



Título del Trabajo de Grado

Tecnologías para la formación de ciudadanos del mundo en el idioma inglés

Jesús David Bocanegra Casallas

Angie Vanessa Galindo Ladino

Angela Jineth González Alarcón

Licenciatura en Pedagogía Infantil, Fundación Universitaria Compensar

Proyecto fin de grado

Docente tutor

Jorge Enrique Peñaranda Orostegui

Fecha de publicación: 23 de noviembre de 2022



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Resumen

El presente proyecto está relacionado con el uso de un ambiente de aprendizaje basado en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza de una segunda lengua, en este caso el inglés; es bien sabido que en esta era digital es indispensable para todos el manejo de un segundo idioma y la forma adecuada de interiorizar lo es teniendo contacto directo con este desde temprana edad; por tal razón se selecciona a niños en cursos de grado segundo primaria donde se puede de manera adecuada verificar la medición de sus saberes y asimismo la implementación de las estrategias propuestas en este proyecto. Toda la investigación estuvo enfocada en el grado segundo de primaria y teniendo como referente los grados de primero en jornada mañana y tercero en jornada tarde, estos dos últimos se tomaron para verificar que el proyecto podría ser aplicado a todas las edades que se referencian en dicho trabajo aun cuando solo se tomó de base a los grupos de primero del colegio Cofrem de la ciudad de Villavicencio jornada mañana.

De esta manera se hará por medio de una metodología activa de gamificación se implementan varias actividades de manera didáctica y utilizando la tecnología como referente para dichos procesos. En el colegio Cofrem se notó la falta de atención de los padres o cuidadores de los niños, para el acompañamiento y respuesta de encuestas proporcionadas en el trayecto de la investigación para validar y dar respuesta al conocimiento de las tecnologías y el idioma inglés.

Palabras clave: Ambientes de aprendizaje, Tecnologías de la información y comunicación (TIC), Gamificación, Metodología activa, Aula invertida.

Introducción

El idioma inglés es la base que todo estudiante debe tener en Colombia para ser parte del sistema laboral que se pretende hoy en día, aún más si quiere hacer parte de este en otro país como actualmente están haciendo los jóvenes que buscan un futuro distinto en otros territorios, principalmente en el americano. En Colombia los niveles de inglés en estudiantes de primaria, básica secundaria y bachillerato; sobre todo si son de colegios públicos es malo, según pruebas internacionales no hay mejoría en los procesos de enseñanza del idioma inglés, esto hace que la educación en Colombia se vea deteriorada.

El bajo rendimiento que se reflejan en las pruebas saber y PISA a nivel mundial indican el desconocimiento de la necesidad por aprender el idioma y la falta de atención que tiene el tema en los colegios. Por tal razón se indaga sobre lo que el gobierno nacional busca y promueve tanto en sus planes anuales como en sus educadores.

Aun cuando observamos y sabemos del manejo de herramientas tecnológicas que usan los niños en Colombia y su capacidad por crearlas e implementarlas no es suficiente, en este trabajo nos dimos a la tarea de unir lo que más usan los niños a la hora de su tiempo de ocio con un tema importante y que se ha dejado de lado en todas las clases y centros educativos distritales del país. Por eso se busca que por medio de plataformas virtuales y actividades en línea gratuitas se dé un mejoramiento en el nivel de inglés en los estudiantes usando herramientas virtuales que ellos ya conocen y enseñándoles a descubrir un mundo de conocimiento basado en sus gustos personales.

De tal manera que al centrarnos en la implementación de herramientas tecnológicas aplicadas a la educación que permita incorporar el inglés medio por tecnológicas a la vanguardia y de dominó o conocimiento por parte de los estudiantes, logrando así un gran avance para el futuro de la educación en Colombia y su manera de enseñar un segundo idioma de una forma distinta.

Método

Diseño Metodológico

El desarrollo del presente proyecto tendrá como propósito usar una metodología aplicada, donde por medio de trabajo de campo se recolectará la información necesaria para el desarrollo de éste,

manejando una metodología cuasi experimental con un alcance descriptivo ante los datos recolectados; manteniendo un enfoque mixto y manejando un tipo de investigación analítico-sintética de forma transversal, con una orden de tiempos diacrónica para el manejo de las actividades implementadas para este proyecto.

Tipo de Metodología

Metodología aplicada:

Según (Rodríguez D. , 2020) “es un tipo de investigación en la cual el problema está establecido y es conocido por el investigador, por lo que utiliza la investigación para dar respuesta a preguntas específicas”.

Trabajo de campo:

Según (Tesis y Másters, 2021) “es un método cualitativo de recopilación de datos que tiene como objetivo observar, interactuar y comprender a las personas mientras se encuentran en un entorno natural”.

Metodología cuasi experimental:

La investigación cuasi experimental es un tipo de estudio que se caracteriza porque el sujeto de estudio no se selecciona de forma aleatoria, sino que se encuentra o establece previamente, se caracteriza por ser descriptiva, la cual consiste en observar el comportamiento de los individuos y de las diferentes variables sociales y registrar datos cualitativos y cuantitativos (Questionpro, 2018).

Alcance descriptivo:

buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren. (Mata, 2019)

Enfoque mixto:

Según (Salas, 2019) es un proceso de recolección de datos cualitativos y cuantitativos para estudiarlos durante el desarrollo del proyecto, donde serán examinados para aclarar el tipo de datos y métodos a los que se refieren las metas planteadas.

Investigación analítico-sintético:

“Este método se refiere a dos procesos intelectuales inversos que operan en unidad; el análisis y la síntesis. El análisis es un procedimiento lógico que posibilita descomponer mentalmente un todo en sus partes y cualidades. La síntesis es la operación inversa, que establece mentalmente la unión o combinación de las partes previamente analizadas y posibilita descubrir las relaciones” (Rodríguez & Pérez, 2017).

Transversal:

“Es una investigación de carácter estadístico, epidemiológico y demográfico, muy usada en ciencias médicas y de la salud, y en ciencias sociales. El estudio transversal es muy útil para analizar los datos de variables que se recogen en un tiempo determinado y en una población de muestra ya definido. La población de muestra presenta variables similares, excepto la que se estudia en el momento, que es siempre constante” (Alaya, 2021).

Orden de tiempo diacrónico:

Según (Tipos, 2017) “se propone investigar cómo un determinado fenómeno fue cambiando con el paso del tiempo. Es por esto por lo que se debe hacer un análisis histórico e ir avanzando hasta llegar al momento más cercano a la actualidad”.

