

**Evaluación del uso de las TIC como recurso didáctico para  
el aprendizaje de vocabulario en inglés  
Colegio Agustiniano de Floridablanca, grado cuarto**

Dagny Lorena Otalvaro Simijaca

Francy Mayerly Caballero Vega

Julie Rose Taylor Meneses

Universitaria Agustiniana

Facultad Humanidades, Ciencias Sociales y Educación

Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá D.C.

2022

**Uso de las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés**  
**Colegio Agustiniiano de Floridablanca, grado cuarto**

Francy Mayerly Caballero Vega

Dagny Lorena Otalvaro Simijaca

Julie Rose Taylor Meneses

Director

Nubia Constanza Arias Arias

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía

Universitaria Agustiniiana

Facultad Humanidades, Ciencias Sociales y Educación

Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá D.C.

2022

## Resumen

Esta investigación parte de una prueba diagnóstica realizada al inicio del año escolar cuyos hallazgos evidencian debilidades en la adquisición del vocabulario en inglés por parte de los estudiantes del grado cuarto del Colegio Agustiniانو Floridablanca, por tal motivo, este artículo busca identificar las TIC que se pueden utilizar como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario en inglés y es desarrollado desde una metodología cualitativa con enfoque hermenéutico crítico. Esta investigación lleva a cabo una evaluación del uso de las TIC en el aprendizaje de vocabulario en la segunda lengua a través de un análisis de contenido reflexivo de una serie de documentos recopilados, tanto de aplicaciones TIC como de recursos didácticos trabajados en propuestas investigativas con fines similares, las cuales serán desglosadas por medio de dos matrices que permiten señalar, indagar y compartir su aplicabilidad y eficacia al implementar estas herramientas en el aprendizaje de vocabulario de una segunda lengua. De esta manera, este proyecto busca convertirse en un aporte pedagógico hacia la innovación educativa en el quehacer docente incentivando al estudiante a aprender, permitiendo desenvolverse en un contexto dado. En conclusión, las TIC favorecen el aprendizaje del inglés tras el uso de herramientas y aplicaciones ligadas al aprendizaje por descubrimiento que cumplen con requisitos propios del objetivo educativo, es decir, se encuentran aplicaciones que permiten la construcción de contenido y aplicaciones de apoyo, refuerzo y trabajo autónomo para los estudiantes, empleando ejercicios interactivos, exploratorios e innovadores que mantengan el interés y motivación en los mismos.

**Palabras clave:** Recurso didáctico, TIC, vocabulario en inglés, aprendizaje por descubrimiento, análisis de contenido.

## Abstract

This research has its origins in a diagnostic test applied to fourth grade students from Agustiniانو School in Floridablanca at the beginning of the school year, in which weaknesses in English vocabulary acquisition were found. Therefore, this article aims to identify the ICT that can be used as a didactic resource for English vocabulary learning and it applies a qualitative method with a critical hermeneutic approach. This research conducts an evaluation of the usage of ICT in Second Language vocabulary learning through an analysis of reflexive content of a set of compiled documents such as ICT and didactic resources applied in similar research proposals that will be explained in detail by using two matrixes which allow to point, explore, and share the applicability and efficiency of the implementation of these tools in English vocabulary in Second Language learning. Thus, this project intends to become a contribution for pedagogy in terms of educational innovation for the teaching

practice, motivating students to learn and allowing them to play a role in a specific context. In conclusion, ICT improve English learning after the use of tools and applications related to discovery learning which fulfill the requisites for the educational aims; in other words, these applications allow content building while others bring students support, reinforcement and autonomous work by using exploring, innovating and interactive activities that keep students' interest and motivation.

**Keywords:** Didactic resource, ICT (Information and Communications Technology), English vocabulary, discovery learning.

### **Introducción**

A lo largo del tiempo y en concordancia con el desarrollo universal, la era digital y los avances tecnológicos, día a día se convierten en gestores fundamentales de nuevas experiencias y aprendizajes para la sociedad gracias a su alcance con la mayoría de países, estados, ciudades, provincias y veredas del mundo.

La influencia del internet ha permitido construir relaciones sociales a través de encuentros instantáneos con habitantes de diferentes lugares del mundo y tener acceso a la información cargada a la red digital, estos recursos aportan al desarrollo social, económico, político, cultural y religioso de acuerdo con las necesidades del hombre, de modo que se hace necesario comprender el auge de las TIC en el diario vivir de la sociedad.

Ahora bien, al entender las TIC desde el ámbito educativo como aquel conjunto de herramientas y estrategias que fortalecen el aprendizaje en el aula de clase utilizadas como recurso didáctico, retroalimentación y apoyo por parte del docente quien orienta, forma y desarrolla dichas habilidades y competencias tecnológicas propias del avance tecnológico lo que en la puesta en práctica refleja la relación estrecha o mancomunada entre las TIC y su quehacer.

Añadido a ello, el auge del inglés como lengua universal en cuanto al proceso de articulación de este idioma y el desarrollo desde las instituciones educativas para ser llevadas al aporte y crecimiento de la sociedad teniendo en cuenta, sus necesidades en pro de la mejora continua de la educación y de la calidad de vida de los sujetos, se reconoce la importancia de vincular este idioma de forma multidisciplinar en los saberes, de acuerdo con lo establecido en los lineamientos respectivos al aprendizaje del inglés en la escuela, donde se emplea el idioma desde la escritura, lectura, habla y escucha manteniendo la identidad cultural de la lengua materna de Colombia.

Todo lo anterior se emana dentro de ese proceso conocido como Bilingüismo, que día a día se hace notable, con un gran peso en las instituciones educativas de habla hispana o donde el español se

evidencia como su lengua materna, En el aprendizaje del inglés existen cuatro habilidades principales a desarrollar: Habla (*Speaking*), lectura (*Reading*), escucha (*Listening*) y escritura (*Writing*).

No obstante, esto no sería posible sin aquellas palabras que permiten expresar, ya sea de manera oral o escrita, lo que se pretende comunicar. A este conjunto de palabras se le denomina Vocabulario (*Vocabulary*), este es el componente básico para alcanzar un nivel adecuado de la lengua y prepara a los aprendices para desarrollar las competencias mencionadas (Richards, 2006). Como indica Wilkins (citado en Lessard, 1994), sin conocimientos sobre gramática poco puede comunicarse, pero sin vocabulario nada puede ser expresado.

Según lo anterior, en términos y contexto del lugar donde se lleva a cabo esta investigación es en Colombia, específicamente en la ciudad de Bucaramanga, en el municipio de Floridablanca en el colegio Agustiniiano de Floridablanca con los estudiantes de grado cuarto de primaria, conformados por dos grupos de estudiantes cuyas edades oscilan entre los 9 y 10 años, quienes por medio de la ejecución de una prueba diagnóstica realizada a inicios del años escolar, por parte de la institución, evidencia aquella brecha en el aprendizaje del vocabulario en inglés, lo que conlleva a la siguiente pregunta investigadora:

¿Qué herramientas tecnológicas (TIC) se pueden identificar como recurso didáctico utilizado para el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes de grado cuarto del colegio Agustiniiano de Floridablanca, Santander?

La cual despierta interés en los investigadores partiendo de la búsqueda minuciosa de información y recolección de aquellos documentos cuyas características y categorías fuesen similares al aprendizaje en el vocabulario de inglés, el uso de la TIC dentro de su desarrollo, aprendizaje, el recurso didáctico implementado brindando resultados y reflexiones, que sean base para identificar la viabilidad de lo aquí propuesto llevando a la elección de antecedentes internacionales y nacionales.

Todo lo anterior parte de identificar las TIC que se pueden utilizar como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes de grado cuarto del colegio Agustiniiano Floridablanca, Santander, estableciendo las principales tendencias o forma de aprendizaje llevadas en el aula de clase, la conceptualización del uso de las TIC y el recurso didáctico desde según sus características de manera que se señalan las aplicaciones que pueden usar los docentes en el aula de clase de acuerdo a la intención de su quehacer tanto como apoyo como el aprendizaje en el estudiante.

Teniendo en cuenta esto, la etapa de desarrollo (Piaget) de los estudiantes donde es recomendable iniciar este proceso prevalece entre edades tempranas, es así como, los recursos didácticos innovadores, los juegos, la lúdica, la interacción y la experiencia en cada de uno de estos principios

garantizan que el estudiante haga su aprendizaje autónomo e independiente, fortaleciendo los conocimientos y el interés por aprender de forma voluntaria este lenguaje.

En consecuencia, esto ha repercutido a su vez en la adquisición de las competencias de la lengua meta. Partiendo de los libros de inglés empleados como recurso en la institución, es decir, una herramienta para este aprendizaje, al verificarlo detenidamente presenta carencias de actividades prácticas que motiven al estudiante a enriquecer y desarrollar las habilidades que se pretenden con el idioma al enfocarse en gramática y lectura.

El inglés entendido como una lengua universal, está compuesta de la gramática, vocabulario, lectura, escritura, pronunciación y habla del idioma, esta ofrece y desarrolla habilidades de pensamiento que estructuran nuevos conocimientos, fortalecen aprendizajes, buscando mantener el interés de quien desea hacerse inmerso en este proceso de adaptación al desarrollo colectivo, es así como el aprender inglés se ha convertido en una “oportunidad” de emprender, cumplir con aquellos logros de un proyecto de vida, identificar diferentes culturas y su diversidad, crear nuevas relaciones sociales teniendo en cuenta la gran influencia que tienen los países de esta habla anglosajona y angloamericana en el desarrollo de la sociedad.

Se realiza la construcción de los diferentes marcos referenciales de esta investigación, los cuales abordan la realidad del estudiante desde su contexto, los estamentos legales promoviendo la educación y el aprendizaje de vocabulario en el inglés, los conceptos relevantes que brindarán saberes que serán puestos en práctica en los procesos de evaluación de la metodología, resultados, conclusiones y recomendaciones del trabajo.

Desde el proceso formativo llevado a cabo con los estudiantes y la puesta en práctica del mismo a su realidad, es pertinente definir el uso de las tic como aquellos instrumentos que posibilitan la adquisición de aprendizajes y conocimientos pensando en el interés y gustos de los estudiantes, de modo que, dichas herramientas sean recursos didáctico innovadores, creativos, interactivos, con una intencionalidad y resultado, así como, con un contenido pertinente y amplio, de fácil acceso y comprensión.

Es por ello, que se pretende resaltar la importancia del aprendizaje de esta segunda lengua, impulsando la adquisición de este idioma como aquella necesidad de abrir el campo de aprendizaje desde diferentes posibilidades de estudio, así como, ese intercambio enriquecedor de saberes, destacando el avance del turismo y los medios de transporte que permite la cercanía, el traslado y la experiencia significativa de costumbres, tradiciones, actividades gastronómicas, económicas, sociales,

culturales, de infraestructura que construye e influyen en el desarrollo propio, del país y a nivel universal.

Así mismo, es importante reconocer la funcionalidad con la cual se usa la herramienta TIC como recurso didáctico, es decir, hay aplicaciones que presentan el recurso para ser construido por el docente como apoyo visual, auditivo, de lenguaje o un recurso que apoya, refuerza y desarrolla el trabajo autónomo de los estudiantes, ligado siempre hacia el aprendizaje.

### **Antecedentes**

Al abordar la intención del proyecto descrita durante su construcción se hace necesario realizar una búsqueda de investigaciones que aborden temáticas en común que garanticen la viabilidad, desarrollo, coherencia y soporte del mismo, por tanto, a continuación, se pretende recopilar aquella información acompañada de su descripción respectiva:

### **Referentes internacionales**

Al hablar de TIC no se hace referencia solo de esta herramienta como exploración y aprendizaje de la tecnología, sino que a su vez como una alternativa que contribuye a desarrollar la adquisición de diferentes conocimientos a través de la innovación, tal actividad se puede evidenciar en:

Se evidencia el auge de la herramienta o estrategia de desarrollo de esta investigación, una intervención realizada por Pérez y García (2019) p.81, donde es analizado el impacto del uso de la herramienta tecnológica Duolingo para favorecer el aprendizaje del idioma inglés en el grado primero en una institución pública y en otra de carácter privado en México.

Esta investigación empleó el método cuantitativo con enfoque exploratorio y contrastó los hallazgos empleando pre y post test. La instrucción giró en torno al vocabulario sobre pronombres personales, saludos, viajes y familia. Los resultados indican que en ambos colegios la mayoría de los alumnos mejoró su vocabulario en inglés luego de utilizar la herramienta y los alumnos de la institución pública obtuvieron resultados un poco más altos en el post-test.

Para la presente investigación, el aporte deviene de la importancia de implementar herramientas tecnológicas apoyadas en las TIC, para favorecer el aprendizaje de las diferentes habilidades en el idioma extranjero inglés y crear ambientes nuevos que logren una mayor asimilación del conocimiento.

Venzal (2012) p.5, describe en su investigación el uso de las TIC como una metodología innovadora que desde su aplicación con los estudiantes de secundaria tiene una gran influencia en la estimulación del aprendizaje; menciona la importancia de reconocer los medios de comunicación como entes de aprendizaje de nuevos contextos y herramientas de gran utilidad para la educación. Lo

anterior implica que el docente que se encuentra en el aula o que está invitando al estudiante a reconocer y fortalecer sus aprendizajes, esté en la constante preparación en este gran auge de las TIC, que tenga en cuenta las necesidades e intereses de sus aprendices, de esta manera se lleva en un proceso implícito al despertar la exploración de forma autónoma e independiente descubriendo así su ritmo de aprendizaje y la relación del mismo con su proyecto de vida o vida cotidiana.

“Dentro de los objetivos de la investigación citada se destaca establecer las principales formas o tendencias de aprendizaje de vocabulario en inglés, por ello, comprender las habilidades propias de las TIC que se pueden desarrollar en cada uno de los participantes y en especial mostrar el auge e impacto de las TIC como una enseñanza no tradicional dentro del aula de clase, arraigada a lo que a través de la historia se ha estructurado como base del aprendizaje de esta segunda lengua”p.5

Así pues, el siguiente antecedente enmarca gran relevancia para esta investigación al relacionar las TIC con el inglés en el aula de clase en aquel espacio donde se construye, adquiere y explora nuevas maneras de aprender. Carretero (2014) en su investigación, enmarca una reflexión sobre ir más allá de emplear las TIC y resalta la importancia del auge de la tecnología día a día en el mundo centrándose en reconocer a ésta como herramienta y recurso pedagógico que al desarrollarlo de la mano con el docente encargado se convierte en una dupla que integra y contribuye a la formación de estudiantes autónomos, creativos y dueños de su conocimiento y la tecnología como una diversificación de estrategias, herramientas y recursos que por medio de sus diferentes apoyos incentiva al estudiante a mejorar su aprendizaje en el inglés.

Esta autora propone diferentes objetivos didácticos para tanto la enseñanza del inglés como para el manejo de las TIC, dejando en claro el concepto de un trabajo complementario entre docente y TIC. A su vez, menciona que es necesario garantizar el aprendizaje en el estudiante partiendo de sus conocimientos previos, llevando al mismo a encontrar su propio interés por aprender por medio de retos y competencias lingüísticas y no lingüísticas que mantienen el ideal de una formación integral y para la vida.

