



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



**DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, DE ENSEÑANZA DE INGLÉS  
BÁSICO, EN EL ENTORNO DE LA  
ESCUELA TÉCNICA ROBINSONIANA "JOSÉ LAURENCIO SILVA"**

AUTOR:  
LICDO. LANDAETA N., SIMÓN A.

Bárbula, 2016



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



**DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, DE ENSEÑANZA DE INGLÉS  
BÁSICO, EN EL ENTORNO DE LA  
ESCUELA TÉCNICA ROBINSONIANA "JOSÉ LAURENCIO SILVA"**

(Trabajo especial de grado para optar por el título de Magister en Educación,  
mención: investigación educativa)

TUTOR:  
DR. CIRILO OROZCO MORET

AUTOR:  
LICDO. LANDAETA N., SIMÓN A.

Bárbula, 2016

## AUTORIZACIÓN DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en su artículo 133, quien suscribe **Cirilo Orozco** titular de la cédula de identidad N° **4.094.319**, en mi carácter de Tutor del trabajo de Maestría titulado **Diseño de un software educativo de enseñanza de inglés básico en el entorno de la Escuela Técnica Robinsoniana “José Laurencio Silva”** presentado con el ciudadano **Simón A. Landaeta N.** titular de la cédula de identidad N° **17.890.507**, para optar al título de Magister, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se le designe.

En Valencia a los \_\_\_\_ días del mes de Noviembre del año dos mil dieciséis.

---

**Firma**

**C.I. 4.094.319**

## AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en su artículo 133, quien suscribe **Cirilo Orozco** titular de la cédula de identidad N° **4.094.319**, en mi carácter de Tutor del trabajo de Maestría titulado **Diseño de un software educativo de enseñanza de inglés básico en el entorno de la Escuela Técnica Robinsoniana “José Laurencio Silva”** presentado con el ciudadano **Simón A. Landaeta N.** titular de la cédula de identidad N° **17.890.507**, para optar al título de Magister, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se le designe.

En Valencia a los \_\_\_\_\_ días del mes de Noviembre del año dos mil dieciséis.

---

**Firma**

**C.I. 4.094.319**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



### VEREDICTO

Nosotros, miembros del jurado designado para la evaluación del trabajo de grado titulado: **DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, DE ENSEÑANZA DE INGLÉS BÁSICO, EN EL ENTORNO DE LA ESCUELA TÉCNICA ROBINSONIANA "JOSÉ LAURENCIO SILVA"**. Presentado por el ciudadano **SIMÓN ALBERTO LANDAETA NATERA**, titular de cédula de identidad número 17.890.507, para optar por el título de **MAGISTER EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado como: \_\_\_\_\_.

**Nombre**

**Apellido**

**Cédula**

**Firma**

---

---

---

Bárbula, 2016



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA / ESPECIALIZACIÓN / DOCTORADO EN:



INFORME DE ACTIVIDADES

Participante: Simón A. Landaeta N. Cédula de identidad: 17.890.507 Tutor (a):  
Cirilo Orozco Cédula de identidad: 4.094.319 Correo electrónico del participante:  
simonl8719@hotmail.com

Título tentativo del Trabajo: “Diseño de un software educativo de enseñanza de inglés básico en el entorno de la Escuela Técnica Robinsoniana “José Laurencio Silva”

Línea de investigación: Currículo, Pedagogía y Didáctica.

SESIÓN	FECHA	HORA	ASUNTO TRATADO	OBSERVACIÓN
1	17/01/2015	9.30 am	Revisión del Proyecto y asignación de tareas.	Se diseñó un plan de trabajo
	13/02/2015	9.00 am	Revisión del Cap II y ajustes Cap I.	Cronograma de tareas de correcciones
	24/03/2015	2.00 pm	Revisión de Cap III y ajustes CapII.	Cronograma de tareas de correcciones
	25/04/2015	8.30 am	Revisión de Instrumentos y ajuste Cap. III.	Cronograma de tareas de correcciones
	17/05/2015	9.30 am	Revisión de Resultados y del pre diseño de la propuesta	Cronograma de tareas de correcciones
	09/07/2015	9.30 am	Correcciones del informe y de la	Cronograma de tareas de correcciones

			propuesta.	
	30/09/2015	3.00 pm	Revisión general del Informe de tesis incluido el producto diseñado.	Se dio el visto bueno al informe de tesis, dando luz verde para su impresión e inscripción.

**Título definitivo: “Diseño de un software educativo de enseñanza de inglés básico en el entorno de la Escuela Técnica Robinsoniana “José Laurencio Silva”**

**Comentarios finales acerca de la investigación:**

---



---

**Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de Grado / Especialización / Tesis Doctoral arriba mencionado (a).**

---



---

**Tutor(a)**

**Participante**

**C.I:**

**C.I:**

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primer lugar a mis padres que con mucho esfuerzo me han apoyado en todo momento y con sus consejos me han llevado a sobresalir y seguir adelante en mis proyectos.

A mi esposa quien con su apoyo incondicional contribuyó a la finalización de la investigación así como también por ser copartícipe en cada uno de mis proyectos.

Al profesor Cirilo Orozco-Moret, cuya instrucción ha sido vital para la finalización de este trabajo de investigación.

A mí hijo José Alberto, por ser fuente de inspiración. Este logro también te pertenece.

## AGRADECIMIENTO

Agradecemos la ayuda en la realización de este trabajo primeramente a Dios por su gran sabiduría y por guiarnos siempre por el buen camino y estar siempre con nosotros.

A mi tutor Cirilo Orozco-Moret que con su dedicación me ha encaminado a finalizar este proyecto.

A los profesores pertenecientes a la maestría de Investigación Educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo por su labor de enseñanza.

A nuestros compañeros de clases que siempre han estado presentes para apoyarnos mutuamente y seguir adelante con nuestra carrera.

También debemos agradecer a los estudiantes de 2do "A" de la E.T.I.R "José Laurencio Silva" por su colaboración suministrada en la recolección de datos e información para desarrollar dicho proyecto.

Simón Landaeta.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



## DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, DE ENSEÑANZA DE INGLES BASICO, EN EL ENTORNO DE LA ESCUELA TECNICA ROBINSONIANA “JOSÉ LAURENCIO SILVA”

TUTOR: CIRILO OROZCO  
AUTOR: SIMÓN LANDAETA  
EMAIL: simon18719@hotmail.com

En un mundo caracterizado por interacción transcultural masiva, los sistemas educación están obligados a formar ciudadanos poliglotas con fluidez en al menos una segunda lengua, y en Venezuela se da prioridad al inglés como segunda lengua. En concordancia, esta investigación se planteó como propósito examinar la efectividad de un software educativo, de diseño propio, sobre la enseñanza del vocabulario de inglés relacionado con partes de cuerpo humano. El diseño fue fundamento con postulados teóricos del constructivismo, la teoría cognitiva y de la información y comunicación. La efectividad del software estuvo estimada en el aprendizaje logrado por los estudiantes de la E.T.I.R. “José Laurencio Silva en Tinaquillo, Estado Cojedes. Este estudio siguió el enfoque tecnicista dentro de la modalidad de proyecto factible pedagógico. Se ejecutó en cuatro fases: la fase de diagnóstico en donde se demostró la pertinencia y necesidad del recurso, la fase de factibilidad en la cual se determinó la viabilidad técnico-económica y la disposición de los usuarios, la fase de diseño en la cual se construyó la primera versión y la fase de evaluación del recurso pedagógico en términos de su efectividad como herramienta de aprendizaje. Se presenta el diseño instruccional funcionando y se demuestran evidencias cualitativas de que estas herramientas tecnológicas son un recurso poderoso para mejorar el proceso educativo de lenguas extranjeras en un entorno adverso.

**Palabras clave:** Inglés como Lengua Extranjera, Software Educativo, Aprendizaje de Vocabulario. **Línea de investigación:** Currículo, pedagogía y didáctica.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



## EDUCATIONAL SOFTWARE DESIGN, OF BASIC ENGLISH TEACHING, AT THE ROBINSONIAN TECHNICAL SCHOOL "JOSÉ LAURENCIO SILVA" ENVIRONMENT.

In a world characterized by massive cross-cultural interaction, education systems are obliged to form multilingual citizens with fluency in at least one second language, and in Venezuela the priority is given to English as a second language. Accordingly, this research was intended as a purpose to examine the effectiveness of an educational software, of own design, on the English teaching vocabulary related to parts of human body. The design was grounded with theoretical postulates of constructivism, cognitive theory and information and communication. The effectiveness of the software was estimated in the learning achieved by the students of the E.T.I.R. "José Laurencio Silva in Tinaquillo, Cojedes State. This study followed the technician approach within the feasible pedagogical project modality. It was carried out in four phases: the diagnostic phase, where the pertinence and necessity of the resource were demonstrated, the feasibility phase in which the techno-economic feasibility and user disposition were determined, the design phase in which it was constructed the first version and the evaluation phase of the pedagogical resource in terms of its effectiveness as a learning tool. The instructional design is presented and the quantitative evidence is demonstrated that these technological tools are a powerful resource to improve the educational process of foreign languages in an adverse environment.

**Keywords:** English as a Foreign Language, Educational Software, Vocabulary learning.

**Line of research:** Curriculum, pedagogy and didactics

## ÍNDICE GENERAL

	Pág.
ACEPTACIÓN DEL TUTOR .....	iii
AVAL DEL TUTOR .....	iv
VEREDICTO .....	v
INFORME DE ACTIVIDADES .....	vi
DEDICATORIA.....	viii
AGRADECIMIENTO.....	ix
RESUMEN.....	x
ÍNDICE GENERAL.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1

### CAPÍTULO 1. EL PROBLEMA

1.1. <i>Planteamiento del problema</i> .....	6
1.2. <i>Objetivos</i> .....	16
1.2.1. <i>Objetivo general</i> .....	16
1.2.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	16
1.3. <i>Justificación e importancia</i> .....	17

### CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1 <i>Antecedentes</i> .....	20
2.2 <i>Fundamentación teórica</i> .....	24
2.2.1 <i>Teoría de monitor de Krashen</i> .....	24
2.2.2 <i>Teoría conductista</i> .....	26
2.2.3 <i>Teoría constructivista</i> .....	28
2.2.4 <i>Teoría cognitiva</i> .....	29
2.2.5 <i>Aprendizaje asistido por computadora (AAC)</i> .....	30
2.3 <i>El vocabulario; definición</i> .....	31
2.2.4 <i>Uso del software y el computador en la enseñanza-aprendizaje</i> .....	32
2.2.4.1 <i>Software; definición y tipos</i> .....	33
2.2.5 <i>El diseño y desarrollo del software educativo</i> .....	35
2.2.6 <i>Las tecnologías de la información y comunicación</i> .....	36

## **CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO**

3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	37
3.2 Fase de la investigación.....	40
3.2.1 Población y muestra.....	42
3.2.2 Instrumentos y técnicas de recolección de datos.....	43
3.2.3 Validez y Confiabilidad.....	52
3.2.4 Procedimientos.....	44
3.2.5 Elaboración del software.....	45

## **CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

4.1 Diagnóstico de la Necesidad, Aceptación y Disposición de Uso del Software .....	49
4.1.1 Resultados de la encuesta a los profesores y estudiantes.....	49
4.1.2 Discusión de los resultados del diagnóstico .....	58
4.1.3 Análisis de la factibilidad económica, técnica y funcional del proyecto....	59
4.1.4. Evaluación piloto de la eficiencia funcional y pedagógica del prototipo....	61
4.1.5 Conclusiones.....	61
4.1.6 Recomendaciones.....	70

## **CAPÍTULO 5.LA PROPUESTA**

5.1 Presentación.....	65
5.2 Objetivo.....	66
5.3 Justificación.....	66
5.4 Fundamentación.....	67
5.5 Medio seleccionado para la entrega a la institución.....	68
5.6. Resultados que se esperan obtener.....	69
5.7. Guión de producción.....	70
5.8 Mapa de navegación.....	72
5.9 Diseño del software educativo para el aprendizaje de vocabulario sobre partes del cuerpo humano.....	73
6.0. Aspectos y características de las pantallas del software.....	76

REFERENCIAS.....	84
------------------	----

## APÉNDICES

<i>Apéndice A. Encuesta a los profesores.....</i>	<i>93</i>
<i>Apéndice B. Encuesta a los estudiantes.....</i>	<i>95</i>
<i>Apéndice C. Prueba diagnóstica a los estudiantes.....</i>	<i>97</i>

## INTRODUCCION

La sociedad global de las primeras décadas del siglo XXI está marcada por un acercamiento sin precedentes de naciones y culturas, lo cual exige que la educación ciudadana proporcione competencias comunicacionales universales incluyendo la formación poliglota. En ese sentido, la mayoría de sistemas educativos incorporan al menos un segundo lenguaje en los pensum de estudios, y en estos uno de los aspectos más importantes en el aprendizaje y la adquisición de una lengua extranjera es el desarrollo adecuado del vocabulario. En esta materia, la educación sistemática de Venezuela da prioridad al desarrollo de competencias en el idioma inglés y aunque en algunas contadas instituciones se adquiere un nivel y fluidez adecuado para comunicarse, en la mayoría de las instituciones se queda en la enseñanza de vocabulario básico.

Sin embargo, este aspecto específico aún sigue siendo una problemática dentro del ámbito en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, dado que el entorno y la cotidianidad del aprendiz se mantienen en el lenguaje materno, con lo cual se inhibe u olvida el dominio de la segunda lengua. En concordancia, diversas investigaciones examinan opciones para la solución del problema mencionado; entre las que destacan muchas iniciativas de incorporación de la tecnología digital al ámbito educativo, Así Gómez y Cánchica (2002) reportan que al utilizar herramientas multimedia los docentes logran estimular y motivar el interés en los estudiantes, logrando un mejor desempeño lingüístico. Consecuentemente, en esta investigación, se parte de la conjetura de que el software educativo constituye un aporte significativo como herramienta didáctica para la enseñanza de una lengua.

En consecuencia, la siguiente investigación se elaboró con el propósito de diseñar y evaluar la efectividad de un software educativo original e inédito, que es un prototipo de herramienta didáctica de factura multimedia, destinado al aprendizaje de vocabulario en inglés sobre partes del cuerpo humano y que será ensayado en estudiantes de 2do año sección "1" de la E.T.I.R. "José Laurencio Silva" en Tinaquillo, Edo. Cojedes, en el periodo académico 2013-2014.

Al respecto, tomando en cuenta los procedimientos y la metodología tecnicista o ingenieril utilizada para la elaboración de trabajos de investigación en este tipo de estudios, este proyecto se organizó, en el componente de planificación, en cuatro capítulos. En el Capítulo 1, se describe la problemática específica y localizada de la ineficiencia pedagógica en la enseñanza del inglés tal cual ocurre en el lugar donde se lleva a cabo esta investigación. El mismo se enfoca en describir el problema existente, sus causas y consecuencias, y el establecimiento de objetivos que conducirán a cumplir las etapas o fases de la investigación, así como, de la argumentación sobre la importancia de realizar el estudio.

El Capítulo 2 está constituido esencialmente por la fundamentación bibliográfica precedente, tanto teórica como científica, sobre la introducción de tecnología digital como herramienta pedagógica, lo cual es el tema objeto de estudio. En este capítulo se describen y relacionan las investigaciones previas convergentes con el estudio y además se sintetizan los sustentos teóricos y técnicos vinculados con la investigación. Primeramente se hace referencia a investigaciones ligadas con el diseño de software, con la enseñanza de lengua no materna y con la efectividad de ensayos pedagógicos similares. Las mismas serán resumidos,

presentados y clasificados, en primer instancia, los del ámbito internacional y consecutivamente los del nacional.

Al respecto, preliminarmente se seleccionaron los investigadores Groot (2000), Jones (2003) y Gómez y Cánchicha (2002), quienes condujeron investigaciones enmarcadas en el uso de materiales educativos computarizados con el objetivo de mejorar la adquisición de nuevas palabras en una segunda lengua y motivar a los estudiantes mediante la utilización de los mismos.

También se hace referencia a los trabajos de Fuentes, Villegas y Mendoza (2005); Iriarte (2006) y Garassini (2005); quienes propusieron el diseño de una herramienta didáctica instruccional para la enseñanza de una determinada temática que mejore y facilite el aprendizaje de una lengua no materna. Adicionalmente se cita a Nazar y Ortega (2008), quienes realizaron estudios correspondientes al diseño de un software educativo y por último a Martínez y Soto (2008), quienes elaboraron un trabajo de investigación referente a la evaluación de un software didáctico.