Población Y Muestra

Población

Población universal: 300 niños y niñas del grado segundo de la jornada mañana del colegio Cofrem Villavicencio, donde se realiza la práctica en licenciatura en pedagogía infantil. Teniendo como referentes a dos grados primeros y un grado tercero para dar una comparación sobre el manejo de las ingles en estos cursos.

Muestra

Muestra: 20 estudiantes seleccionados de la población objeto, Los estudiantes tendrán varias actividades para realizar, donde las evaluaciones serán cuantitativa buscando un porcentaje de victoria sobre notas en dichas respuestas sino que las evaluaciones serán cualitativas y ayudarán a comprender las falencias de los estudiantes y buscar estrategias para fortalecerlas.

Unidad de análisis: uso y conocimiento de las tecnologías aplicadas a la educación, conocimiento de verbos y adjetivos calificativos das de dar información personal básica como edad, gustos y familia en idioma inglés del grado segundo del colegio Cofrem en la ciudad de Villavicencio

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica De Recolección De Datos.

La implementación del mapeo de actores permitirá con facilidad de terminar ciertas características esenciales de nuestro proyecto que pueden afectar de manera directa o indirecta en el desarrollo de este, e igual forma proporciona una buena gestión de la cantidad de datos que se obtengan durante el período de la implementación del trabajo, De igual forma se busca tener en cuenta ciertas necesidades e intereses que proporcionen estos actores sociales que forma directa o indirecta se impliquen durante el desarrollo del trabajo.

Según (María de los Ángeles Ortiz, 2016)“es una herramienta de gran utilidad para la gestión de proyectos de desarrollo. Esencialmente, supone “el uso de esquemas para representar la realidad social en que estamos inmersos”.

Espacial: la caracterización se hará en el colegio Cofrem jornada mañana del grado segundo de la jornada de la mañana; usando como referente dos grados primeros de la jornada de la mañana y un grado tercero de la jornada de la tarde en la ciudad de Villavicencio.

Temporal: Esta investigación tomo un año de duración donde se identificaron las fortalezas de cada uno de los estudiantes dependiendo los grados donde se realizaron las actividades y modificación de las estrategias aplicadas en dicha actividad para el cumplimiento de los objetivos planteados en el proyecto

de investigación; aunque para mejores resultados de este proyecto de investigación lo más óptimo sería una duración de mínimo 3 años para identificar el proceso que se lleva desde el grado en que se toma el grupo hasta los avances que se tienen tres años después

Temática: nuestro tema central es identificar metodologías que ayuden al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés donde de forma transversal está será dictada en todas las áreas siempre buscando la implementación de las tecnologías y plataformas gratuitas en el mismo proceso

Sujetos: los sujetos de investigación que estarán en constante proceso activo son los niños puesto que para ellos van organizadas las temáticas y para quienes va dirigido el proyecto de investigación como último fin.

Tabla 1 Influencia

Nivel de Interés	Alto	Estudiantes	Padres
	Bajo	Profesores	Directivos docentes Orientadores
		Alto	Bajo
	Nivel de Influencia		

Tabla2 Nivel de influencia

Actores	Resultados
Profesores	A. B.
Estudiantes	A. A.
Padres	B. A.
Directivos docentes	B. B.
Orientadores	B. B.

Instrumentos

El diario de campo como instrumento de anotación y análisis fue útil ya que al llevar una observación diaria nos permitió llevar un registro y control de lo sucedido en las clases, desde los cambios más sutiles hasta los más drásticos, esto generó que la información que recibíamos fuera recolectada de manera eficaz y posteriormente se pudiera analizar. A su vez el recopilar y analizar las clases por medio del diario permitió una autorreflexión que influyó de manera positiva al proyecto ya que se mejoraba continuamente y esto generó que las actividades fueran de mayor interés por los niños y su aprendizaje fuera significativo. A su vez; como aspecto a mejorar debemos tener en cuenta los tiempos de anotación que al variar pueden repercutir en la veracidad de los hechos.

Un estudio de la universidad de Antioquia nos indica:

El diario de campo es un útil en el que el estudiante hace evidencia de lo que aprende y de lo que aún le queda pendiente por aprender. El conocimiento que apropia puede ser de tipo declarativo o teórico, y aquel proveniente de la práctica, de la cotidianidad, del contacto con el entorno y de la confluencia de estas (Alzate, et al, 2008)

Observación participante

Por medio de la observación se evalúa los saberes de los niños, al inicio se hacía una evaluación de pre saberes para tener en cuenta sus conocimientos y poder proceder con la actividad en la cual en cada punto que se hace se va desarrollando una hetero evaluación de manera cualitativa sobre el desempeño y acción de los participantes, posterior a la actividad el dialogo con los niños genera un proceso de reflexión sobre sí mismos y su desempeño dando esos una postura crítica/reflexiva sobre su actuar generando así una autoevaluación; este mismo dialogo genera una coevaluación grupal donde se expongan las fortalezas y debilidades de la actividad, que mejorarían y que repetirían.

Barreno nos indica:

Habíamos indicado anteriormente que la evaluación debe ser estimada como una labor de aprendizaje con el propósito de generar particularidades formativas en el estudiantado poniendo

en marcha opiniones y argumentos efectivos por parte de los docentes, la evaluación debe reflejar la interacción entre los actores educativos con una meditación óptima para que este proceso evaluativo se convierta en un asunto colaborativo y más que todo que impulse confianza entre sus integrantes. (Barreno, 2015)

Análisis del diagnóstico

Por medio de diferentes estrategias de aprendizaje donde prima la utilización y manejo de herramientas tecnológicas para la enseñanza del idioma inglés en los niños del grado segundo del colegio Cofrem de la ciudad de Villavicencio, y teniendo referentes de información de grados primeros de la jornada de la mañana del colegio Cofrem y del grado tercero de la jornada de la tarde del mismo colegio se logró identificar el nivel de inglés que manejaban los niños al momento de comenzar el proyecto de investigación así como también se logró construir un ambiente de aprendizaje tecnológico para el manejo de los temas que se verían a lo largo de la práctica docente así como aplicar un ambiente de aprendizaje en cada una de las estrategias que se tomaron y por último se evaluar el ambiente de aprendizaje por medio de una metodología con recursos tecnológicos cumpliendo así los objetivos propuestos en el proyecto de investigación.

Se vieron reflejadas las necesidades no solo de los estudiantes sino del plantel educativo en el cual se aplicó el proyecto de investigación dónde se tuvo que establecer como prioridad la enseñanza del idioma inglés y como estrategia pedagógica se tenía claro la gamificación se tomó no solo las tecnologías como base fundamental para la aplicación de las actividades sino también juegos en el aula de clase que transformaban la enseñanza de cada temática en actividades recreativas con manualidades.

