativas que proporcionan los recursos analizados, contribuye en gran medida a lograr un mejor aprendizaje del idioma.

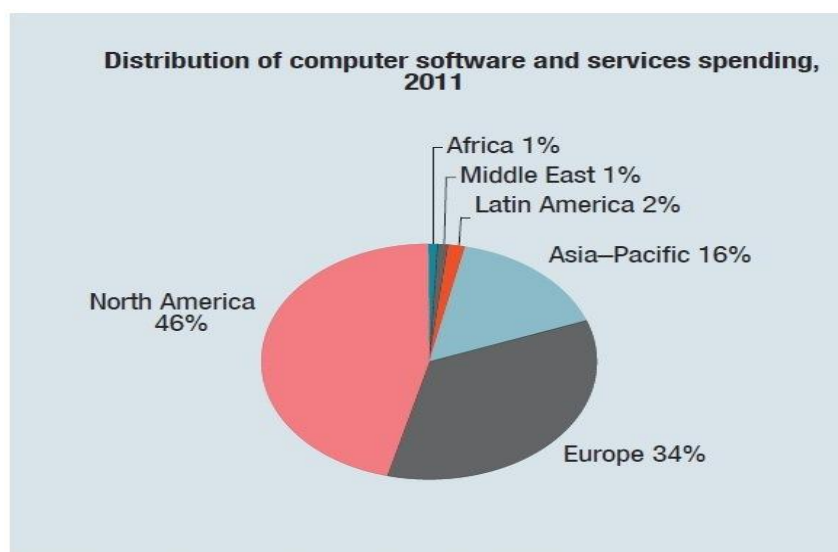
Los resultados encontrados coinciden con lo afirmado por McRay (1999), cuando plantea que de las “cuatro habilidades” la habilidad de escuchar es la más utilizada. Sin embargo, cuando plantea la autora que escuchar y hablar se enseñan generalmente de manera simultánea ya que son un par comunicativo, no hay tampoco una confirmación o aceptación de dicho

planteamiento, puesto que los recursos solamente un 42% desarrollan las dos habilidades de manera simultánea.

8.5. Discusión Análisis Complementario

a. País de Origen

Los datos que arrojó el análisis respecto al país donde se han desarrollado los diferentes recursos analizados coinciden con los publicados en el boletín de prensa de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre comercio y desarrollo del 2012, donde afirma que USA es un gran desarrollador de software e invita a los países en desarrollo a aprovechar la incipiente capacidad técnica de sus desarrolladores de software para impulsar la creación de software adaptado a las capacidades y necesidades locales, como medio de aumentar los ingresos y alcanzar objetivos más amplios de desarrollo económico y social.



Gráfica 7. Fuente: UNCTAD, basado en WITSA/IHS Global Insight, Inc.

Como se señala en el informe, las regiones desarrolladas también dedican al software y los servicios informáticos una mayor proporción de su gasto total en TIC. Por ejemplo, en América del Norte, el software y los servicios informáticos representan el 43% del gasto en TIC, frente a

tan solo el 11% en África y América Latina. Los bajos porcentajes que presentan las regiones en desarrollo pueden interpretarse como un indicio de su limitado uso del software, que obstaculiza el avance hacia una sociedad de la información más incluyente.

b. Fecha de Realización

El boletín de prensa de la Conferencia de las naciones Unidas sobre comercio y desarrollo del 2012 dice que se están abriendo nuevos mercados para los creadores de software en los países en desarrollo. Se calcula que el sector de las aplicaciones para móviles generó en todo el mundo ingresos de entre 15.000 y 20.000 millones de dólares en 2011, y que pueden llegar a los 38.000 millones de dólares en 2014, datos que sustentan el auge del mercado informáticos desde el 2011 hasta la actualidad.

Aunque los resultados dicen que el 2012 fue un año en el que se presentó un alto porcentaje de creación de recursos tecnológicos, es innegable que la tendencia generalizada es que a medida que avanza el tiempo se presenta un mayor auge en la creación de nuevas tecnologías, por lo que se explican los resultados obtenidos respecto al alto porcentaje de recursos desarrollados en los dos último años, resultado que se corrobora con lo que plantea Polifroni, (2014), cuando afirma que actualmente las tecnologías están presentes en todos los órdenes de la sociedad, y es cierto, difícilmente encontramos hoy a un individuo que no emplee en menor o mayor grado recursos tales como celulares, *tablets*, *skype*, *ipods*, dvd, televisión digital *twitter*, *whatsApp*, mensajes de texto, apps.

c. Tipo de Licencia

La tendencia en desarrollo de *software* es la licencia libre y más aún para la educación puesto que obtener un recurso virtual tipo free trae muchos beneficios a las instituciones educativas porque reduce costos y permite sacar mayor rendimiento de los equipos tecnológicos que

disponen. El comercio web en la actualidad utiliza métodos de licencias gratuitas como una herramienta de mercadeo para obtener la mayor cantidad de usuarios y así obtener ganancias y rendimientos. Estos datos fueron corroborados en la consulta realizada ya que el 87% de las licencias de los recursos son libres.

Actualmente existen proyectos encaminados a transformar los paradigmas educativos, incorporando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las instituciones educativas a través del uso potencial del *software* libre.

La principal función de la educación es la de brindar acceso al conocimiento. El *software* libre brinda libertades para poder ejercer esa apropiación del conocimiento y por ello tiene una gran cantidad de beneficios para la educación comparados con el *software* privativo, entre ellas se encuentran:

- a. El acceso al software determina quién puede participar en la sociedad digital, de modo que, el uso del software libre permite a todas las personas participar en igualdad de condiciones.
- b. Crea personas libres, independientes y críticas. El uso de programas con licencia gratuita elimina la dependencia y ofrece libertad para elegir el programa que más agrade y que mejor se adapte a las necesidades.
- c. Reduce costos de equipos. La ventaja del software libre en relación al hardware, es que no requiere de equipos tan potentes y es posible que funcione en la mayoría de las computadoras que existen en el mercado.
- d. Reduce costos de licencias. Las licencias del software libre son completamente gratuitas, por lo que las escuelas pueden ahorrar un poco de dinero e invertirlo en otras áreas.