Al mismo tiempo de acuerdo con el propósito de ésta investigación, se toman en cuenta las teorías de aprendizaje de diferentes autores como La Teoría de Monitor de Krashen, el Aprendizaje Significativo de Ausubel, en conjunción con algunos postulados compatibles extraídos de las teorías conductista, constructivista y cognitiva. En concordancia, se realiza una breve reseña de postulados que se relacionan directamente con la adquisición de una lengua extranjera o segunda

lengua y específicamente con las reflexiones relativas a la adquisición de vocabulario. Con esta síntesis de fundamentación teórica se refleja la sustentación y ubicación del estudio en un contexto documental pertinente y apropiado.

El Capítulo 3, se dedica a la fundamentación metodológica de la investigación y en éste, se especifican el enfoque tecnicista o tecnológico del estudio y el tipo de investigación, en la modalidad de proyecto factible, el cual se planifica en cuatro fases; que son la fase de diagnóstico, la de factibilidad, la fase diseño y la fase de evaluación.

En el Capítulo IV, se despliega los resultados del diagnóstico de viabilidad de la propuesta basada en la disposición de los usuarios y en la disponibilidad de los recursos e insumos. Además, se presenta el análisis de la factibilidad lo cual corresponde a los objetivos de investigación tercero y cuarto. Se involucra la presentación de una estimación real de los recursos humanos, materiales, financieros y temporales que serán utilizados en la indagación, planificación, ejecución y evaluación del estudio. Todo esto a fin de garantizar la viabilidad de realización de la investigación desde la idea hasta la presentación de la primera versión con resultados preliminares de su funcionamiento y efectividad. Esto es el proyecto en la tesis son los análisis y resultados del diagnóstico y de la factibilidad.

En el último apartado. El Capítulo V, se presenta la propuesta con la finalidad el aprendizaje de vocabulario en inglés sobre partes del cuerpo humano con la utilización de software educativo.



## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA

El surgimiento de nuevas tecnologías de la información y comunicación han logrado alcanzar e inmiscuirse en diferentes ámbitos de la sociedad y el área educativa no ha quedado al margen de este proceso de cambio incorporando los avances tecnológicos en todos los niveles desde la educación inicial hasta los recintos universitarios.

La tecnología es considerada un recurso poderoso, la mayoría de la veces las escuelas deciden incorporar las computadoras con el objetivo de lograr una innovación pedagógica de la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo. Esto quiere decir, que el computador no solo provee información sino que es reconocido, primordialmente, como una herramienta dispuesta al estudiante para favorecer el desarrollo de habilidades y destrezas; para que busque la información que necesita, construya, simule y compruebe sus suposiciones; igualmente con esta herramienta hará lo que otros no pueden hacer.

Así mismo como la enseñanza requiere la utilización de nuevas tecnologías acordes al momento actual, la civilización global de los primeros años del tercer milenio de la era cristiana, despliega una acción ciudadana de comunicación masiva a escala planetaria, que no reconoce barreras geográficas, ni fronteras culturales, ni límites temporales y que clama por una forma de interacción universal.

De igual forma, todo individuo global actualmente en su cotidianidad diaria es exigido, en alguna medida, en referencia a la comprensión y dominio de alguno de los idiomas universales que facilitan la comunicación en esa transculturación y diversidad a lo largo y ancho del planeta. Debido a ello es imperativo que los sistemas educativos atiendan la necesidad pedagógica de enseñar, sin discriminación, la fluidez comunicacional en alguna de las lenguas universales. (Garrido, 2010).

En concordancia, la presente investigación se centra en la búsqueda pragmática y utilitaria de una posible solución viable al problema crónico y recurrente de la deficiencia pedagógica detectada en la enseñanza del inglés, una segunda lengua como asignatura escolar obligatoria, en condiciones de adversidad contextual. Esta deficiencia se manifiesta en el bajo dominio del inglés que exhiben los alumnos de la asignatura, aun después de varios años de cursado, con un notorio vacío de comprensión y retención del contenido de vocabulario presentado a ellos en determinado período escolar (Prato& Mendoza, 2006).

Debido a los grandes e importantes avances tecnológicos y culturales de países de habla inglesa como Estados Unidos y Gran Bretaña, el inglés se ha transformado en idioma casi universal, compartido en países donde no es una lengua nativa. Es por ello, que en el entorno educativo formal este es incluido como una asignatura obligatoria en los diferentes diseños curriculares en países como Argentina, México, Colombia, Perú, Chile, entre otros.

Esto implica que en nuestros días se ha admitido la importancia de adquirir el idioma inglés ya sea como segunda lengua o lengua extranjera como una necesidad impostergable de todo ciudadano global. Se afirma que la cercanía de culturas y la eliminación de fronteras hacen, cada vez más, que los individuos acepten la diversidad y pluralidad multiétnica y se acrecienta exponencialmente la necesidad de formación poliglota, como competencia básica de los individuos educados (Uribe, Gutiérrez & Madrid, 2008).

Adicionalmente en el proceso de globalización que atraviesa el mundo, de manos de la tecnología digital, es necesario que la formación de competencias ciudadanas de información y comunicación sean cotidianas, eficientes y eficaces tanto en las instituciones educativas como en los ámbitos laborales y para los estudiantes en su vida diaria. Se presume que, en la práctica, cualquier ciudadano con un dominio tecnológico adecuado mejorará el proceso de comunicación transcultural. Es decir, se conjetura que hay una alta correlación entre dominio tecnológico y comprensión en inglés de los participantes del proceso educativo sin que prevalezcan las limitaciones y necesidades específicas de comunicación de los alumnos en el aula.

Es por este hecho que se hace necesario la investigación y la creación de nuevas estrategias y de material didáctico innovador, que involucren tecnología y lenguaje, con la debida incorporación al aula por parte de los docentes quienes deben ser los encargados de mejorar los procesos de la enseñanza, según los requerimientos sociales, gracias a su experiencia de campo con los estudiantes de

contextos económicamente deprimidos y sin recursos apropiados para el aprendizaje.

Esta línea de investigación, ocupada de la implementación de las computadoras en la enseñanza de un idioma como segunda lengua (L2), no es algo novedoso. Los primeros antecedentes se remontan a mediados de los años 60 con la ejecución del primer software de enseñanza conocido como Lógica programada para las operaciones automáticas de enseñanza "PLATO" en sus siglas en inglés (Torres, 2004).

Es pertinente mencionar, además, que Venezuela no escapa a esta tendencia global de incluir la tecnología en el proceso enseñanza en el sistema educativo, ejemplo de ello es la puesta en marcha de programas educativos nacionales como los Centros Bolivarianos de Informática y Telemática, los cuales están dotados de recursos basados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), orientados a la formación integral y permanente de estudiantes, docentes y público general. Y más recientemente el proyecto "Canaima", un programa masivo de alcance nacional, cuyo objetivo principal es fomentar competencias tecnológicas y comunicacionales en conjunción con el aprendizaje regular, en los estudiantes de Educación Básica y de secundaria de todo el país, mediante el uso de las computadoras portátiles Canaima (Salazar, Pérez y Montaña, 2008).

Esta disponibilidad de recursos virtuales y tecnológicos en el espacio nacional ha propiciado un cambio considerable en cuanto a las posibilidades de aprendizaje de inglés como segunda lengua. El extensivo acceso a internet permite el contacto directo con la universalidad del inglés y obliga a asimilar por defecto, y casi inconscientemente, mucho de su vocabulario más frecuente y básico. Es por ello, que el sistema educativo venezolano y en especial la educación en el nivel de secundaria prevé la computadora como herramienta para la formación integral de jóvenes que deben involucrarse por completo y de forma activa en el proceso de globalización que está viviendo el mundo en este momento (óp. cit.).

Bajo esta perspectiva el Ejecutivo Nacional en el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación, Artículo 22, presume que los estudiantes podrían aprender, por si mismos, a través de los medios tecnológicos ya que éstos harán uso de los mismos pudiendo así compensar las exigencias que la actual sociedad requiere y que el sistema no aporta. Por ende, se acepta sin reparo alguno que la educación debe ir de la mano con los avances tecnológicos para así crear individuos competentes y adaptables a las nuevas realidades emergentes. (Del Moral Pérez y Martínez, 2010)

En el presente, la utilización de la tecnología en el ámbito educativo provoca opiniones positivas, lo que quiere decir, que la ciudadanía acepta que los estudiantes avanzan a la par de los avances tecnológicos y que la educación prepara a los jóvenes en esta sociedad actual, para las transformaciones futuras. Además en materia de aprendizaje de idiomas, se cree que es a través de los recursos educativos computarizados disponibles que los docentes optimizan las

destrezas de los aprendices para entender y asimilar el vocabulario que se les presenta y así se asume que ellos, los aprendices, serán capaces de poner en práctica los nuevos vocablos aprendidos en situaciones reales de comunicación (Alick, 1999).

Como se ha expuesto previamente, la conjetura principal de esta investigación es que se hace imprescindible incluir la tecnología digital de la comunicación y la información en el proceso de adquisición y consolidación del inglés como segundo idioma o idioma extranjero ya que ello permitiría a los estudiantes interactuar sin complejo alguno con la mayoría de los habitantes del mundo entero; puesto que, el inglés es calificado como un idioma universal y es reconocido como una de las lenguas más extendidas sobre la tierra (Sánchez, 2001).

Este idioma cuenta con un rango de unos 337 millones de personas que lo hablan como lengua materna, otros 350 millones lo hablan como segunda lengua y para un tanto similar se ha hecho necesario contar con su uso moderado debido a las exigencias que se presentan en la cotidiana interacción global (Op Cit.). En este mismo orden de ideas, se ha reportado que esta lengua (inglés) resulta muy importante en todo el mundo para poder comunicarse y acceder a fuentes de información a través de internet (Zepeda, 2003).

En el ámbito local, sin duda dada la cercanía geográfica y la influencia cultural con Estados Unidos, la lengua inglesa ha tomado mucha relevancia en la sociedad venezolana, es decir, ha alcanzado tanto al mundo laboral, al espacio

académico, como la vida cotidiana, y está presente en el espacio dedicado al ocio (Castellanos, 2014).

Sin embargo, a pesar de que el inglés este presente a lo largo de la vida estudiantil de las personas, persiste un problema de la no adquisición de la lengua, los estudiantes logran aprobar los niveles de la educación secundaria con un nivel pobre de comunicación en este idioma. Investigaciones llevadas a cabo en Latino América evidencian que existen dificultades en el aprendizaje de vocabulario de la lengua inglesa, los estudiantes no reconocen palabras con las cuales ya han trabajado, ni conocen el manejo de las mismas en un contexto real. Aunque, la enseñanza de vocabulario no es el único objetivo en la enseñanza del idioma inglés, si es de vital importancia ya que establece la base para lograr una comunicación eficaz.

De acuerdo a Blanco (2002), la asignatura inglés exhibe un nivel pobre de aprovechamiento y se atribuye a diversos factores entre los que se puede mencionar: desconocimiento de las teorías que respaldan la adquisición de una lengua extranjera, metodología inapropiada, ignorar las necesidades y prioridades de los estudiantes, grupos numerosos, actividades carentes de significado para los estudiantes, planeación deficiente, entre otros.

De acuerdo al informe de Eficacia Escolar y Factores Asociados en América Latina y el Caribe publicado por la UNESCO (2011) esta región del mundo posee el menor índice de nivel de inglés, países como Perú con 44.71 , Chile con 44.63 y Ecuador con 44.54 han llegado a la terminación que existen dificultades en la

enseñanza de la lengua inglesa. Los estudiantes no reconocen estructuras gramaticales ni vocablos estudiados anteriormente que serían pilares fundamentales para la adquisición de esa lengua.

El sistema educativo venezolano no escapa a estas cuestiones. Venezuela obtuvo un preocupante índice de 44.63 sobre 100 como máxima calificación posible y el puesto número 38 de las 44 naciones analizadas en el informe antes mencionado de la UNESCO. Resultados obtenidos contrariamente a la exposición de los estudiantes a estructuras y vocablos ingleses por cinco o seis años desde la III etapa de la educación básica hasta la finalización de la educación media y diversificada en sus diferentes modalidades, el resultado es poco satisfactorio, existe un desconocimiento generalizado en la población estudiantil sobre tópicos que se suponen superados.

La asignatura de inglés usualmente se convierte en una barrera para la mayoría de los estudiantes quienes terminan con bajas calificaciones y desmotivados debido al enfrentamiento brusco a una lengua extranjera, que es ajena a su entorno natural y que es poco dominada en el ámbito social regional, aunado a carencia institucional de recursos y a las deficiencias de técnicas apropiadas para la enseñanza de la misma (Arnaez, 2005).

De la misma manera, el proceso enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera se lleva a cabo sin las condiciones mínimas en las instituciones ubicadas en estos contextos semiurbanos porque carecen de infraestructura y

recursos apropiados. La ausencia de laboratorios de idioma y las carencias de equipos, material didáctico y software específico adecuados; coadyuva con una limitada comunicación en la lengua y un evidentemente bajo perfil en el desarrollo y adquisición de vocabulario del idioma inglés en el egresado de educación diversificada, aun después de cinco años de instrucción en el idioma. De igual forma, la clase de inglés es usualmente globalizada. El grupo de alumno es sometido al mismo proceso sin que existan diferencias entre secciones. Los estudiantes usan estrategias tradicionales lo que incide en los logros escasos del aprendizaje del inglés. (Blanco, 2003)

El estado Cojedes, como entidad federal eminentemente rural, no escapa a esta realidad educacional que se presenta en la enseñanza del inglés y en específico en la evidente debilidad de reconocimiento de vocablos de la lengua inglesa. Según datos reportados por la Zona Educativa del Estado Cojedes hasta el 50% de los estudiantes van a revisión con la asignatura inglés.

De igual manera, en la Escuela Técnica Industrial “José Laurencio Silva” ubicada en Tinaquillo, Estado Cojedes, a pesar de estar ubicada en una de las ciudades más grandes del Estado, la evidencia del problema de una deficiente adquisición del vocabulario es gráfica y notoria. De acuerdo con el Departamento de Evaluación de la institución durante el año escolar 2013 – 2014 un 40% de la población estudiantil fue a exámenes de revisión con la asignatura inglés. Ello convoca a un análisis de las posibles alternativas para atender eficazmente las necesidades detectadas en esta materia.

A manera de pronóstico se especula que en aras del desarrollo y consolidación de la participación del país en el vasto mapa mundial se ha de atender la demanda civilizatoria de formar una ciudadanía poliglota, capaz de competir de igual a igual con otras nacionalidades de distintas latitudes. Al respecto se conjetura que de no acatar la demanda social de formación bilingüe español-inglés en general en Venezuela y en particular en la institución, blanco de estudio, se estaría contribuyendo con el retraso de la incorporación de la población joven al espacio de la globalidad, limitando su acceso a la información y la comunicación transnacional y favoreciendo el mantenimiento de las barreras culturales idiomáticas que niegan el respeto a la diversidad de los pueblos y que propician la discriminación.

En ese sentido, en concordancia con la situación planteada, resulta perentorio, pertinente y prioritario el pensar en las alternativas y en la escogencia de una posible solución idónea para el problema general y en una propuesta efectiva para la necesidad local. Desde esta perspectiva, el aporte del investigador consiste en el diseño, implementación y ensayo de un software educativo, que efectivamente permita motivar a la población escolar en el aprendizaje y consolidación de vocabulario, con la expectativa de que este dispositivo tecnológico, contribuirá a un mejor aprendizaje y un mayor dominio del idioma inglés.

Consecuentemente, en acuerdo con esta alternativa de prototipo tecnológico de enseñanza del inglés como segunda lengua, se formula la siguiente interrogante de investigación:

¿Cuál es la efectividad de un software educativo de vocabulario básico de inglés, y de diseño propio, en el aprendizaje del idioma por parte de los estudiantes de 2do año en la E.T.I.R. “José Laurencio Silva” en Tinaquillo, Edo. Cojedes?