Con este escenario, la investigadora plantea como objetivos demostrar habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de sus estudios universitarios, conocer distintos sistemas de educación bilingüe y la metodología aplicada a los mismos, adquirir conocimientos necesarios para llevar a cabo una enseñanza de vocabulario en el aula de la manera más correcta y eficaz y diseñar actividades de intereses que sean dinámicas para los estudiantes.

Los resultados del trabajo desarrollado por la autora reflejan una investigación profunda de métodos, metodologías, técnicas, propuestas y recursos que fueron puestos en práctica evidenciando



su eficacia y el aporte que hace a la adquisición de vocabulario en inglés durante la primera etapa en primaria para lograr que el estudiante esté en constante aprendizaje y pueda enfrentarse al mundo bilingüe. Para la investigación, el aporte del estudio desarrollado en España brinda una serie de herramientas, métodos, metodologías, recursos y actividades que fueron investigadas y aplicadas en el aula y obtuvieron un impacto positivo en el aprendizaje de vocabulario en inglés por parte de los estudiantes.

Más adelante, en otro ejercicio investigativo similar, nuevamente se observa la influencia de Sánchez (2016) pues la autora considera que la enseñanza del idioma extranjero se ha basado en un aprendizaje tradicional enfocado en la repetición y trabajo de libro y que gracias al mundo digital actual se hace necesario cambiar dichas prácticas fusionando los materiales clásicos con las nuevas estrategias que plantea la revolución tecnológica. Por tal motivo, esta plantea como objetivo contribuir a la mejora de la adquisición de vocabulario inglés en el segundo Ciclo de Educación Infantil a través de materiales tradicionales y tecnológicos. Plantea la planificación adecuada para que las actividades que estén basadas en la enseñanza mínima del Real Decreto 1630/ 2006 de 29 de diciembre.

Sustenta su investigación en las teorías de Serra y plantea tres enfoques del desarrollo cognitivo lingüístico iniciando por el lenguaje español en la infancia, luego en el aprendizaje del idioma extranjero; también Piaget y Ausubel a través de la creación de unos principios para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Concluye el estudio que en la actualidad es muy común ver cómo las personas utilizan la tecnología como una herramienta didáctica que permiten que la enseñanza sea efectiva y significativa, particularmente en situaciones escolares, determinando condiciones didácticas como implementar material tecnológico para desarrollar la creatividad y las habilidades en cuanto al aprendizaje en inglés.

Aporta a la investigación, al quedar demostrado que los recursos tecnológicos facilitan el proceso de enseñanza del idioma extranjero como un área útil y práctica en su vida cotidiana, cambiando pensamientos negativos y temores existentes frente al ambiente escolar, permitiendo que se trabaje en equipo, se reconozca las diferencias y valores de sus compañeros e identificando sus propias habilidades.

Es relevante mencionar que el siguiente proyecto en inglés a su vez constituye herramientas propias de este idioma abordando el proceso de aprendizaje. Sahar (2016) expone que la literatura encontrada también apunta que los juegos son una herramienta efectiva en la enseñanza del vocabulario. De

acuerdo a este autor, los juegos de vocabulario en niños son efectivos en este proceso pues permiten que los estudiantes recuerden los términos más fácilmente, se motiven y permiten una mayor interacción. Por otra parte, el autor señala unas indicaciones prácticas sobre la implementación de juegos de vocabulario como la conformación de equipos, la explicación de las instrucciones y algunos juegos recomendados tales como bingo, *Pictionary*, *Memory Challenge*, etc.

Por otro lado, la investigación realizada por Alnatour y Hijazi (2018) ha tenido en cuenta el estudio llevado a cabo por Alnatour e Hijazi el cual sustenta este proyecto a desarrollar desde el aporte con el objetivo general de aquella identificación de las TIC lo cual enmarca ese aprendizaje de vocabulario en niños a través de herramientas digitales. Los autores realizaron una investigación cuantitativa mediante grupos de control en la que examinaron el aprendizaje de vocabulario a través del uso de juegos electrónicos en el grado preescolar. Los resultados arrojaron que los estudiantes con quienes se aplicó la estrategia digital obtuvieron un puntaje más alto en la prueba que quienes recibieron una instrucción apoyada únicamente en el uso de tarjetas con imágenes.

Esta investigación nace con el reconocimiento del papel que desempeñan las Tic en el aprendizaje del inglés en esta universidad, teniendo en cuenta las desventajas y ventajas del uso de la herramienta y todo lo que desde allí se pudo abordar y evidenciar como hallazgos que conllevan a acciones concretas en pro de mejora de este proceso principal del bilingüismo.

Dentro del desarrollo de este proyecto se encuentra diferentes definiciones de las TIC desde un avance tecnológico hasta la inmersión en el currículum en la mayoría de las escuelas, así mismo describe funciones y competencias que el docente debe desarrollar y alcanzar para que al unir estos aprendizajes sea enriquecedor y verídico una adquisición de esta segunda lengua, manteniendo la atención y el interés del educando.

Ahora bien, más adelante junto con el avance de la tecnología el acceso a la información, la importancia de dar continuidad a dicho ejercicio investigativo centrado en aquel aprendizaje de vocabulario en inglés, se encuentra Molina (2021), considera la gamificación como una estrategia didáctica que emplean los docentes de la institución como herramienta para crear dinámicas, recursos, juegos, entre otros, que faciliten la enseñanza aprendizaje de vocabulario en inglés, con este escenario ella plantea como objetivo general analizar la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en estudiantes de noveno año EGB.

La investigación que es de enfoque cualitativo- descriptivo se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Gran Colombia” (Ecuador) donde se tomó como base a 117 estudiantes y 2 docentes y los

instrumentos empleados fueron recolección de datos análisis de los resultados y validez de los instrumentos.

Así mismo, Ramos (2016) soporta teóricamente la investigación con su trabajo titulado “La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria” exaltando la importancia de la gamificación en el proceso educativo. Los resultados del trabajo desarrollado por la autora reflejan que la gamificación permite que el docente de lengua extranjera tenga suficientes herramientas tecnológicas para jugar, retroalimentar y enseñar vocabulario de manera significativa motivando el aprendizaje de los estudiantes. Para la investigación el aporte del estudio desarrollado en Quito radica en implementar la herramienta de la gamificación como recurso didáctico que favorezca el rendimiento del estudiante y el aprendizaje de vocabulario en inglés.

### **Referentes nacionales**

Esta investigación se apoya de antecedentes a nivel nacional destacando el aporte realizado desde diferentes metodologías de trabajo para lograr el objetivo en común explícito en este documento, es así, como se desglosan diferentes investigaciones.

En su investigación, Sariyati (2013), condujo un estudio mixto cuasi-experimental para conocer la efectividad del método *Total Physical Response* (TPR) en el dominio del vocabulario en inglés en niños en primer grado de primaria. Con esto buscaba enseñar un grupo de palabras en inglés relacionadas con colores, números, materiales escolares, animales y frutas implementando juegos que impliquen movimiento corporal. El investigador aplicó una prueba previa a todos los participantes, luego los dividió en dos grupos -experimental y control- aplicando el método TPR en el primer grupo y el método convencional en el segundo, tomó notas de campo durante la observación del grupo experimental y aplicó un test posterior a todos los participantes.

El autor halló que esta estrategia aumentó la motivación pues se observó que los estudiantes participaron de las actividades sin mostrar señales de estrés. También indica que los alumnos comprendieron el material de estudio y llevaron a cabo las instrucciones correctamente luego de que el docente demostró la acción y recordó la instrucción. Sin embargo, algunos estudiantes presentaron dificultades para acatar los comandos de manera precisa pues se encontraban muy entusiasmados y “sobreactúan las situaciones o exageran las acciones propuestas”, por ejemplo, golpear la mesa en lugar de tocarla con suavidad como modeló el profesor.

Por otro lado, en la propuesta elaborada por Méndez (2015), los autores enfocan su investigación en implementar una herramienta tecnológica (TIC) que le permita al docente facilitar la enseñanza del inglés de forma didáctica y significativa a los estudiantes del segundo grado, interactuar con el inglés

de forma divertida, ampliando y enriqueciendo su vocabulario teniendo en cuenta las habilidades que poseen en esta edad. Desde estas consideraciones, plantean como objetivo general de la investigación, motivar mediante la integración de TIC el aprendizaje del vocabulario del idioma, y para ello recurrieron a la investigación Cualitativa en un grupo de 15 estudiantes, 5 padres de familia y un docente, utilizando como instrumentos de recolección de información la encuesta, un diagnóstico y la aplicación de un recurso tecnológico.

La investigación tiene como soporte teórico el modelo constructivista y aportes como el de Bruner, Vygotsky y Piaget quienes propusieron 4 principios del aprendizaje y cinco experiencias críticas que contribuyen a una construcción significativa del aprendizaje. Los autores concluyen que implementar herramientas tecnológicas en el aula de clase propicia el desarrollo de competencias, la construcción de nuevos conocimientos y la exploración de nuevos recursos que faciliten el aprendizaje de vocabulario en inglés. Para la presente investigación, el aporte significativo deviene de los recursos implementados en dicho proyecto favoreciendo el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de primaria.

Ahora bien, el autor Castellanos (2016). Refiere que, con el fin de atender a la globalización, a un mundo cada día más tecnificado y al dominio del idioma inglés, se quiere abrir camino a las TIC en la educación inicial para la enseñanza del idioma inglés en la etapa inicial. Desde esta consideración, plantea como objetivo describir el impacto de una estrategia pedagógica basada en TIC en el desarrollo de la competencia léxica del idioma inglés, como lengua extranjera en los niños del grado 01 de transición del Colegio Unión Europea J.T durante el segundo trimestre del 2015. Para ello, se apoya en los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional en un documento elaborado por Fandiño (2010) y la educación inicial. Esta es de enfoque cualitativo con diseño de investigación acción educativa y fue desarrollada con niños y niñas del grado 01 de transición de la institución antes mencionada a través de la implementación de una serie de propuestas con y sin TIC y al análisis de las mismas.

Este estudio concluye en la pertinencia del uso de las tecnologías en el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de edad inicial llevando a facilitar el aprendizaje de vocabulario en inglés. Para la presente investigación, el aporte que hace esta es indispensable, resaltando que el uso de las TIC juega un papel muy importante en el desarrollo de la competencia léxica del idioma inglés y se pretende que estas tengan el mismo impacto en los niños del segundo grado.

Así mismo, se evidencian diversas herramientas enfocadas al aprendizaje del segundo idioma, como aquella lengua que desarrolla habilidades, así pues, como el aporte de Chala, (2017), busca implementar entornos virtuales de aprendizaje a través de la plataforma Moodle para optimizar la producción textual en inglés en estudiantes del grado 6° del Colegio Agustiniiano Norte. El autor refiere que ante las dificultades que presentan los niños y niñas en cuanto a la producción textual del idioma extranjero inglés, se hace necesario implementar otros espacios de aprendizaje fuera de los utilizados en las clases (texto guía, artículos y ayudas audiovisuales) como estrategia didáctica y pedagógica a través de entornos virtuales en este caso la plataforma Moodle que permite un aprendizaje personalizado y constante, incorporando actividades desde foros, videos, chats, wikis, entre otros, logrando que los niños y niñas del grado sexto del colegio Agustiniiano potencien la habilidad de producción textual de manera distinta a la educación tradicional.

En apoyo a la investigación anterior cabe mencionar a Andrade (2019), quien refiere que ante el progreso y el impacto que ha tenido la tecnología en la actualidad es importante repensar la relación que existe entre el sujeto y la tecnología, aclarando la nueva dinámica de aprendizaje que gira alrededor de ella y del inglés, por lo que se hace necesario reconocer e identificar algunas prácticas o recursos tecnológicos que utilizan los estudiantes a diario en cuanto a las TIC y que han facilitado el aprendizaje del inglés en el aula de clase y estudio de la misma en casa. Desde estas consideraciones planteó como objetivo general de la investigación caracterizar los usos que los estudiantes del grado 4° del colegio de la universidad Pontificia Bolivariana le dan a las TIC para el aprendizaje del inglés, para ello, recurrieron a la investigación de tipo cualitativo – descriptivo en un grupo de 32 niños y niñas, utilizando instrumentos de recolección de información tales como pre-test (inicio del proceso) y post-test (finalizado el estudio).

La investigación tiene como soporte teórico a diversos autores como Bonilla (2013), Morchino (2014), Solís y Solano (2014) quienes hablan de la importancia de la aplicación de las TIC como facilitadores en el proceso de aprendizaje del inglés. La autora concluye que los estudiantes del grado 4° utilizan las TIC como medio de búsqueda para hacer traducciones, practicar la pronunciación de las palabras, jugar en línea y ver videos o series y que gracias a esta relación constante con la tecnología se ha permitido un aprendizaje, interés y diversión por aprender el inglés y en el caso del docente facilitar el proceso de enseñanza en esta asignatura.

Para la presente investigación, el aporte deviene de la importancia de implementar las TIC como un recurso facilitador del aprendizaje del inglés especialmente en la adquisición de vocabulario ya

que, tanto estudiantes como docentes hacen uso constante de estas y concluyen que el proceso de aprendizaje es mayor y divertido.

Al hablar de TIC se comprende desde dos concepciones, en primer lugar, como una herramienta de exploración y aprendizaje de la tecnología, en segundo lugar, como una alternativa que contribuye a desarrollar la adquisición de diferentes conocimientos a través de la innovación. Tal actividad se puede evidenciar en lo que concluyen los autores frente a la implementación de herramientas tecnológicas en el aula de clase, lo cual propicia el desarrollo de competencias, la construcción de nuevos conocimientos y la exploración de nuevos recursos que faciliten el aprendizaje de vocabulario en inglés. Para la presente investigación, el aporte enmarca los recursos implementados en la investigación como mejora para el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de primaria.

Así mismo, al hablar de las actividades a realizar dentro de este proyecto se hace énfasis en implementar herramientas en pro del vocabulario en inglés, es por ello, que se hace relevante nombrar a Garibotto (2020) quienes en su investigación identificaron los estilos de aprendizaje de los estudiantes de grado sexto del Colegio IE La Merced ubicado en el municipio de Mosquera. Tenían como objetivo conocer los métodos de enseñanza de vocabulario utilizados por los docentes de la institución y su opinión sobre la educación inclusiva y el inglés. Para esto emplearon un enfoque cualitativo con el método IAP.

Los investigadores concluyeron que la mayoría de los participantes poseen un estilo de aprendizaje asimilador (reflexivos y buenos observadores) o convergente (racionales y objetivos). Por otro lado, encontraron que los profesores perciben la educación inclusiva como, “La necesidad de incluir toda la población escolar en las actividades propias de cada materia teniendo en cuenta sus habilidades, diferencias, capacidades y ritmos de aprendizaje”. En síntesis, el aprendizaje del inglés es relevante, pues permite adaptarse mejor a un mundo globalizado construyendo mayores oportunidades de estudio y trabajo.