- e. Facilita que los alumnos trabajen en casa con las mismas herramientas que utilizan en la escuela, de forma legal. Es posible descargar de manera gratuita y completamente legal los programas de software libre con que se trabaja en la escuela para que los estudiantes puedan continuar realizando sus tareas en casa.
- f. Ofrece mayor seguridad. Dificulta el ataque de terceros y la afectación por virus comunes en otros sistemas operativos.
- g. Crea comunidades para compartir conocimiento. Al compartir material educativo libre estamos compartiendo conocimiento y formando comunidades de aprendizaje en las que se valoran las experiencias de éxito.
- h. Se favorece el mercado local. La posibilidad de tener acceso al código fuente del software permite que las empresas locales puedan adaptarlo a las necesidades específicas de un contexto o institución determinada.
- i. Permite profundizar en la informática. El software libre permite que los estudiantes conozcan cómo trabajan los programas y fomenta el interés, la investigación y el aprendizaje de nuevos conceptos en el campo de la informática.
- j. Permite el trabajo en cualquier entorno. Trabajando en entornos de software libre, más que enseñar a utilizar un producto se enseña a utilizar una tecnología, por lo que el estudiante estará preparado para utilizar otros entornos cuando sea necesario.
- k. Permite ver más allá. El software privativo crea una burbuja alrededor del usuario que no le permite vislumbrar lo que hay más allá. El uso del Software libre permite romper esa burbuja y conocer que existe cantidad de programas gratuitos disponibles que nos brindan posibilidades infinitas para realizar aquello que deseamos.

Conclusiones

Las TIC ofrecen a los docentes la posibilidad de replantearse las actividades tradicionales de enseñanza, para desarrollarlas, evaluarlas, modificarlas y complementarlas con nuevas actividades y recursos de aprendizaje. Al estudiante le permiten, abrir y explorar sus conocimientos por medio de recursos que están a su disposición o alcance los cuales le permitirán mejorar su proceso de aprendizaje.

En relación con el primer objetivo que buscaba describir las habilidades comunicativas que se desarrollan y/o ponen en práctica en los recursos analizados, es importante destacar que todos los recursos no desarrollan en la misma medida las cuatro habilidades que se hacen indispensables en el manejo de un idioma. Son muy pocos los recursos en los que el estudiante tiene la posibilidad de practicar las cuatro habilidades. Siendo el speaking una habilidad imprescindible y sin duda, la que confirma si se maneja el idioma, es la que se desarrolla en un menor número de recursos. Sin embargo, y a pesar de la falencia de los recursos en el desarrollo al cien por ciento de las cuatro habilidades, es indiscutible que todos los recursos contribuyen a mejorar los niveles de motivación, interés y adquisición del idioma.

En cuanto al segundo objetivo que planteaba identificar los componentes pedagógicos implícitos en los recursos virtuales analizados, cabe resaltar que todos los recursos se fundamentan y/o fueron elaborados tomando como base las características pedagógicas que tienen diferentes tipos de aprendizaje. Tienen especial relevancia en los recursos analizados el aprendizaje activo, autónomo, trabajo en equipo y aprendizaje memorístico.

En relación con el tercer objetivo que planteaba la identificación de las características tecnológicas que requieren los diferentes recursos encontrados, se establece que son recursos

que exigen un mínimo de requerimientos tecnológicos para que funcionen, pueden ser utilizados en un computador o en otro dispositivo que cuente con especificaciones muy sencillas, siendo un requisito indispensable una conexión a internet.

Finalmente se puede afirmar que es indiscutible que el conocimiento y aprendizaje del inglés es más significativo y motivante para los estudiantes, cuando el docente utiliza diversas estrategias que sean acorde a la realidad y moda del contexto como lo son las herramientas tecnológicas que tiene un gran auge en la actualidad.

Recomendaciones

Teniendo en cuenta el trabajo realizado y el análisis del mismo se plantean las siguientes recomendaciones:

- a. Un recurso tecnológico para el aprendizaje de un idioma debe hacer más énfasis en la habilidad de “hablar”, pues es la más difícil de desarrollar y la que menos se pone en práctica.
- b. Se debe trabajar en la creación de recursos tecnológicos que puedan ser utilizados sin necesidad de una conexión a internet, pero que sean igualmente motivantes, interesantes y amenos para el aprendiz del idioma.
- c. Fomentar en los docentes, la aplicación de recursos tecnológicos y de comunicación en los estudiantes. Para esto se hace necesario que ellos también se instruyan o capaciten de manera eficaz para que sean un buen medio de acompañamiento.
- d. Desarrollar planes de acción que fomenten el uso de estos recursos virtuales en la enseñanza del inglés sería excelente.
- e. En el momento de seleccionar un recurso tecnológico es necesario realizar un análisis de las condiciones en las cuales va a ser utilizado. Es importante determinar el entorno físico y temporal en el cual se implementará, así como el tipo de usuarios y objetivos que se quieren alcanzar con el uso.