## *1.2 Objetivos*

### *1.2.1 Objetivo general*

Proponer un software educativo para el aprendizaje de vocabulario básico de inglés, en términos del desempeño lingüístico en la lengua extranjera por parte de los estudiantes de 2do año en la E.T.I.R. “José Laurencio Silva” de Tinaquillo, Estado Cojedes, durante el periodo académico 2013-2014.

### *1.2.2 Objetivos específicos*

- Diagnosticar las necesidades, disposición, especificaciones y aceptación de incorporar la conjunción tecnología-diseño instruccional como alternativa didáctica destinada a disminuir las deficiencias y debilidades pedagógicas de la enseñanza del inglés como segunda lengua, determinando el nivel de entrada del vocabulario, del segundo año de la E.T.I.R. “José Laurencio Silva” de Tinaquillo, Estado Cojedes.

- Analizar la factibilidad técnica, económica y pedagógica de elaborar un diseño de software instruccional dirigido a solventar las necesidades, desequilibrios y debilidades detectadas en el diagnóstico contextual de la asignatura de inglés correspondiente al segundo año de la E.T.I.R. "José Laurencio Silva" de Tinaquillo, Estado Cojedes.

### *1.3 Justificación e importancia de la investigación*

Este estudio es importante porque pretende brindar una alternativa de solución a la problemática de enseñanza del inglés en la Educación Media a través de la aplicación de un software educativo para el aprendizaje de vocabulario específico.

Esta investigación se justifica desde una perspectiva práctica, porque constituye una contribución directa a la solución a la situación problemática de ineficiencia pedagógica en la enseñanza de las lenguas no maternas, hoy presente en el sistema educativo venezolano y que se evidencia a nivel local en marcadas deficiencias de vocabulario y en la carencia de estrategias innovadoras para la adquisición de competencias de comunicación en inglés por parte de los estudiantes de 2do año de la E.T.I.R. "José Laurencio Silva" en Tinaquillo, Estado Cojedes. (Prato& Mendoza, 2006)

Tomando esto en cuenta, el estudio es relevante en materia de innovación didáctica, porque con él se pretende renovar la enseñanza del inglés generando diseños con temáticas específicas y contextualizadas al entorno local; en este caso proporcionando un software educativo con ejercicios relacionado con vocabulario sobre partes del cuerpo; el cual constituye un prototipo y prueba para expandir esta didáctica a otros temas, otros niveles y contextos.

Por otra parte, este estudio se argumenta desde el punto de vista metodológico debido a la serie de instrumentos diseñados y aplicados para el diagnóstico de la investigación y en el desarrollo de cada uno de los pasos correspondientes, teniendo en cuenta que la metodología planteada se enmarca dentro de la modalidad de proyecto factible que consta de varias fases, cuyo desarrollo óptimo satisface la necesidad planteada.

Esta investigación procura aportar una solución al problema de la enseñanza del inglés en la Educación Media, a objeto de minimizar aquellos elementos que condiciones en forma desfavorable la actitud de los estudiantes hacia este idioma y su relación con el rendimiento. A demás de esto, la investigación es de importancia primordial para los estudiantes, ya que el diseño hace énfasis en que puedan lograr un aprendizaje significativo mediante la herramienta tecnológica que se propone y sean capaces manejen este vocabulario que forma parte esencial de su programa de estudio para el nivel que cursan.

De igual forma, le permite a los educandos acrecentar su motivación y confianza por el idioma y de igual forma contribuye para que ellos sean capaces de comunicarse de forma autónoma en inglés. De esta manera, se busca promover el refuerzo o consolidación del vocabulario de los estudiantes previamente mencionados al contar con una herramienta multimedia que les podría facilitar el proceso de aprendizaje de una manera autónoma e independiente.

## CAPÍTULO II

En el siguiente apartado está conformado por el marco teórico, donde se detallan los antecedentes y las teorías adyacentes a la investigación. En primer lugar se hace referencia a las investigaciones que se relacionan con el diseño de software, los mismos son presentados y clasificados de acuerdo al ámbito internacional y nacional

### *2.1 Antecedentes*

En el pasado reciente se ha visto un notable incremento en el uso de la tecnología, destacándose así las nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje que se ubican en la adquisición del vocabulario de una segunda lengua, englobando el uso de herramientas multimedia, el internet y los más avanzados métodos audiovisuales, construyendo así un nuevo proceso que ayudará a la adquisición y el buen uso de un segundo idioma.

Al tomar en cuenta que la presente investigación está basada en la consolidación del vocabulario en inglés para facilitar su aprendizaje de una forma innovadora y dinámica, a continuación se presentará una sinopsis de trabajos de investigación relacionados al estudio donde se citan investigaciones basadas en la aplicación de nuevas herramientas de aprendizaje tales como la implementación de computadoras, el uso de programas multimedia y los más avanzados

instrumentos audio-visuales para suministrar la adquisición y consolidación del léxico de manera fácil en una segunda lengua o lengua extranjera.

Entre las investigaciones que se encuentran directamente relacionadas con esta investigación se presenta la de Martínez y Soto (2008), cuyo objetivo fue determinar la efectividad del software educativo Vökepi:s como herramienta multimedia promotora de la consolidación del vocabulario de la lengua inglesa en los alumnos cursantes de la asignatura *Práctica del Idioma Inglés I* del Departamento de Idiomas Modernos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Estos autores emplearon una metodología cualitativa a través de la cual se aplicaron tres instrumentos.

El primero se basó en un cuestionario aplicado a los estudiantes; el cual estaba dividido en dos fases, la primera fase tuvo el objetivo de obtener información general de los estudiantes en relación al idioma inglés y los mecanismos que utilizaban para su aprendizaje. La segunda fase tuvo como objetivo conocer la opinión y apreciación de los estudiantes con respecto al software educativo Vökepi:s. El segundo instrumento fue otro cuestionario aplicado a los profesores de la cátedra *Práctica del Inglés I* para la evaluación en cuanto al contenido. Por último, se aplicó otro cuestionario, fundamentado en los Principios Heurísticos de Nielsen, éste fue aplicado a los expertos en el área de informática para su evaluación en cuanto a su usabilidad y diseño.

Estos datos fueron obtenidos por parte de los estudiantes en dos sesiones y los datos de los expertos en determinadas fechas; éstos a su vez fueron analizados mediante una triangulación de expertos. Los resultados alcanzados fueron mostrados gráficamente e indicaron que el software educativo Vökepi:s es una herramienta que interviene en la adquisición de vocabulario de la lengua inglesa, aunque aún existen algunos problemas de carácter gramatical e instruccional que necesitan ser resueltos para poder ser puestos en práctica por parte de los estudiantes de la asignatura *Práctica del Idioma Inglés I*. Es por esta razón que éste trabajo es tomado en cuenta como antecedente ya que comparte directamente con la presente investigación, uno de sus principales objetivos como lo es el diseño de un software educativo para la enseñanza, específicamente, del inglés como segunda lengua.

También, Rios (2011) realizó su investigación que tuvo como objetivo diseñar un curso en el entorno virtual moodle, como estrategia de b-learning en el aprendizaje del inglés con propósitos odontológicos en la facultad de odontología en la universidad de Carabobo. Este proyecto siguió la metodología de proyecto factible llevado a cabo en tres fases: 1. La fase diagnóstica 2. La elaboración de la propuesta y 3. La evaluación de la efectividad.

El estudio antes mencionado concluyó que existe una verdadera necesidad del diseño y la puesta en práctica de la propuesta en vista del desaprovechamiento de la plataforma moodle; además se evidenció en el aspecto relacionado con el desempeño tecnológico de los docentes que es imperioso un programa de capacitación dirigido a los docentes en el uso de las nuevas tecnológicas en la

enseñanza. Es por esto que se relaciona con la presente investigación desde la perspectiva práctica y operativa ya que representa una vía para obtener un desempeño educativo óptimo que apuntan hacia la formación de estudiantes altamente capacitados a esta era del conocimiento.

Otro trabajo interesante es el presentado por Garcia (2013) el cual tuvo como objetivo diseñar un curso en línea para el uso del diccionario bilingüe inglés – español para estudiantes de ingeniería en materiales industriales. La investigación está enmarcada, bajo la modalidad *blended-learning*, por mezclar la enseñanza presencial con la no presencial. El trabajo fue determinado como una investigación aplicada dentro de la modalidad de proyecto factible y fue llevada a cabo en dos fases: factibilidad y diseño de la propuesta.

El objetivo principal de dicha investigación fue diseñar y ejecutar actividades de investigación dentro del área de la informática educativa y de la educación informática, para dar respuestas a problemas propios de la sociedad del conocimiento, enmarcada en la temática del aprendizaje en línea. Esta investigación evidenció que por medio del uso de esta propuesta poseer mayores canales de comunicación con los estudiantes, y las clases se impregnan de dinamismo lo que se traduce en motivación ya que los estudiantes no poseen el hábito de tener o usar diccionarios convencionales.

## *2.2 Marco Teórico*

A efectos de fundamentar el estudio se realizó un arqueo bibliográfico y se seleccionó una muestra de trabajos previos y postulados teóricos en vinculación directa con esta investigación. Al respecto se presentan a continuación la síntesis teórica y epistemológica resultante de la revisión bibliográfica.

Entre las teorías más influyentes con el estudio se mencionan la teoría de monitor como la teoría de Monitor de Krashen, el Aprendizaje Significativo de Ausubel, así como también las teorías conductista, constructivista y cognitiva. En relación con las teorías, se realizó una breve referencia a las que están relacionadas directamente con la adquisición de una lengua extranjera o segunda lengua y específicamente con la adquisición de vocabulario. Atendiendo a este último aspecto, se trataron diversos puntos referentes a vocabulario y software educativo, destacándose de éste último aspecto el diseño y la evaluación.

### *2.2.1. Teoría de monitor de Krashen*

Con respecto, de la teoría del monitor de Krashen (1985) se debe tener en cuenta que es realizada bajo influencias Chomskianas en lo que respecta a la adquisición de una segunda lengua. Se hace necesario definir que una segunda lengua es aquella que juega un rol social e institucional dentro de la comunidad, y que sirve como medio de comunicación reconocido en la cual sus miembros son hablantes nativos de otra lengua. Por otra parte, la lengua extranjera de acuerdo

conCrystal (2003) es aquella lengua diferente a la materna que se aprende de manera consciente por su relevancia social o económica en el ámbito donde se desenvuelve el aprendiz. Por su parte Krashen (1988) hace referencia a la adquisición de una segunda lengua por medio de cinco hipótesis las cuales son: la hipótesis de adquisición-aprendizaje, la hipótesis del orden natural, la hipótesis del monitoreo, la hipótesis del input (insumo), y por último, la hipótesis del filtro afectivo.

En dichas hipótesis es posible hacer diferencia entre el aprendizaje y la adquisición de una segunda lengua. Siendo las más importantes para el desarrollo de esta investigación, en primer lugar se tomó en cuenta la hipótesis de Adquisición-Aprendizaje que explica acerca de la existencia de dos formas para desarrollar la habilidad en el idioma que se quiere aprender. Por una parte la adquisición, se puede dar de manera inconsciente, es decir, que se presenta de forma similar a la que usan los niños al adquirir el lenguaje cuando nacen. Por otro lado, el aprendizaje es reconocido como un proceso consciente que tiene como resultado saber sobre el idioma.

En segundo lugar la hipótesis del filtro afectivo esta determina que el individuo es competente para adquirir el vocabulario de una L2 cuando éste desarrolla un sentimiento de confianza y seguridad en sí mismo al igual que la sensación de que está en condiciones de empezar a producir. Con esto se trata de crear una atmosfera libre de tensiones dentro del aula; en el que el alumno no sienta ninguna presión para producir resultados. Cuando el filtro está alto, se

produce un bloqueo mental que impide que el estudiante utilice el *input* inteligible que recibe y, por tanto, no se produce la adquisición.

Por ende, El filtro tiene que estar bajo para que el estudiante esté abierto al *input*, se involucre y se sienta miembro potencial de la comunidad de la lengua que se quiere adquirir. La aplicación de esta hipótesis es una de las que más se relaciona con esta investigación ya que el usuario o aprendiz al momento de implementar una herramienta multimedia para el aprendizaje no posee el mismo nivel de estrés que al momento de presentar una evaluación escrita, esto quiere decir, que el mismo siente presión por la misma y hace que su aprendizaje no sea significativo a la hora de aprender el nuevo vocabulario en esta caso.

### 2.2.2 Teoría conductista

La teoría conductista, una de las más importantes que apoyan la creación de un software educativo, tiene que ver con el estudio de los estímulos y las respuestas correspondientes a estos, el seguimiento de pasos e instrucciones. Esta línea psicológica ha sido modificada a través de aportes de Skinner, quien tomó los elementos fundamentales del conductismo e incorporó nuevos elementos como es el concepto de condicionamiento operante, que se aboca a las respuestas aprendidas. Skinner citado en Mateos (2001) define estímulos reforzadores a aquellos que siguen a la respuesta y tienen como efecto incrementar la

probabilidad de que las éstas se emitan ante la presencia de los estímulos.

De esta manera, Garassini (2005) plantea que los materiales de enseñanza deben proporcionar pequeñas unidades de información que requieran de una respuesta activa por parte del estudiante, quien deberá obtener un *feedback* inmediato de acuerdo a la forma correcta o incorrecta de las respuestas. Dentro del software educativo se proporcionarán este tipo de mensajes alusivos para que los usuarios tengan idea de su desempeño dentro del mismo.

Esta teoría de aprendizaje con perspectiva conductista es una de las principales que sustentan la creación de un software educativo. La influencia conductista fundamental en el diseño del software se encuentra en la teoría del condicionamiento operante de Skinner antes mencionado. De acuerdo a esta teoría Urbina (1999) dice que al ocurrir un hecho que incremente la posibilidad de que se dé una conducta, se le denomina reforzador, es decir que toda consecuencia de la conducta que sea recompensante o reforzante, aumenta la probabilidad de nuevas respuestas. La asociación es uno de los mecanismos centrales del aprendizaje. Su desarrollo en cuanto al diseño de materiales educativos se materializa en la enseñanza programada. Finalmente, los aportes de esta teoría aseguran los beneficios de los programas educativos dentro del campo de la enseñanza y es por tal razón que fueron tomadas a la hora de sustentar este trabajo de investigación.

### 2.2.3 Teoría constructivista

El Constructivismo es una teoría que equipara el aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias; la cual no niega la existencia del mundo real, pero sostiene que lo conocido de él nace de la propia interpretación de experiencias, por eso los humanos crean significados. Esta teoría sostiene que los estudiantes no transfieren el conocimiento del mundo externo hacia su memoria, sino que construyen interpretaciones personales del mundo basándose en las experiencias e interacciones individuales, en consecuencia las representaciones internas están abiertas al cambio, el conocimiento emerge en contextos que le son significativos, por lo tanto, Díaz (2004) citado en Iriarte (2006) afirma que para comprender el aprendizaje que ocurre en una persona se debe examinar la experiencia en su totalidad.

Por otro lado, Gros (1997) citado en Garassini (2005) señala que las teorías constructivistas especifican el tipo de entorno de aprendizaje necesario para la construcción de materiales educativos. Es por esto que para el diseño pedagógico y didáctico del recurso propuesto, el constructivismo constituye la teoría de base para el diseño del mismo a desarrollar. La decisión de tomar como base el constructivismo va a determinar posteriormente el tipo de interacción entre el usuario y el recurso, así como la forma de interacción didáctica. No obstante, siguiendo los planteamientos de Gros (1997), quien señala que en contextos formales de aprendizaje, el propio diseño puede quedar diluido por el tipo de método utilizado por el profesor.

Siguiendo los argumentos sobre la base constructivista del programa desarrollado se señala que este planteamiento teórico implica que todas las actividades están enmarcadas dentro de entornos significativos para los alumnos. Además, Hernández (1998) citado en Garassini (2005), apoya este planteamiento señalando que el constructivismo parte de la realidad del alumno, de sus conocimientos previos y de sus creencias.

#### *2.2.4 Teoría cognitiva*

De igual forma, se tiene la teoría cognitiva de Jean Piaget, la cual es considerada una de las más relevantes para la creación de un software ya que resalta el estudio de procesos tales como lenguaje, percepción, memoria, razonamiento y resolución de problemas. Esta teoría concibe al sujeto como un procesador activo de los estímulos. Según Osorio (s.f.) es este procesamiento, y no los estímulos en forma directa, lo que determina el comportamiento.