En las investigaciones mencionadas anteriormente se hace una recopilación del trabajo de diversos investigadores que abordan temáticas sobre las TIC, plataformas que se han implementado como recursos didácticos, el impacto de las TIC en el proceso de aprendizaje del inglés propiamente en la adquisición de vocabulario y significado de palabras, identificar los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes y lo más importante, el abordaje e impacto de las TIC dentro de la sociedad y su desarrollo.

Lo cual confluye con esta investigación en cuanto a estructura y procedimientos desde el abordaje minucioso y análisis detallado de cada herramienta TIC y recursos didáctico empleados, a su vez de

aquellas definiciones de aprendizaje y del proceso que se desarrolla dentro y fuera de las aulas por parte del docente para el aprendizaje del estudiante en el idioma extranjero, específicamente del inglés.

En cuanto al contexto en el que se desarrolla del presente documento, esta investigación inicia en el Colegio Agustiniانو Floridablanca que está ubicado en el Kilómetro 6 Autopista Floridablanca–Bucaramanga, en el departamento de Santander y cuenta con un campus campestre y una moderna planta física de tres pisos, áreas deportivas, gimnasio, comedores, biblioteca, entre otras. Está ubicado alrededor de una universidad y conjuntos residenciales que oscilan entre estratos 3, 4 y 5 donde las familias se dedican a actividades económicas como comercio y trabajo en empresas. Con el paso de los años, el colegio se ha posicionado como uno de los mejores a nivel del área metropolitana. Actualmente, el colegio Agustiniانو Floridablanca busca lograr el bilingüismo más adelante, para esto, brinda gran importancia a la enseñanza del inglés, con una intensidad horaria de siete horas de clase semanales de esta asignatura y con el uso de un moderno laboratorio de inglés una vez por semana, con el fin de destinar un espacio al uso de las TIC como recurso didáctico en el aprendizaje de la segunda lengua.



**Figura 1.** Planta física Colegio Agustiniانو Floridablanca (2018).

Este proyecto se desarrolla teniendo como base los hallazgos de una prueba diagnóstica institucional del colegio aplicada a grado cuarto en la cual evidencia que los estudiantes al volver a la institución luego de dos años de pandemia por Covid, tienen un nivel de inglés bajo mostrando la necesidad de hacer una revisión documental con un análisis detallado de las diferentes herramientas tecnológicas que se emplean para el aprendizaje del inglés y cuáles han mostrado resultados favorables en su aplicación de modo que, sean recursos didácticos y de fácil acceso para que el docente pueda implementarlos o flexibilizarse de acuerdo a las necesidades propias en su aula de clase.

En conclusión, esta revisión documental para un análisis de contenido pretende un impacto de gran auge a nivel nacional desde el aprendizaje del inglés como segunda lengua que aporta al desarrollo económico, cultural, social, tecnológico y de toda índole de la sociedad colombiana, de

modo que, contribuya a la búsqueda de oportunidades y de habilidades propias al estar inmersos en la era tecnológica, partiendo desde las aulas de clase y desde el quehacer docente.

Por ende, es importante mencionar las normas que orientan legalmente la construcción de este proyecto tales como lineamientos, leyes y decretos concernientes al aprendizaje del inglés.

El Ministerio de Educación Nacional mediante la Ley 115 de febrero 8 de 1994 por la cual se expide la ley general de educación establece la política pública del sistema educativo colombiano. En el artículo 5 señala entre los fines de la educación:

La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación, el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones, La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social, La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo Del mismo modo, en el artículo 21 de esta ley también indica entre los fines de la educación primaria la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera,

Por otro lado, la ley 1651 del 12 de julio del 2013 o “Ley de bilingüismo” modifica los artículos 13, 20, 21, 22, 30 y 38 de la ley 115 de 1994 que tratan el bilingüismo en el país. La ley de bilingüismo establece como objetivos de la educación básica y media los siguientes:

“Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera; el desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera; y el desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera”.

En ese orden de ideas, el ministerio de educación publicó en el 2006 en la serie guías 22 “Los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés” En esta cartilla se establecen los criterios para alcanzar logros de aprendizaje de acuerdo al nivel del estudiante. Se fijan los niveles de acuerdo al Marco Común Europeo, es decir, A1, A2, B1, B2, C1 y C2.

Según este documento, en los grados de primero a tercero se tiene como objetivo alcanzar el nivel A1, mientras que de cuarto a séptimo se busca lograr el nivel A2. A su vez, se dividen los logros de acuerdo a las competencias de “escucha”, “lectura”, “escritura”, “monólogos” y “conversación” y se señalan las competencias lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas. Para los grados de cuarto a quinto, se busca alcanzar el nivel Básico 1 (A 2.1) y se establecen los siguientes logros sobre escucha y vocabulario:



Participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples; identificar de quién me hablan a partir de su descripción física; comprendo información personal proporcionada por mis compañeros y mi profesor, identificar objetos, personas y acciones que me son conocidas en un texto descriptivo cortó leído por el profesor

Cabe aclarar que según el “Marco Común Europeo de referencia para lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación” existen también unos niveles de proficiencia en la lengua extranjera exclusivos para niños. Estos son: Pre- A1 *Starters* para estudiantes de primer a tercer grado, A1 *Movers* para cuarto grado y A2 *Flyers* para quinto grado. El colegio Agustiniانو Floridablanca en el Diseño de Área de Inglés 2022 plantea la meta de alcanzar el nivel Básico 1 (A2.1) al finalizar el cuarto grado.

El programa nacional de inglés *Colombia very well* tiene una vigencia del año 2015 al 2025, busca fortalecer el desarrollo de las competencias en la lengua extranjera y presenta tres enfoques: Estrategias de formación docente y material pedagógico para educación básica y media; Calidad, acompañamiento y financiación para la educación superior; y articulación con el sector productivo. Este plan propone estrategias a largo plazo para colegios públicos y privados con el fin de que para el 2025 los estudiantes hayan alcanzado el nivel B1 + al finalizar la educación media.

En cuanto a las tecnologías de la información y educación, la ley 1341 del 30 de julio del 2009 define los principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones “TIC”. En el artículo 6 de la misma se define como TIC “Conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes”.

Por último, el Colegio Agustiniانو Floridablanca dentro de su propuesta educativa incluye la intensificación de la asignatura de inglés:

“Afianzamiento de la competencia comunicativa en lengua extranjera y la práctica de este idioma, promoviendo programas de intercambio lingüístico y cultural en países extranjeros. Clases en inglés en las asignaturas de Matemáticas y Ciencias Naturales de Jardín a Tercero, y sucesivamente se irán implementando cada año en el grado siguiente”.

En continuidad con el constructo de este documento se realiza la búsqueda de las categorías destacadas dentro de este proceso, realizando la conceptualización de las mismas, delimitando la definición de cada una de ellas, de modo que su abordaje, amplía el conocimiento acerca de lo que se

debe involucrar en el escrito y que nos da respuesta a la pregunta problematizadora. Estos conceptos se organizan de la siguiente manera:

### **Tecnología de la información y comunicación (TIC)**

Las TIC pueden ser entendidas desde la Teoría de Usos y Gratificación planteada por Katz, Blumler y Gurevitch (1974), como una habilidad que contempla las características de la máquina haciendo referencia a los procesos creativos del hombre para satisfacer sus necesidades e intereses. Complementando la idea, Baelo y Cantón (2009) mencionan que las TIC son una “realización social que facilita los procesos de información y comunicación, gracias a diversos desarrollos tecnológicos, en aras de una construcción y extensión del conocimiento que derive en la satisfacción de las necesidades de los integrantes de una determinada organización social” (p. 2). En otras palabras, el uso de las TIC se ha convertido en algo necesario para el desenvolvimiento en una sociedad que deviene de los constructos culturales, educativos y económicos que determinan la utilidad y el valor que se le da en cualquier momento.

Al igual, Gómez (2002) expone que el uso de la tecnología vislumbra dos asuntos, “Una práctica que parte de la racionalidad de la máquina y otra, más libre y espontánea, que parte de la imaginación del usuario” (p. 293) por lo que se podría decir que las TIC funcionan a partir de unas características asociadas a su diseño y el uso de estas apunta a las necesidades e interés de un contexto dado.

Las TIC también pueden ser entendidas como “el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido)” Belloch (2012) p.1, al respecto, son herramientas que “las personas usan para compartir, distribuir y reunir información, y comunicarse entre sí, o en grupos, por medio de las computadoras o las redes de computadoras interconectadas” (Cobo, 2009, p. 305). Gracias a lo anterior podemos concluir que las tecnologías han ayudado a que la sociedad evolucione rápidamente contribuyendo a facilitar y preservar la vida humana.

Por otra parte, las TIC “constituyen herramientas o instrumentos mediadores de la actividad mental constructiva de los alumnos y de los procesos de enseñanza” Coll, Mauri y Onrubia (2008) p.33, afirma que las TIC son instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras generaciones los conocimientos y los aprendizajes adquiridos.

Todas ellas, desde las utilizadas en la realización de las pinturas rupestres del paleolítico superior, hasta las que permiten captar y transmitir imágenes y mensajes mediante un teléfono móvil o Internet a miles de kilómetros de distancia, reposan sobre un mismo principio: la posibilidad de utilizar sistemas de signos (lenguaje oral, lenguaje escrito, imágenes estáticas, imágenes en movimiento,

símbolos matemáticos, notaciones musicales, sonidos, etcétera) para representar determinada información y transmitirla. Sin embargo, Coll (2014) aclara que las TIC, se diferencian según la forma en la que está representada la información por las características propias de su transmisión a otros agentes.

El concepto de uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC), para la presente investigación, será entendido como punto de partida en el aprendizaje de vocabulario en inglés, planteado como un recurso didáctico que fortalecerá en los estudiantes el aprendizaje y llevará a que no solo aprendan vocabulario y estén motivados en la clase, si no que hagan buen uso de la tecnología y los recursos que este ofrece.

Por ello, las TIC se han convertido en un elemento esencial para el desarrollo cultural, político, económico y, en especial, en el campo educativo donde “elevan la calidad del proceso educativo, derribando las barreras del espacio y del tiempo, permitiendo la interacción y colaboración entre las personas para la construcción colectiva del conocimiento, facilitando el acceso a fuentes de información de calidad y el desarrollo de los individuos” Cobo (2009) p. 306)

Dentro de los recursos que las TIC ofrece, se tendrán en consideración en la presente investigación el computador, el celular, la tableta y las herramientas tecnológicas como *kahoot*, *Árbol ABC*, *Live Worksheets*, *Quizziz*, *Lingo Kids*, *Quizzlet*, *Word Wall* y *Educaplay*. Dichos dispositivos tecnológicos y herramientas serán abordados como “aquellos materiales y equipos tecnológicos que registran, reproducen, difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar el conocimiento, y especialmente motivar aprendizajes y actitudes” Rodríguez (2010) p. 20.

### **Recursos TIC para el aprendizaje de vocabulario en inglés**

En una era donde lo digital y el inglés juegan un papel importante en la vida del ser humano, se cuenta con la gran ventaja de las TIC y su accesibilidad, lo que facilita el aprendizaje del inglés, y en particular del vocabulario, ya que abre un sin fin de puertas para usar recursos de la web con los estudiantes. Hoy en día, ya se cuenta con recursos como video beam y pizarras digitales. Su uso durante las clases motiva a los estudiantes generando aprendizajes significativos e interés por lo que se está aprendiendo a diferencia de unos años atrás donde se limitaba al papel y el tablero. Esto también permite poder reproducir vídeos que es una forma de entender el vocabulario dentro de su propio contexto y ayudan a que los estudiantes adquieran una correcta pronunciación y acostumbren su oído al inglés de hablantes nativos.

Uno de los recursos TIC que se pueden emplear en el aula para la adquisición de vocabulario como *Live Worksheets*, *Arbol ABC*, *Quizziz* entre otras que nos ofrecen vídeos, juegos y actividades

prácticas para recordar palabras en inglés que, por lo general, resultan difíciles de aprender. Además de estas páginas, existen sitios web en los que se puede diseñar actividades propias como quices, pasapalabras y actividades de unir.

Teniendo en cuenta lo anterior y en relación con la finalidad de esta investigación, se realiza un análisis de contenido de las aplicaciones TIC descritas anteriormente y su impacto en el aprendizaje de vocabulario de inglés en el aula de clase.

### **Recurso didáctico**

Díaz (2021) define que, “Los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente”. En ese orden de ideas, Morales (citado en Vargas, 2012) entiende como recurso didáctico al “conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje”.

Según Marqués (2010) para que un recurso sea “didáctico” debe contribuir a la consecución de los objetivos de aprendizaje y presenta ejemplos tales como guías didácticas, manuales, plantillas, formatos, etc. De acuerdo a estas definiciones, implementar en el aula de clase recursos didácticos contribuye a facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, llevándolos a estar motivados, generar autonomía y aprender significativamente.

En la presente investigación, se abordan dichos conceptos desde el análisis de contenido identificando las características nombradas para esta categoría con el fin de dar continuidad a mantener el interés y motivación del aprendizaje del estudiante en la segunda lengua.

De este modo, se toman como referentes teóricos que soportan esta investigación, destacando las principales teorías que serán abordadas como sustento a lo largo de este documento:

### **Teoría del aprendizaje**

Al hablar de aprendizaje o buscar un teórico específico que nos define dicho término es algo complejo ya que ninguno responde satisfactoriamente a esta definición porque cada período de la vida tiene su propio aprendizaje y varía de acuerdo a cada etapa de desarrollo.

Para Piaget el aprendizaje varía de acuerdo a las 4 etapas de desarrollo del conocimiento (etapa sensorio motriz (0 a 2 años) preoperacional (2 a 7 años) de operaciones concretas (7 a 12 años) y la etapa de operaciones formales (12 a vida adulta)) y a los tres factores que influyen en el aprendizaje (El factor cognitivo, el afectivo-social y el ambiental y de organización de estudio) en otras palabras el aprendizaje es un proceso mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia (pre saberes), su edad, la manipulación de material y la relación con los demás genera y construye conocimiento,

modificando lo que él ya trae consigo en forma activa a los esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante los procesos de asimilación y acomodación.

En cambio, para Vygotsky el aprendizaje se da de acuerdo al contexto en que el estudiante se desenvuelve y la relación que este tiene con su comunidad, familia, cultura, instituciones, entre otros. Estos son agentes de desarrollo que promueven y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización permitiendo que haya una apropiación de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

Concluyendo con lo mencionado anteriormente estas teorías tanto la de Piaget como la de Vygotsky aportan a esta investigación, puesto que, permiten centrarnos en la edad de los estudiantes y determinar qué procesos influyen a la hora de aprender y la importancia del contexto para generar nuevos aprendizajes, en nuestro caso para buscar herramientas pertinentes acordes a la edad del aprendiz y que fortalezcan el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de grado cuarto.