Referencias

- Abdul, J. F. (2009). *Herramientas Web 2.0 para el Aprendizaje Colaborativo*.
- Adell, J. (s.f.). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*.
Obtenido de <http://nti.uji.es/~jordi>
- Area, M. (1991). *Los Medios, Los profesores y El curriculum*. Obtenido de
<http://peremarques.pangea.org/medios.htm>
- Ausubel, D. N. (1983). *Psicología educativa un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Cabero, A. J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. McGraw Hill.
- Cadenas, D. M. (2014). *Instrumento para el análisis y evaluación de los software multimedia educativos*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Campuzano, A. (1992). *El recurso didáctico y sus componentes*. Obtenido de
<http://www.redscepalcala.org>
- Carretero Ramos, A. (1 de Septiembre de 2005). *Las TICS en el aula de Inglés: un proyecto de trabajo*. Recuperado el 19 de Abril de 2016, de Quaderns Digitals:
http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=8656
- Casas Armengol, M. (1997). *Viabilidad de la Universidad Virtual Iberoamericana*. Recuperado el 26 de Abril de 2016, de Centro Virtual Cervantes:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/formacion_virtual/campus_virtual/casas.htm
- Castillo, C. V. (2015). *Cuatro Modelos para Evaluar el Software Educativo*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

- Celce-Murcia. (1991). *Teaching English as a Second of Foreign Language*. Estados Unidos: Heinle & Heinle Publishers.
- Collins, A. (1998). *El potencial de las tecnologías de la información para la educación*. Madrid: Pirámide de la Torre.
- Contreras Izquierdo, N. M. (2008). La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TICs.: *Iniciación a la Investigación*, 1-7.
- Domínguez Merlano, E. (2009). Las tic como apoyo al desarrollo de los procesos de pensamiento y la construcción activa de conocimientos. *Revista del Instituto de Estudios en Educación*, 148-154.
- Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires: Fundación Santillana.
- Esguerrá Novoa, E. (2014). *Producción de textos cortos en inglés mediante el uso del programa multimedia Kerpoof*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- García, A. (1998). *El material didáctico de la UNED*. Obtenido de <http://peremarques.pangea.org/medios.html>
- García, J. (2001). *www.contexto-educativo.com.ar*. Obtenido de Influencia de las Nuevas tecnologías en la enseñanza en Contexto Educativo: <http://www.contexto-educativo.com.ar/2001/1/nota-04.htm>
- García, R. G. (2010). Las TIC como herramienta didáctica en la enseñanza del inglés. en la Institución Educativa Sorrento de Bogotá. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- García, V. G. (2004). *Multimedia didáctica como vía para proporcionar el aprendizaje del tema: aspectos generales de las maquinas de corriente directa*.
- González, J. A. (Junio de 1999). Tecnología y percepción social evaluar la competencia tecnológica. *Revista Culturas Contemporáneas*, V(9), 155-165.

- Govantesn Oviedo, A. (2001). Retos y posibilidades que imponen las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones a la educación en los países del tercer mundo en Contexto. *Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías*, III(16).
- Harner, J. (2007). *How to teach English [Cómo enseñar inglés]*. England: Longman.
- Harner, J. (2011). *The Practice of english Language Teaching* . England: Longman.
- Jaimés Guerrero, C. A., & Jaimés Gomez, M. (2012). *Las TIC como herramientas de enseñanza del inglés en las instituciones de educación básica primaria de región dos*. Recuperado el 14 de Abril de 2016, de <http://www.computadoresparaeducar.gov.co/PaginaWeb/images/biblioteca/InvestigaTIC/Region%202/INvestigacion%203/articulo.pdf>
- Jara, N. E. (2004). El aula un escenario para trabajar en equipo.
- Jonassen, D. (2003). *Procesos de Aprendizaje mediante las Tic*. (J. M. Mominó, Ed.) Recuperado el 05 de Mayo de 2016, de [https://etic-grupo9.wikispaces.com/file/view/Procesos de Aprendizaje mediados por las TIC.pdf](https://etic-grupo9.wikispaces.com/file/view/Procesos+de+Aprendizaje+mediados+por+las+TIC.pdf)
- Klinge, M. E. (2010). Los software educativos como herramientas didácticas mediadoras del aprendizaje. *Revista de la Universidad de la Salle*.
- Lamarca, L. M. (2013). *Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Obtenido de <http://www.hipertexto.info/documentos/multimedial.htm>
- Litwin, E. (2009). *El oficio de enseñar: condiciones y contextos*. Buenos Aires.
- Manrique, L. (2004). El aprendizaje autónomo en la educación a distancia [ponencia].
- Marqués Graells, P. (2000). *Las TIC y sus aportaciones a la sociedad*. Recuperado el 22 de Abril de 2016, de

- <http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocuments/GlobaYMulti/NuevasTecnoLasTicysusaportesalasociedad.pdf>
- Marqués Graells, P. (28 de Diciembre de 2012). Impacto de las Tic en la educación: Funciones y Limitaciones. *Revista de Investigación 3 Ciencias*, 2-13.
- Marqués, P. (1999). *Concepciones sobre el aprendizaje*. UAB.
- Marqués, P. (2004). *Diseño y evaluación de programas educativos*. Obtenido de <http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>
- McRay, L. (1999). *La adquisición de un segundo idioma*. Recuperado el 11 de Abril de 2016, de <http://www.albany.edu/faculty/mw908/aspn301z/primavera99/universidad/aprendizaje.htm>
- Mejía, N., & Puche, L. (15 de Abril de 2015). *Generación de Conocimientos en TIC: Caso UNIGUAJIRA*. Recuperado el 12 de Mayo de 2016, de <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/3734/1/VE13.113.pdf>
- Morchio, M. (2010). El rol de las TIC en la clase de inglés. *Congreso Iberoamericano de Ciencia Innovación y Educación*.
- Morchio, M. (2014). *El rol de las TIC en la clase de inglés*. Buenos Aires: Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación.
- Polifroni Lobo, G. (23 de Junio de 2015). Competencias TIC orientadas a la profundización y generación del conocimiento en docentes, a cargo de la enseñanza del inglés a nivel de básica primaria en las IE oficiales de la región Caribe de Colombia. *Revista de Ciencias Sociales Collectivus*, II(2). Recuperado el 14 de Abril de 2016