En este mismo ámbito de ideas, Urbina (1999) agrega que el desarrollo de la inteligencia es una adaptación del individuo al medio. Entre los procesos fundamentales para su desarrollo se encuentran en primer lugar la adaptación (entrada de información) y en segundo lugar la organización (información de forma estructurada). Todo esto se relaciona con la creación de programas educativos dentro este proyecto, ya que la adaptación de acuerdo a Balcazar (2007) explica que es un equilibrio que se desarrolla a través de la asimilación de elementos del ambiente y de la acomodación de los mismos por la modificación de

los esquemas y estructuras mentales existentes, como resultado de nuevas experiencias. Por este motivo la creación de programas educativos ofrece nuevas experiencias a los alumnos y al mismo tiempo brinda el balance entre los elementos del ambiente y las nuevas estructuras mentales ya existentes que se dan por los conocimientos que esta herramienta brinda a los usuarios o aprendices.

### *2.2.5 Aprendizaje asistido por computadora (AAC)*

El aprendizaje asistido por computadora o CALL por sus siglas en inglés (*ComputerAssistedLanguageLearning*) es uno de los tantos enfoques del proceso de enseñanza y aprendizaje de un idioma, en el cual la tecnología computacional se usa como herramienta fundamental de introducción, refuerzo y evaluación del contenido a aprenderse, incluyendo un elemento básico interactivo (Monografías, 2008). Además, CALL involucra una serie de aportes para el aprendizaje de una lengua extranjera o segunda lengua. Lo cual es necesario resaltar para el desarrollo de la investigación.

En primer lugar, el uso de computadoras hace más sencillo este proceso ya que la tecnología multimedia es considerada similar a la forma en que los seres humanos piensan. Al combinar textos, imágenes, sonidos, y videos se crean estímulos dentro de un ambiente multimedia. En segundo lugar, los programas relacionados con este enfoque se caracterizan por una interacción entre la computadora y el alumno que se interesa en aprender, esto se representa por un control que el estudiante siente sobre su proceso de aprendizaje debido a que el

mismo posee la oportunidad de aprender rápido y por su propia cuenta, lo cual se hace evidente al momento de llevar el software a su funcionamiento bien sea dentro o fuera del aula.

De acuerdo a Warschauer y Healey (2012) citado en Lee (2012) el software educativo se implementa como herramienta de refuerzo, enseñanza y práctica dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje de una determinada lengua. Es por tal motivo que la presente investigación provee modelos nativos y realísticos del lenguaje a través de variadas modalidades multimedia así como también ofrece un currículo de aprendizaje del idioma, conjuntamente con la ayuda en el proceso de formación y evaluación, y por último, determina el ritmo del aprendiz al igual que provee la práctica de la destreza en el área a desarrollar.

### *2.2.3 El vocabulario; definición*

El vocabulario según el diccionario Larousse (1964) es el conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico. El vocabulario de una persona puede ser definido como el conjunto de palabras que son comprendidas y utilizadas por la misma. El incremento del propio vocabulario forma parte importante tanto en el aprendizaje del idioma, como en la mejora de las habilidades del mismo en el cual la persona ya es partidaria.

#### *2.2.4 Uso del software y el computador en la enseñanza-aprendizaje*

El objetivo principal de la introducción del software en el proceso docente-educativo es contribuir al perfeccionamiento y optimización del sistema educacional y dar respuesta a las necesidades de la sociedad en este campo. De ahí es que los programas multimedia en la enseñanza están reconocidos en la utilización dentro del proceso enseñanza y aprendizaje de tres formas fundamentales, entre las cuales según Coba (s.f.) se denotan primeramente, como herramienta de trabajo, seguido como medio de enseñanza y por último como objeto de estudio.

Estas herramientas se pueden usar para hacerle llegar al estudiante formas, métodos y prácticas usuales que permitan mejorar el entorno de aprendizaje y por tanto contribuir a la adquisición de habilidades necesarias en su formación así como: en primer lugar como objeto de estudio se tiene que tener en cuenta que la alfabetización computacional se ha convertido en una expresión asombrosa que es aplicable a casi todo lo que se nos ocurra en términos de iniciar a alguien en el uso de la computación. En segundo lugar como medio de enseñanza éste programa computacional brinda la posibilidad de interactuar entre el usuario y la máquina, éste elemento que de no existir sería muy poco probable que pudiera ofrecer algo diferente o mejor que otros medios de enseñanza.

Tanto la palabra escrita, la imagen, el color, la animación, el sonido y el vídeo (propios del medio audiovisual), son combinados de forma agradable a través del software en la computadora, facilitando que la misma sea posible de utilizarse en la educación haciendo que el material sea lo más interactivo posible; es esta interacción (usuario y computador) lo que se pretende para los alumnos cursantes del 2do año de la Escuela Técnica “José Laurencio Silva” pues el ser capaz de manejar la computadora se hace un elemento clave como medio de enseñanza.

#### 2.2.4.1 *Software; definición y tipos*

De acuerdo a Cataldi (2000) define como software educativo a los programas de computación realizados con la finalidad de ser utilizados como facilitadores del proceso de enseñanza y aprendizaje. También hace referencia a que éste posee características particulares tales como: la facilidad de uso, la interactividad y la posibilidad de personalización de la velocidad de los aprendizajes.

Por otra parte, Marqués (1995), citado en Cataldi (2000) sostiene que se pueden usar como sinónimos de software educativo los términos *programas didácticos* y *programas educativos*, centrando su definición en aquellos programas que fueron creados con fines didácticos, en la cual excluye todo software del ámbito empresarial que se pueda aplicar a la educación aunque tengan una finalidad didáctica, pero que no fueron realizados específicamente para ello.

Por su parte Galvis (2000), citado en Rodríguez y Torres (2007) un software es aquel programa que permite cumplir o apoyar funciones educativas. En esta categoría se incluyen software que son diseñados para el cumplimiento de tareas no precisamente educativas.

Hay muchos tipos de materiales educativos computarizados, cada uno con una función específica entre las cuales es posible saber si cumplen con los requerimientos de la clase a la que corresponden. De acuerdo a Galvis (s.f.) existen 5 tipos de software, tales como:

- 1) **Demo:** el cual ilustra de forma adecuada aquello de lo que se trata, dando posibilidad al usuario de manejar el ritmo y la secuencia del recorrido.
- 2) **Ejercitador:** permite consolidar y generalizar las destrezas y habilidades que se supone el alumno ha adquirido por algún otro medio, con una variedad de ejercicios como haga falta, con información de retorno diferencial según lo que el ejercitante demuestre, y por último, con motivadores y reforzadores que ayuden al aprendiz lograr la meta.
- 3) **Tutorial:** favorece a que el usuario obtenga conocimientos a través de la presentación contextualizada del contenido, como parte del proceso de ejercitación.
- 4) **Heurístico:** los estudiantes aprecian el desarrollo, el descubrimiento y la construcción de los conceptos y habilidades, a partir de la actividad investigadora del alumno, para la exploración o solución de problemas. El individuo aprenderá de la experiencia didáctica y la reflexión acerca de la misma.

- 5) **Simulador:** proporciona el aprendizaje desde la experiencia, aquí se presentan de forma simplificada aquellas características que interesa descubrir en un sistema artificial o natural que el diseñador ha modelado.

Para el desarrollo de esta investigación se considera de suma importancia al software heurístico, pues como su definición lo indica, es el arte o conocimiento que posee cada persona (en este caso un aprendiz) para resolver un problema de forma creativa con el uso de los elementos con los que éste disponga.

### *2.2.5 El diseño y desarrollo del software educativo*

Los programas educativos constituyen un producto que posee algunas características, como las técnicas, que pueden ser evaluadas mediante el uso de medidas o escalas adecuadas y otras que están relacionadas con la significatividad de los aprendizajes, en un ambiente donde la cantidad de variables a tener en cuenta son muchas, según Cataldi (2000) son el estilo docente, el modo de uso de la herramienta informática por el docente, el estilo de aprendizaje de los alumnos, el contexto áulico, el estilo institucional, el tipo de curriculum, etc.

Otras características son definidas por el usuario final, es decir, los alumnos son quienes deciden si el producto es eficiente o no, una vez finalizado el programa y realizado la evaluación contextualizada. El uso de metodologías adecuadas puede solucionar el problema de la calidad, para obtener así un programa educativo, libre de errores, tolerable y que requiera de un equipo de

desarrollo con experiencia. Cataldi (2000) destaca que cada producto desarrollado debe proporcionar un aprendizaje de cierto tipo o desarrollar una habilidad o capacidad en particular, que además de que posee calidad técnica se necesite también una evaluación desde el punto de vista de los aprendizajes que se pretenden lograr.

Para fines de esta investigación se hace necesario conocer las pautas u opiniones de los que serán en un futuro usuarios del software; es por tal motivo que se requiere de la implementación de instrumentos necesarios y específicos por parte de los autores de la investigación para determinar las características visuales de esta herramienta multimedia.

#### *2.2.6 Las tecnologías de la información y comunicación.*

En la actualidad donde la tecnología es parte fundamental del quehacer diario de la sociedad dominada por el acelerado avance científico conlleva a cambios en todos los ámbitos de la actividad humana y por supuesto el ámbito educativo no es la excepción. Es por esto, que los profesionales de la docencia posean suficientes motivos para hacer uso de los recursos que las nuevas tecnologías ofrecen las Tics al ejecutar actividades como diseño de materiales multimedia (software educativos, blogs, webquests, entre otros), búsqueda de información en línea, comunicación por correo electrónico o redes sociales relacionando así el propósito de esta investigación con esta nueva modalidad de enseñanza. Esta teoría guarda estrecha relación con lo que se pretende realizar

debido que se propone una estrategia tecnológica para el aprendizaje de vocabulario específico.

Además, el uso de la tecnología específicamente en la enseñanza de inglés como lengua extranjera de acuerdo Pérez (2000) permite poner en juegos destrezas lingüísticas y no lingüísticas que habitualmente no se muestran en un entorno habitual. El uso de las Tics por medio del software tiene el propósito de reproducir lo aprendido o aprender nuevos vocablos mediante la puesta en práctica de actividades interactivas.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

La investigación planeada obedeció teleológicamente a la aplicación de saberes, experticia y experiencia para satisfacer necesidades y resolver problemas puntuales detectados, por el investigador, en el ejercicio profesional de la docencia de una lengua extranjera, en este caso el inglés como asignatura de educación media. En concordancia se presenta a continuación una previsión de las características metodológicas con las cuales se alcanzaría el propósito del estudio.

#### *3.1 Enfoque y tipo de investigación*

Este estudio se percibió dentro del paradigma cuantitativo, porque éste se define de acuerdo con Paella y Martins (2006), como ese paradigma “que considera el dato como propiedad sustancial y concreta de la realidad”. (p. 39). Igualmente este estudio se distinguió dentro de la llamada investigación aplicada, con un enfoque tecnológico o tecnicista porque el estudio pretendió hacer innovación y reingeniería pedagógica, creando y/o adaptando un prototipo de herramienta tecnológica a objeto de mejorar un componente esencial del aprendizaje de una lengua no materna; en este caso la expansión del léxico básico necesario para adquirir la fluidez comunicacional. Al respecto, Orozco, Labrador y Palencia (2003), definen a la investigación tecnicista como la actividad científica dirigida a alcanzar

“la solución de un problema práctico de orden económico, social, cultural o satisfacer una necesidad detectada mediante la propuesta en funcionamiento de un programa, plan, estrategia, equipo o prototipo inventado, diseñado y/o adaptado por el investigador a la situación planteada.” (p 21).

De acuerdo al enfoque de investigación, éste estudio se alineó a la modalidad de proyecto factible ya que surgió de la necesidad de implementar nuevas estrategias para el mejoramiento y la consolidación del vocabulario en inglés en los estudiantes pertenecientes a la E.T.I.R. “José Laurencio Silva” de Tinaquillo Estado Cojedes, ya que en ese entorno educativo los estudiantes no cuentan con el tiempo, ni las horas, ni el material necesario para que ocurra dicho proceso de consolidación del vocabulario planteado.

Este tipo de estudio según los autores del manual de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2003) consiste en “la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p. 16).

De este modo, Rosario (s.f.) se refiere a que “los proyectos factibles tienen un resultado o producto esperado. Por lo general el objetivo se define en términos de alcance, programa y costo, también, requiere de varios recursos para realizar las tareas”. Estos recursos pueden incluir personal especializado tales como

computistas, diseñadores gráficos, diseñadores instruccionales, programadores, entre otros; al igual que organizaciones, equipos, materiales de consumo, instalaciones, y recursos financieros.

Este estudio se ubica dentro de este tipo de investigación debido a que el trabajo estará orientado a responder a la necesidad de incorporar un recurso multimedia como propuesta didáctica para propiciar mejoras en la adquisición de vocabulario específico por parte de estudiantes de la asignatura inglés de 2do año de la Escuela técnica Robinsoniana “José Laurencio Silva”.

### *3.2 Fases de la investigación*

Atendiendo a la metodología del proyecto factible propuesta por Orozco, Labrador y Palencia (2003) este trabajo conllevó la realización de cuatro fases, como es indicado en la metodología de un proyecto este tipo en la actualidad. Estas etapas son: la fase de diagnóstico, la de factibilidad, la fase de diseño y por último la fase de evaluación.

En la fase diagnóstico, se recurrió a la aplicación de instrumentos para recolectar información específica y legal de los participantes, en cuanto a su desenvolvimiento con relación a un problema puntual para así determinar las necesidades específicas y sus disposiciones y preferencias reveladas por la muestra de usuarios con la cuales se determinarán las especificaciones contextuales del

diseño. Asimismo, se estudió la factibilidad del proyecto, en un apartado de indagación gerencial donde se estableció la disponibilidad técnica, financiera y didáctica de los recursos para la elaboración viable del software previendo su aplicación y funcionamiento de una manera efectiva. En esta misma fase se evidenciaría la factibilidad legal, institucional y social las cuales sirven como bases para llevar a cabo el proyecto sin efectos colaterales para la institución y el entorno, en previsión de garantizar el logro los objetivos propuestos.

El diseño propiamente del software educativo comprendió la tercera fase del estudio, la cual hizo énfasis en obtener la mejor alternativa frente al problema y en la construcción del prototipo se tratará de solucionar las dificultades pedagógicas y las necesidades de aprendizaje que la muestra presenta con respecto a la deficiencia del vocabulario antes mencionado. Es aquí donde se detalló cómo se estructura el programa, como el mismo progresa o funciona a través de cualquier opción posible dentro de él; ya sea elegida por el usuario o por la computadora.

La tercera y última fase correspondió a la evaluación del software, dicha evaluación se rige por ciertos lineamientos establecidos para los proyectos factibles. Finalmente, con este enfoque lo que se buscó solucionar el problema satisfaciendo las necesidades evidenciadas en la investigación y manifestadas por los alumnos cursantes de la asignatura inglés de la E.T.I.R “José Laurencio Silva”. Además, se evaluaría la amigabilidad del software y la destreza tecnológica de los usuarios para garantizar que los estudiantes sean tecnológicamente competentes en cuanto al uso y la utilidad del software educativo, suministrando una solución al problema al cual se hizo referencia.

### *3.2.1 Población y muestra*

La presente investigación se llevó a cabo dentro las instalaciones de la de la E.T.I.R “José Laurencio Silva”, ubicada en el municipio Falcón, en la ciudad de Tinaquillo en el Estado Cojedes, Venezuela. Para fines concretos en la realización del diagnóstico en esta investigación y para la fase de evaluación de la efectividad se seleccionó un grupo piloto (muestra intencional) la cual permitió sistematizar la información para el cumplimiento de los objetivos del trabajo. De acuerdo con Supo (2012) un grupo piloto es seleccionado cuando el investigador tiene como objetivo validar su instrumento y no la población es por esta razón que no es viable un cálculo del tamaño muestral para encontrar el número de individuos que participaran en la prueba piloto. Es decir, que para la prueba piloto no se toma una muestra deliberada, sino más bien intencional. Según Tamayo (2007) la población es la totalidad de un fenómeno que se quiere estudiar, donde los sujetos comparten características parecidas. Al respecto, la población seleccionada para el presente trabajo de grado, fue constituida por estudiantes cursantes del 2do año de bachillerato de la E.T.I.R. “José Laurencio Silva”, estimada en 70 alumnos y la población docente fue conformada por 03 profesionales de la enseñanza del inglés.