### **Pautas para el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés**

La adquisición de vocabulario en inglés lleva implícitos una serie de pautas tendientes para facilitar el aprendizaje a la medida que se avanza en el nivel de complejidad, por ende, Mona (2013) propone las siguientes:

- ✓ El aprendizaje de vocabulario en inglés debe apuntar a las necesidades de los estudiantes, en otras palabras, conocer sus habilidades, motivaciones y gustos para luego relacionarlo con el vocabulario que se vaya a trabajar y en la medida posible generar actividades acordes al nivel correspondiente y que sean llamativas.
- ✓ Obtener con el aprendizaje del vocabulario autonomía ya que se quiere que los alumnos se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje.
- ✓ Eficacia de los métodos y estrategias que se emplean, es importante que el docente indague y busque métodos y estrategias pertinentes a los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes convirtiendo al niño en parte activa del aprendizaje y llevándolo a que fuera de casa siga avanzando en su aprendizaje, fortaleciendo la autonomía.
- ✓ Motivación constante en el trabajo personal de los estudiantes, en otras palabras, es importante incentivarlos llevándolos a que vean su trabajo, sean conscientes de sus avances, sus logros y crean que son capaces de comunicarse en inglés e intercambiar información en una segunda lengua que no es la materna, así se motivará y querrán aprender más.

✓ Reconocer que el aprendizaje de vocabulario no es sencillo de aprender, por ende, el docente debe conseguir que sea adquirido de forma consciente y que ellos sepan lo que están aprendiendo, por esta razón, no se trata de darles listas de palabras para que las memoricen, al contrario, es hacer las clases amenas y que los estudiantes comprendan la importancia de las palabras para comunicarse en determinada situación.

✓ Acabar con la monotonía en clase combinando actividades variadas para trabajar con el vocabulario, el aprendizaje de vocabulario tiende a ser repetición y memoria por ende hace que el estudiante pierda el interés por aprender. Lo ideal es que se realicen actividades lúdicas empleando las nuevas tecnologías y se involucre la parte de la escritura, habla, escucha, observación y sobre todo que se vivencie el aprendizaje.

Para Pérez (2010) la adquisición de vocabulario facilita el proceso de aprendizaje de una segunda lengua en cuanto a la escritura, pronunciación, lectura, entre otras. Cuando hablamos que hemos aprendido un nuevo término en nuestro vocabulario debemos comprender que este, forma parte de nosotros en todos los niveles fónicos: La pronunciación correcta, la ortografía ya que en algún momento de nuestra vida se debe colocar por escrito, semántico ya que debemos aprender a incluir estos términos en nuestras conversaciones dándole el uso correcto y, por último, gramatical para saber emplearla en todas sus formas posibles demostrando así habilidad y control de la palabra.

Además, Pérez (2010) plantea dos procesos complementarios a la hora de realizar una apropiación al nuevo término, la adquisición y el aprendizaje. La adquisición referida a eso que se aprende de forma espontánea, mientras que en el aprendizaje se debe realizar un esfuerzo y el sujeto debe ser consciente de esta nueva adquisición.

Por otra parte, para el aprendizaje de una segunda lengua debe partir desde la palabra y desde esta llegar a todos los niveles de la lengua y para que los estudiantes tengan un dominio del nuevo conocimiento y lo puedan aplicar a su diario vivir son indispensables una serie de etapas por su parte, ya que ellos mismos deben ser los que generen la necesidad de aprender palabras nuevas, identifiquen y comprendan el nuevo significado y empleen la mejor estrategia personal para la memorización y la aplicación en un contexto dado. En este orden de ideas, lo más importante y a la vez complicado es retener este nuevo término y para ello, hay una serie de técnicas como la repetición, asociación de imágenes, estrategias sensoriales, mnemotécnicas y mecánicas, en cuanto al vocabulario hay que hablar de las diferencias entre los dos tipos que se encuentran, el vocabulario activo es aquel que emplean los estudiantes en un lenguaje cotidiano y el vocabulario pasivo es aquel que no se usa pero si conocen y está referido a un registro lingüístico.

Por último, Pérez (2010) menciona unas pautas para el aprendizaje de vocabulario en inglés siguiendo una metodología flexible y abierta adaptada a las necesidades de cada estudiante, entre ellas encontramos:

- ✓ Convencionales: Consiste en ejercicios de repetición con un aprendizaje mecánico y aislado. En el aula de clase se lleva a cabo con una corta explicación del profesor, tras el cual realiza unos ejercicios de forma individual que al final son corregidos. Estas actividades pueden consistir en relacionar palabras con imágenes o definiciones, sinónimos y antónimos o agrupar vocabulario en campos semánticos.
- ✓ Lúdicas: son mecánicas y se siguen sin contextualizar la palabra, se puede trabajar en parejas o grupos pequeños por lo que lo hace más dinámico. Algunas actividades lúdicas pueden ser crucigramas, sopas de letras, ahorcado, palabras encadenadas, entre otras.
- ✓ Contextuales: estas actividades integran las palabras en un contexto a través de un texto, así es como los estudiantes comprenden el significado fácilmente y si se les ofrecen textos sobre temas por los cuales sientan curiosidad será más llamativo y significativo. Es posible trabajar con textos orales y escritos como noticias.
- ✓ Realistas: en esta metodología se utiliza material concreto como folletos, videos, publicidad, audios, revistas, entre otras, motivando al estudiante y logrando un aprendizaje significativo. Se pueden realizar actividades como entrevistas analizando el vocabulario.
- ✓ Constelaciones: esta es una nueva forma cooperativa y dinámica de aprender nuevo vocabulario creando conexiones entre palabras.
- ✓ Dramatizaciones: se refiere a las palabras más allá de ser pronunciada, al lenguaje no verbal.

A través de esta se pueden crear actividades como charadas que consiste en realizar mínimas o dramatizaciones de la palabra u oración dada para que sea adivinada.

En segundo lugar, cabe mencionar aquella teoría que día a día muestra su alcance desde la asimilación de aquellas necesidades de los estudiantes con el fin de ser respondidas por el docente a través de esas tendencias que favorecen el aprendizaje.

### **Teoría de aprendizaje por descubrimiento**

Esta teoría se aborda durante este artículo investigativo como aquel aprendizaje al cual se quiere llegar con los estudiantes de grado cuarto (4) que permite que a través de un proceso guiado y orientado empleando las TIC como recurso didáctico, favorezca e incentive frente a la importancia del aprendizaje del inglés en el auge de dar respuesta a aquella necesidad de tener conocimientos y

bases sólidas en el abordaje de esta segunda lengua, que aporte al desarrollo personal y de la sociedad a la cual hace parte.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe mencionar que la teoría de aprendizaje por descubrimiento, es propuesta por Jerome Bruner el cual parte de identificar la finalidad del aprendizaje por descubrimiento llevando al estudiante a construir sus propios conocimientos partiendo de herramientas que el docente emplea como medio que encamine y guíe su aprendizaje, en este orden, el sujeto se ve inmerso a descubrir, explorar y encontrar diferentes oportunidades en situaciones ligadas a llevar el aprendizaje a su vida cotidiana manteniendo el interés por lo que se le está enseñando, o lo que Bruner denominó alcanzar un aprendizaje significativo en el sujeto (Eleizalde, 2010).

Por otro lado, cabe destacar que el aprendizaje en esta teoría cognoscitiva propuesta por Bruner hace una muestra de reconocer el aprendizaje como un proceso activo, en el cual se realiza un constructor de conocimiento partiendo del contexto actual con el conocimiento previo del mismo, este proceso se realiza a través de la búsqueda de la información, de establecer hipótesis de posibles soluciones y toma de decisiones que conlleven a argumentar y justificar el aprendizaje.

En la presente investigación, se quiere que el sujeto (estudiante) aprenda una segunda lengua mediante el descubrimiento de vocabulario en inglés gracias a la interacción que realiza el docente con él en la construcción del mismo, así, como lo plantea Vygotsky, Piaget, Bruner y Pérez.

Así pues, en este artículo investigativo se propone la siguiente metodología destacando el paso a paso para el abordaje total de la problemática, se identifique el alcance del estudio y se planteen los instrumentos e intencionalidad de los mismos para dar continuidad a los resultados, conclusiones y recomendaciones respectivas del trabajo desarrollado.

Al hablar de metodología, se pretende a continuación describir el enfoque pedagógico, el tipo de investigación, las etapas de la investigación, los instrumentos de evaluación creados para las TIC y la respectiva herramienta de análisis de contenido.

## **Metodología**

### **Enfoque metodológico**

El enfoque de esta investigación es una etnografía educativa con postura crítico hermenéutica, es relevante identificar la etnografía educativa como aquel proceso que permite la descripción cultural, la interpretación y recopilación de datos significativos que conlleven a la comprensión de sucesos específicos en respuesta a una necesidad identificada a lo que se nombra como aquella necesidad



educativa que se ha evidenciado desde un diagnóstico, así mismo al hablar de una postura crítico hermenéutica.

Se hace necesario destacar la importancia de la reflexión, el análisis, la interpretación y comprensión del uso de TIC específicas aplicada al aprendizaje del inglés, lo que permite un abordaje de la estructura y el significado de esta en el vocabulario de los niños de primaria, desde esos inicios y bases para el aprendizaje de la segunda lengua.

Teniendo en cuenta lo anterior acompañado con el objetivo general de este artículo se evidencia la relación existente entre la dinámica descriptiva en la cual se pretende identificar los recursos didácticos empleados a través de las TIC que han permitido el aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños, de modo que, se realice una reflexión crítica y retroalimentación de selección de documentos y herramientas TIC para dar continuidad al aprendizaje de la segunda lengua o el abordaje del inglés.

### **Tipo de investigación**

De acuerdo con el diseño de investigación, el enfoque e intención del presente documento se determina que corresponde a una investigación cualitativa con un método hermenéutico crítico de análisis temático con el cual se pretende realizar una evaluación del recurso didáctico que se ha usado a través de las TIC para el aprendizaje de inglés en niños de grado cuarto.

El enfoque cualitativo posibilita analizar de manera amplia el aporte de diferentes autores y herramientas tecnológicas para el aprendizaje del inglés en niños pues este tipo de investigación se centra en el estudio de fenómenos, explotándolos desde la perspectiva de los participantes en su entorno y en relación con su contexto (Hernández, 2014). Para esto, se proponen dos (2) matrices de recolección de información las cuales serán comparadas con el fin de dar respuesta a la pregunta problematizadora del actual escrito.

Cabe resaltar que de acuerdo a fuentes consultadas se establece que el análisis de documentos bajo la elección de categorías propias del objetivo de la investigación y entorno a la pregunta problematizadora se seleccionan recursos en común que permitan determinar cómo se puede solucionar el problema, para ello, se hace énfasis en el análisis contenido reflexivo, el cual va ligado al aporte pedagógico de esta investigación brindando herramientas y aplicaciones que sean útiles para los docentes que al ser llevadas al aula de clase en su quehacer contribuyen al aprendizaje de vocabulario en la segunda lengua, de modo que, se mantenga el objetivo en los estudiantes a los cuales le son aplicados los recursos didácticos aquí mencionados.

Así mismo, el nivel de la investigación es de contenido descriptivo respecto a la comparación de los recursos didácticos empleados y la revisión bibliográfica de investigaciones que han usado dichos recursos, en los cuales se establezca una evaluación de los usos, conclusiones y metodología del mismo.

### **Etapas de la investigación - métodos y técnicas de recolección de información**

Para la ejecución del proyecto de investigación en pro del cumplimiento del objetivo general se plantean tres fases las cuales dan respuesta a cada uno de los objetivos específicos, empleando instrumentos de recolección de datos tales como la prueba diagnóstica, las matrices de análisis de información y, por último, el análisis de contenido reflexivo.

A continuación, se presentan los diferentes objetivos, etapas e instrumentos implementados en el presente estudio:

Tabla 1.

#### *Etapas e instrumentos de la investigación*

<b>Objetivo</b>	<b>Etapas</b>	<b>Instrumento</b>
<b>Objetivo 1:</b> Establecer las principales formas o tendencias de aprendizaje de vocabulario en inglés.	<b>Etapas 1:</b> Se realizó una prueba diagnóstica institucional de inglés a los niños de cuarto grado del Colegio Agustiniانو Floridablanca. Esto con el fin de revisar los pre-saberes de los estudiantes respecto a vocabulario, gramática, escucha y lectura. Cabe aclarar que la prueba fue aplicada por la docente en un formato de autoría institucional.	Prueba diagnóstica (ver Anexo 1)
<b>Objetivo 2:</b> Conceptualizar el uso de las TIC como recurso didáctico a partir de sus características y de los recursos existentes.	<b>Etapas 2:</b> Realizar un proceso de evaluación sobre el uso de las TIC como recurso didáctico en el aprendizaje del vocabulario en inglés.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matriz de fuentes secundarias (ver Anexo 2).</li> <li>• Matriz de evaluación del uso de TIC (ver Anexo 3).</li> </ul>

<p><b>Objetivo 3:</b> Señalar las TIC que se pueden utilizar como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés.</p>	<p><b>Etapa 3:</b> Analizar el uso de la TIC como recurso didáctico y comparar con otros estudios, con el fin de identificar las principales TIC que se pueden utilizar como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés</p>	<p>Análisis de contenido reflexivo</p>
---	---	--

*Nota:* Elaboración propia (2022)

### **Análisis de la información**

Implementando la metodología de investigación cualitativa, este artículo se apoya de fuentes primarias y secundarias. Las primarias se componen del trabajo de aula a través de un diagnóstico institucional evidenciando las necesidades que llevaron a que este proyecto fuera planteado; las secundarias están relacionadas con la información recopilada de estudios sobre la implementación de las TIC en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

### **Instrumentos de recolección de datos**

Para esta investigación se emplea una prueba diagnóstica institucional y dos (2) matrices de información partiendo de categorías específicas, las cuales, encaminan este proceso de investigación hacia la comparación u obtención de conclusiones y resultados de la evaluación del uso de las TIC. Una de las matrices corresponde a la evaluación de investigaciones en las cuales se utilizaron diferentes TIC para el aprendizaje del inglés, mientras la segunda busca evaluar como fuente primaria, el uso de algunas aplicaciones TIC en el aprendizaje de vocabulario en inglés.

### **Prueba diagnóstica**

Como señalan Castillo y Cabrerizo (citado en Hernández, 2016) el diagnóstico educativo no debe ser una “acción unilateral y terminal” sino un ejercicio que guíe la enseñanza de manera tal que se recojan datos sobre los saberes de los estudiantes que permitan continuar el proceso de aprendizaje. El diagnóstico implementado en la presente investigación consiste en una prueba escrita de autoría institucional aplicada por la docente al inicio del año escolar para evaluar el nivel de los estudiantes de cuarto grado del Colegio Agustiniانو Floridablanca en cuanto a vocabulario, gramática, escucha, lectura y escritura.

Dicha prueba consta de siete partes: (1) *Listening* (escucha) de conversaciones cortas; (2) selección del verbo correcto de acuerdo con las imágenes provistas; (3) selección del verbo o de la estructura

gramatical correcta de acuerdo al contexto; (4) lectura; (5) gustos; (6) estilo de aprendizaje (individual, en parejas o grupal); (7) y el ejercicio de vocabulario y escritura *All about me* (Todo sobre mí) en el que los alumnos debían escribir sobre su color, animal, comida, libro y actividad favoritas en inglés (ver Anexo 1).