En las aulas de clase donde se aplicaron las metodologías del proyecto de investigación se identificó que el problema central era la metodología utilizada por los docentes que enseñaban el idioma inglés hacia los estudiantes, aplicando guías con libros y copia del tablero hacia el cuaderno o hacia los libros dónde se realizaban las actividades propuestas por la docente de la institución.

Durante todas las actividades curriculares que se fueron aplicando el proyecto de investigación, se vio reflejado en los niños que hacen parte de este proceso evaluativo les gustaba las actividades que se

manejaban, cómo la temática que se manejaba en cada una de ellas, y aún después de 2 meses de no aplicar el proyecto se pudo reflejar en el último objetivo de la evaluación del ambiente de aprendizaje metodológico de gamificación, con el uso de plataformas tecnológicas que los niños se guían recordando las actividades y saberes que se le habían estado enseñando durante las horas de clase que se tenían predispuesto para la aplicación del proyecto de investigación.

Se tienen como referentes bibliográficos una gran cantidad de documentos que no solo reafirman las metodologías que se aplicaron como punto clave de los pasos a seguir si no también diferentes proyectos de investigación a lo largo de años anteriores que demuestran que para mejorar el nivel de inglés lo primordial es cambiar las estrategias que se usan en el aula de clase.

Así entonces este proyecto va dirigido a todos los docentes que quieren tener diferentes bases en las metodologías que se pueden aplicar en el aula de clases para la enseñanza del idioma inglés y algunos ejemplos de clases que podrían tomarse como referente no solo para los docentes y directivos docentes de un plantel educativo, sino también reflejados como idea práctica para el ministerio educación nacional, mejorar los índices de aprendizajes del idioma inglés a nivel nacional. Aunque el proyecto fue aplicado sólo para el colegio Cofrem de la ciudad de Villavicencio en una zona urbana, se desligan varias complicaciones que pueden verse reflejadas también en zona rurales y de difícil acceso a las tecnologías ayudando así a que pueda ser tomado en zonas rurales y aplicado a población que no tiene acceso a las nuevas tecnologías.

Al momento de aplicar las actividades propuestas en el proyecto de investigación llegamos a comprender que la realidad educativa en la que nos encontramos y la práctica social para la transformación de los saberes del idioma inglés eran totalmente diferentes a lo que intentábamos llevar a cabo por medio de la teoría, la práctica y la teoría tuvieron una gran confrontación en un ambiente pedagógico de un colegio privado de estrato tres, puesto que la población de estudio a la que hacíamos parte habían estudiantes no solo de estratos cuatro o tres, sino también niños de estrato dos. Se vio reflejado que, aunque en las casas había acceso a internet con herramientas tecnológicas como computador, Tablet y celular; el aula de clases donde se encontraban los estudiantes no contaba con

herramientas tecnológicas para aplicar herramientas tecnológicas sobre actividades propuestas y se tuvieron que transformar dichas actividades. Así la propuesta de gamificación implementada en la teoría del proyecto para hacer la clase didáctica por medio de juegos en las aulas de clase.

Los factores clave para la transformación de estas actividades fueron las necesidades que se contemplaban. Al momento de querer utilizar recursos tecnológicos en el plantel educativo, la disposición de los mismos para la utilización de estos con los niños a los que aplicamos el proyecto de investigación, transformando así las actividades, pero sin dejar de lado el juego y el evitar el uso de cuadernos, copiar del tablero o guías para completar.

Por todo lo anterior, se estableció como prioridad la enseñanza del idioma inglés sin utilizar toma de apuntes, como tampoco herramientas tecnológicas en alguna de las actividades, por falta de acceso a las mismas.

Resultados

Apartado el proyecto se hace un análisis de las actividades propuestas y su relación con los instrumentos que se utilizaron para recolectar información, más una pequeña introducción de cada actividad y cómo está cumpliendo el propósito de cada objetivo.

Se observó que en la actividad identificando mi cuerpo que corresponde a la registro fotográfico 1, sobre la planeación que se aplicó ese día en clase para la actividad realizada; por medio de una observación participante utilizando como instrumento de validación el diario de campo, se observó que los estudiantes no conocían las partes del cuerpo en su totalidad aunque por medio de la explicación se pudieron resolver las problemáticas e identificar los obstáculos que se les presentaban, así como también los tipos de actividades que se podrían seguir implementando en las clases para mejorar la adquisición del lenguaje. El nivel de inglés en el que se encontraban los niños era -A, que es cómo se identifican a los estudiantes de grados primeros de los colegios según docentes entrevistados que están relacionados con el área de inglés.

En otra actividad donde se pudo ver reflejada dentro del desarrollo y de la aplicación de la planeación aprendo mi conexión en el registro fotográfico 3, se busca la identificación no solo del nivel de inglés por parte de los estudiante, sino el manejo que tengan un buen conocimiento y manejo sobre aplicaciones web 2.0, analizar sus destrezas ante el manejo de estas aplicaciones web, en base a esto se empezaran a tomar decisiones ante las actividades que se buscan plantear a los estudiantes, que busquen mejorar el manejo de las plataformas web y el aprendizaje de una segunda lengua extranjera.

En cuanto a lo propuesto en el objetivo específico el cual es Identificar por medio de plataformas tecnológicas de uso gratuito el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana del colegio Cofrem Villavicencio y la facilidad del uso de estas tecnologías, se cumplió inicialmente, el identifica el manejo de plataformas web, que permitir abrir una ventana a un nuevo aprendizaje.

Propósito General	Objetivo	Referencia teórica	Metodología	Temas	Recursos	Actividad	Indicadores de Evaluación
Propósito general: Reconocer y comprender los fundamentos de la pedagogía y su aplicación en el aula.	Objetivo: Reconocer y comprender los fundamentos de la pedagogía y su aplicación en el aula.	Referencia teórica: Teoría de la Pedagogía, autores como Freire, Piaget, Vygotsky, entre otros.	Metodología: Análisis de casos, observación participante, entrevistas.	Temas: Fundamentos de la pedagogía, historia de la pedagogía, pedagogías alternativas.	Recursos: Documentos, artículos, videos, plataformas digitales.	Actividad: Análisis de casos, observación participante, entrevistas.	Indicadores de Evaluación: Reconocer los fundamentos de la pedagogía, comprender la importancia de la pedagogía en el aula.
Propósito específico: Identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana del colegio Cofrem Villavicencio.	Objetivo específico: Identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana del colegio Cofrem Villavicencio.	Referencia teórica: Teoría del aprendizaje de segundas lenguas, autores como Krashen, Ellis, entre otros.	Metodología: Observación participante, entrevistas, pruebas de nivel de inglés.	Temas: Teoría del aprendizaje de segundas lenguas, métodos de enseñanza de idiomas.	Recursos: Pruebas de nivel de inglés, materiales de enseñanza de idiomas.	Actividad: Observación participante, entrevistas, pruebas de nivel de inglés.	Indicadores de Evaluación: Identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes, comprender los factores que influyen en el aprendizaje de idiomas.