- Rico, P. M. (2006). *En la Tesis doctoral "La presencia de las tecnologías de información y comunicación en el aula de inglés en secundaria: Descripción del marco contextual y análisis de la motivación de los alumnos.* España.
- Rico, P. M. (2006). *La presencia de las tecnologías de información y comunicación en el aula de inglés en secundaria: Descripción del marco contextual y análisis de la motivación de los alumnos.* España: Univesidad de Alicante.
- Rodríguez, C. E. (2009). *Ventajas e Inconvenientes de las Tic en el aula.* España: Centro Educativo de Cádiz, España .
- S Schwartz, M. P. (1995). *Aprendizaje Activo, una organización de la clase centrada en el alumno.* books.google.com.
- Salvat, B. G. (2015). *Instrumento para evaluación y selección de software.* Bogotá: Unversidad Pedagógica Nacional.
- Secretaria de Educación. (19 de Octubre de 2012). *Reorganización curricular por ciclos, referentes conceptuales y metodológicos.* Recuperado el 1 de Mayo de 2016, de http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/politicas_educativas/ciclos/Cartilla_Reorganizacion_Curricular%20por_ciclos_2da_Edicion.pdf
- Silva, M. T. (2006). *La enseñanza del inglés como lengua Extranjera en la titulación de filología Inglesa: el uso de canciones de música Popular no sexistas como recurso didáctico.* Málaga: Universidad de Málaga.
- Tedesco, J. C. (2009). *Educación en la sociedad del conocimiento.* Obtenido de www.oei.es: <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/753.pdf>

UNESCO. (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente*. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de

<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>

Velásquez, C. M. (2015). *Unidad de Investigación y Modelos Educativos Evaluación de software*. Instituto Latinoamericano de la Comunicación .

Vizcarro, C. (1998). *Nuevas Tecnologías Para El Aprendizaje*.

Apéndices

Tabla 1. Apéndice 1 Instrumento para la Evaluación de los Recursos (Primera Parte)

| INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LOS RECURSOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------|---|---------|--|--|-----------------|------------------------|------------------|----------------------------------|---------------------|-------|-----------|--------------------|--|-----------------------|---|---------------------------|----------|-------------|----|
| No. | GENERALIDAD | | | | ENTORNO TECNOLÓGICO | | | | | | | | ENTORNO PEDAGÓGICO | | | | | | | |
| | Nombre | Dirección (URL o link) | País | Descripción | Autor | Nivel | Fecha de actualización | Tipo de licencia | Requisitos mínimos tecnológicos | Recursos multimedia | | | | Objetivos | Conocimientos previos | Tipo de aprendizaje | Habilidades comunicativas | | | |
| | | | | | | | | | | Vídeo | Audio | Animación | Interactiva | | | | Escritura | Oralidad | Comprensión | |
| 1 | WordSearch | http://www.icsa.com.br/jogos/CCL/ingles/wordsearch.htm | Brazil | Es un programa de juego (sopa de letras), diseñado para promover el aprendizaje del idioma inglés, mediante diversos niveles de dificultad donde el objetivo comotal es encontrar las palabras que remarcen el lado derecho en el menor tiempo posible. Existen varios niveles que van relacionados al conocimiento y dominio del idioma, por otro lado, existen varias categorías que son el punto de partida y promueven a competir por medio de un Top 10 que se donde están posteados los mejores jugadores. | COLS | Básica media | 2010 | Gratis | Windows | NO | SI | SI | NO | Fortalecer el aprendizaje de las palabras en el idioma inglés, por medio de el ejercicio de la lectura, memoria y gestión mental. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje memorístico | NO | SI | SI | NO |
| 2 | Duolingo | http://es.duolingo.com/ | sin inf | Es un sitio web, aplicación para telefonía móviles destinado al aprendizaje gratuito de idiomas. Caracterizado de forma que a medida que el usuario avanza en su aprendizaje tiene la posibilidad de avanzar avanzando en los niveles. | Luis Van Alm et al. | Básica media | 2011 | Gratis | Windows, OS, Android | SI | SI | SI | SI | Propiciar el aprendizaje de los idiomas mediante el desarrollo de las habilidades comunicativas. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo | SI | SI | SI | SI |
| 3 | Audell | http://www.audell.es/ | Francia | Es un método de aprendizaje de idiomas a través de la escucha de diálogos o diálogos y la lectura de un libro con el texto que se está recordando. El método de Audell es un conjunto de trabajos previstos para el autoaprendizaje de los idiomas, basados en la repetición y la comprensión pasiva y activa. Este método se centra en aprender oraciones enteras, para aprender la gramática. Comienza con una fase pasiva y larga solamente de lectura y audios, y luego avanza a ejercicios activos. | Alphons Chabert | Básica media | 2010 | Pago | Windows | NO | SI | NO | SI | Fortalecer por medio de la lectura y el audio el aprendizaje del idioma. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje memorístico | SI | SI | NO | NO |
| 4 | CCL5 | http://www.ccl.org.com/es/ | sin inf | Curso de inglés, que promueve al alumno una semi-activa del inglés formal e informal de uso internacional. Los alumnos aprenden inglés por medio de diferentes actividades con el fin de que se aproveche mejor los recursos en esta un aprendizaje oral. | | Básica media | 2015 | Pago | Windows | SI | SI | NO | SI | Mejorar el aprendizaje del inglés por medio de diferentes actividades como lecturas, pagas, audios y demás formas multimedia que promuevan un aprendizaje más sencillo del tema. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo | SI | SI | NO | NO |
| 5 | Scarecrow | http://www.icsa.com.br/jogos/CCL/ingles/funny-scarecrow.html | Brazil | Es un juego (Ahorcado), diseñado para promover el aprendizaje del inglés intentando adivinar la palabra oculta, indicando una letra por turno, o la letra que aparece en la palabra o el campo del muñeco hasta que se completa y termine ahorcado si no logra adivinar la palabra oculta. Tiene un tiempo límite para adivinar la palabra. | COLS | Básica primaria | 2011 | Gratis | Windows | NO | SI | SI | SI | Mejorar el conocimiento escrito de la palabra en inglés por medio de la memoria, la lógica y la repetición. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje memorístico | NO | SI | SI | NO |
| 6 | Memory Cards | http://www.icsa.com.br/jogos/CCL/ingles/flash-memory-cards.html | Brazil | Es un juego de cartas, diseñado para promover el aprendizaje del inglés que consiste en distinguir, memorizar y asociar correctamente una carta que muestra la imagen mientras transcurre un tiempo determinado que a su vez se basa en una aplicación en puntos que amplía una puntuación para ser colocada en un top 10. | COLS | Básica primaria | 2012 | Gratis | Windows | NO | SI | SI | SI | Fortalecer el aprendizaje de vocabulario. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje memorístico | NO | SI | NO | NO |
| 7 | Vocabulary | http://www.icsa.com.com/ingles/vocabulary.html | Brazil | Es una página web, donde se encuentra vocabulario de diversos temas, tales como países, nacionalidades, vehículos, parte de vehículos y demás vocabulario básico. Este vocabulario está en inglés con su traducción en español y viceversa se convierte en un banco de datos intermedios de ejercicios para el aprendizaje de vocabulario. | COLS | Básica media | 2014 | Gratis | Windows | NO | NO | NO | SI | Fortalecer el aprendizaje del vocabulario y expresiones de uso frecuente en inglés. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo | NO | SI | NO | NO |
| 8 | Grammar | http://www.ccl.org.com/es/ingles/grammar.html | Brazil | Es una página web, donde se encuentran diferentes ejercicios donde se refuerza gramática básica e intermedia del idioma. | COLS | Básica media | 2015 | Gratis | Windows | NO | SI | SI | SI | Reforzar el aprendizaje de en la gramática del idioma. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, aprendizaje memorístico | NO | SI | SI | NO |
| 9 | Practice test | http://www.parkerson.com/practice-test/ | Brazil | Con esto se promueve el autoconocimiento y es una base de apoyo para mejorar bases intermedias de un estudiante educativo. | COLS | Nada | 2014 | Gratis | Windows | NO | SI | NO | SI | Fortalecer el autoconocimiento. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo | NO | SI | SI | NO |
| 10 | Pindeer | http://www.pindeer.com | USA | Es un método de la adquisición del lenguaje basado en el audio que hace hincapié en la participación activa a través de la memorización. Durante las clases, el cliente repite las palabras y las frases dadas por hablantes nativos y reproduce nuevas frases por sí mismo. Con el tiempo, de los ejercicios, se le exige a que recuerde frases de mayor exigencia. | Paul Pindeer | Básica media | 2011 | Pago | | NO | SI | NO | SI | Reforzar el aprendizaje del idioma a través del listening. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo | SI | NO | NO | SI |
| 11 | Rockett Stone | http://www.rockettstone.com/?ign | USA | Es un software para aprender idiomas, utiliza una combinación de imágenes, texto y audio, donde los niveles de dificultad se elevan a medida que el estudiante avanza de unas lecciones al siguiente aprendizaje vocabulario y reglas gramaticales con traducción alguna. El programa está diseñado de unidades, cada una diseñada para 10-12 lecciones. | Rogene Maltby, Allen Stauffer, John Stauffer | Básica media | 2013 | Pago | Windows, Android, iOS y Mac OS X | SI | SI | SI | SI | Proporcionar los aprendizajes diferentes actividades para que el aprendizaje del idioma sea diferente de una manera fácil y práctica. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo, aprendizaje memorístico | SI | SI | SI | SI |
| 12 | Babel | http://es.babel.com | España | Curso de inglés en línea, donde se aprende con la práctica. El material es dictado y dividido en lecciones cortas que se adaptan fácilmente a la vida cotidiana de los usuarios. El vocabulario y la gramática se enseñan a través de diferentes unidades que se centran en aspectos muy prácticos para que los usuarios puedan comunicarse en situaciones cotidianas. | | Básica media | 2018 | Gratis | Windows, iOS, Android, Mac OS X | SI | SI | NO | SI | Proporcionar al aprendiz ejercicios prácticos y cotidianos para el aprendizaje del idioma. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo | SI | SI | SI | SI |

Tabla 2. Apéndice 2. Instrumento para la Evaluación de los Recursos (Segunda Parte)