Análogamente, la muestra fue seleccionada de manera semi-aleatoria y quedó constituida por 35 estudiantes, pertenecientes a una sección elegida al azar. Los mismos se clasificarán por género, en hombres y mujeres, y por grupos etarios, con edades comprendidas entre 12 y 14 años. Por otra parte se tomó una

muestra de 3 profesores de la asignatura inglés, con el fin de determinar especificaciones y necesidades del software educativo desde la perspectiva docente en aras de garantizar la consolidación del vocabulario aprendido en clase.

### *3.2.2 Instrumentos y técnicas de recolección de datos*

Para la ejecución del diagnóstico de esta investigación se utilizaron cuatro tipos de instrumentos: dos encuestas cerradas, una prueba de conocimientos y un cuestionario. La primera encuesta fue aplicada a los profesores de la asignatura Inglés con el propósito de determinar la necesidad, disponibilidad y disposición, desde la perspectiva docente, de implementar una herramienta multimedia que serviría como refuerzo para la adquisición de vocabulario.

La segunda encuesta estuvo dirigida a los estudiantes de dicha asignatura con el motivo de establecer sus intereses, preferencias y disposición respecto a la implementación de una herramienta multimedia, además de determinar el nivel de conocimiento hacia el uso de las computadoras. El tercer instrumento se basó en una prueba de diagnóstico de vocabulario específico en el tópico de partes del cuerpo humano. Este instrumento fue utilizado con el fin de evidenciar la situación actual de aprendizaje de vocabulario en los estudiantes y se pudo constatar que existen deficiencias significativas en cuanto al manejo y dominio del vocabulario de dichos tópicos.

Todos los instrumentos anteriormente mencionados fueron sometidos a los procedimientos de validación y confiabilidad apropiados para garantizar su calidad antes de su aplicación a la muestra.

### *3.2.3 Validez y Confiabilidad*

La validez se determinó mediante el procedimiento de juicios de expertos, el equipo de validación fue conformado por 3 profesores de la asignatura inglés, con el fin de determinar la calidad del instrumento desde la perspectiva docente. La confiabilidad fue establecida mediante el índice Kuder Richardson por tratarse de instrumentos dicotómicos. De igual forma, la confiabilidad de la prueba de conocimientos fue obtenida a través de la reaplicación de pruebas. La información acoplada de los instrumentos, fue tabulada y procesada con técnicas seleccionadas de estadística descriptiva para el sondeo de opinión.

### *3.2.4 Procedimientos*

La fase diagnóstico, se basó en la aplicación de los instrumentos para recolectar información específica y legal de los participantes, para así establecer las necesidades específicas y la disposición de los mismos para lograr su satisfacción. Luego se hizo un análisis de la factibilidad del proyecto con énfasis en la disponibilidad de los recursos para la elaboración del mismo de una manera

efectiva. Además en esta fase del estudio se evidenció la factibilidad legal, institucional, técnica, social y económica.

En la fase de diseño se recurrió a técnicas de diseño instruccional y a las especificaciones de las herramientas didácticas computarizadas para abordar, con propiedad técnica, la elaboración de una estrategia didáctica dirigida a solventar los problemas que se les presenta a los estudiantes al momento de adquirir, conservar y utilizar un vocabulario específico del inglés como segunda lengua. Por último, en la fase de evaluación se realizó un ensayo de factibilidad funcional mediante una prueba piloto, la cual verificará la relación de efectividad respecto a los requerimientos pedagógicos y de manejo del software educativo y el desempeño alcanzado por los usuarios del mismo.

### *3.2.5 Elaboración del software*

Aceptando los parámetros y especificaciones de la teoría instruccional para el diseño de este software educativo se utilizaron los esquemas, para la elaboración de diseños de materiales educativos, empleados por Bloom (1995) citado en Iriarte (2006), quien lo divide en múltiples etapas.

El tema se describe de la siguiente manera:

Describir las partes del cuerpo humano en inglés.

En el diseño del software fueron incluidos imágenes, sonidos y textos sencillos con el fin de obtener un producto más ligero y así causar menos inconvenientes al momento de instalarlo desde la *World Wide Web*. Se utilizaron imágenes nítidas, de tamaño apropiado y sin excesiva animación, las cuales reflejan la idea de lo que se quiere enseñar. Para el diseño de las plantillas se emplearon colores que no fueran desagradables o molestos a la vista por lo que se implementaron colores fríos y se evitaron contrastes muy fuertes.

Con respecto a la letra se considero es que ésta debía ser legible, y la cantidad del texto debe estar balanceada, es decir sin exceso en unas pantallas y poco en otras. En lo que se refiere al sonido, éste se realizó mediante grabaciones en formato *mp3* hechas con un programa llamado *Wave editor* el cual se encarga que el sonido pueda abrir desde cualquier computadora, permitiendo que este no sea un archivo muy pesado.

Para el montaje del software se usó *Director*; el cual es un software que ayuda a crear y publicar una compilación de juegos interactivos, demos, prototipos, simulaciones y cursos de aprendizaje por la web. Este integra virtualmente cualquier formato de archivo, incluyendo video, sonido e imágenes.

Finalmente, para la navegación de este software, los estudiantes deberán ingresar datos alfanuméricos a través del teclado al igual que el uso del mouse. Para facilitar dicha navegación los usuarios deben hacer uso de los botones que fueron ubicados en el borde derecho de la pantalla. El color asignado fue el amarillo ocre para dichos botones.

El *feedback* o retroalimentación de cada ejercicio se suministró mediante un mensaje que aparece en pantalla, en caso de ser correcto aparecerán las palabras en inglés tales como *great, correctocongratulations!* En caso de ser incorrecto se mostrarán palabras como *incorrecto try again!* Para ciertos ejercicios los errores son corregidos en cada ítem; pero en la mayoría de estos, el usuario, al hacer click en la palabra *Check!* La cual muestra todas las palabras correctas e incorrectas

## CAPITULO IV

### ANALISIS DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se exponen los resultados correspondientes al diagnóstico de la necesidad contextual, la aceptación y disposición de los usuarios por el software propuesto, el análisis de factibilidad de la propuesta y de la disponibilidad de recursos para llevar a cabo el proyecto, así como, la prueba de funcionamiento y ensayo piloto de efectividad del prototipo de software diseñado. Así, en las primeras fases de la investigación, se recopiló información pertinente por medio de la encuesta ejecutada a la población de estudio, la cual estuvo conformada por tres (3) docentes de la asignatura inglés y 20 estudiantes de la E.T.I.R. "José Laurencio Silva", una institución de Educación Media ubicada en el sector Buenos Aires en Tinaquillo, Edo.Cojedes.

El procesamiento y análisis de la data, produjo patrones y tendencias de la situación real y en los mismos se aprecia los puntos de vista sobre la problemática existente. Dichos resultados permitieron darle respuestas a parte los objetivos planteados y facilitaron la reorientación y ajuste del plan de investigación.

Es importante mencionar, que el instrumento utilizado durante el diagnóstico fue un Instrumento multidimensional de preguntas cerradas con respuestas dicotómicas. Las respuestas agrupadas por dimensiones, fueron

tratadas estadísticamente con técnicas descriptivas. Por otra parte, para mejorar la visualización de las tendencias observadas, los datos suministrados fueron representados en gráficos circulares en 3D, en concordancia con los respectivos cuadros estadísticos ajustados a cada uno de los indicadores.

#### *4.1 Diagnóstico de la Necesidad, Aceptación y Disposición de Uso del Software*

En el análisis de los resultados de los Instrumentos aplicados a la muestra seleccionada, fueron agrupados los ítems, según la tabla de especificaciones, en cuatro (5) dimensiones de análisis de opinión, sobre el aprendizaje de una segunda lengua, éstas son: Necesidad de vocabulario para el aprendizaje de una lengua no materna, Interés por conocer las partes del cuerpo humano en el idioma inglés, percepción de las estrategias usadas para la adquisición de vocabulario anglo, dificultad de aprendizaje de vocabulario de inglés sobre las partes del cuerpo humano, aceptación y disposición de uso del software para el aprendizaje de vocabulario.

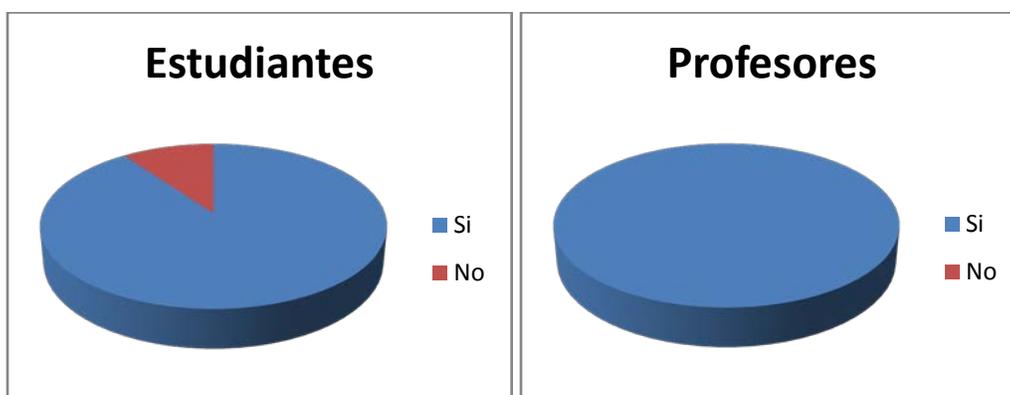
##### *4.1.1. Resultados del instrumento administrado a profesores y alumnos.*

En la dimensión *Necesidad del vocabulario en el aprendizaje* de una lengua no materna, se consultó la opinión de estudiantes y docentes sobre la relevancia otorgada por ellos al vocabulario, en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Tal como se visualiza en el cuadro 1 y el grafico 1., las tendencias fueron

mayoritariamente positivas por parte de los estudiantes, mientras que los docentes manifestaron acuerdo absoluto con esta necesidad.

Respuestas			Respuestas		
Item 1	Si	No	Item 1	Si	No
Estudiantes	18	2	Profesores	3	0

**Cuadro N° 1 y Distribución de la importancia otorgada, por estudiante y docentes, al vocabulario en el aprendizaje del inglés.**



**Gráfico N° 1. Diagrama circular sobre la importancia otorgada, por estudiante y docentes, al vocabulario en el aprendizaje del inglés.**

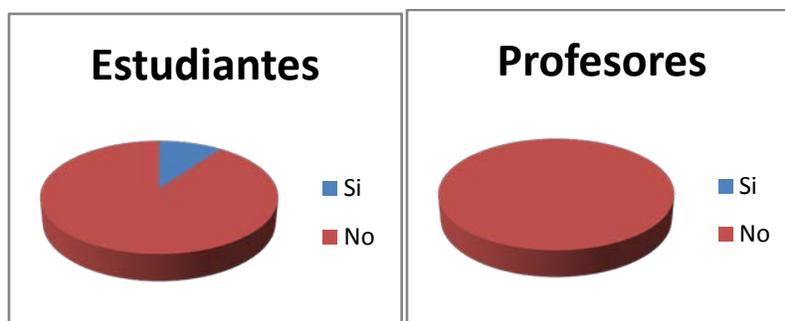
En este primer gráfico, y en su respectivo cuadro N° 1, se evidencia que el 80% de los estudiantes creen que el vocabulario es importante en el aprendizaje del inglés. Así mismo, el 100% de los profesores opinan que el vocabulario es relevante para aprender una segunda lengua. Estos resultados señalan que es necesario crear y aplicar medios y propuestas de presentación y reforzamiento del vocabulario en

la enseñanza de lenguas no maternas y ello justifica la pertinencia del proyecto y otorga viabilidad a la propuesta del diseño de un software destinado a cumplir con tales propósitos.

En la dimensión *Interés por reconocer las partes del cuerpo humano* en el idioma inglés. Estudiantes y profesores fueron interrogados sobre el conocimiento e identificación de las partes del cuerpo humano en el idioma inglés, por parte de los aprendices. A pesar de que la literatura señala que este tema es de crucial significancia en determinar las competencias comunicacionales en una segunda lengua, los resultados reportados señalan una tendencia negativa, de dominio en este aspecto, por parte de los estudiantes, lo cual es ratificado por sus docentes.

Respuestas			Respuestas		
Item 2	Si	No	Item 2	Si	No
Estudiantes	2	18	Profesores	0	3

**Cuadro N° 2 y Distribución de la importancia otorgada, por estudiantes y docentes, al vocabulario en el aprendizaje del inglés.**



**Gráfico N° 2. Diagrama circular sobre la importancia otorgada, por estudiantes y docentes, al vocabulario en el aprendizaje del inglés.**

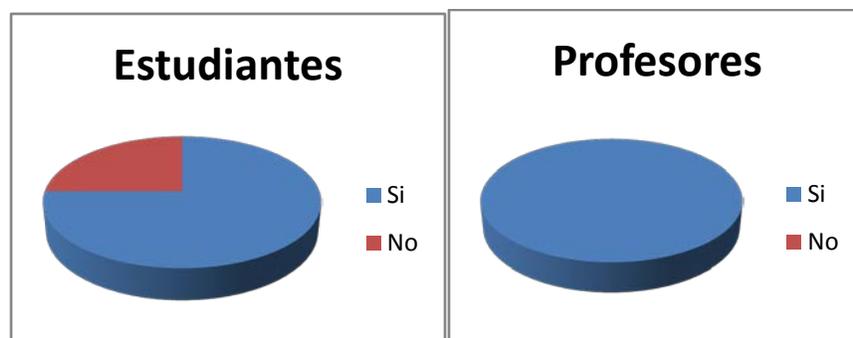
En el gráfico N° 2 y en el cuadro N° 2, se visualiza que sólo un 10% de la muestra de estudiantes manifiesta tener algún conocimiento por el reconocimiento, en el idioma inglés, de las partes del cuerpo humano. Esta tendencia es reafirmada por los profesores consultados que de manera unánime opinan que sus estudiantes no tienen este dominio. Esto es un indicador de falta de interés por el aprendizaje de vocabulario y particularmente en el referido a la anatomía básica del humano, por parte de los estudiantes. Adicionalmente, el patrón de respuestas en conjunto es indicativo, de algunas deficiencias en la enseñanza del inglés que no ha conseguido despertar el interés estudiantil ni consolidar elementos de vocabulario esenciales del inglés.

Tal situación diagnóstica confirma la necesidad de generar vías de mejoramiento y de motivación por el aprendizaje y la enseñanza del inglés como segunda lengua, otorgando pertinencia a la propuesta sugerida en la planificación de esta investigación.

En la dimensión *percepción de las estrategias usadas para la adquisición de vocabulario anglo*, en la institución. En el diagnóstico institucional informal realizado por el investigador se tenía la sospecha de que estudiantes y profesores no se sentían cómodos con las formas de enseñanza de vocabulario. Al respecto, los estudiantes fueron interrogados sobre la estrategia de *lista de palabras* para aprender terminología del idioma inglés y la mayoría absoluta de los aprendices afirmó que este método les resultaba aburrido. Por su parte, los docentes unánimemente corroboran tal manifestación estudiantil al responder afirmativamente que, a pesar de seguir usándola, la estrategia *lista de palabras en inglés* les resulta fastidiosa a sus alumnos. Esto se ilustra en el Gráfico N° 3 y en el cuadro N° 3, presentados a continuación:

Respuestas			Respuestas		
Item 3	Si	No	Item 3	Si	No
Estudiantes	15	5	Profesores	3	0

Cuadro N° 3. Distribución de la opinión, de estudiante y docentes, sobre la percepción de las estrategias usadas para la adquisición de vocabulario anglo.