Resumen de la actividad:
 Se realizó una actividad de observación participante en el aula de un colegio, con el fin de identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana. La actividad se realizó en un aula de un colegio, con el fin de identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana. La actividad se realizó en un aula de un colegio, con el fin de identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana.

Metodología:
 Se utilizó la metodología de observación participante, con el fin de identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana. La metodología se utilizó con el fin de identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana.

Recursos:
 Se utilizaron pruebas de nivel de inglés, materiales de enseñanza de idiomas, y un aula de un colegio. Los recursos se utilizaron con el fin de identificar el nivel de inglés que tienen los estudiantes en niños del grado primero de la jornada mañana.

Indicadores de Evaluación:
 Se utilizaron los siguientes indicadores de evaluación: Reconocer el nivel de inglés que tienen los estudiantes, comprender los factores que influyen en el aprendizaje de idiomas, y aplicar los conocimientos adquiridos en el aula.

Referencias:
 Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. México: Siglo Veintiuno Editores.
 Piaget, J. (1955). El lenguaje y el pensamiento del niño. México: Siglo Veintiuno Editores.
 Vygotsky, L. S. (1978). Pensamiento y lenguaje. México: Siglo Veintiuno Editores.
 Krashen, S. D. (1985). Segundo idioma: adquisición y enseñanza. México: Siglo Veintiuno Editores.
 Ellis, R. (1994). Segundo idioma: adquisición y enseñanza. México: Siglo Veintiuno Editores.

Autores:
 Angélica González

Institución:
 INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
 Licenciatura en Pedagogía Infantil
 PLANEACIÓN PRÁCTICA
 PEDAGOGÍA EDUCATIVA
 Angélica María González Alvarado

Registro Fotográfico 1 Conociendo mi cuerpo

Dentro del desarrollo de la planeación a cantar el abecedario, que se encuentra la plantación en el registro fotográfico 6; se planteó que la categorización de los estudiantes, mediante el cantar una ronda infantil en inglés, que permitir identificar las dificultades al momento de realizar la actividad de lectura y pronunciación, con esto terminaría la tapa de identificación, como esta propuesta en el objetivo específico, con esto se procede a pasar los siguientes objetivos que es construir y aplicar, estrategias y ambientes de aprendizaje que se encuentren mediados por elementos tecnológicos.

Propósito General	Identificar palabras que comiencen con una letra del vocabulario. palabritas					
Propósitos específicos	Referente teórico	Metodología	Tiempos de ejecución	Recursos	Criterios de evaluación	Instrumentos de Evaluación
Mencionar un propósito por cada momento en términos argumentativos apropiados	Se abordará un soporte teórico en relación con la actividad de manera tal que se relaciona la teoría con la práctica	Descripción detallada de los momentos de la actividad: inicio, desarrollo, cierre, evaluación, retroalimentación, etc.) y cierre.			Describe brevemente en qué forma se verifica que cada propósito se ha cumplido.	Enumere cada instrumento utilizado en la verificación de los criterios de evaluación
Describir las letras del abecedario	El del doctor James J. Asher es mencionado en el documento efectivo pedagógico del modelo TPR en la enseñanza del ELE en el aula de EL (Albarrán, 2020)	Se iniciará con el tema hablando sobre el abecedario y con una canción sobre el mismo				
Identificar palabras con determinada letra	En dicho documento también se mencionan que para Asher, el argumento es por el aprendizaje de una lengua partiendo de los actos del habla para, posteriormente, llegar a las unidades gramaticales sintácticas (Albarrán, 2020).	Se les dará a los niños que vamos a jugar STOP donde se deberán decir nombres, ciudades, colores, frutas y animales con una determinada letra	30 minutos	docente y estudiantes aula de clases, las canciones parlantes, internet, YouTube	Por medio de la observación participante	Por medio de bitácora Por medio de diario de campo
Valorar el esfuerzo de los niños		Al final de la actividad se les felicitará con una recompensa por su participación				

Registro Fotográfico 4 Palabritas



Registro Fotográfico 5 Los niños realizando la actividad palabritas

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y DE LA INVESTIGACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN _____
ÁREA DE INVESTIGACIÓN _____
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN _____

Propósito General	Referente Teórico	Metodología	Tiempos de Ejecución	Recursos	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Identificar palabras que comiencen con una letra del abecedario	Se abordará un soporte teórico en relación con la actividad de manera tal que se relaciona la teoría con la práctica	Descripción detallada de los momentos de la actividad: inicio, desarrollo, cierre, evaluación, retroalimentación, etc.) y cierre.			Describe brevemente en qué forma se verifica que cada propósito se ha cumplido.	Enumere cada instrumento utilizado en la verificación de los criterios de evaluación
Describir las letras del abecedario	El del doctor James J. Asher es mencionado en el documento efectivo pedagógico del modelo TPR en la enseñanza del ELE en el aula de EL (Albarrán, 2020)	Se iniciará con el tema hablando sobre el abecedario y con una canción sobre el mismo				
Identificar palabras con determinada letra	En dicho documento también se mencionan que para Asher, el argumento es por el aprendizaje de una lengua partiendo de los actos del habla para, posteriormente, llegar a las unidades gramaticales sintácticas (Albarrán, 2020).	Se les dará a los niños que vamos a jugar STOP donde se deberán decir nombres, ciudades, colores, frutas y animales con una determinada letra	30 minutos	docente y estudiantes aula de clases, las canciones parlantes, internet, YouTube	Por medio de la observación participante	Por medio de bitácora Por medio de diario de campo
Valorar el esfuerzo de los niños		Al final de la actividad se les felicitará con una recompensa por su participación				

Ver figura

Resumen de actividades
 Descripción de las actividades realizadas durante el desarrollo del proyecto.

Resumen de resultados
 Descripción de los resultados obtenidos durante el desarrollo del proyecto.

Conclusiones
 Descripción de las conclusiones obtenidas durante el desarrollo del proyecto.