| No. | GENERALIDAD | | | | EN LO TÉCNICO | | | | | | | | | | EN LO PEDAGÓGICO | | | | | | | | |
|-----|---------------------------------|--|-------------|---|------------------------------|-----------------|---------------------|-------------------|---------------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|---|-----------------------|---|--------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| | Nombre | Dirección (URL o link) | País | Descripción | Autor | Nivel | Fecha de aplicación | Tipos de licencia | Requisitos tecnológicos | Requisitos tecnológicos | Requisitos tecnológicos | Requisitos tecnológicos | Requisitos tecnológicos | Requisitos tecnológicos | Requisitos tecnológicos | Requisitos tecnológicos | Objetivos | Conocimientos previos | Tipos de aprendizaje | Modalidad de aprendizaje | Uso de recursos | Uso de recursos | Uso de recursos |
| 13 | Let's TC English | http://letstcenglish.wikispaces.com | Sin Inf. | Wiki para el apoyo de la asignatura de inglés en Ed. Primaria. Incluye contenidos de trabajo (Vocabulario, estructuras, actividades de lectura y ampliación), proyectos, objetivos, publico los trabajos realizados por los alumnos, comenta con otros docentes ideas, experiencias y recursos para la enseñanza de idiomas. | María Jesús Rodríguez Arenas | Básica primaria | 2013 | Gratis | Windows | NO | NO | SI | SI | SI | SI | SI | Fortalecer el aprendizaje del inglés en la básica primaria. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo. | SI | SI | SI | NO |
| 14 | Let's learn english | http://www.letslearnenglish.com/es/664.html | Sin Inf. | Es un curso para el aprendizaje del inglés. Está diseñado para principiantes, dividido en 52 semanas. Cada semana hay una lección nueva que contiene un video que muestra la vida americana. | | Básica y media | 2014 | Gratis | Windows, Mac OS X | NO | NO | SI | SI | SI | SI | SI | Brindar un vínculo de apoyo e integración entre docentes, alumnos y padres, para el aprendizaje del idioma. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo. | NO | SI | NO | NO |
| 15 | Mundo Primaria | http://www.mundoprimary.com/juegos-de-ingles/ | Sin Inf. | TC de enseñanza, dirigida a los tres de primaria donde se exponen diferentes juegos relacionados con diferentes temas básicos del idioma. Está diseñado para que el estudiante que se acerca al alumno vaya mejorando su nivel de comprensión del idioma. | SafeCreative | Básica primaria | 2013 | Gratis | Windows, iOS, Android, Mac OS X | NO | SI | NO | SI | NO | SI | SI | Proporcionar de una manera lúdica un acercamiento al idioma inglés. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo aprendizaje interactivo | SI | SI | SI | SI |
| 16 | Lingua.ly | https://lingua.ly/ | USA | Es una herramienta completa para aprender inglés de manera online, disponible para celulares y computador. La manera en que trabaja está ligada a la forma de trabajo que la persona escoge y cada uno plantea el desarrollo que va a elaborar. | Jan Firth and Oly Farham | Básica y media | 2013 | Gratis | Windows, iOS, Android, Mac OS X | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Implementar una enseñanza de idiomas teniendo en cuenta el tiempo de dedicación de cada persona. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje memorístico | SI | SI | SI | SI |
| 17 | Beritz | http://www.beritz.com/es/ | Reino Unido | Es una comunidad online para aprender idiomas, en la que los usuarios pueden ayudarse a mejorar sus capacidades lingüísticas. La página se basa en una estructura Diigo, y ha sido diseñada por sus socios (imgos, freacos, de colores vivos y por su facilidad de acceso y manejo. Se caracteriza igualmente por una interfaz manejable con un tablero de mandos muy atractivo que cambian al mejorar las capacidades lingüísticas. Todos los usuarios pueden conseguir ejercicios de otros usuarios o contactar con otros hablantes para compartir sus dudas o incluso comenzar una videoconferencia. Además de conectar con otros usuarios, busca otras unidades de aprendizaje que cubren varios asuntos, con frases y vocabulario representados por imágenes y sonidos pronunciados por voces profesionales de personas que hablan el idioma seleccionado. | Beritz Online S.L | Básica y media | 2016 | Gratis | Windows, iOS, Android, Mac OS X | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Ayudar a quienes desean mejorar sus capacidades lingüísticas en el manejo del idioma. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo Aprendizaje colaborativo | SI | SI | SI | SI |
| 18 | Memrise | http://www.memrise.com/ | Reino Unido | Es una herramienta de aprendizaje online con cursos diseñados por usuarios. Memrise usa flash cards aumentadas. | Ed Cooke | Básica y media | 2010 | Gratis | Windows, iOS, Android, Mac OS X | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Motivar el aprendizaje de nuevo vocabulario en inglés. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje memorístico | SI | SI | SI | SI |
| 19 | Beritz Web & Teens | http://www.beritz.com/es/ | Colombia | Programa de cursos de aprendizaje del inglés para todos los niveles e idiomas. Incluye a los cuatro años, donde se implementa el conocimiento intercurricular y desarrolla un esquema de trabajo con otros programas para niños como Total English Fun y English for Specific Purposes. | Beritz | Básica y media | 2016 | Paga | Windows, Mac OS X | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Brindar un apoyo para el aprendizaje lúdico y participativo a los alumnos que le sirva como base para el manejo del idioma. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje colaborativo | SI | SI | SI | SI |