**Gráfico N° 3. Diagrama circular de la opinión, de estudiante y docentes, sobre la percepción de las estrategias usadas para la adquisición de vocabulario anglo.**

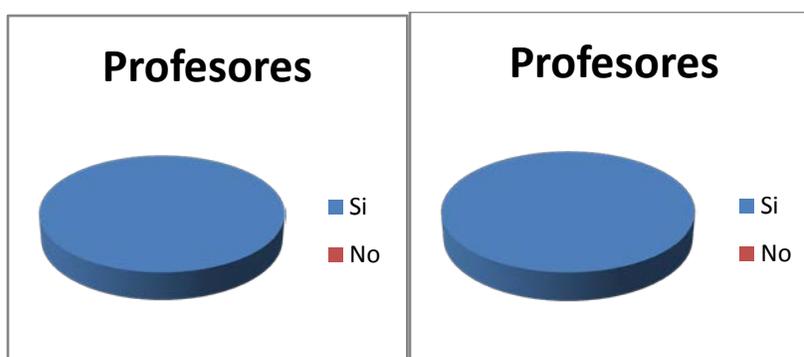
En el gráfico y cuadro N° 3, se despliega la opinión de estudiantes y docentes sobre la memorización de vocabulario usando la lista de palabras en inglés. Para el 75% de la muestra de los estudiantes, las estrategias empleadas para la adquisición de vocabulario resultan tediosas. Esta valoración, lo revalidan los docentes, quienes ratifican en su totalidad este enunciado, aunque continúan utilizando comúnmente la lista de palabras, antes que recurrir a ensayar otras estrategias y alternativas. Estos resultados contribuyen a pensar en el diseño del software propuesto como un recurso multimedia atractivo, eficiente e innovador que impulse a los docentes a introducir cambios de estrategia didáctica y a los estudiantes a un aprendizaje de vocabulario de una manera efectiva.

Continuando el análisis diagnóstico, se atiende ahora una dimensión dedicada a la *percepción de dificultades sobre el aprendizaje del vocabulario de las partes del cuerpo humano*. Las respuestas de ambos, estudiantes y docentes coinciden perfectamente en que este contenido les resulta difícil de asimilar. Tal resultado sugiere que definitivamente se requiere crear y ensayar múltiples alternativas que

faciliten el desempeño en el aprendizaje y en la enseñanza de vocabulario específico; sobre todo cuando este se ha diagnosticado con elevado grado de dificultad. De esta manera se justifica la selección del tema del cuerpo humano, como tópico pionero del diseño en esta primera versión del software de inglés escolar.

Respuestas			Respuestas		
Item 4	Si	No	Item 4	Si	No
Estudiantes	20	0	Profesores	3	0

**Cuadro N° 4. Distribución de la opinión, de estudiante y docentes, acerca de las dificultades que enfrentan los estudiantes para *el aprendizaje del vocabulario de las partes del cuerpo humano*.**



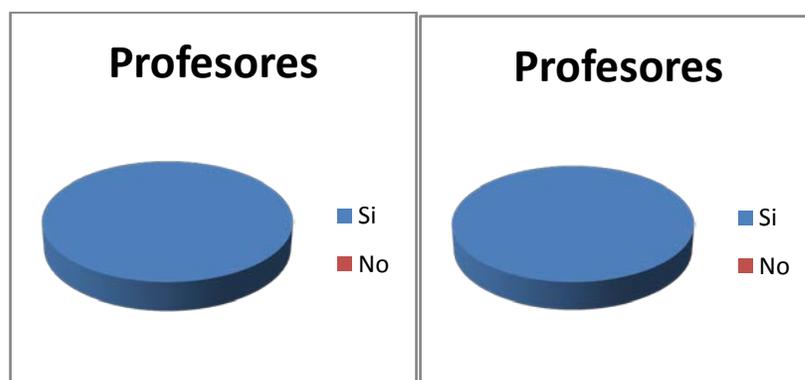
**Gráfico N° 4. Diagrama Circular de la opinión, de estudiante y docentes, acerca de las dificultades que enfrentan los estudiantes para *el aprendizaje del vocabulario de las partes del cuerpo humano*.**

De lo expuesto en el gráfico se observa que los estudiantes y docentes coinciden por unanimidad en reportar que el aprendizaje de vocabulario específicamente sobre partes del cuerpo humano constituye un contenido complejo y difícil de aprender. Tal opinión deja de manifiesto que las estrategias típicas para la enseñanza de vocabulario no están contribuyendo efectivamente a facilitar el aprendizaje, tal como fueron pensadas. Basado en esa circunstancia resulta oportuno reafirmar el potencial que tienen las nuevas tecnologías para introducir variedad de opciones que haga menos pesados, más atractivos y más fluidos procedimientos de aprendizaje, sobre todo en esos contenidos reconocidos como de alta dificultad. Consecuentemente, se considera pertinente e innovadora la oferta del diseño de un software para el aprendizaje de vocabulario en la temática antes mencionada.

Finalmente en este diagnóstico se incorpora información solicitada a docentes y estudiantes sobre su aceptación y disposición de uso de software instruccional para el aprendizaje de vocabulario. A ambos, estudiantes y docentes se les indagó sobre su opinión respecto a su confianza en que el empleo de un software como herramienta educativa ayudaría eficiente y efectivamente a la fijación de vocabulario, por parte de los estudiantes. En ese sentido tal como se había conjeturado, en concordancia con las tendencias hacia la atracción, creencia y fe que otorga el ciudadano actual a los dispositivos electrónicos y la tecnología de la información, como los mecanismos y herramientas idóneos para solucionar los problemas.

Respuestas			Respuestas		
Item 5	Si	No	Item 5	Si	No
Estudiantes	20	0	Profesores	3	0

**Cuadro N° 5. Distribución de la opinión, de estudiante y docentes, sobre su aceptación y disposición de uso de software instruccional para el aprendizaje de vocabulario.**



**Gráfico N° 5. Diagrama circular de la opinión, de estudiante y docentes, sobre su aceptación y disposición de uso de software instruccional para el aprendizaje de vocabulario.**

En este gráfico N° 5, y en su respectivo cuadro N° 5, se puede apreciar que tanto el 100% de los estudiantes como el 100% de los profesores están totalmente de acuerdo en querer usar un software como recurso tecnológico de aprendizaje. Ambos manifiestan confiar en que este tipo de software favorecería el aprendizaje de vocabulario en los estudiantes y a su traería mejoras en el rendimiento académico de los mismos.

#### 4.1.2. *Discusión de los resultados del diagnóstico.*

En el diagnóstico de la necesidad de vocabulario para el aprendizaje de una lengua no materna, los resultados obtenidos indican bajo dominio y esto impulsa el perentorio requerimiento de medios y propuestas didácticas para el aprendizaje y reforzamiento del vocabulario en la enseñanza de segundas lenguas. Estos hallazgos también dan justificación y pertinencia a la propuesta del diseño de un software destinado a cumplir con tales propósitos.

Los resultados del diagnóstico sobre la percepción docente y estudiantil, acerca de las estrategias usadas para la adquisición de vocabulario anglo, coinciden con las conclusiones de otros investigadores sobre el tema. Se confirma que hay expectativas de mejoramiento y de motivación por el aprendizaje y la enseñanza del inglés como lengua no materna. Las respuestas de ambos docentes y estudiantes tienden a considerar que las estrategias tradicionales están agotadas y urgen por una renovación. Estos resultados apuntalan la iniciativa de nuevas forma didácticas como la propuesta sugerida en esta investigación.

En cuanto en la exploración de conocimiento sobre cuerpo humano se evidenció que el 80% de los estudiantes consultados no aprobaron la prueba de vocabulario que consistía en identificar las partes del cuerpo humano en inglés. Estos resultados avala el objetivo de propuestas como esta que intentan crear nuevas estrategias que favorezcan el proceso de enseñanza del inglés.

En la auscultación de las dificultades que manifiestan alumnos y docentes respecto al aprendizaje de vocabulario de inglés sobre las partes del cuerpo humano, se encontró que este contenido presenta alto nivel de dificultad y/o dificultad para los estudiantes. Esta situación apoya la finalidad de propuestas, como la intentada en este estudio, que buscan presentar alternativas innovadoras que faciliten el desempeño en el aprendizaje y en la enseñanza de vocabulario específico. Tal intención concuerda con trabajos de investigación recientes y análogos. (Iriarte, 2006 y Garassini, 2005)

Respecto a las interrogantes y previsiones del estudio sobre la aceptación y disposición de uso del software para el aprendizaje de vocabulario, por parte de docentes y estudiantes, la data recolectada informan de una actitud hacia la tecnología análoga a la tendencia generalizada de la población respecto a que sienten inclinación y confianza en que la tecnología es la clave para suplir sus carencias. Estas tendencias confirman los hallazgos de cuando reporta que,

#### *4.1.3. Análisis de la factibilidad económica, técnica y funcional del proyecto.*

Con el objeto de prever la disponibilidad de recursos financieros y técnicos que garantizaran la viabilidad creíble del proyecto se realizó un análisis de factibilidad financiera, tanto en la realización del proyecto, como de la viabilidad económica de su implantación y ensayo. Al respecto, el presupuesto proyectado de la investigación fue previsto y apartado del peculio propio del investigador, con lo cual se aseguró la existencia de recursos para llevar a términos el estudio, el

desarrollo del software y al menos la presentación de una primera versión funcional de prototipo.

Por otro lado se realizó un estudio de disponibilidad de recursos para su aplicación, en la escuela o en el hogar de los usuarios potenciales. Al respecto se logró detectar que tanto los estudiantes como los docentes, gracias al programa CANAIMA, cuentan con equipos personales de computación necesarios para hacer uso del programa diseñado. Dado que es un programa digitalizado de diseño personal y sin fines de lucro, este puede ser distribuido gratuitamente y sin ningún costo técnico de instalación en las computadoras escolares y/o personales.

Respecto a la factibilidad técnica, el investigador es especialista en contenido, licenciado en lenguas modernas, y tiene años de experiencia en la enseñanza del idioma inglés. Además, cuenta con experticia y conocimiento de programación en tecnología digital para planificar y desarrollar un recurso instruccional básico. Sin embargo, con el objetivo de garantizar las especificaciones técnicas, la adecuada presentación estética y la fluidez y confortabilidad del interface de usuario, se previó la asistencia de un diseñador de material instruccional para la revisión y ajuste del software básico y la culminación del primer prototipo.

Una vez finalizada esta primera versión, revisada y ajustada, mediante los servicios contratados del diseñador gráfico de programas educativos computarizados, se procedió a realizar un ensayo piloto para evaluar la eficiencia

funcional y pedagógica del prototipo de software. A continuación se presentan los respectivos resultados.

#### *4.1.4. Evaluación piloto de la eficiencia funcional y pedagógica del prototipo.*

La prueba piloto se aplicó a 35 estudiantes del 2do de Educación Básica de la Escuela técnica Robinsoniana “José Laurencio Silva”. En esta aplicación, las observaciones más destacadas fueron aquellas ligadas propiamente a la navegación en el software; donde se pudo constatar, que se logra que los estudiantes utilicen la herramienta siguiendo la secuencia lógica con la que fue creada para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Igualmente, se pudo notar el entusiasmo de los estudiantes al usar la herramienta y el esfuerzo que hacían para lograr realizar las actividades correctamente.

#### *4.1.5 Conclusiones*

De acuerdo a los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico se pudo determinar que la mayoría de los alumnos cursantes de la asignatura inglés de 2do año, no poseen ni dominan el vocabulario referente a partes del cuerpo humano en debido a que estos no poseen recursos suficientes para practicarlo. Es así, como se demuestra la necesidad de implementar una herramienta multimedia para que pueda ser utilizada y así consolidar dicho vocabulario en inglés en los estudiantes.

Dentro de la factibilidad de este software educativo se puede demostrar que es factible dentro de los cinco aspectos los cuales son: legal, institucional, técnico, social y económico. En lo legal, se hace efectiva la creación del software ya que este se adapta a las leyes actuales de la República Bolivariana de Venezuela. En lo que respecta a la factibilidad institucional, se pudo constatar que la Escuela Técnica Robinsoniana "José Laurencio Silva" cuenta con laboratorios multimedia los cuales pueden ser usados por los estudiantes adscritos al mismo en diferentes horarios.

En lo social, se puede concluir que con este software se beneficiará la sociedad, especialmente los estudiantes de dicha asignatura, al igual que esas generaciones futuras quienes desempeñaran un buen rol académico con la utilización de este programa multimedia. Finalmente, en lo económico el software será distribuido en la institución de manera gratuita.

Finalmente es preciso señalar que se cumplieron todos los pasos y fases para la elaboración, diseño y prueba piloto de dicho software dirigido a la ejercitación y refuerzo del vocabulario de los tópicos referentes a rutinas diarias, recreación, juegos y pasatiempos; con el fin de que la investigación cumpliera con todos los requerimientos exigidos por los proyectos factibles actuales

Se puede concluir que la implementación de nuevas herramientas en el área educativa como lo es en la tecnología, ayudara a cambiar la manera de pensar y la visión de alcanzar los objetivos que se proponen dentro de este ámbito.

#### 4.1.6 Recomendaciones

Con la realización de este trabajo se persigue que los cursantes de la asignatura inglés de 2do año de la Escuela Técnica Robinsoniana “José Laurencio Silva” y demás usuarios libres tengan a su disposición un recurso didáctico útil, innovador y actual con la finalidad de que su estudio de la lengua inglesa sea profundizado, reforzado y alcance verdaderamente los conocimientos que se van adquiriendo, en especial en lo relacionado con las rutinas diarias, recreación, juegos y pasatiempos.

Esta investigación, puede ser el punto de partida para investigaciones posteriores de acuerdo al mismo marco de ideas y objetivos; así como también a la creación de un nuevo trabajo de investigación como lo sería la evaluación del software educativo propuesto; con el fin u objetivo de que se compruebe que este software realmente contribuye con un mejor y eficaz proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera o segunda lengua.

Una mejor forma de continuar este material diseñado es realizando una comparación entre la aplicación de esta herramienta electrónica apoyado en el trípode computador – alumno – profesor y una clase tradicional profesor – alumno – tiza – pizarrón, de esta manera se podría observar y demostrar realmente la aceptación y contribución, de este material educativo bien sea en un ámbito escolar, o por el contrario si se encontraría más factible la continuación de

las clases tradicionales, de esta forma se podría reafirmar el objetivo principal del mismo.

La realización o diseño de un software educativo es suficiente para la elaboración de un trabajo de investigación, puesto a que éste involucra una serie de aspectos de mucha labor, como lo son, la creación de instrumentos de diagnóstico y diseño para sustentar la elaboración del software, la investigación de teorías que sustenten el trabajo, así como también el diseño a través de bocetos y el montaje del mismo con el uso de programas alternos en computación, como lo son el *Power Point* y *Director*.

Todos estos aspectos hacen posible la alternativa de solución a una necesidad; pues todo proyecto educativo instruccional nace de la identificación de una necesidad de crear una herramienta o estrategia que permita elevar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Es por esto que para el investigador se hace innecesaria la evaluación de su misma creación o diseño, pues éste aspecto puede dar pie a la realización de futuras investigaciones por tener también una gran cantidad de pasos a desarrollar. Ésta parte involucra también el diseño de instrumentos, sustentación a través de teorías previas y re-elaboración del contenido y diseño del software previamente realizado; es por eso que se recomienda la separación de ambos aspectos (diseño y evaluación) para futuras investigaciones.

## CAPITULO V

### PROPUESTA

#### *5.1 Presentación.*

Teniendo en cuenta el apogeo que ha tenido la tecnología digital en la sociedad actual y muy especialmente en la educación, nació la necesidad y conveniencia de diseñar esta propuesta con el propósito de hacer uso de los avances tecnológicos como estrategia que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje. En consecuencia, se asumió que con la incorporación de los dispositivos de información y comunicación computarizada en el ambiente educativo, el docente conquista una diversidad de posibilidades y recursos para que sus estudiantes alcancen un aprendizaje significativo.

De acuerdo con Kaztman (2010) la incorporación de las nuevas tecnologías al contexto educativo ha conllevado a la ampliación de los recursos, estrategias didácticas y las modalidades de la comunicación que consecuentemente han mejorado y optimizado el quehacer educativo. En este apartado está plasmado el objetivo de la propuesta, la justificación, fundamentación, medio seleccionado para la entrega de la propuesta la institución, resultados que se aspiran alcanzar, análisis de las necesidades educativas, el diseño del software educativo para el aprendizaje de vocabulario anglo, los aspectos y características de las pantallas del software que se tomaron en cuenta para su diseño.

## *5.2 Objetivo*

Permitir a los estudiantes de 2do año de la E.T.I.R. "José Laurencio Silva" de Tinaquillo, Edo. Cojedes el aprendizaje de vocabulario en inglés sobre partes del cuerpo humano.