Referencias
 Descripción de las referencias utilizadas durante el desarrollo del proyecto.

Nombre: **José D. Bocanegra** Fecha: _____
 Firma: _____ Firma: **Zaidé Marrón**

Registro Fotográfico 6 A cantar el abecedario

Como objetivo específico final se utilizó la herramienta piqueta por medio de la estrategia de aprendizaje anime mociones donde los niños identifican las emociones que se habían enseñado anteriormente Y le aplicaban el conocimiento de los animales y los gestos que realizaban allí se pudo hacer una evaluación del ambiente de aprendizaje con la metodología activa de gamificación por medio de recursos tecnológicos con plataforma gratuita cómo es PLICKERS identificando el mejoramiento del manejo del idioma inglés en los niños en el aula de clase. Asimismo, esta plataforma nos ayudó a diseñar un ambiente de aprendizaje con recursos tecnológicos gratuitos para el fortalecimiento del idioma inglés en el aula de clase en los niños del colegio Cofrem.

Se terminó escogiendo PLICKERS como herramienta fundamental para una evaluación cualitativa dónde se identifican rápidamente en un solo clic los estudiantes que no están dando respuestas correctas para hacerles interrogantes sobre la temática identificar las problemáticas que se le presentan y dar soluciones de manera rápida en el transcurso de la clase sin dar espera aquel tiempo entre clases puede resultar perjudicial en el aprendizaje del niño. En los registros fotográficos presentados a continuación se reflejan las actitudes de los niños en las diferentes actividades y el manejo de los docentes en formación en cada momento.



Registro Fotográfico 9. Refleja como la herramienta PLICKERS da las respuestas que están correctas e incorrectas en la actividad, en tiempo real



Registro Fotográfico 10. Los niños dando respuesta por medio de codigos del aplicativo PLICKERS a las preguntas planteadas
Registro Fotográfico 11. Los niños dando respuesta por medio de codigos del aplicativo PLICKERS a las preguntas



Registro Fotográfico 12. Como se desarrolló la actividad sin el uso de varias herramientas tecnológicas



Registro Fotográfico 13. Actividad resuelta por los integrantes del proyecto de investigación el mismo día, al mismo tiempo

De todas estas actividades y el análisis de las mismas haciendo una triangulación con los objetivos esperados en el proyecto de investigación se logró identificar que la herramienta tecnológica más eficaz para el apoyo de la enseñanza del idioma inglés por medio de gamificación es la aplicación PLICKERS, puesto que solo necesita datos o internet el docente mientras el niño por medio de fichas puede ayudar a dar respuesta a las preguntas planteadas.

Los niños a lo largo de las actividades se veían más sumergidos en el idioma inglés y más interesados por las actividades que querían plantear los docentes en formación en sus tiempos de aplicación en el aula de clase; esto creó un vínculo entre los estudiantes y los docentes en formación, así como también una expectativa de cada niño a lo largo de los días de práctica con sus respectivos docentes. Cada día el interés por el idioma y por las actividades iba creciendo, mostrando que las estrategias planteadas están dando sus frutos y poniendo retos para el mejoramiento de las siguientes actividades siempre buscando el goce en el aula de clase por parte de los niños.

Discusión

A lo largo del estudio, de la práctica, el diseño y la investigación, se pudo ver la complejidad con la cual se deben desarrollar las clases de inglés y que esas se encuentren mediadas por las tecnologías, que el uso de estas mismas no se vuelvan un elemento distractor en el aula; todo el proceso estratégico que debe tener el docente para manejar todo el contenido digital y bilingüe, enfocándolo a estudiantes en los primeros grados de educación es sumamente complejo, pero enriquecedor de la cantidad de formas o métodos de enseñanza que se pueden ser empleados, y las herramientas web 2.0 que facilitan la comunicación de esta información de una forma más interactiva a los estudiantes.

De igual forma, la enseñanza de una segunda lengua extranjera como el inglés siempre tiene que tener un estudio y una gran comprensión para la enseñanza de este nuevo idioma a los estudiantes que en este mundo globalizado, se mezclan diversas culturas e idiomas, donde ya algunos conocen ciertos términos o conceptos, mientras que otros le son incapaces de saber cómo se pronuncia; por ello, el saber escoger un método adecuado, permitirá un mayor aprendizaje significativo, por la interacción de elementos lúdicos y tecnológicos, que son atractivos a los más jóvenes, haciendo que no haya casi ninguna dificultad en la enseñanza de una segunda lengua extranjera.

Al inicio del desarrollo de este proyecto se mantenía una idea no muy clara, de cómo se debería desarrollar las actividades bilingües a través de medios tecnológicos, pero al hacer un análisis más complejo, se ve que no en todos los entornos educativos los estudiantes contarán con un acceso adecuado a aparatos tecnológicos inteligentes, como un celular o una computadora, por lo menos, no se tendrá un acceso adecuado al servicio de internet, por lo cual se buscó la practicidad y flexibilidad académica, en que los estudiantes puedan tener clases de inglés en ambientes de aprendizaje mediados por la tecnología.

El uso básico de las herramientas web 2.0 permitían que se elaboraran actividades realmente productivas, si la necesidad exigía a la escuela o al mismo estudiante la obtención de elementos sofisticados de tecnología, que solo mediante el uso de códigos QR, la resolución de problemas o actividades de plataformas de uso libre o gratuitas como Kahoot, YouTube, Quizizz o Phikers, permitirían la enseñanza de temas complejos en el área de inglés, se presta para el desarrollo de un currículo flexible

para la enseñanza no solo de un idioma extranjero sino la versatilidad que se da para la mostrar otras áreas o asignaturas, con mayor facilidad y añadiendo elementos lúdicos.

Una de las sospechas más claras que se tenía en este proyecto era el nivel de inglés que manejan cada estudiante, que tan desarrollada tiene sus habilidades (leer, escuchar, hablar y escribe) en un idioma extranjero, en muchos casos, los estudiantes tenían dificultades en como comprender este idioma, esto mismo problemas se debían a una estrategia pedagógica fallida propuesta por el docente de ingles del colegio, no revisaba el por qué sus alumnos no mejoraban las habilidades para la comprensión de este nuevo idioma, y preferían seguir usando el mismo método, en vez de cambiar y hacer uso de uno que permitiera un enseñanza del idioma inglés con mayor facilidad.