### **Matriz 1:**

Esta matriz consiste en una adaptación de la propuesta por Veenema (2017) en la matriz del estudio propuesto se ubican siete investigaciones en las cuales se presentan estudios de recursos didácticos empleados para el aprendizaje del vocabulario en inglés para niños, para la construcción de esta matriz se tienen en cuenta los siguientes criterios de evaluación que conllevan a obtener conclusiones o hallazgos específicos y propios del objetivo propuesto. Los criterios se describen a continuación (ver Anexo 2):

- ✓ Nombre del instrumento: Matriz de fuentes secundarias sobre evaluación del uso de TIC como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés.
- ✓ Autor: En este ítem se indica el nombre de los autores de la investigación que será analizada.
- ✓ Tipo de investigación: En este ítem se verifica la información respectiva a la metodología desarrollada en las investigaciones encontradas con el fin de conocer qué se realizó y qué validez o resultado tuvo el estudio.
- ✓ Muestra: A quién fue dirigida la investigación.
- ✓ País: Lugar en el que se desarrolló la investigación, de allí se evidencia el desarrollo nacional e internacional frente al uso de las TIC en inglés.
- ✓ Objetivo del estudio: En este criterio se coloca el objetivo de la investigación analizada con el fin de identificar la coherencia con los resultados y el desarrollo propio de la investigación.
- ✓ Principales hallazgos: En este criterio se tiene en cuenta la pregunta problema, la metodología y las conclusiones de la investigación con el fin de destacar si el recurso empleado fue favorable o no.
- ✓ Conclusiones: En este ítem se mencionan las conclusiones que se obtuvieron en la investigación.
  - ✓ Recomendaciones: Se mencionan algunas recomendaciones que desde la lectura del documento los investigadores pueden tener en cuenta para dar continuidad a su proceso investigativo.

### **Matriz 2:**

Esta matriz pretende analizar recursos tecnológicos a través de una serie de ítems que contribuirán a dar respuesta al objetivo 2 de la investigación en cuanto al aprendizaje de vocabulario en inglés

tomando como punto de partida las investigaciones descritas en la matriz 1, entre ellas se encuentran los siguientes criterios (ver Anexo 3):

- ✓ Nombre del instrumento: Matriz de evaluación del uso de las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario en inglés.
- ✓ Nivel al que va dirigido: Se describe el tipo de población para la cual ha sido creada la aplicación.
- ✓ Facilidad de acceso: Allí se menciona cómo es el ingreso o acceso a la aplicación
- ✓ Nivel de complejidad: Se describe cómo es el proceso de evaluación de la aplicación si existe alguna construcción ascendente, por niveles, edades o categorías en las cuales se desarrollan las temáticas a trabajar.
- ✓ Coherencia conceptual: En este ítem se describen si existen temas en especial que se trabajan en la aplicación, si se logra con el objetivo del aprendizaje, si presenta formas interactivas o si hay categorías de objetos o conceptos que deben aprender.
- ✓ Formas de presentación: Este criterio va ligado hacia la creatividad, publicidad, creación de contenido y cómo es presentado a quienes lo usan, de modo que, se pueda establecer si incentiva a la participación.
- ✓ Formas de interacción: Se evalúa si la herramienta permite la participación individual, grupal, activa o pasiva.
- ✓ Ventajas: Se describen los aspectos positivos observados en la herramienta.
- ✓ Desventajas: Se describen los aspectos negativos o por mejorar observados en la herramienta.
- ✓ Formas de inclusión: Teniendo en cuenta el auge del proceso de inclusión dentro y fuera del aula de clase, se especifica qué herramientas se emplean dentro de la aplicación para dar cumplimiento o abordar a toda la población.

## **Resultados**

De acuerdo a la aplicación de los instrumentos propuestos, el análisis de contenido de acuerdo a los criterios de evaluación y los hallazgos obtenidos durante este proceso se mencionan los siguientes resultados, teniendo en cuenta la muestra y fuentes consultadas:

### **Resultados del instrumento 1: Prueba diagnóstica**

La prueba diagnóstica implementada a nivel institucional al inicio del año lectivo fue calificada de manera cualitativa empleando los siguientes criterios de evaluación: *Low* (bajo), *Basic* (básico), *High* (alto) y *Superior* (superior). Esta arrojó que 10 de 25 estudiantes obtuvieron un desempeño bajo (*low*), 11 de ellos obtuvieron un desempeño básico (*basic*), 3 alumnos alcanzaron un nivel alto (*high*) y sólo 1 obtuvo una calificación considerada superior (*Superior*).

**Resultados del instrumento 2: Matrices**

Para la matriz 1 fueron tomados siete documentos que se analizaron detalladamente arrojando los siguientes resultados:

Tabla 2.

*Matriz de fuentes secundarias sobre evaluación del uso de las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés*

<b>Autor</b>	Nedaa, W., I. Zohhud
<b>Tipo de estudio</b>	Mixto
<b>Muestra</b>	20 profesores españoles y palestinos
<b>Instrumento de recolección de datos</b>	Un cuestionario y una entrevista. El cuestionario constó de dos partes: la primera recoge información personal de los docentes como edad, sexo, nivel académico, experiencia docente, escuela en la que trabaja; mientras la segunda consistió en 33 ítems sobre perspectivas sobre el uso de videojuegos en niños de primaria, actitudes de los estudiantes frente a los videojuegos en el aprendizaje de vocabulario en inglés y el efecto de estos juegos en el aprendizaje de vocabulario en inglés en cuanto a género.
<b>País</b>	Palestina
<b>Objetivo del estudio</b>	Conocer la perspectiva de los docentes de inglés como segunda lengua respecto al uso de videojuegos para computadoras en el aprendizaje del inglés y evaluar si su punto de vista se ve afectado por la nacionalidad y por variables independientes tales como edad, género, nivel académico y los años de experiencia.
<b>Principales hallazgos</b>	Los investigadores encontraron que 19 de 20 (90%) participantes tienen actitudes positivas en torno al uso de videojuegos en el aprendizaje de vocabulario en inglés, sin embargo, solo el 55 % de los entrevistados indicó usarlos en realidad.  Los profesores reconocen que los videojuegos aumentan la motivación de los estudiantes, atraen la atención, fomentan la autonomía, estimulan el interés y les brinda la oportunidad de revisar y editar sus respuestas.

	<p>Los investigadores señalan las siguientes ventajas del uso de videojuegos en el aprendizaje de vocabulario: ayudan a recordar nuevas palabras fácilmente, incrementan la habilidad de usar y aprender vocabulario, animan a evocar vocabulario, incrementan la productividad en vocabulario, mejoran la efectividad, los estudiantes la prefieren y conectan a los estudiantes con el aprendizaje de vocabulario en casa. También señalan que ayudan a los estudiantes con un ritmo de aprendizaje lento a aprender mejor, ayuda a los estudiantes tímidos a participar y resuelve las debilidades de los estudiantes en vocabulario.</p> <p>En cuanto a género, los investigadores encontraron que el 50% de los participantes consideran que los hombres son más activos en su proceso de aprendizaje usando juegos en línea. También encontraron que el género no afecta la opinión del docente. Sin embargo, esto sí afecta la aplicación de juegos pues son empleados en la enseñanza por 70% de las docentes mujeres y por el 50% de los docentes hombres.</p> <p>Por otro lado, los resultados arrojaron que la nacionalidad no afectó la opinión de los participantes.</p>
<p><b>Conclusiones</b></p>	<p>Tanto docentes palestinos como españoles tienen opiniones positivas sobre el uso de videojuegos de computadora para la enseñanza de vocabulario en inglés. Estos juegos ayudan a incrementar la motivación, memorizar palabras fácilmente, incrementar el interés en el uso del vocabulario, lograr que los estudiantes sean más activos y alentarlos a aprender de manera independiente.</p> <p>Sin embargo, a pesar de que los participantes señalaron la importancia del uso de videojuegos en las clases, no los utilizan activamente. Además, el estudio arrojó que los profesores más jóvenes (26-35 años) usan con mayor frecuencia los videojuegos que aquellos que tienen 46 años de edad o más.</p> <p>La nacionalidad es un factor que no afectó las perspectivas de los docentes.</p> <p>La mayoría de los docentes emplean poco los juegos debido a poco conocimiento sobre ellos.</p> <p>Los profesores españoles confirmaron que utilizan recursos en línea como <i>Kahoot</i>, <i>Clicknlearn</i>, <i>Hangman</i>, <i>Judo Land</i>, <i>Crossword</i>, <i>Find the words</i>, <i>Oup.com</i> y <i>Oxford rooftop</i>. Los profesores palestinos emplean los siguientes</p>



	<p>juegos: <i>Fin Brain, Fast English, Spelling Bee, British Council games, Fun English, Concentration Game, Hang Mouse, Match Game y Build words.</i></p> <p>Los estudiantes deberían jugar videojuegos de computadora para activar su interés y deberían ser educados para tomar conciencia del buen uso de estas herramientas en el aula de clase. Los profesores deberían recibir entrenamiento para usar los videojuegos con propósitos educativos.</p>
<b>Recomendaciones</b>	Se recomiendan otros estudios sobre diferentes poblaciones de docentes y comparar las opiniones basadas en la nacionalidad.

<b>Autor</b>	Grazón, M., Fiorella, A.
<b>Tipo de estudio</b>	El tipo de estudio es investigación-acción con un enfoque cualitativo y con una observación participante.
<b>Muestra</b>	Esta investigación estuvo dirigida para los niños de primer año de educación básica, con cinco años de edad.
<b>Instrumento de recolección de datos</b>	Como técnicas de recolección de datos se utilizaron una encuesta con preguntas abiertas, la observación participante y la bitácora de la implementación de la innovación
<b>País</b>	Guayaquil, Ecuador.
<b>Objetivo del estudio</b>	Impartir estrategias de aprendizaje, usando una plataforma virtual para el desarrollo y comprensión de consignas e instrucciones básicas para una clase de inglés para niños de primer EGB
<b>Principales hallazgos</b>	Se logró con dos la innovación al 90%, aunque con ayuda de la plataforma virtual <i>Live Worksheets</i> , las aprendices lograron un entendimiento de la materia en consignas, instrucciones y comandos, aun se les dificulta hablarlo.

	<p>La implementación de estrategias para la enseñanza del idioma inglés desde la plataforma <i>Live Worksheets</i> logró una mejoría en la comprensión e identificación de consignas e instrucciones básicas</p> <p>Se logró que las aprendices logren manejar la plataforma <i>Live Worksheets</i> comprendiendo la información recibida y plasmando un buen rendimiento en sus notas</p> <p>Se pudo lograr que, dos de los tres aprendices identifiquen y comprendan consignas e instrucciones.</p>
<b>Conclusiones</b>	<p>La metodología ESL ayudó a los aprendices en el desarrollo de aprendizaje significativos en el idioma inglés.</p> <p>El uso y conocimientos de las TIC ayudaron en el conocimiento y aprendizaje para la comprensión e identificación de consignas e instrucciones en el idioma inglés.</p> <p>El conocimiento de destrezas digitales ayudó en el aprendizaje del idioma inglés a niños de primer año EGB por medio de una plataforma educativa virtual.</p> <p>El uso de la plataforma <i>Live Worksheets</i> ayudó en el desarrollo de las actividades para la comprensión y entendimiento de una lengua extranjera en los aprendices de primer año</p>
<b>Recomendaciones</b>	<p>Realizar una conversación previa con los padres de familia sobre el compromiso de su participación en el desarrollo educativo del aprendiz para ayudarlo y motivarlo en desarrollar mejores habilidades en el idioma inglés.</p> <p>El uso de material didáctico para la docente, como recurso extra en el manejo del idioma inglés, en modalidad virtual.</p> <p>La investigación previa de otros recursos tecnológicos como videos, otras.</p> <p>Realizar una conversación previa con los padres de familia sobre el compromiso de su participación en el desarrollo educativo del aprendiz para ayudarlo y motivarlo en desarrollar mejores habilidades en el idioma inglés.</p>

	<p>El uso de material didáctico para la docente, como recurso extra en el manejo del idioma inglés, en modalidad virtual.</p> <p>La investigación previa de otros recursos tecnológicos como videos, otras aplicaciones web para impartir actividades extra.</p>
--	--

<b>Autor</b>	Pareja, C.
<b>Tipo de estudio</b>	Investigación aplicada,
<b>Muestra</b>	50 alumnos en edades entre 9 y 11 años de edad
<b>Instrumento de recolección de datos</b>	Prueba de conocimientos para medir el grado de aprendizaje de la gramática y del vocabulario que consistió en un examen dividido en 20 preguntas de gramática y 10 de vocabulario.
<b>País</b>	Lima, Perú.
<b>Objetivo del estudio</b>	Analizar la influencia del programa “Me divierto con Kahoot” “en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica, con una muestra de 50 alumnos”.
<b>Principales hallazgos</b>	Al utilizar la plataforma Kahoot en el proceso de enseñanza y evaluación en el proceso educativo puede obtenerse mejores resultados, ya que es una herramienta de tecnología diferente que genera emoción y eleva el interés de los alumnos en la participación, logrando buenos resultados en el proceso de los estudiantes. También se concluye que Kahoot es una herramienta de aprendizaje novedosa que funciona como un apoyo para el proceso de aprendizaje y evaluación, en donde el rol que juega el docente es muy

	<p>importante pues existen factores pedagógicos que influyen de una u otra forma en el nivel de aprendizaje, propiciando un ambiente de acercamiento y empatía con los alumnos a fin de lograr los objetivos planteados en el curso.</p>
<p><b>Conclusiones</b></p>	<p>El uso de la plataforma en “me divierto con Kahoot” mejora el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el Colegio Particular San Francisco College de la ciudad de Ica, habiéndose obtenido para esta dimensión de acuerdo a la prueba de Wilcoxon un valor de <math>P= 0.003</math>.</p> <p>El uso de la plataforma “me divierto con Kahoot” mejora moderadamente el aprendizaje del idioma ingles en alumnos del cuarto grado de educación 45 primaria del colegio San Francisco College de la ciudad de Ica, al establecer en la prueba de Wilcoxon a nivel de post test un valor de <math>P= 0.001</math> con lo cual se acepta la <math>H_a</math></p> <p>El uso de la plataforma “me divierto con Kahoot” mejora moderadamente el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de educación primaria del colegio San Francisco College de la ciudad de Ica, determinándose para esta dimensión de acuerdo a la prueba de Wilcoxon un valor de <math>P=0.005</math> con lo que se rechaza la <math>H_o</math>. • El uso de la plataforma “me divierto con Kahoot” mejora el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el Colegio Particular San Francisco College de la ciudad de Ica, habiéndose obtenido para esta dimensión de acuerdo a la prueba de Wilcoxon un valor de <math>P= 0.003</math> con lo cual se rechaza la <math>H_o</math></p>
<p><b>Recomendaciones</b></p>	<p>Capacitar a los docentes de las instituciones educativas de los cursos de inglés en los niveles iniciales el uso de la plataforma Kahoot para que sirva de 46 herramienta y complemento para la mejora en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés</p>