## *5.3 Justificación.*

El vocabulario desempeña un papel crítico en la vida de las personas y en sus posibilidades futuras. Un amplio y rico vocabulario es el sello distintivo de una persona formada. Además, un rico repertorio de vocabulario está fuertemente relacionado, en particular, con la comprensión lectora; y, en general, con el rendimiento escolar.

La importancia del vocabulario está avalada por una gran cantidad de datos empíricos como los que aporta Graves (2009):

- El conocimiento del vocabulario es un claro predictor de la comprensión lectora en cualquier idioma.
- La dificultad del vocabulario influye en la legibilidad de los textos.
- El vocabulario que usamos influye poderosamente en lo que los demás piensan sobre nuestra competencia.

- La enseñanza del vocabulario mejora la comprensión lectora.
- Un vocabulario limitado puede explicar el fracaso escolar de muchos alumnos.

De allí que, con esta propuesta se pretende incorporar nuevas estrategias con la finalidad de lograr que los estudiantes aprendan el vocabulario en inglés de una manera sencilla, divertida y más dinámica cumpliendo a su vez con lineamientos del Ministerio del Poder Popular para la educación en lo que se refiere a la incorporación de la tecnología en el ámbito educativo.

#### *5.4 Fundamentación.*

Con la incorporación de la tecnología al proceso de enseñanza y aprendizaje se presentan nuevos retos, conjuntamente con una gran variedad de recursos y estrategias que permitirán mejorar y optimizar el proceso educativo. Por tal motivo, es de suma importancia la formación de los docentes con respecto a las diferentes posibilidades didácticas que existen en la actualidad, así como también la evaluación de software educativos y la incorporación de la tecnología en sus prácticas educativas.

En este mismo orden de ideas, los nuevos tiempos le piden a los docentes incorporar la tecnología en su labor educativa permitiendo a sus estudiantes transformar su aprendizaje acorde a los tiempos de apogeo tecnológico en que vivimos bajo un enfoque constructivista. Es por ello que los docentes de inglés de la E.T.I.R. “José Laurencio Silva” deben transformar su práctica pedagógica, incorporando en la misma el uso de estrategias y recursos que nos brinda la tecnología para ofrecer a los estudiantes la oportunidad de desarrollar sus actitudes en pro de lograr aprendizajes significativos.

#### *5.5 Medio seleccionado para la entrega a la institución.*

Para presentar la propuesta a los estudiantes se utilizará el software educativo previamente instalado en los equipos del laboratorio de informática de la E.T.I.R. “José Laurencio Silva”.

Los materiales informáticos didácticos son un recurso didáctico que complementa la formación; sin embargo, deben utilizarse de una manera adecuada y en los momentos oportunos. De acuerdo con Marques (2009) existen algunas ventajas y desventajas del uso de programas educativos multimedia. Entre las ventajas se mencionan: motivación, versatilidad, interactividad, corrección inmediata, aprendizaje muchas veces más significativo en menos tiempo, trabajo autónomo y metódico, entornos para procesar información y comunicarse, entornos para elaborar conocimiento y crear. Por otra parte, el mismo autor menciona los siguientes inconvenientes: pueden provocar ansiedad, cansancio,

monotonía, sensación de aislamiento, empobrecimiento de las relaciones humanas, desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo, rigidez de los diálogos.

#### *5.6. Resultados que se esperan obtener.*

En el momento de diseñar el software educativo se consideró en primer lugar el sujeto a quien va dirigido el programa multimedia que en este caso son los estudiantes de 2do año de la E.T.I.R. "José Laurencio Silva", sus necesidades y dificultades en el aprendizaje de vocabulario anglo sobre partes del cuerpo humano. Así como las teorías que sustentan este trabajo y las especificaciones de un programa educativo multimedia. Con la incorporación de esta propuesta, se aporta a la enseñanza de una segunda lengua un método didáctico, a los estudiantes una motivación lúdica de aprendizaje y a los docentes estrategia pedagógica innovadora con potencial de expansión y extensión en el área de lenguaje. Se tiene la expectativa de que su uso e implementación permita lograr un alto nivel de aprendizaje de vocabulario específico acorde las exigencias de la sociedad actual.

### 5.7 Guión de producción:

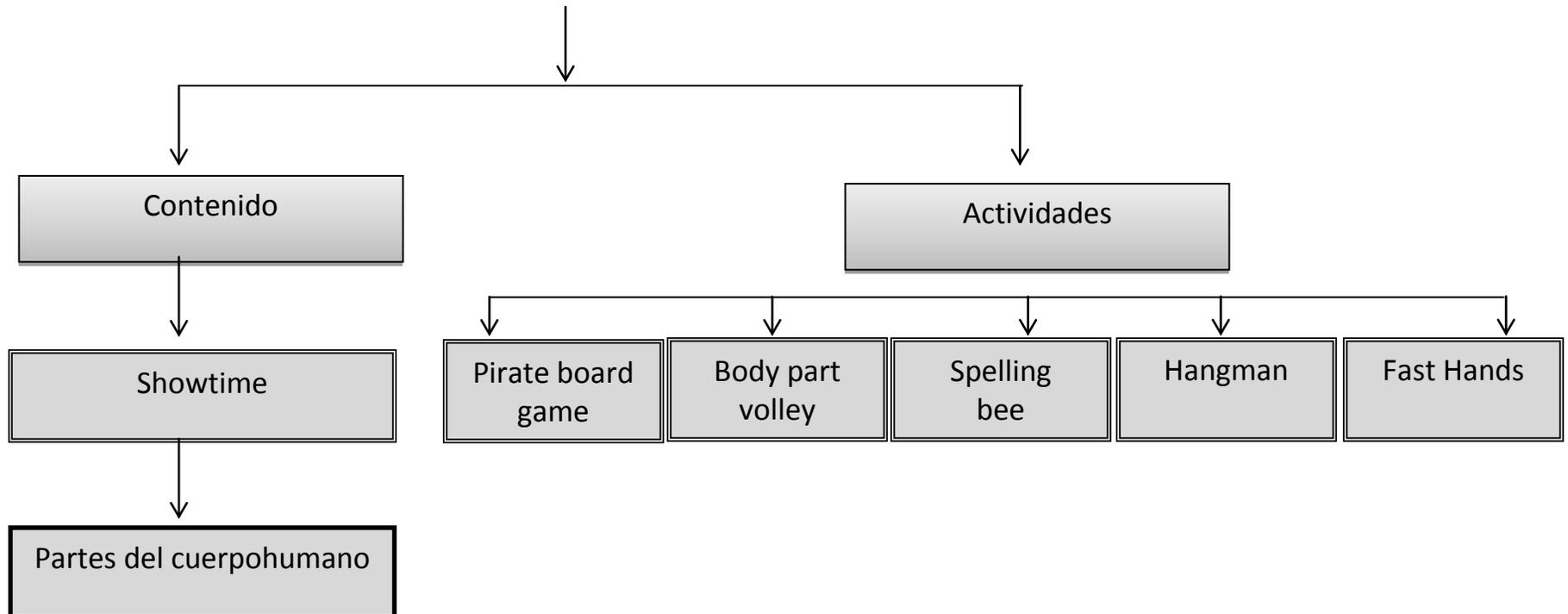
De acuerdo con Rangel (2010) se define como un manual de componentes imprescindible para llevar a cabo la tarea programada.

<b>GUIÓN DE PRODUCCIÓN</b>	
<b>Descripción de la audiencia</b>	<p><b>Usuario:</b> este software está destinado a los estudiantes del E.T.I.R. "José Laurencio Silva de Tinaquillo, Edo. Cojedes.</p> <p><b>Sexo:</b> Mixto.</p> <p><b>Edad:</b> Entre 13 y 14 años.</p> <p><b>Nivel socio económico y cultural:</b> cualquiera.</p> <p><b>Idioma:</b> inglés.</p> <p><b>Vocabulario:</b> partes del cuerpo humano.</p> <p><b>Estereotipos:</b> estudiantes de cualquier escuela, los usuarios deben poseer conocimientos básicos en el manejo de un ordenador.</p>
<b>Definición del trabajo.</b>	<p><b>Propósito:</b> Permitir a los estudiantes de 2do año de la E.T.I.R. "José Laurencio Silva" de Tinaquillo, Edo. Cojedes el aprendizaje de vocabulario en inglés sobre partes del cuerpo humano.</p> <p><b>Tema:</b> Partes del cuerpo humano en inglés.</p> <p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Proponer un software educativo para el aprendizaje de vocabulario básico de inglés, en términos del desempeño lingüístico en la lengua extranjera por parte de los estudiantes de 2do año en la E.T.I.R. "José Laurencio Silva"</p>

	<p>de Tinaquillo, Estado Cojedes.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar un software educativo para la enseñanza de vocabulario inglés, sobre partes del cuerpo humano, dirigido a responder los requerimientos de aprendizaje de una lengua extranjera.</li> <li>- Ensayar el software diseñado, en una muestra piloto, aplicando encuentros escolares destinados a la enseñanza de vocabulario sobre partes del cuerpo humano en inglés.</li> </ul>
<p><b>Línea de producción</b></p>	<p>Este es un medio libre e interactivo asistido por el computador dividido por actividades, el cual va dirigido a sujetos determinados.</p>

5.8. *Mapa de navegación:* Según Rangel (2010) es un esquema que facilita al usuario ubicarse en las distintas áreas del contenido. Este se presenta en la siguiente página.

**Diseño de un software educativo de enseñanza de inglés básico aplicado a la educación básica.**



### 5.7. *Diseño del software educativo para el aprendizaje de vocabulario sobre partes del cuerpo humano*

Para el diseño de este software educativo se utilizaron los esquemas para la elaboración de diseños de materiales educativos empleados por Bloom (1995) citado en Iriarte (2006), quien lo divide en múltiples fases.

En relación al tema a trabajar se realizaron varias reuniones con la profesora Valentina Estrada; docente de reconocida experiencia en el área de inglés y con vivencias profesionales en el contexto marco de la investigación, a objeto de precisar los contenidos a ser incluidos en el programa. El vocabulario a incluir fue determinado de acuerdo al contenido programático que se enseña en la asignatura inglés para 2do año, particularmente del módulo cuatro del libro del nivel antes mencionado de la “Colección Bicentenario” dotado por el Ministerio del Poder Popular para la Educación; ya que éste es el texto utilizado actualmente en dicha asignatura, al igual que el vocabulario del libro *Oxford Picture Dictionary* referente a partes del cuerpo humano. Este vocabulario consta de aproximadamente noventa (90) palabras que son divididas en los sub-grupos previamente mencionados.

En el diseño del software, se acudió a un experto en diseño gráfico computarizado y bajo sus recomendaciones se incluyeron imágenes, sonidos y textos sencillos con el fin de obtener un producto más ligero y así causar menos inconvenientes al momento de instalarlo desde la *World Wide Web*. Se utilizaron imágenes nítidas, de tamaño apropiado y sin excesiva animación, las cuales

permiten mayor enfoque del aprendiz reflejan la idea de lo que se quiere enseñar. Para el diseño de las plantillas se emplearon colores que no fueran desagradables o molestos a la vista por lo que se implementaron colores fríos y se evitaron contrastes muy fuertes. Con respecto a la letra lo que se llevó a cabo es que ésta debía ser legible, y la cantidad del texto debía estar balanceada, es decir sin exceso en unas pantallas y poco en otras.

En lo que se refiere al sonido, éste se realizó mediante grabaciones en formato *mp3* hechas con un programa llamado *Wave editor* el cual se encarga que el sonido pueda abrir desde cualquier computadora, permitiendo que este no sea un archivo muy pesado. Para el montaje del software se utilizó *Visual Basic*; el cual es un software que ayuda a crear y publicar una compilación de juegos interactivos, demos, prototipos, simulaciones y cursos de aprendizaje por la web. Este integra virtualmente cualquier formato de archivo, incluyendo video, sonido e imágenes. Finalmente, para la navegación de este software, los estudiantes deben ingresar datos alfanuméricos a través del teclado al igual que el uso del mouse. Para facilitar dicha navegación los usuarios deben hacer uso de los botones que fueron ubicados en el borde derecho de la pantalla. El color asignado fue el amarillo ocre para dichos botones.

Para alcanzar una adecuada motivación didáctica fue considerada la edad de los aprendices a quien se dirige el programa, el esfuerzo permanente y bajo las expectativas de la enseñanza lúdica se desarrollan los temas en un ambiente de entrenamiento y diversión estableciendo metas y retos de juego que indiquen al estudiante a persistir y avanzar hasta el final. El *feedback* o retroalimentación de

cada ejercicio se suministra mediante un mensaje que aparece en pantalla, en caso de ser correcto aparecerán las palabras en inglés tales como *great, correctocongratulations!* En caso de ser incorrecto se mostrarán palabras como *incorrecto try again!* Para ciertos ejercicios los errores serán corregidos en cada ítem; pero en la mayoría de estos, el usuario, al hacer click en la palabra *Check!* mostrará todas las palabras correctas e incorrectas.

Las actividades fueron divididas de la siguiente manera: inicio, desarrollo y cierre.

- ★ INICIO: es nombrada en el software como "*Show time*", aquí se incluyen videos cuyo propósito es el de activar el conocimiento previo que los estudiantes poseen con respecto a las palabras vistas previamente en clases.
- ★ DESARROLLO: Esta fase es llamada "*Play time*" la cual es una de las partes más importantes del software ya que surte a los estudiantes de manera práctica para que estos obtengan el léxico correspondiente al vocabulario planteado. Esta es la fase del aprendizaje en sí, por lo tanto en esta parte se implementaron una gran variedad de ejercicios lúdicos para que el aprendiz se sienta motivado y le sea fácil aprehender el material.

### *5.8. Aspectos y características de las pantallas del software.*

**Interfaz:** esta aplicación está dirigida a niveles educativos de educación media, lo cual sugirió las características lúdicas y agradables para ambos sexos, su aspecto es sencillo y agradable y amigable, y el software operativamente permite el fácil manejo de la misma, a través de la interactividad combinando imagen, sonido y texto. Este aspecto es importante aunque se debe destacar que los educadores deben estar presentes para guiar el aprendizaje de los niños, sin olvidar que ellos deben construir su propio aprendizaje tomando en cuenta ciertos factores como el entorno, el cual debe ser estable e invariable, así como los fondos, botones y otros componentes lo que permitirá una mayor concentración a la hora de hacer las tareas solicitadas.

A continuación se presentan imágenes modelo de las principales pantallas incluidas en el software y se acompaña la propuesta con una copia del diseño completo en medios digitales (CD y WEB), en la cual se verifica su pleno funcionamiento interactivo.



*Descripción del video:* Al darle click en la opción “Show time” aparecerá un video didáctico donde se les explicará a los estudiantes de una manera muy interesante las partes del cuerpo humano que estarán poniendo en práctica en las actividades.



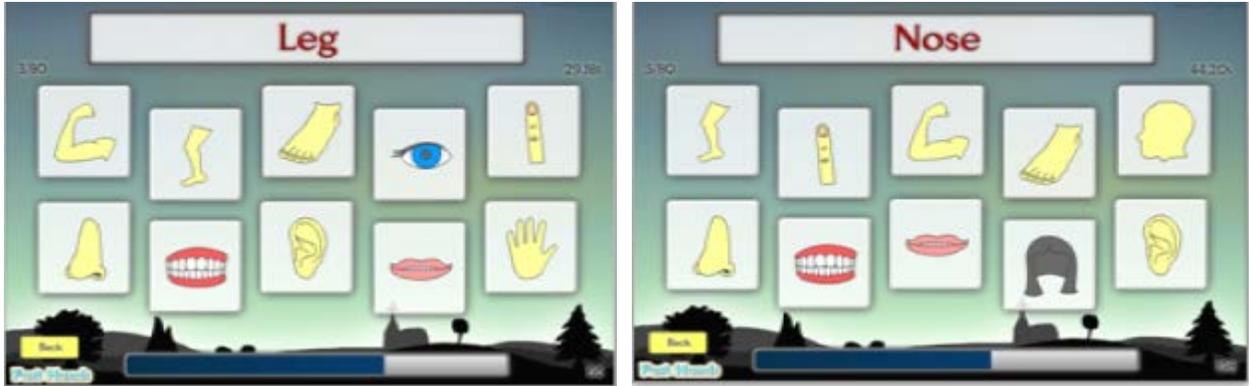
**Descripción de algunos ejercicios:** Después de haber visto el video las veces que los estudiantes lo deseen; tienen la posibilidad de iniciar los ejercicios de refuerzo haciendo click en la opción de “Play time!” donde podrán jugar cinco actividades que se describen a continuación.