| 20 | Colingo | http://colingo.com/ | Sin Inf. | Es un sitio Web, donde los usuarios pueden aprender inglés mediante la participación activa, en el cual existen clases por medio de Hangouts, donde se puede participar por medio de una cámara y un micrófono. En todas las clases se permite participar por medio de chat, los profesores son nativos. | | Básica y media | 2012 | Gratis | Windows | SI | NO | SI | NO | NO | NO | NO | Proporcionar herramientas para aprender inglés por medio de la interacción y participación en tiempo real, enfocados en la red. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo, | SI | NO | NO | SI |
| 21 | Verbling | https://es.verbling.com/ | Sin Inf. | Es una aplicación web online que podemos mejorar sabidamente nuestras habilidades para hablar y comprender el idioma inglés, ofrece cursos privados individuales organizados por idioma, nivel y temática. | | Básica y media | 2016 | Gratis | Windows, iOS, Android | SI | SI | NO | SI | NO | NO | NO | Fomentar el aprendizaje por medio de la interacción en tiempo real por medio de un chat virtual. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo aprendizaje colaborativo | SI | NO | NO | SI |
| 22 | Little Smart Planet | http://www.littleplanetgame.com | Colombia | Es una plataforma de juegos móviles dirigida a los alumnos de Primaria y permite que los alumnos refuercen los contenidos de asignatura de inglés. Se segmenta en tres juegos por asignatura por cada curso y dentro de cada juego los niños deberán superar cuatro niveles. | | Básica primaria | 2012 | Gratis | Android (O) | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Motivar el aprendizaje del idioma a través de juegos actividades lúdicas. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo, aprendizaje repetitivo o memorístico | SI | NO | NO | NO |
| 23 | My Life in English | https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tbbook.mle | España | Es una aplicación que viene 10 juegos iguales al nivel de cada alumno, que propician la superación y aprendizaje del idioma del inglés. | Tbbook | Básica primaria | 2015 | Gratis | Android (O) | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Motivar a los alumnos entre 5 y 11 años en el aprendizaje de 10 juegos del idioma a través de 10 juegos. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje colaborativo | SI | SI | SI | SI |
| 24 | Aprende inglés con los animales | https://itunes.apple.com/es/app/aprende-ingles-con-los-animales/id959502597?mt=8 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tbbook.mle | Sin Inf. | Es un cuento interactivo que permite de forma amena aprender cómo se escriben y pronuncian palabras en inglés relacionadas con los animales y su entorno. Incluye 14 pantallas animadas con diferentes personajes. | DADA Company | Básica primaria | 2015 | Gratis | Android (O) | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Promover la lectura, escritura y la pronunciación del idioma inglés por medio de un medio interactivo. | Inglés básico o nulo | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo | NO | SI | NO | SI |
| 25 | Dic Dic | https://itunes.apple.com/es/app/dic-dic-visual-multi-lingue/id461898927?mt=8 | España | Aplicación diseñada para que los alumnos de hasta 12 años puedan aprender a deletrear palabras de uso común en varios idiomas, entre ellos, el inglés. | Perception Technologies | Básica primaria | 2013 | Paga | iOs | NO | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Fortalecer el aprendizaje del inglés en la básica primaria. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje colaborativo | SI | SI | SI | SI |
| 26 | Learn English Klub | https://learnenglishklub.britishcouncil.org/ | Reino Unido | Es una página Web y aplicación móvil, que mediante juegos, canciones, videos, historias y ejercicios desarrollan una estructura de enseñanza que promueve la interacción. Al convertirse en miembro el estudiante puede participar en concursos, los padres y docentes de pagar material educativo (video cursos, libros) que permitan practicar el idioma. | British Council | Básica y media | 2016 | Gratis | Windows, iOS, Android, Mac OS X | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Promover el aprendizaje del inglés basado en la interacción. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizajes colaborativo, aprendizaje repetitivo o memorístico | SI | SI | SI | SI |
| 27 | Up to ten | http://www.uptoten.com/ | USA | Es una página Web donde por medio de la interacción con diferentes juegos el niño se familiariza con el idioma. No solo viene juegos sino también canciones, dibujos para imprimir y colorear, actividades, y hasta recetas! Con simpáticos personajes que los guían por el sitio. | Up to ten | Básica primaria | 2012 | Gratis | Windows, Mac OS X | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | Motivar el aprendizaje del inglés mientras se juega. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje memorístico | SI | SI | SI | SI |