	<p>Efectuar estudios con otros cursos como las matemáticas y el lenguaje que utilizan la plataforma Kahoot a fin de comprobar el grado de mejora en el aprendizaje de los alumnos.</p> <p>Creación de un plan de capacitación en cada institución educativa sobre el uso de las TIC con énfasis en la plataforma Kahoot, dirigido a todos los docentes del idioma inglés, con el correspondiente monitoreo y evaluación de los resultados y logros obtenidos.</p> <p>Realizar investigaciones sobre la percepción de los alumnos sobre el uso de la plataforma Kahoot a fin de conocer a profundidad su grado de aceptación.</p>
--	--

<b>Autor</b>	Leidy, R, Patricia, H.
<b>Tipo de estudio</b>	Investigación cualitativa
<b>Muestra</b>	Estudiantes de cuarto grado de primaria (35) cuyas edades oscilan entre 9-11 años
<b>Instrumento de recolección de datos</b>	Los instrumentos utilizados fueron los cuestionarios y las entrevistas estructuradas.
<b>País</b>	Bogotá, Colombia.
<b>Objetivo del estudio</b>	Mejorar el proceso de aprendizaje de vocabulario básico en inglés en los estudiantes del grado 402 de primaria del colegio Germán Arciniegas, sede A, jornada tarde a través de la incorporación de la gamificación
<b>Principales hallazgos</b>	Primero, que al incorporar la gamificación y el uso de tic como Fredisa Learns, Learn English Kids, Árbol abc.com logran una mejor experiencia educativa, donde pueden desarrollar fácilmente la

	<p>observación, concentración, la lógica y la capacidad mental siguiendo secuencias básicas que son necesarias en la educación. De igual manera potencia las habilidades iniciales necesarias para los procesos de investigación ya que la curiosidad los lleva a explorar, comprender y analizar diferentes conceptos.</p> <p>El juego no solo es lúdico, sino trabajado como un método para los procesos de formación, puede ser utilizado en diferentes contextos. Desde lo familiar se puede incentivar en los niños diferentes valores, normas y procesos de socialización que se fortalecerán en sus diferentes etapas del desarrollo, desde lo institucional la gamificación fortalece conocimientos, integra saberes y permite a los docentes generar estrategias pedagógicas que lleven al aprendizaje significativo el cual puede verse reflejado con el rendimiento académico.</p>
<b>Conclusiones</b>	<p>La gamificación como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza aprendizaje, mejora la motivación del estudiante por desarrollar las actividades y explorar en nuevos temas que fortalecen sus conocimientos.</p> <p>Esta estrategia, aunque se enfoca en la propuesta presentada en el área de inglés, puede ser adaptada a cualquier asignatura como un proceso para reforzar los conceptos teóricos que están establecidos en el currículo académico.</p> <p>La gamificación es un tema que aporta a futuras investigaciones donde se analice como se puede aprender jugando, en las diferentes grados y asignaturas, al igual de los impactos de las actividades gamificadas con valor lúdico que trabajan los estudiantes en su tiempo libre y su incidencia en los procesos de formación y socialización, este trabajo también abre las puertas para analizar las herramientas gamificadas que se presentan en la web como identificando claramente su estructura y significancia con los contenidos y cuáles se podrían recomendar por la edad y contenidos.</p>

<b>Recomendaciones</b>	<p>Es importante, que antes de implementar o proponer cualquier herramienta gamificada para este tipo de estudiantes se debe hacer un análisis y prueba de la herramienta, que garantice su enfoque hacia los objetivos planteados dentro de los lineamientos básicos de formación.</p> <p>El manejo de las herramientas tecnológicas educativas o recreativas en niños menores de edad debe estar supervisadas o acompañadas de un adulto.</p>
------------------------	---

<b>Autor</b>	Ramírez y Vivas
<b>Tipo de estudio</b>	Cualitativa basada en modelo de acción pedagógica.
<b>Muestra</b>	125 estudiantes del grado octavo del colegio la Merced de EL Agrado Huila.
<b>Instrumento de recolección de datos</b>	<p>Prueba diagnóstica de vocabulario.</p> <p>Lista de chequeo.</p> <p>Diario de campo.</p> <p>Evaluación de actividades.</p> <p>Test de cierre.</p>
<b>País</b>	Colombia
<b>Objetivo del estudio</b>	Motivar a los estudiantes a fortalecer su nivel de vocabulario a través de la metodología <i>Mobile Learning</i> a través de la herramienta multimedia Educaplay.

<b>Principales hallazgos</b>	Las respuestas correctas obtenidas frente al conocimiento de vocabulario forman parte de la gran mayoría pues 9 a 12 estudiantes responden adecuadamente, es una minoría la que requiere acompañamiento y profundización en cuanto al uso de vocabulario sobre temas como la familia, verbos de acción, adjetivos y partes de la casa. Los estudiantes en su mayoría presentan una adecuada capacidad o competencia inferencial.
<b>Conclusiones</b>	Los estudiantes han mostrado mejora en la comprensión de vocabulario. Estos resultados positivos podrían indirectamente fomentar la motivación por el aprendizaje y así promover el aprendizaje de la lengua extranjera sin presiones. El uso y la implementación de la herramienta Educaplay ha permitido que los estudiantes interactúen a través de juegos que poco a poco les van ayudando a afianzar sus conocimientos de la lengua extranjera.
<b>Recomendaciones</b>	El personal docente debe estar en constante actualización para aprovechar las TIC. Continuar la indagación sobre la manera en que el uso de los dispositivos móviles o Mobile Learning promueva la motivación de los estudiantes y permita establecer una atmósfera adecuada para la enseñanza y el aprendizaje.

<b>Autor</b>	Purwitasari
<b>Tipo de estudio</b>	Cuantitativo con diseño cuasi-experimental.
<b>Muestra</b>	172 estudiantes del grado séptimo divididos en dos grupos: grupo de control y grupo experimental.
<b>Instrumento de recolección de datos</b>	Pre-test Post-test



<b>País</b>	Ponorogo
<b>Objetivo del estudio</b>	Hallar si los estudiantes que reciben instrucción a través de la aplicación Wordwall mejoran su nivel de vocabulario en comparación con aquellos que no reciben instrucción a través de la aplicación Wordwall en séptimo grado en el colegio Magetan.
<b>Principales hallazgos</b>	El grupo experimental obtuvo un puntaje en el pre-test de 66.09 y en el post-test de 84.13, mientras que el grupo de control obtuvo un puntaje de 61.64 en el pre-test y de 75.19 en el post-test.
<b>Conclusiones</b>	Wordwall es una estrategia efectiva pues puede desarrollar el interés y activar el aprendizaje en inglés.
<b>Recomendaciones</b>	El uso de Wordwall debería ser más interactivo, creativo y divertido visualmente.

<b>Autor</b>	Law, H., Melor, Y., Harwati, H.
<b>Tipo de estudio</b>	Mixto
<b>Muestra</b>	13 estudiantes de primaria de una escuela rural.
<b>Instrumento de recolección de datos</b>	Una escala de Likert Un cuestionario
<b>País</b>	Malaysia

<b>Objetivo del estudio</b>	Emplear Quizziz para mejorar la adquisición de vocabulario en inglés como segunda lengua en estudiantes de primaria de escuelas rurales.
<b>Principales hallazgos</b>	10 de 13 participantes mejoraron su puntaje en el post-test sobre llenar espacios en blanco. El uso de la tabla de posiciones de Quizziz favoreció su estilo de aprendizaje. Quizziz generó un buen ambiente de aprendizaje.
<b>Conclusiones</b>	Quizziz potencia la adquisición de vocabulario en inglés como segunda lengua. Quizziz permite ajustar el tiempo de respuesta permitiendo flexibilidad.
<b>Recomendaciones</b>	Se recomienda realizar un estudio longitudinal para justificar la efectividad de Quizziz para mejorar la adquisición de vocabulario en inglés pues este estudio solo implementó preguntas de selección múltiple. Se deben incluir otras opciones de respuesta como llenar espacios en blanco y preguntas abiertas.

Para la matriz 2 fueron tomadas ocho herramientas tecnológicas (TIC) que se analizaron detalladamente arrojando los siguientes resultados:

Tabla 3.

*Matriz de evaluación de uso de las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés*

<b>Herramienta</b>	Live Worksheets, Garzón y Fiorella (2020)
<b>Nivel</b>	Todos los niveles
<b>Facilidad de acceso</b>	Su uso es gratuito tanto para alumnos como profesores, sin embargo es importante registrarse a través de un correo y una contraseña.
<b>Nivel de complejidad</b>	Maneja varios niveles de acuerdo a la temática y el grado.
<b>Coherencia conceptual</b>	Es una herramienta de la web fácil de utilizar que permite a los profesores transformar sus tradicionales fichas imprimibles en ejercicios interactivos, incluyendo sonido, videos, ejercicios de rellenar, unir con flechas, arrastrar y soltar, e incluso ejercicios de pronunciación y juegos prácticos. En el caso de los estudiantes le permite tener acceso a cualquier ficha o juego que desee y es muy fácil para que ellos practiquen temas y hagan un seguimiento y retroalimentación de sus saberes ya que la actividad se califica por sí sola identificando aciertos y falencias.
<b>Formas de presentación</b>	La herramienta está diseñada de forma sencilla tanto para el docente como el estudiante, brindando formas de crear actividades prácticas y llamativas ya que se le deja agregar imágenes, audios, texto como cuentos indicaciones y crear juegos que le permitan al estudiante interactuar de forma visual, textual y auditiva.
<b>Formas de interacción</b>	Esta herramienta permite ser trabajada tanto individual como grupal. Su forma de interacción es activa.
<b>Ventajas</b>	<p>Personalizable por parte del docente.</p> <p>Aplicable a cualquier asignatura.</p> <p>Variedad de recursos y formas de presentación.</p> <p>Permite incluir apoyos visuales, textuales y auditivos.</p> <p>Llamativo para los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes pueden entender claramente las instrucciones de las actividades y los juegos.</p> <p>Permite tener una carpeta en línea de actividades propias creadas en la plataforma y las respuestas de los estudiantes cuando el trabajo es autónomo.</p> <p>Permite guardar las actividades como “borrador” y finalizarlas en otro momento.</p> <p>Permite crear “juegos” para que los estudiantes jueguen y retroalimentan.</p>

	Es 100% gratuita y puedes descargar actividades en PDF de otros docentes. No tiene ninguna limitación.
<b>Desventajas</b>	Requiere de conexión a internet para desarrollar las actividades y realizar proceso de retroalimentación de la misma. Las actividades no tienen derecho de autor por lo que pueden ser descargadas por cualquier docente
<b>Formas de inclusión</b>	La herramienta es inclusiva ya que permite crear actividades escritas y con audio contribuyendo a una inclusión.

<b>Herramienta</b>	Kahoot
<b>Nivel</b>	Todos los niveles
<b>Facilidad de acceso</b>	La plataforma es de fácil acceso, se puede ingresar por el buscador y se debe crear una cuenta seleccionado que perfil se va a manejar si es estudiante, profesor o padre de familia y si es de tipo gratuita o premium.
<b>Nivel de complejidad</b>	Maneja varios niveles de acuerdo al tipo de test y presentación que se quiera utilizar.
<b>Coherencia conceptual</b>	La herramienta es útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test donde tu colocas las preguntas, la forma de respuesta y el tiempo que vas a dar a cada una, aunque también hay espacio para la discusión y el debate.

<b>Formas de presentación</b>	<p>La herramienta es limitante ya que posee pocas formas de presentación en cuanto a plantillas y otros recursos si es gratuita.</p> <p>Si es Premium se puede incluir audio y otras plantillas más llamativas.</p>
<b>Formas de interacción</b>	<p>Esta herramienta puede ser trabajada de forma individual o grupal y su forma de interacción es activa.</p>
<b>Ventajas</b>	<p>Personalizable.</p> <p>Aplicable a cualquier asignatura.</p> <p>Permite incluir apoyos visuales, textuales y auditivos.</p> <p>Llamativo para los estudiantes.</p> <p>Desarrolla agilidad y comprensión lectora.</p> <p>Los estudiantes pueden entender las instrucciones de juego fácilmente.</p> <p>Permite guardar las actividades como “borrador” y finalizarlas en otro momento.</p> <p>Permite crear “retos” para que los estudiantes compitan entre ellos.</p> <p>Permite compartir el juego a varios usuarios solo compartiendo el pin.</p> <p>Permite ver estadísticas de los resultados de los estudiantes en el desarrollo de las actividades.</p>
<b>Desventajas</b>	<p>La parte gratuita de la herramienta es limitante y sólo se pueden realizar actividades de tipo test y deja sólo una cantidad considerada de ejercicios.</p>
<b>Formas de inclusión</b>	<p>La herramienta si es utilizada paga si posee herramientas como audio y escritura permitiendo una inclusión.</p>

<b>Herramienta</b>	ABC ya
<b>Nivel</b>	Edades de los 3 a los 10 años
<b>Facilidad de acceso</b>	Su uso es gratuito en cuanto a los juegos y las diferentes actividades que se encuentran en la plataforma, para acceder a más actividades se debe crear una cuenta Premium y suscribirse.
<b>Nivel de complejidad</b>	Ajustable a la edad y las habilidades.
<b>Coherencia conceptual</b>	La plataforma contiene un mundo imaginario donde los estudiantes deben ayudar a los personajes para completar los juegos y poner en práctica conceptos y aprendizajes. Este enfoque hace que el aprendizaje sea amigable y accesible para los niños creando un contexto que conecta las diferentes áreas del conocimiento.
<b>Formas de presentación</b>	La plataforma es llamativa, divertida y permite que el niño interactúe con el personaje, practique vocabulario y temas en inglés y complete las misiones. Las misiones pueden contemplar juegos como pronunciación, concéntrese, relacionar, participar en carreras, jugar bingo, resolver situaciones de la vida y escuchar cuentos.
<b>Formas de interacción</b>	Esta herramienta permite ser trabajada tanto individual como grupal. Su forma de interacción es activa.
<b>Ventajas</b>	Aplicable a cualquier asignatura. Variedad de recursos y formas de presentación. Posee apoyos visuales, textuales y auditivos. Llamativo para los estudiantes. Los estudiantes pueden entender claramente las instrucciones de las actividades y los juegos. El trabajo es autónomo. Posee juegos llamativos que permite que el estudiante refuerce temas en inglés y aprenda vocabulario. Para acceder a los juegos y actividades es 100 % gratuita. No tiene ninguna limitación.
<b>Desventajas</b>	Es una plataforma 100% de interacción por parte de los estudiantes ya que no es editable por el docente y para acceder a más juegos se debe cancelar.