De igual forma en como la comprensión de un nuevo idioma generaba dificultades de aprendizaje, también lo era el manejo de nuevas plataformas webs, que facilitaran la enseñanza del inglés, la adaptación fue un poco más sencilla, debido a la comprensión de los mecanismos y métodos tecnológicos que los estudiantes comprendían al pasar de un ejerció a otro, de igual forma, el uso de ilustraciones y sonidos, enriquecían las actividades, porque permitían que los estudiantes entendieran el contexto de la actividad haciendo una similitud de ambos ideas, de las distintas lengua, ya a la mitad del desarrollo y aplicación de este proyecto los estudiantes comprendían la estrategia propuesta y estaban deseosos que otras actividades de otras materias se realizaran de la misma forma.

A pesar de algunos datos fuesen negativos en cuanto a resultados, son valiosos, porque permiten identificar las falencia de esta estrategia pedagógica y tecnológica, debido a que innovadora y experimental, es normal encontrar datos o resultados negativos, pero se convierten en un buen foco de desarrollo de soluciones a esos problemas que afectan a las actividades, permitiendo que las actividades a futuro sean más exactas y precisas con las temáticas o mejorando el desarrollo de una habilidad en los estudiantes.

Los datos obtenidos de las clases sobre la comprensión del inglés y sus habilidades, al igual que la interacción con medios tecnológicos, nos permiten ver que es una estrategia adecuada para complementar saberes que se desarrollen en una clase o generar clases más didácticas donde los mismos

estudiantes puedan saber a qué temáticas escoger y como generar en ellos un proceso de aprendizaje autónomo sin intervención directa del docente titular; y que este a su vez pueda ver el progreso de sus estudiantes de forma remota y saber que temáticas debe reforzar.

Un proceso que vale la pena revisar y cambiar seria la integración de estrategias tecnológicas en el aula, donde no se dependa en su totalidad de un dispositivo inteligente del estudiante para llevar a cabo las actividades, que las aulas de cómputo fueran mediadoras para enriquecer más, el proceso de enseñanza en estos ambientes de aprendizaje mediado por las TIC, donde el impacto de las actividades y de la enseñanza de nuevas temáticas, tendrían más impacto, generando mejores resultados.

De igual forma saber que otras asignaturas serian candidatas para la aplicación en el tema de ambientes de aprendizaje, debido a que hay temas o áreas que son un poco más complejas de enseñar que otras, hacer un análisis de que grados se beneficiarían más de tener un espacio educativo que se encuentre mediado por las tecnologías, debido a que no todos los estudiantes podrían hacer un uso de los elementos tecnológicos del aula. Saber que parámetros se deben dar a los estudiantes para darle un buen uso a los dispositivos móviles y que beneficien en su aprendizaje.

Como se ha mencionado el uso de dispositivos tecnológicos y de herramientas tecnológicas, pueden ser un elemento contradictorio, debido a que la enseñanza y el aprendizaje de diversas temáticas pueden ser de mayor facilidad, pero al mismo tiempo puede ser un elemento que distraerá a los estudiantes, si ellos no son capaces de darle un buen uso, todo esto se remite a la forma en como el docente en cual este llevando a cabo las actividades piense en cómo se debe hacer uso de estas herramientas tecnológicas, debido a que han prestado una gran ayuda no solo al desarrollo del mismo sino a generar clases más didácticas y creativas, por esto mismo, las herramientas tecnológicas se convierten en unos los aspectos más débiles pero más fuertemente influyentes en las actividades.

En base al desarrollo de un proyecto de este tipo, se podría elaborar una temática sobre ciencias naturales o física, permitiendo que el estudiante conozca aún más sobre los modelos anatómicos de los seres vivos, o en el caso de las platas, en el caso de física, las representaciones de los pesos que tendrían distintos cuerpos a diferentes gravedades o en densidad, también podría verse desde la química,

con la representación de algunos elementos químicos y presentado la mezcla de estos con algún otro, creería que la aplicabilidad es finita, pero tendría que escoger un área en específico, para que el proyecto tuviera buenos resultados al momento de aplicarlo,

Recomendaciones

Teniendo en cuenta la importancia que se ha visto reflejada en esta investigación y la función de los resultados reflejados en la misma, algunas sugerencias que se deben tener en cuenta tanto a los docentes, como a los directivos docentes, comunidad educativa y estudiantes, para la aplicación de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo son:

- a los directivos docentes tener en cuenta que las estrategias para la planeación de actividades, debe siempre estar enfocada en herramientas tecnológicas y que deben estar dispuestas para el uso de cualquiera de los estudiantes en el plantel educativo, de manera libre y sin restricciones de edad ni de grado.

- las metodologías educativas que se plantean para la enseñanza del idioma inglés por parte de los docentes deben ser actualizadas y evaluadas constantemente por medio del aprendizaje de los niños y la resolución de problemas a la hora de las dificultades que se le presentan en el aula de clase; así pues por medio de esta evaluación se puede ver reflejada si la estrategia cumple o no con las necesidades del salón de clase o si tiene que ser transformada para el bienestar y beneficio de los estudiantes.

- la comunidad educativa en general debe tener a consideración la ayuda de la mejor forma de utilizar las herramientas tecnológicas y los aplicativos que hacen parte de la misma; para que todos los niños puedan desarrollar actividades por medio de plataformas de una manera responsable y respetando la etiqueta web que se debe manejar desde el momento en que se hace un nativo digital.

Por último, una recomendación que se debe hacer a todos y cada uno de las personas que utilicen este proyecto como punto de enfoque y análisis no solo de herramientas web, para el mejoramiento de estrategias en el aula de clase si no al fortalecimiento de la enseñanza de la segunda lengua en el contexto educativo; es entender que no importa qué tan viable es el proyecto y qué tan estudiado está el entorno dónde se aplicarán dichas actividades, siempre ocurrirán percances que no permitirán avanzar el proyecto

por ello se deben tener estrategias y planes de respaldo que permitan el fin último del proyecto sin alterar las ideas claves que se tenían previstas y dando los mejores resultados en pro de la investigación.

Proyección de la propuesta

Desde el comienzo de la planeación del proyecto de investigación se ha tenido como fin último que la proyección de esta propuesta se den un alcance nacional, dónde por medio de estrategias implementadas hacia el ministerio educación nacional se pueda ver el inglés como una materia transversal que tendrá que ser tocada en el ámbito educativo sin importar la materia temática que se dicta en el aula de clase a lo largo de la jornada estudiantil; esto con el fin de que los niños vean el idioma inglés cómo ven el idioma español algo natural del día a día que los ayude a sumergirse en rápidamente en un segundo idioma, pero sin llevar a tropiezos generacionales o de contextos temáticos. Este deseo que se tiene de la materia como eje transversal es una idea que a largo plazo puede ser muy bien planteada y llevada a cabo para así lograr el mejoramiento del idioma inglés a nivel nacional y a nivel internacional siempre haciendo que las herramientas y el currículo educativo sea flexible para que sean los establecimientos educativos los que se amolden a las necesidades del estudiante y no que sea el estudiante forzado a moldearse a lo que busca el establecimiento educativo y las leyes educativas nacionales e internacionales con respecto al idioma inglés.