Tabla 3. Apéndice 3. Instrumento para la Evaluación de los Recursos (Tercera Parte)

| No. | GENERALIDAD | | | | EN LO TECNOLÓGICO | | | | | | | | | | EN LO PEDAGÓGICO | | | HABILIDADES COMUNICATIVAS | | | |
|-----|---|---|-------------|---|----------------------------------|-----------------|-------------------|-------------------|---------------------------------------|--------|-------|-------|----------------|---------|---|---|--|--|-------------|---------|-----------|
| | Nombre | Dirección (URL o URL) | País | Descripción | Autor | Nivel | Fecha de creación | Tipos de licencia | Requisitos mínimos tecnológicos | Idioma | Audio | Video | Interactividad | Web 2.0 | Weblogs | Objetivos | Contenidos o actividades | Tipos de aprendizaje | Interacción | Memoria | Escritura |
| 28 | DeeBles | www.deebles.com/lat-am/ | Reino Unido | Página de la BBC para los más pequeños que contiene muchos juegos. Tiene actividades para colorear, escuchar y leer cuentos, e incluso, si los mayores se animan, podrán trabajar en equipo haciendo divertidas manualidades juntos. | British Broadcasting Corporation | Básica primaria | 2013 | Gratis | Windows, iOS, Android, Mac OS X | S | S | S | S | S | S | Incentivar y motivar el aprendizaje del inglés en los niños | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, aprendizaje por repetición o memorístico | S | NO | S |
| 29 | Pillpop | http://www.pillpop.com/ | Sin Inf. | Aplicación Web desarrollada especialmente para los niños. Pill Pop es un método de aprendizaje de idiomas basado en la inmersión y la práctica oral. Un método centrado en las habilidades oales: para aprender un idioma, primero tiene que escuchar y hablar. Su método está libre de texto y se centra sólo en la conversación. Los niños asimilan palabras escuchando a ellos y luego entrenan su pronunciación. También aprende a través de la asimilación intuitiva como lo hicieron con su lengua materna. No hay traducciones y todas las instrucciones que se dan en la lengua que se aprende. | Laboratorios Pillpop | Básica primaria | 2015 | Gratis | Android, iOS | S | S | NO | S | S | S | Enviar a los niños un espacio lúdico para el aprendizaje del idioma | Ninguno | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje repetitivo o memorístico, Aprendizaje colaborativo | S | NO | S |
| 30 | Funland | http://www.cambridgeenglish.org/learning-english/games-300-ai/funland/ | Reino Unido | Aplicación que lleva a los pequeños a través de una feria en la que irán realizando ejercicios en inglés e irán ganando premios a medida que los completan. | | Básica primaria | 2016 | Gratis | Android, iOS | S | S | NO | S | S | Motivar el aprendizaje del inglés a través de la lúdica | Inglés básico o nulo | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje repetitivo o memorístico, Aprendizaje colaborativo | S | S | NO | NO |
| 31 | Games to Learn English | https://www.gametoearnenglish.com/ | China | Es una aplicación web desarrollada o estructurada con diferentes juegos que permiten repasar el inglés básico en los niños. Es fácil la interacción que se presenta en la página y se establece una comunicación amena. | Owen Dwyer | Básica primaria | 2010 | Gratis | Windows, iOS, Mac OS X | S | S | S | S | S | Fortalecer el aprendizaje del inglés desde el juego | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje repetitivo o memorístico, Aprendizaje colaborativo | S | S | NO | NO |
| 32 | Learn & Play | http://www.learnandplay.es/ | Rusia | Juego ameno y educativo que se convierte en un tutor móvil para auto-estudio del vocabulario y la fonética del nivel inicial (básico). La serie de palabras se basa en temas diferentes ampliamente usados en la vida cotidiana. Este tutorial le permite aprender de forma efectiva a la correcta pronunciación y ortografía, justo por la presencia del apoyo audiovisual. | Ostshkovskaya | Básica y media | 2016 | Gratis | Android, iOS | S | S | S | S | S | Incentivar el auto aprendizaje del idioma | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje memorístico o repetitivo | S | S | NO | S |
| 33 | Aprende Inglés con ZOE | https://www.zoe.com/es/app/aprende-ingles-con-zoe-las-emojis-que-ayudan-a-aprender | Sin Inf. | Es un cuento interactivo donde los niños pueden aprender de manera fácil el vocabulario básico del inglés, despertando con ello de los pequeños el interés por el idioma. | DADA Company | Básica primaria | 2014 | Pago | iOS, iPad y Android | NO | S | S | S | S | Fortalecer el aprendizaje por medio de la lectura interactiva | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje colaborativo | NO | S | NO | NO |
| 34 | 1st English Firsts High Fives Vocab Game for Learning English 2 | https://www.apple.com/es/app/1st-english-firsts-high-fives-2/id438075187 | Luxemburgo | Esta app que tiene como objetivo que los alumnos aprendan vocabulario a través de un conjunto de palabras que se presentan de forma suaves escritas, leídas y con un dibujo que las identifica. Además, el nivel va aumentando a medida que se van identificando las palabras. | Signum International | Básica primaria | 2010 | Gratis | iOS, iPad y Android | NO | NO | S | S | S | Fortalecer el aprendizaje del vocabulario a través de diferentes actividades | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje colaborativo | NO | S | NO | S |
| 35 | Playtales gold | http://www.playtales.com/es/ | España | Es una app que contiene cuentos educativos en el idioma inglés donde la interacción es amplia y cuenta con un importante desarrollo de texto divididos en varias categorías. | PlayTales | Básica primaria | 2012 | Gratis | iOS y Android | NO | S | S | S | S | Proporcionar un espacio para que los estudiantes practiquen inglés, de forma atractiva y divertida. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo | S | S | NO | NO |
| 36 | Anki | http://ankiweb.net/about | USA | Es un programa interactivo con el uso de flashcards (o de tarjetas para memorizar vocabulario) para aprender vocabulario que le hace recordar las cosas con mayor facilidad. Es más eficiente que utilizando otros métodos de estudio, pudiendo cambiar el tiempo que se utiliza dependiendo del tiempo que se use para aprender. Anki hace que aprender vocabulario sea más fácil, más divertido y más intuitivo. | | Básica y media | 2011 | Gratis | Windows, Mac OS X, iOS, Android, iPad | NO | NO | S | S | S | Ejecitar y mejorar la memoria como base del aprendizaje. | Ninguno | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje repetitivo o memorístico | S | S | NO | S |
| 37 | Fono | http://es.fono.com/ | Sin Inf. | Es la guía de pronunciations más grande del mundo. Permite practicar la pronunciación de todas las palabras pronunciadas por hablantes nativos. | Fono Media | Básica y media | 2016 | Gratis | Windows, Mac OS X, iOS, Android, iPad | NO | S | NO | S | S | Mejorar y afianzar la pronunciación correcta de las palabras y expresiones. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje repetitivo o memorístico | S | S | NO | S |
| 38 | RhinoSpoke | https://rhinospoke.com/ | Sin Inf. | Es una herramienta de aprendizaje de idiomas que conecta al usuario con hablantes nativos para intercambiar archivos de audio en idiomas extranjeros. | Azaba | Básica y media | 2016 | Gratis | Windows, Mac OS X | NO | S | NO | S | S | Fortalecer el aprendizaje del idioma | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje repetitivo o memorístico | S | NO | NO | S |
| 39 | Lang-8.com | http://lang-8.com/ | China | Es un intercambio de idiomas por red social orientada a los estudiantes de idiomas. | Lang-8 Inc | Básica y media | 2016 | Gratis | Windows | S | S | S | S | S | Brindar espacios para la práctica del idioma en ambientes reales. | Inglés básico | Aprendizaje autónomo, Aprendizaje Colaborativo | S | S | S | S |
| 40 | Funny English Game | http://www.funenglishgames.com/ | Sin Inf. | Es una herramienta para el aprendizaje de inglés. Contiene una amplia gama de recursos de enseñanza que son perfectos para estudiantes que están aprendiendo inglés, desde ESL y maestros en busca de ideas en línea. | | Básica y media | 2012 | Gratis | Android, iOS | S | S | S | S | S | Fortalecer el aprendizaje del idioma | Inglés básico | Aprendizaje autónomo | S | S | S | S |