<b>Formas de inclusión</b>	La herramienta maneja inclusión ya que todas las actividades poseen formatos que permiten una interacción total.
<b>Herramienta</b>	Educaplay
<b>Nivel</b>	Todos los niveles
<b>Facilidad de acceso</b>	Su uso es gratuito pero es necesario registrarse en la página o ingresar con la cuenta de Google, Facebook o Microsoft.
<b>Nivel de complejidad</b>	Ajustable
<b>Coherencia conceptual</b>	La plataforma contiene plantillas para crear videojuegos personalizados sobre cualquier tema. Permite crear crucigramas, sopas de letras, ruleta de palabras, apareamiento, ordenar letras, relacionar mosaico, completar, adivinanzas, video quiz, mapa interactivo, dictado y juegos de preguntas.
<b>Formas de presentación</b>	Permite actividades con diferentes formas de presentación, visuales como “relacionar mosaico”, textuales como crucigramas y auditivas como dictados.
<b>Formas de interacción</b>	Individual, activa.
<b>Ventajas</b>	Personalizable. Aplicable a cualquier asignatura. Variedad de recursos. Permite incluir apoyos visuales, textuales y auditivos.

	<p>Llamativo para los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes pueden entender las instrucciones de juego fácilmente.</p> <p>Permite tener una carpeta en línea de actividades propias creadas en la plataforma.</p> <p>Permite guardar las actividades como “borrador” y finalizarlas en otro momento.</p> <p>Permite crear “retos” para que los estudiantes compitan entre ellos.</p> <p>Es posible acceder a actividades creadas por otros usuarios.</p> <p>Permite compartir actividades en Google Classroom y Microsoft Teams, al igual que exportarlas a otras plataformas como Saba, Moodle, Canvas, Blackboard, entre otros.</p> <p>Permite ver estadísticas de los resultados de los estudiantes en el desarrollo de las actividades.</p> <p>Los juegos pueden ser implementados en computador o en celular.</p>
<b>Desventajas</b>	<p>Se necesita registro o cuenta de Google.</p> <p>Difícil de emplear si los estudiantes no tienen acceso a computadores o celulares.</p> <p>Tiene un límite de actividades publicadas.</p> <p>No es posible copiar ni modificar actividades creadas por otros usuarios.</p> <p>No ofrece oportunidades de trabajo en equipo.</p>
<b>Formas de inclusión</b>	<p>La herramienta maneja inclusión ya que todas las actividades permiten el uso de herramientas visuales y auditivas para su interacción.</p>

<b>Herramienta</b>	Wordwall
<b>Nivel</b>	Todos los niveles
<b>Facilidad de acceso</b>	Sólo permite desarrollar máximo seis juegos de manera gratuita, es necesario registrarse y pagar para crear más juegos.



<b>Nivel de complejidad</b>	Ajustable
<b>Coherencia conceptual</b>	La plataforma contiene plantillas para crear videojuegos personalizados sobre cualquier tema. Permite crear ruletas de preguntas, actividades de ordenar palabras o letras, juegos de concurso, crucigramas, ahorcado, juego “estallido de globos”, juego “El avión”, entre otros.
<b>Formas de presentación</b>	Permite actividades con formas de presentación visuales como “unir las correspondencias” y textuales como “aplata topos”. No tiene formas de presentación auditiva.
<b>Formas de interacción</b>	La mayoría de las actividades son individuales activas, sin embargo, algunas se pueden implementar en clases grupales activas como los juegos de concurso y la ruleta.
<b>Ventajas</b>	Gran variedad de plantillas para juegos personalizados. Aplicable a cualquier asignatura o temática. Gran variedad de juegos de vocabulario creados por otros usuarios. Llamativo para los estudiantes. Interactivo y fácil de jugar. Plantillas fáciles de editar. Le permite al estudiante escoger la presentación del juego que está a punto de jugar.
<b>Desventajas</b>	Sólo permite desarrollar máximo seis juegos de manera gratuita. La prueba gratuita no permite el uso de algunas de las plantillas. No permite ingresar audio ni video en los juegos.
<b>Formas de inclusión</b>	Permite la inclusión para algunos grupos como personas con sordas o con discapacidad cognitiva pues posee actividades con diversos apoyos visuales. Sin embargo, no está pensada para personas ciegas pues no permite ingresar audios.

<b>Herramienta</b>	Lingokids
<b>Nivel</b>	2 a 8 años 2016

<b>Facilidad de acceso</b>	Es una aplicación con modo seguro para los niños no tiene costo pero solo pueden usar 3 actividades al día y por 15 euros al mes un acceso ilimitado al contenido
<b>Nivel de complejidad</b>	Solo hasta A1 es el máximo nivel.
<b>Coherencia conceptual</b>	Actividades educativas, juegos, videos o canciones.
<b>Formas de presentación</b>	Ofrecer cursos especializados de inglés para niños (Herramienta de fácil acceso)
<b>Formas de interacción</b>	Activa individual y grupal
<b>Ventajas</b>	<p>Fácil acceso de acuerdo a las edades que proponen</p> <p>Actividades interactivas que mantienen el interés de los niños para lograr el aprendizaje.</p> <p>Estructura y diseño de fácil manejo, selecciona el contenido de manera correcta para los niños.</p> <p>Se puede utilizar sin acceso a Internet</p> <p>Es multidisciplinar es decir se acompaña de otras actividades de desarrollo de pensamiento inmersas en el inglés</p> <p>Permite verificar el alcance de una meta establecida para tener un control de lo aprendido.</p> <p>Motiva a los niños a aprender a través del juego desarrollando su creatividad e imaginación</p> <p>Es una aplicación con un gran alcance es decir tiene acceso a muchos países del mundo, lo cual amplía las características y posibilidades de tener mayor información y aprender mayores palabras y vocabulario en inglés.</p>

<b>Desventajas</b>	<p>Acceso limitado al tener un costo tanto en participación como en las actividades que se puede realizar, no puede usarse sin Internet.</p> <p>Límite de edad dado a que sólo está hasta los 8 años.</p> <p>Hace falta un programa específico respecto a la inclusión de niños con problemas de aprendizaje.</p> <p>Falta el uso de escritura dado a que muchas actividades son solamente auditivas.</p>
<b>Formas de inclusión</b>	<p>Presenta ayudas audiovisuales lo cual facilita la comprensión de manera visual y por medio del sentido de la escucha manteniendo la atención del jugador.</p> <p>Presenta la posibilidad de crear un plan adecuado y organizado teniendo en cuenta las necesidades tanto de los padres como de los niños que quieren utilizar esta.</p>

<b>Herramienta</b>	Quizzlet
<b>Nivel</b>	Apoyo para docentes, estudiantes. Todos los niveles.
<b>Facilidad de acceso</b>	Su uso es gratuito es una herramienta que permite crear tarjetas con imágenes y texto para emplear explicaciones y trabajos específicos de las partes interesadas.
<b>Nivel de complejidad</b>	Recurso de fácil manejo , cuenta con tutoriales y explicación paso a paso de su desarrollo.
<b>Coherencia conceptual</b>	<p>Es una herramienta empleada como recurso didáctico para la enseñanza del inglés o diferentes áreas o asignaturas, a través 5 actividades específicas como: <i>Flashcards, scatter, speller, test, space race</i>.</p> <p>Las temáticas de la herramienta son la creación de contenido para la participación de las partes interesadas.</p>
<b>Formas de presentación</b>	El contenido creado se puede presentar de forma visual y auditiva, es decir, que se cuenta con las tarjetas escritas, acompañadas con imágenes y con la posibilidad de mostrar audios relacionados a la temática.

<b>Formas de interacción</b>	Activa o pasiva de acuerdo al rol participante , se trabaja de forma grupal e individual desde un aprendizaje personalizado.
<b>Ventajas</b>	<p>Permite la especificidad de los temas para trabajar con los estudiantes, amigos o compañeros de acuerdo a las necesidades.</p> <p>No tiene costo lo cual aumenta las posibilidades y utilidades de participación y conocimiento de la aplicación</p> <p>Es una herramienta tecnológica interactiva y de fácil explicación y acceso, es un apoyo para complementar o mostrar un tema.</p> <p>Es un recurso que facilita e incentiva el aprendizaje al cual pretende llegar el docente.</p> <p>Se puede utilizar como red social entre los participantes del ejercicio educativo desarrollado-Aplicación para móvil o para trabajo desde computador.</p> <p>Cuenta con tutoriales que explican paso a paso sus utilidades.</p>
<b>Desventajas</b>	<p>Se debe tener en cuenta los términos y condiciones de la suscripción dado que puede tener costos adicionales al aceptar diferentes condiciones o términos.</p> <p>Es una recursos didáctico por tanto es para crear material mas no para realizar un trabajo interactivo.</p>
<b>Formas de inclusión</b>	Cuenta con tutoriales con ayuda visual y auditiva, no obstante no hay una línea específica que corresponda a inclusión.

<b>Herramienta</b>	Quizziz
--------------------	---------

<b>Nivel</b>	Todos los niveles
<b>Facilidad de acceso</b>	Su uso es gratuito tanto para alumnos como para docentes. Es posible generar contenido creando una cuenta en la página o accediendo con una cuenta de Google o Microsoft. Fácil acceso por parte de los estudiantes gracias al enlace y códigos únicos generados para cada actividad.
<b>Nivel de complejidad</b>	Adaptable
<b>Coherencia conceptual</b>	Es una herramienta digital que permite crear presentaciones interactivas y juegos de preguntas sobre cualquier tema.
<b>Formas de presentación</b>	Permite preguntas con apoyos textuales, visuales y auditivos.
<b>Formas de interacción</b>	Individual y grupal activos. Se puede adaptar en el aula de clase para su implementación por equipos sin necesidad de que cada estudiante tenga su propio computador o celular.
<b>Ventajas</b>	Aplicable a cualquier asignatura o temática. Fácil acceso. Gratuito. Llamativo para los estudiantes. Interactivo y fácil de jugar. Plantillas fácilmente editables. Permite ingresar apoyos visuales, textuales y auditivos. Permite emplear diferentes tipos de pregunta cómo rellenar huecos, preguntas de selección múltiple, dibujar, preguntas abiertas, encuestas y añadir diapositivas. Permite acceder a las actividades generadas por otros usuarios e implementarlas.
<b>Desventajas</b>	Es limitado pues sólo permite generar diapositivas y juegos de preguntas. Las imágenes del juego de preguntas son un poco pequeñas. Algunas opciones de pregunta no son gratuitas.
<b>Formas de inclusión</b>	La herramienta maneja inclusión ya que todas las actividades permiten el uso de herramientas visuales y auditivas para su interacción.

## **Resultados**

Desde el proceso formativo llevado a cabo con los estudiantes y la puesta en práctica del mismo a su realidad, es pertinente definir el uso de las tic como aquellos instrumentos que posibilitan la adquisición de aprendizajes y conocimientos pensando en el interés y gustos de los estudiantes, de modo que, dichas herramientas sean recursos didáctico innovadores, creativos, interactivos, con una intencionalidad y resultado, así como, con un contenido pertinente y amplio, de fácil acceso y comprensión. al respecto de la temática que se trabaja, lo anterior, al emplearlo en el aprendizaje del inglés específicamente en el vocabulario identifica a estas como un factor determinante que apoya, transmite, interviene y juega un papel fundamental teniendo en cuenta la actualidad y desarrollo a nivel mundial en énfasis al aprendizaje de la segunda lengua.

### **Análisis de resultados del instrumento 1: Prueba diagnóstica**

En la prueba diagnóstica se evidenció que los estudiantes del grado cuarto poseen debilidades especialmente en las competencias de *Listening* (escucha) pues se les dificulta extraer información de textos orales más extensos como frases y conversaciones cortas y *Speaking* (conversación) ya que poseen dificultad en el uso de expresiones cotidianas en inglés como, por ejemplo, para solicitar permiso para ir al baño. Se encontró que las falencias en las habilidades mencionadas tienen origen en carencias de vocabulario tales como *action verbs* en infinitivo y en Pasado Simple, comida y adjetivos. Por ende, se tomaron como base dichos resultados para el desarrollo de esta investigación, llevando a un análisis detallado de investigaciones y herramientas TIC que contribuyan al aprendizaje de vocabulario en inglés en niños del Colegio Agustiniانو Floridablanca y de esta manera poder desarrollar otros procesos.

### **Análisis de resultados del instrumento 2: Matrices**

De acuerdo al desarrollo de este instrumento y a la información encontrada y evaluada es posible analizar que:

**Análisis de los resultados de la matriz 1:** Los siete documentos analizados tienen como punto de partida el aprendizaje del inglés (vocabulario) a través de la implementación de TIC arrojando que:

Ventajas: Al implementar en el aula de clase herramientas TIC como Educaplay, Live Worksheets, Kahoot, Arbol ABC, Quizziz y Wordwall. Estas aplicaciones permiten una mejora en la motivación e interés porque el estudiante aprende de forma significativa y sea autónomo en su propio aprendizaje, además, ayuda a memorizar palabras fácilmente, incrementa el interés en el uso del vocabulario, logra que los estudiantes sean más activos e independientes y facilita el seguimiento de instrucciones en inglés.

### **Análisis de los resultados de la matriz 2:**

- ✓ De acuerdo a lo analizado en cada herramienta TIC, podemos concluir que herramientas como:
- ✓ Live Worksheets, Educaplay y Quizziz son herramientas que contribuyen en un 100% en el aprendizaje de vocabulario en inglés ya que son gratuitas, de fácil acceso, llamativas, versátiles, permiten la inclusión educativa y logran un aprendizaje significativo. Por otro lado, estas TIC permiten que el estudiante obtenga una retroalimentación inmediata del ejercicio realizado identificando sus avances y dificultades.
- ✓ Wordwall, Kahoot y Quizzlet son herramientas que poseen ventajas como variedad de juegos interactivos para el aprendizaje de vocabulario en inglés, sin embargo, poseen una limitante pues muchas de las funciones deben ser pagas. Estas aplicaciones no son muy inclusivas pues solo emplean apoyos visuales y no permiten el ingreso de audio, lo que dificultaría el acceso a personas con discapacidad visual.
- ✓ Arbol ABC y Lingokids son muy llamativas y creativas. No obstante, estas plataformas no le permiten al docente editar ninguno de los juegos para adaptarlos a los contenidos vistos en clase.

Si bien fueron encontradas numerosas ventajas respecto al uso de TIC en la enseñanza de vocabulario en inglés, también se encontró que muchos docentes no las implementan a pesar de reconocer sus beneficios.

De acuerdo a lo anterior, el docente debe jugar un papel importante, ya que cumple un rol fundamental en el proceso de aprendizaje del estudiante llevándolo a que él construya su propio conocimiento y lo aplique en diferentes contextos cotidianos, motivándolo a que indague por sí mismo y amplíe sus conocimientos a través del uso de estos juegos tanto en el aula de clase como en casa.

### **Conclusiones**

Desde lo investigado en las diferentes teorías de aprendizaje y aportes encontrados en investigaciones, se establece como una principal forma o tendencia de adquisición del inglés el aprendizaje por descubrimiento, el cual, según Jerome Bruner, destaca la participación activa del estudiante para construir una asimilación significativa a través de la experiencia, de modo que, el docente dentro de su quehacer facilite al estudiante recursos didácticos los cuales permiten que se descubra, construya y estructure el aprendizaje con relación a su contexto.

Es importante que el docente utilice en el aula de clase las TIC en el aprendizaje del vocabulario de inglés como segunda lengua, bajo el concepto de aquellos instrumentos que posibilitan la adquisición de conocimientos a partir del interés y gusto del estudiante, permitiendo un acceso directo a las

diferentes fuentes de información desde la creación de varios recursos didácticos que al llevarlos a la práctica motiven al estudiante a descubrir y explorar el mundo que lo rodea, teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje, mejorando, el proceso formativo hacia el alcance de la calidad educativa en relación a la interacción con diferentes culturas.