Dicha propuesta se tiene planeada para un tiempo no menor a 5 años con resultados aceptables que permiten la puesta en marcha a nivel nacional. Por último, esta propuesta tiene como fin lograr que todos los investigadores en pedagogía infantil o cualquier otra rama que quiera centrarse en el idioma inglés puedan comprender las estrategias tan eficaces que puede tener la gamificación en el aula y la puesta en marcha de tecnologías de manera gratuita en la educación.

Referencias

(s.f.).

Alaya, M. (30 de Mayo de 2021). *www.lifeder.com*. Obtenido de *www.lifeder.com*:

<https://www.lifeder.com/investigacion-transversal/>

Alzate, T., Puerta, A., & Morales, R. (10 de noviembre de 2008). *rieoei.org*. Obtenido de

rieoei.org: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2541Alzate.pdf>

Ángel Montaluisa Vivas, E. S. (21 de Diciembre de 2018). *revistadigital.uce.edu.ec*. Obtenido de

revistadigital.uce.edu.ec:

<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/download/1871/1769/7213>

Arraño, P. C. (2009). *repositorio.uchile.cl*. Obtenido de *repositorio.uchile.cl*:

https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/120281/Calandra_Pedro_Conociendo_los_TIC.pdf?sequence=1#:~:text=Hace%205.000%20a%C3%B1os%2C%20egipcios%20y,la%20era%20de%20las%20TIC.

Bacca Bonilla, E. G. (17 de Noviembre de 2018). *intellectum.unisabana.edu.co*. Obtenido de

intellectum.unisabana.edu.co: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/34496>

Barreno, D. (2015). *repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de *repositorio.uta.edu.ec*:

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13178/1/BG-2481.pdf>

Barrera, C., Fernández, F., & Duarte, J. (9 de Mayo de 2017).

<http://revistas.unipamplona.edu.co/>. Obtenido de <http://revistas.unipamplona.edu.co/>:

http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/RCTA/article/view/2740/0

Berenguer, C. (2016). <http://rua.ua.es/>. Obtenido de <http://rua.ua.es/>:

<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59358>

- Busto, F. (24 de Noviembre de 2020). *revistapym.com.co*. Obtenido de *revistapym.com.co*:
<https://revistapym.com.co/comunicacion/colombia-presenta-un-nivel-muy-bajo-en-el-dominio-de-ingles>
- Castro, M. (13 de Septiembre de 2019). *http://www.scielo.org.co/*. Obtenido de *http://www.scielo.org.co/*:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-89322019000200040#:~:text=Un%20concepto%20m%C3%A1s%20se%C3%B1ala%20que,para%20que%20este%20sea%20posible%2C
- Cocoma, L. A., & Orjuela, M. A. (5 de Junio de 2017). *core.ac.uk*. Obtenido de *core.ac.uk*:
<https://core.ac.uk/download/pdf/143463217.pdf>
- Cortés, H. A. (Mayo de 2017). *Hernán Augusto Tena Cortés*. Obtenido de Hernán Augusto Tena Cortés:
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12300/1088287465.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gené, O. B. (Junio de 2015). *oa.upm.es*. Obtenido de *oa.upm.es*:
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Google. (16 de Junio de 2022). *www.google.com*. Obtenido de *www.google.com*:
<https://www.google.com/maps/@4.146301,-73.6207271,18z?hl=es-419>
- LC, S. (2018). *es.scribd.com*. Obtenido de *es.scribd.com*:
<https://es.scribd.com/document/481713446/3-Plantilla-de-Diario-de-Campo-docx>
- Luis Alberto Puga Peña, L. M. (2015). *redalyc.org*. Obtenido de *redalyc.org*:
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096015.pdf>
- Macías, E., & Duarte, J. (9 de Diciembre de 2017). *http://www.scielo.org.co/*. Obtenido de *http://www.scielo.org.co/*: <http://www.scielo.org.co/pdf/ridi/v8n2/2027-8306-ridi-8-02-00295.pdf>

- mapasinteractivos. (2016). *mapasinteractivos.didactalia.net*. Obtenido de mapasinteractivos.didactalia.net:
<https://mapasinteractivos.didactalia.net/comunidad/mapasflashinteractivos/recurso/mapa-politico-de-meta-colombia-igac/e5d23b65-4a5e-479b-a6fc-b96d912bb9ff>
- María de los Ángeles Ortiz, V. (Febrero de 2016). *http://45.79.210.6/*. Obtenido de <http://45.79.210.6/>: <http://45.79.210.6/wp-content/uploads/2017/03/Gu%C3%ADa-para-confeccionar-un-Mapeo-de-Actores.pdf>
- Martí, J. (2010). *Educación y tecnologías*. Cádiz: Universidad de Cádiz, Servicio de Publicaciones. Obtenido de www.redalyc.org:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=704500>
- Martín, J., & Pérez, J. (5 de Mayo de 2018). *www.tecnologia-ciencia-educacion.com*. Obtenido de www.tecnologia-ciencia-educacion.com: <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/194>
- Mata, L. (2 de Julio de 2019). *investigaliacr.com*. Obtenido de investigaliacr.com:
<https://investigaliacr.com/investigacion/profundidad-o-alcance-de-los-estudios-cuantitativos/#:~:text=El%20alcance%20descriptivo%20se%20refiere,o%20bien%2C%20incorporar%20alg%C3%BAn%20grado>
- Mejía, A. (6 de Marzo de 2019). *www.descartesenbata.com*. Obtenido de www.descartesenbata.com: <https://www.descartesenbata.com/home/2019/3/6/qu-significa-y-qu-no-significa-ser-ciudadano-del-mundo>
- MINEDUCACION. (12 de Julio de 2013). *colmboworld*. Obtenido de [colmboworld](http://colmboworld.com):
<https://colmboworld.com/academico/resoluciones/Ley1651de2013-LeydeBilinguismo.pdf>
- MIN-Educación. (12 de Julio de 2013). *colomboworld.com*. Obtenido de colomboworld.com:
<https://colomboworld.com/academico/resoluciones/Ley1651de2013-LeydeBilinguismo.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (24 de Febrero de 2017).