Al señalar las TIC que han sido empleadas bajo el ejercicio educativo enfocado al aprendizaje por descubrimiento de vocabulario en inglés, se puede concluir, que dentro del análisis de contenido tanto en la aplicabilidad de las herramientas y lo encontrado en los antecedentes o documentos de las 8 investigaciones presentadas, se evidencia un uso en cuanto a suplir necesidades, es decir, las aplicaciones que pueden ser manipuladas por el docente en la creación e interacción del contenido, entre ellas, Quizzlet, Kahoot, Quizzis, Educaplay, Live worksheets, transmitiendo conocimiento de forma significativa, motivando a la reciprocidad y desarrollo de habilidades cognitivas desde la innovación, creatividad, trabajo grupal e individual con el recurso didáctico. Por otro lado, las aplicaciones que complementan, apoyan y refuerzan el vocabulario de esta lengua como lo son Lingo kids, Wordwall y Árbol ABC las cuales pueden ser usadas de forma didáctica, autónoma o guiada manteniendo el interés, curiosidad e intención de aprendizaje del idioma aplicándolo a su diario vivir.

A modo de conclusión, esta investigación contribuye al quehacer pedagógico y el aprendizaje del inglés en los estudiantes desde la experiencia en el aula de clase brindando herramientas y conocimientos sobre el aprendizaje de una segunda lengua partiendo de lo establecido en los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés, en el cual el vocabulario juega un papel importante como unidad base para la adquisición de nuevas palabras, de este modo, se extiende la invitación al docente frente a la reflexión del quehacer, identificando su rol desde la metodología de su clase como tener presente el impacto a nivel integral y en todos los ámbitos de desarrollo de la sociedad del aprendizaje del inglés con las TIC, en su auge de esta era digital.

### **Recomendaciones**

Desde el punto de vista pedagógico es importante partir de un instrumento de revisión de pre saberes que identifique las falencias y fortalezas en el aprendizaje del estudiante la cual sea el punto de partida para que el docente realice una actualización a nivel de información, tendencias, contenidos propios de la realidad de su estudiante como resultado de dicho instrumento.

Desde el punto de vista pedagógico, es importante que el docente apropie el concepto de las TIC, no solo como fuente de información sino como un recurso didáctico que es de gran utilidad en el aula de clase al abarcar un sinnúmero de actividades que mantienen la interacción, motivación, interés y



aprendizaje del estudiante. Se sugiere realizar a futuros estudios sobre las TIC que permitan actualizar la información frente a las diferentes alternativas que son creadas con el fin de explorar al máximo los beneficios de la tecnología tanto en el aula de clase, en el aprendizaje del inglés, como en el contexto en el que se lleva a cabo dicho proceso.

Desde el punto de vista educativo, se sugiere que a la hora de utilizar las TIC como un recurso didáctico se tenga en cuenta que la herramienta seleccionada permita un proceso de inclusión dentro del aula pues varias de las aplicaciones encontradas solo cuentan con apoyos audiovisuales y no auditivos lo cual evidencia la falta de propuestas que destaquen la participación de dicha población en el proceso formativo.

Desde el punto de vista pedagógico Cada día se evidencia la importancia de capacitar y brindar recursos y herramientas para los docentes frente al aprendizaje del segundo idioma, debido al gran auge y acogida que ha tenido este aprendizaje en la sociedad, así como, lograr alianzas y desarrollo de habilidades que permitan relacionarse y conocer oportunidades tanto dentro y fuera del país.

Varias de aplicaciones son empleadas por padres de familia que buscan ayudas externas para fortalecer el aprendizaje del inglés en sus hijos, no obstante, deberían ser empleadas y creadas por los docentes de la asignatura de lengua extranjera, de modo que, se convierta en un recurso didáctico educativo con intencionalidad de mantener y garantizar el aprendizaje de este idioma, lo cual al llegar a edades avanzadas proporciona herramientas útiles y de fácil ajuste para dar continuidad a su proceso formativo.

## **Referencias**

Alnatour y Hijazi (2018) The impact of using electronic games on teaching English vocabulary for kindergarten students. David Publishing, 16 (4). doi: 10.17265/1539-8080/2018.04.001

Belloch (2012). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como recurso para la educación. Recuperado de

[https://www.researchgate.net/publication/239557173\\_LAS\\_TECNOLOGIAS\\_DE\\_LA\\_INFORMACION\\_Y\\_COMUNICACION\\_TIC\\_COMO\\_RECURSO\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION](https://www.researchgate.net/publication/239557173_LAS_TECNOLOGIAS_DE_LA_INFORMACION_Y_COMUNICACION_TIC_COMO_RECURSO_PARA_LA_EDUCACION)

British Council (2002). Marco Común Europeo de referencia para lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación. Recuperado de [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-237704\\_archivo\\_pdf\\_marco\\_europeo.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-237704_archivo_pdf_marco_europeo.pdf)

Carretero (2014). Las TIC en el aula de inglés: Un proyecto de trabajo. Quaderns digital. Recuperado de [http://quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_59/nr\\_642/a\\_8656/8656.html](http://quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_59/nr_642/a_8656/8656.html)

Castellanos (2016). Impacto de una estrategia pedagógica basada en TIC en el desarrollo de la competencia léxica del idioma inglés, como lengua extranjera, en los niños y niñas del grado 01 de transición del colegio Unión Europea JT, durante el segundo trimestre de 2015.

Castillo (2016). Aprendizaje de vocabulario en inglés mediante la experiencia prolongada de juego: The Sims 4. Universidad Javeriana, Bogotá.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/21810/Documento.pdf?sequence=1>

Chala, Pedreros, Rojas,(2017). “Estrategia Didáctica para fortalecer la habilidad textual en inglés de los estudiantes del grado 6° del colegio Agustiniانو Norte a través de la plataforma Moodle, Universidad Agustiniانو, Facultad de humanidades, ciencias sociales y educación” Bogotá, Dpto. de Cundinamarca. <https://repositorio.uniagustiniana.edu.co/handle/123456789/299>

Cobo (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Revista de Estudios de Comunicación, P.305-306

Congreso de Colombia (30 de julio de 2009). Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones [Ley 1341]. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913#:~:text=Establece%20que%20a%20partir%20de,de%20la%20Informaci%C3%B3n%20y%20las>

Coll, Onrubia, Mauri, (2008). Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación sociocultural. Revista Electrónica de Investigación Educativa.10 (1), 1-18

Coll, (2014).Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación sociocultural. Revista Electrónica de Investigación Educativa.10 (1), 1-18

Díaz (2021). TIC y competencias docentes del siglo XXI. *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid, España: Santillana. Recuperado de <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf#page=138>

Entwistle, La comprensión del aprendizaje en el aula. Temas de Educación. Paidós. MEC. (1988)

Garibotto, Ramos y Ríos (2020). Una propuesta para el desarrollo del vocabulario en inglés, en el marco de la educación inclusiva. Revista Educación y Ciudad, (13), doi: 10.36737/01230425.n39.2020.2344

Garzón y Fiorella (2020). Implementación de estrategias para la enseñanza del idioma inglés desde la plataforma Live Worksheets para niños de primer año de educación básica. Trabajo de Investigación Formativa previo a la obtención del Título de: Licenciado en Educación Inicial/Especial. Universidad Casa Grande. Facultad de Ecología Humana, Educación y Desarrollo, Guayaquil. 106 p.

Law, Melor, y Harwati (2021). Strategy to Improve English Vocabulary Achievement during Covid-19 Epidemic. Does Quizizz Help?. Journal of Education and e-Learning Research, 8(2): 135-142.

Leidy y Patricia (2020). “Incorporación de la gamificación en el aprendizaje de vocabulario básico en inglés en estudiantes de primaria universidad de Santander UDES” Bogotá.

Méndez, Merchán y Useche (2015). Las TIC una alternativa para motivar el aprendizaje de vocabulario en inglés a los niños del grado segundo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de la vereda Tamirco del municipio de Natagaima Tolima. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11371/260>.

Ministerio de Educación Nacional. Estándares Básicos de Competencias en la Lengua Extranjera: inglés, [https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes\\_Calidad/Estandares\\_basicos\\_de\\_competencias/Estandares\\_Basicos\\_Compentencia\\_en\\_Lenguas\\_Extranjeras\\_%20Ingles.pdf](https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Compentencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (1994). Por la cual se expide la ley general de educación [Ley 115]. Recuperado de [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (2013). Por medio de la cual se modifican los artículos 13, 20, 21, 22, 30 y 38 de la Ley 115 de 1994 y se dictan otras disposiciones-ley de bilingüismo. [Ley 1651]. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=53770>

Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos en Lenguas Extranjeras: inglés [Guías N 22]. Recuperado de [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (2014). Colombia Very Well. Recuperado de: [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-343837\\_Programa\\_Nacional\\_Ingles.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf)

Molina, Molina y Gentry (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231651.pdf>

Nursing, 5 (26-38). Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/318413846\\_Exploration\\_and\\_development\\_of\\_standardized\\_nursing\\_leadership\\_competencies\\_during\\_disasters](https://www.researchgate.net/publication/318413846_Exploration_and_development_of_standardized_nursing_leadership_competencies_during_disasters)

Piaget (1995). Teorías del desarrollo Cognitivo. Fondo de Cultura Económica, México. Recuperado de <http://www.uv.es/~marcor?Estadios.html>.

Pareja (2022) Programa “Me divierto con Kahoot” en la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica. Universidad de San Martín de Porres. Lima, Perú.

Pérez y García (2019). El uso de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés para educación básica (Tesis de licenciatura en educación, Universidad Autónoma del Carmen). Recuperado de: <http://www.repositorio.unacar.mx/jspui/handle/1030620191/446>

Proyecto Educativo del colegio Agustiniانو Floridablanca (s.f.) Recuperado de <https://www.agustinianofloridablanca.edu.co/proyecto.php>

Purwitasari. 2022. The effectiveness of Wordwall Application in Improving Students' Vocabulary Mastery at MTsN 4 Magetan. Thesis, English Education Department, Faculty of Tarbiyah Teacher and Training. State Institute of Islamic Studies Ponorogo. Advisor: Dra. Aries Fitriani, M.Pd

Ramírez y Vivas (2022). Propuesta metodológica Mobile Learning mediada por la herramienta multimedia Educaplay, para el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa la Merced. Universidad de Cartagena.

Richards (2006). Communicative language teaching today. Nueva York, Estados Unidos: Cambridge University Press

Sahar (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. Revista English Language Teaching, 9 (7), doi: 10.5539/elt.v9n7p120

Sariyati (2013) The Effectiveness of TPR (Total Physical Response) Method in English Vocabulary Mastery of Elementary School Children, PAROLE: Journal of Linguistic and Education, 3 (1). Doi Recuperado de [https://doi.org/10.14710/parole.v3i1\\_April.50-64](https://doi.org/10.14710/parole.v3i1_April.50-64)

Veenema, Losinski, Newton y Seal (2017). Exploration and development of standardized nursing leadership competencies during disasters. Health Emergency and Disaster

Venzal Pinilla, (2012) Las TIC en la Enseñanza del Inglés, p. 12 CORE. Retrieved May 8, 2022, from <https://core.ac.uk/download/pdf/143455116.pdf>

Vygotsky (1984) "Aprendizaje y desarrollo intelectual en edad escolar", en Infancia y Aprendizaje, núms. 27-28,

Yepes y Ruiz (2016). Diseño de la propuesta educativa bilingüe para el gimnasio bilingüe Grow Together, (Trabajo de grado para la especialización en gerencia de proyectos educativos.

Universidad distrital Francisco José de Caldas). Recuperado de


<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/2675/RuizVegaNormaConstanza2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>


## Anexos

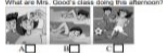
### Anexo 1


Objetivo	DIAGNOSTIC TEST ENGLISH FOURTH GRADE
OBJETIVO: Identificar por sí mismo, intereses, áreas y estilos de aprendizaje para facilitar el desarrollo de las competencias propuestas para el grado.	TEACHER: Julie Flores Taylor Mercedes
NAME:	DATE:


**1. LISTEN CHOOSE THE CORRECT OPTION.**


**Example:**  
0. What animal has Alex got in his bedroom?  

 A  B  C

1. Which picture are Mary and Sam looking at?  

 A  B  C

2. What are Mrs. Good's class doing this afternoon?  

 A  B  C


3. What's mom's favorite food?  

 A  B  C


4. Which dog is Anna's?  

 A  B  C


5. What is Lucy wearing?  

 A  B  C


Retrieved from Cambridge English Test


**2. LOOK, CIRCLE THE CORRECT OPTION.**

0.  Lisa is hearing listening / reading music.

1.  Max is playing / taking / going pictures.

2.  They are playing / making / touching a musical instrument.

3.  Mario is reading / listening / writing a poem.

4.  Anne's taking taking / eating / drinking orange juice.

**3. CIRCLE THE CORRECT OPTION.**

- He am / is / are shy.
- They am / is / are very talkative.
- He watch T.V. / watches T.V. / watches T.V. every night before dinner.
- John don't likes / doesn't like getting up early.
- Do you / Does you / You do want orange juice for breakfast?
- She have / She has a headache.
- They played / played / player soccer yesterday.
- Liz and Kim took / ate / drank ice cream last weekend.
- He swam / ran / flew in the ocean last week.

### Anexo 2

#### 4. READ, CIRCLE TRUE OR FALSE.

##### Steve's life

Steve is nine years old. He lives in the U.S.A. His mother is a science teacher at school and his father is a doctor. Steve has a sister. Her name is Samantha. Samantha is eleven years old. They go to the same school. They don't wear a uniform at school. Steve usually wears jeans. He likes to eat lunch with his friends at school. His favorite food is rice and chicken. He doesn't like cabbage. After school, he plays basketball. In the evening, he has dinner with his family at seven o'clock and then he plays with his sister. He does his homework before he goes to bed at nine.

- Steve is a boy.  True /  False
- Steve's mother works at the hospital.  True /  False
- Steve and his sister wear a uniform at school.  True /  False
- Steve usually has lunch with his friends at school.  True /  False
- Steve's favorite food is cabbage.  True /  False
- Steve goes to bed at 9 p.m.  True /  False

#### 5. CIRCLE THREE OPTIONS.

I like to:



#### 6. CHOOSE ONLY ONE OPTION.

I learn better:



Remember:

Be honest and do your best!



### Anexo 3



### Anexo 4

Matriz de fuentes secundarias sobre evaluación del uso de las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés

Autor	
Tipo de estudio	
Muestra	
Instrumento de recolección de datos	
País	
Objetivo del estudio	
Principales hallazgos	
Conclusiones	
Recomendaciones	

### Anexo 5

Matriz de evaluación del uso de las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario en inglés

Autor	
Tipo de estudio	
Muestra	
Instrumento de recolección de datos	
País	
Objetivo del estudio	
Principales hallazgos	
Conclusiones	
Recomendaciones	