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/>. Obtenido de

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/>:

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/node/94184#:~:text=Los%20Derechos%20B%C3%A1sicos%20de%20Aprendizaje,expresiones%20art%C3%ADsticas%2C%20la%20exploraci%C3%B3n%20del>

Ministerio de Educación Nacional. (2 de Noviembre de 2006). www.mineduccion.gov.co.

Obtenido de www.mineduccion.gov.co: https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-112277_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (8 de Febrero de 1994). www.mineduccion.gov.co.

Obtenido de www.mineduccion.gov.co: https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2000). www.mineduccion.gov.co. Obtenido de

www.mineduccion.gov.co: https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_7.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (12 de Julio de 2013). www.funcionpublica.gov.co. Obtenido de www.funcionpublica.gov.co:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=53770#:~:text=El%20Gobierno%20Nacional%20reglamentar%C3%A1%20la,los%20pueblos%20ind%C3%ADgenas%20y%20tribales>.

Ministerio De Educación Nacional. (2020). www.icfes.gov.co. Obtenido de www.icfes.gov.co:

<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/2211695/Informe+nacional+de+resultados+Saber+11+2020.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (29 de Octubre de 2021). eco.colombiaaprende.edu.co.

Obtenido de eco.colombiaaprende.edu.co:

<https://eco.colombiaaprende.edu.co/2021/10/29/mallas-de-aprendizaje-de-ingles-para-transicion-a-5-de-primaria/>

Ministerio de la Tecnología de la Información y de la Comunicación. (30 de Julio de 2009).

MINTIC. Obtenido de MINTIC: <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/3707:Ley-1341-de-2009>

Ministerio de la Tecnologías y de la Comunicación. (30 de Julio de 2009).

www.funcionpublica.gov.co. Obtenido de *www.funcionpublica.gov.co*:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>

Mora Jara, J. C., & Olaya Amaya, M. I. (Septiembre de 2016). *repository.libertadores.edu.co*.

Obtenido de *repository.libertadores.edu.co*:

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/935>

Morales, P. (2 de Marzo de 2018). *revistas.um*. Obtenido de *revistas.um*:

<https://revistas.um.es/reifop/article/view/323371>

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *www.scielo.br*. Obtenido de *www.scielo.br*:

<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=html>

Ortiz, M. (2014). *www.researchgate.net*. Obtenido de *www.researchgate.net*:

https://www.researchgate.net/figure/Localizacao-do-municipio-de-Villavicencio-Meta-Colombia_fig2_279752544

Ortiz, M., Jordán, J., & Agredal, M. (8 de Agosto de 2018). *www.scielo.br*. Obtenido de

www.scielo.br: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=html>

Palacio Ariza, J. A. (2021). *repositorio.unbosque.edu.co*. Obtenido de

repositorio.unbosque.edu.co:

<https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/7174>

Pérez, I. (2 de Junio de 2017). *redalyc.org*. Obtenido de *redalyc.org*:

<https://www.redalyc.org/pdf/3171/317151451004.pdf>

- Pérez, M. (1 de Noviembre de 2021). *conceptodefinicion.de*. Obtenido de [conceptodefinicion.de: https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/](https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/)
- Puga, L., & Naranjo, L. (2015). *redalyc.org*. Obtenido de [redalyc.org: https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096015.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096015.pdf)
- Questionpro. (2018). *www.questionpro.com*. Obtenido de [www.questionpro.com: https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-cuasi-experimental/](https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-cuasi-experimental/)
- Quintero Peña, Á. J., Lemos López, K. S., & Delgado Saavedra, C. A. (9 de Septiembre de 2021). *acofipapers.org*. Obtenido de [acofipapers.org: https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/1669](https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/1669)
- Ramas, F. (2015). *www.academia.edu*. Obtenido de [www.academia.edu: https://www.academia.edu/35167037/TIC_EN_EDUCACION%3%93N_Escenarios_y_experiencias](https://www.academia.edu/35167037/TIC_EN_EDUCACION%3%93N_Escenarios_y_experiencias)
- Restrepo Vergara, D., & Villamizar Arenas, A. L. (17 de Noviembre de 2020). *repository.unac.edu.co*. Obtenido de [repository.unac.edu.co: http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1033/PROYECTO%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1033/PROYECTO%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (1 de Marzo de 2017). *http://www.scielo.org.co/*. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/: http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf)
- Rodríguez, D. (17 de Septiembre de 2020). *www.lifeder.com*. Obtenido de [www.lifeder.com: https://www.lifeder.com/investigacion-aplicada/](https://www.lifeder.com/investigacion-aplicada/)
- Salas, D. (4 de Junio de 2019). *investigaliacr.com*. Obtenido de [investigaliacr.com: https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-mixto-de-investigacion/](https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-mixto-de-investigacion/)
- Sánchez, A. (15 de Septiembre de 2021). *conceptodefinicion.de*. Obtenido de [conceptodefinicion.de: https://conceptodefinicion.de/educacion/](https://conceptodefinicion.de/educacion/)

- Tesis y Másters. (25 de Mayo de 2021). *tesisymasters.com.co*. Obtenido de [tesisymasters.com.co: https://tesisymasters.com.co/trabajo-de-campo/](https://tesisymasters.com.co/trabajo-de-campo/)
- Tipos. (2017). *www.tipos.co*. Obtenido de [www.tipos.co: https://www.tipos.co/tipos-de-investigacion/](https://www.tipos.co/tipos-de-investigacion/)
- Torres, Á., & Romero, L. (Abril de 2018). *dspace.ups.edu.ec*. Obtenido de [dspace.ups.edu.ec: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62)
- Universidad Internacional de valencia. (21 de Marzo de 2018). *www.universidadviu.com*. Obtenido de [www.universidadviu.com: https://www.universidadviu.com/int/actualidad/nuestros-expertos/la-evolucion-de-las-tics-desde-el-abaco-al-smartphone](https://www.universidadviu.com/int/actualidad/nuestros-expertos/la-evolucion-de-las-tics-desde-el-abaco-al-smartphone)
- Vidal, M., Rivera, N., Nolla, N., Morales, I., & Vialart, M. (2016). *medigraphic.com*. Obtenido de [medigraphic.com: medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=69485](https://medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=69485)
- Vidal, M., Rivera, N., Nolla, N., Rosario, I., & Vialart, M. (2016). *medigraphic.com*. Obtenido de [medigraphic.com: medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=69485](https://medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=69485)
- Yépez-Oviedo, M. T.-C. (Septiembre de 2018). *http://www.scielo.org.mx/*. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/: http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n78/1405-6666-rmie-23-78-861.pdf](http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n78/1405-6666-rmie-23-78-861.pdf)