- a. FastHands: Esta es una actividad para aprender las partes del cuerpo humano en inglés. Los estudiantes escucharán el sonido o leerán la palabra y luego le darán clic en la imagen correspondiente. Es realmente sencillo, divertido y una gran manera de aprender y recordar palabras. El juego termina cuando la barra de tiempo en la parte inferior de la pantalla se acaba. Pero, los estudiantes pueden obtener extratiempo cada vez que respondan correctamente. El tiempo cada vez avanza más rápido así que necesitan tener buenos reflejos.

El mismo grupo de ítems se repetirán continuamente y podrán incrementar la puntuación con cada respuesta correcta. Sin embargo, habrá siempre una cuenta regresiva decreciendo. El reto es obtener una puntuación tan alta como sea posible antes que el juego termine.

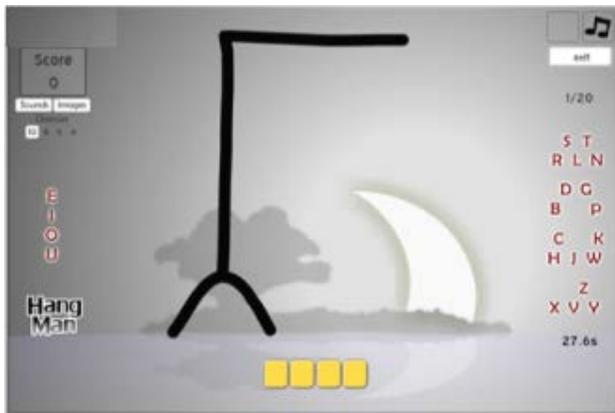
En la primera pantalla se podrá elegir entre “fast” (rápido) o “slow” (lento), Este es el mismo juego solo la velocidad y la puntuación es diferente.





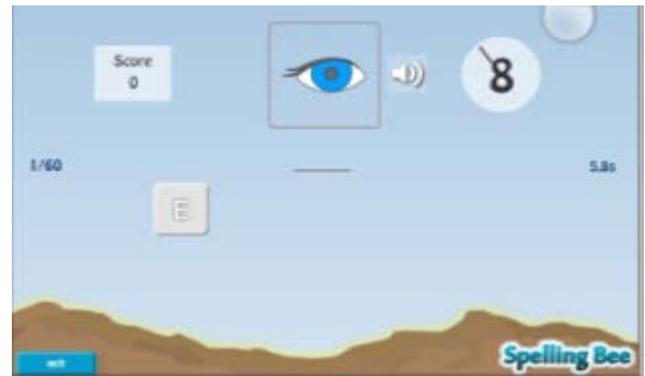
- b. Hangman: esta es una versión del clásico juego de adivinanza “el ahorcado”. Se le mostrará a los estudiantes un grupo de espacios en blanco y ellos tienen que adivinar cuál es la palabra. Los jugadores adivinan escogiendo las letras y viendo si están en la palabra. Aunque, si eligen una letra que no está en la palabra un hombre es lentamente dibujado. Con cada letra equivocada el hombre es dibujado más y más. Cuando el hombre es terminado es colgado y el juego ha concluido. Las vocales aparecen a la izquierda y las consonantes a la derecha. Hay un reloj que indica una cuenta regresiva que corre lentamente al principio y luego más rápido.





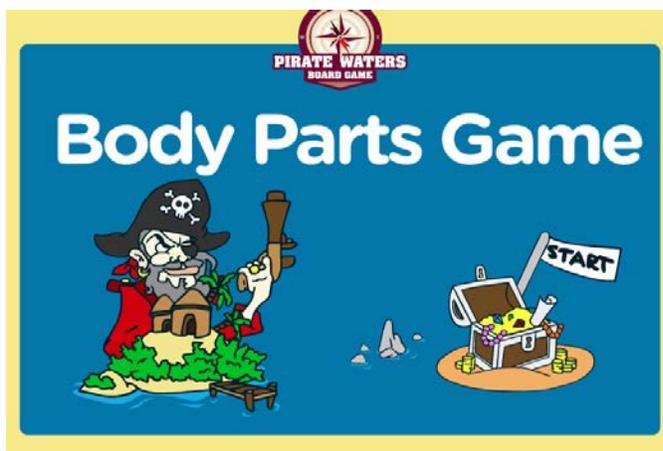
- c. Spellingbee: Este juego es muy simple y fácil de jugar. Solo se debe mirar la imagen o escuchar el audio y luego deletrear palabra. Los participantes pueden deletrear la palabra dando clic sobre las letras en la pantalla. El juego termina cuando el tiempo se acaba.

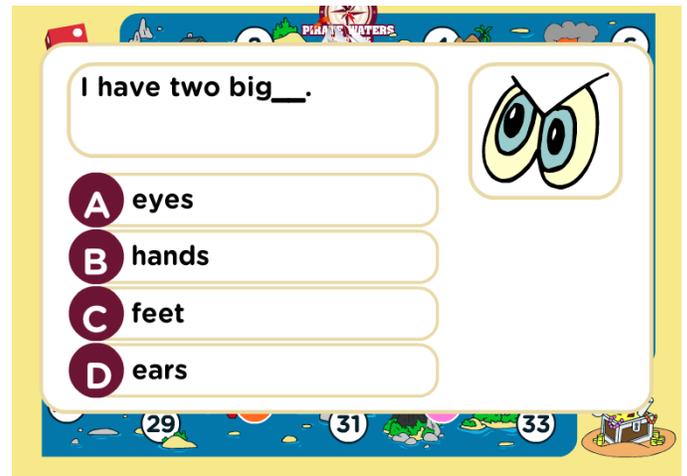
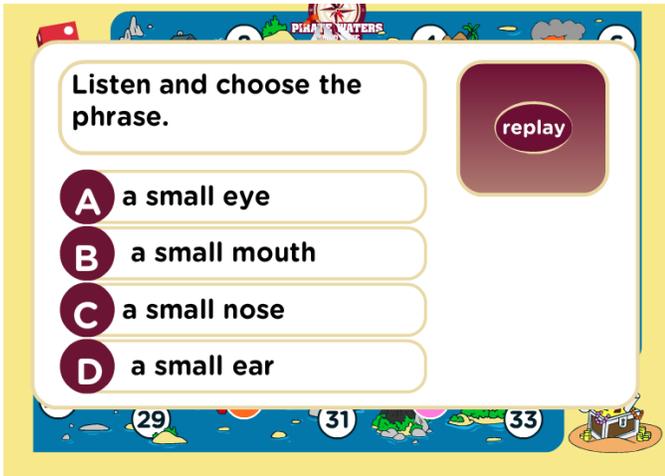
El propósito de esta actividad es que deletreando las palabras una y otra vez los estudiantes se conviertan en buenos deletreadores mientras se divierten jugando. Si le das clic sobre la letra incorrecta entonces perderás. Puede intentarlo de nuevo hasta que lo realice correctamente.





- d. Pirateboardgame: esta actividad es perfecta para practicar las partes del cuerpo humano en una forma divertida e interesante para los aprendices. Los estudiantes deberán hacer clic sobre el dado para hacerlo girar. Un número al azar aparecerá y el barco avanzará hasta la casilla correspondiente. Hay trampas en el camino. Trata de no caer sobre un volcán o isla pirata. Una pregunta aparecerá y el jugador debe seleccionar la respuesta correcta o arriesgarse a regresar.





- e. Bodypartsvolley: En esta emocionante actividad los estudiantes tendrán la posibilidad de competir entre ellos seleccionando el equipo rojo o azul. Ellos deberán seleccionar la palabra que corresponda a la imagen. El estudiante que responda el mayor número de respuestas correctas ganará el desafío.



TIMER: 12 Points: 100

Choose the word that matches the picture.



A arm  
B ear  
C eye  
D head

BLUE TEAM 0 RED TEAM 0



BLUE TEAM 100 RED TEAM 100

TIMER: 28 Points: 100

Choose the word that matches the picture.



A mouth  
B head  
C nose  
D face

BLUE TEAM 100 RED TEAM 100

CONGRATULATIONS!  
RED TEAM  
You are the champion!



BLUE TEAM 200 RED TEAM 400

## REFERENCIAS

- Allick, D. (1999). Integrating multimedia and multiple intelligences to ensure quality learning in a high school Biology classroom. EDUC 685 – Multimedia. Visto en <http://www.angelfire.com/de2/dalick/researMI.htm>
- American Psychological Association (2001). *Publication Manual of the American Psychological Association* (5th ed.). Washington D.C.: APA.
- Arnaez, P. (2005). *Propuesta para enseñar gramática en la clases de lengua*. *Lingua Americana* 9 (16). Obtenido el 1 Abril de 2015 de [http://www.serbi.luz.edu.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-6689200500600000&Ing=es&nrm=is](http://www.serbi.luz.edu.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-6689200500600000&Ing=es&nrm=is)
- Ausubel, N. (1976). *Mapas conceptuales y aprendizaje significativo*. Compañía Monografía. Psicología Educativa. Obtenido el día 15 Febrero de 2015 de <http://www.monografias.com/trabajos13/macon/macon.shtml>
- Balcazar (2007). *Las TIC'S en el aula. Recurso educativo para eficientar el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido el día 10 de Abril de 2015 de <http://Antecedentes/Universidad%20ULSA%20Benavente.htm>

Blanco, C. (2002). *Teoría práctica de la investigación: el caso del inglés como lengua extranjera*. Universidad Central de Venezuela.

Brown, D. (1987). *Principles of language learning and teaching*. Second edition. Prentice-Hall, San Francisco.

Castellanos, D. (2014). Propuesta pedagógica para el aprendizaje del idioma inglés a través del uso de las TIC en los estudiantes del grado octavo. Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo. Consultado el 13/09/15. Disponible online en: <http://66.165.175.429/handle/10596/2429>.

Cataldi, Z. (2000). *Metodología de Diseño, Desarrollo y Evaluación de Software Educativo*. Obtenido el día 3 de Noviembre de 2007 de <http://www.fi.uba.ar/laboratorios/lisi/c-evaluacioncontextualizada-cacic2000.pdf>

Chapelle, C. (2002). *Computer assisted language learning*. Oxford University Press.

Crystal, David. (2003). *English as a global language*. Cambridge: Cambridge University Press

Galvis, A. (1998). *Micromundos lúdicos interactivos: aspectos críticos en su diseño y desarrollo*. Obtenido el día 14 de Marzo de 2008 de <http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/184.html>

Garassini, M. (2005). *Diseño de un software para el aprendizaje de la lengua escrita desde un enfoque comunicativo funcional*. Obtenido el día 15 de Abril de 2014 de <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n30/n30art/art306.htm>

Garassini, M. (2005). *Diseño de un software para el aprendizaje de la lengua escrita desde un enfoque comunicativo funcional*. Obtenido el día 15 de Abril de 2014 de <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n30/n30art/art306.htm>

Garcia, M. (2013). *Curso en línea para el uso del diccionario bilingüe inglés – español como herramienta técnica en la enseñanza del inglés para los estudiantes del programa nacional de formación (PNF) en ingeniería de materiales industriales*. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Carabobo, Bárbula, Venezuela. Trabajo Especial de Grado.

Garrido J. (2010). *Lengua y civilización: inglés global y español pulicéntrico*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España. Obtenido el día 05 de Mayo de 2014 de <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/HICS1010110063A>

Groot, P. (2000). *Computer Assisted Second Language Vocabulary Acquisition*. Obtenido el día 20 de Abril de 2014 de <http://llt.msu.edu/vol4num1/groot/default.html> Prato, A. &

Iriarte, G. (2006). *Diseño y Evaluación de Material Instruccional para la Enseñanza del Lenguaje Gestual a través de Software Educativo, para el Profesional de la Docencia*. Obtenido el día 13 de Abril de 2014 de <http://www.tise.cl/archivos/tise2006/04.pdf>

Krashen, S. (1988). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Prentice-Hall Internacional.

Marqués, P. (2000). *Diseño y desarrollo de materiales didácticos multimedia*. Obtenido el día 20 Febrero de 2008 de <http://dewey.uab.es/pmarques/disdesa.htm>

Martínez, L. & Soto, C. (2008). *Evaluación del Software Educativo como Herramienta Multimedia Promotora del Aprendizaje de Vocabulario de la Lengua Inglesa en los Estudiantes de la Práctica del Ingles I del Departamento de Idiomas Modernos de la Universidad de Carabobo*. Departamento de Idiomas Modernos, FACE, Universidad de Carabobo, Bárbula, Venezuela. Trabajo Especial de Grado.

Mateos, N. (2001). *Teorías del aprendizaje*. Obtenido el día 22 de Febrero de 2008 de: [www.redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/Lectura%201%20Teor%EDas.pdf](http://www.redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/Lectura%201%20Teor%EDas.pdf)

Mendoza, M.(2005). *Opinión, conocimiento y uso de portales web para la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento. 1, 49 – 61.

Orozco-Moret C., Labrador, M., E. y Palencia A. (2002). *Metodología: Manual Práctico de metodología para tesis, asesores, tutores y jurados y de trabajos de investigación y ascenso*. Ofimax de Venezuela. Valencia.

Osorio (s.f.). *Aprendizaje y desarrollo en Vygotsky*. Obtenido el día 7 de Marzo de 2008 de <http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Vigosthky.htm>

Parella, S. y Martins, F. (2006). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Segunda edición. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Libertador (FEDEUPEL).

Perez, C. (2000). Original inglés "Change of paradigm in Science and Technology Policy" en *Cooperation South*, TCDC-UNDP, No 1-2000, pp. 43-8. ISSN 0259-3882 (Texto de la presentación en el Foro para la Cooperación Sur-Sur en CyT, PNUD/Gobierno de la República de Corea, Seúl, 14-17 de febrero)

Prato, A & Mendoza, M. (2006). *Opinión, Conocimiento y Uso de Portales Web para la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera*. Enl@ce: revista venezolana de información, tecnología y conocimiento, 3 (1): 49-61.

Rädle, P. (2000). *Aprendizaje de idiomas*. Obtenido el día 10 de Abril de 2014 de <http://www.paul-raedle.de/vtrain/uses-es.htm>

Rangel, R. (2013). Sistema táctil automatizado como estrategia gerencial de información en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias de la Educación. Bárbula, Venezuela. Trabajo Especial de Grado.

Rios, A. (2011). Diseño de un curso en el entorno virtual moodle, como estrategia de blearning para la enseñanza del inglés con propósitos odontológicos en la facultad de odontología en la Universidad de Carabobo. Facultad de Odontología. Universidad de Carabobo, Bárbula, Venezuela. Trabajo Especial de Grado.

Rosario (2002). *Proyectos factibles*. Universidad de Carabobo Área de Estudios de Postgrado. Obtenido el día 18 de Febrero de 2008 de [http://www.face.uc.edu.ve/~hrosario/ProyFact/Cap\\_1\\_Proyecto\\_Factible.doc](http://www.face.uc.edu.ve/~hrosario/ProyFact/Cap_1_Proyecto_Factible.doc)

Rummelhart, E. (1980). Schemata: the building blocks of cognition. Obtenido el día 18 de Febrero de 2008 de <http://www.questia.com/PM.qst;jsessionid=H11BbVKnjLJSwdTtFfrnSZYxLCRMWMSJKW5pvspYTQwDCnQlsLGp!685995050?a=o&d=102615870>

Salazar, Pérez y Montaña (2008). *Líneas generales para la incorporación de la tecnología de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje enmarcadas en la propuesta en el curriculum de formación ciudadana de la República Bolivariana de Venezuela*. Cenamec: Caracas.

Sánchez, C. (2001). *Cooperación inglesa en Panamá*. Obtenido el día 13 Enero de 2008 de <http://www.elpanamaamerica.com.pa/>.

SupoJ. (2012) *Seminarios de Investigación Científica: Metodología de la investigación para las ciencias de la salud*. Spanish Edition. Paperback.

Torres, I. (2004). *Diseño de webquest para la enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Departamento de Filologías Inglesa y Alemana. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Granada.

Unesco, (2011). *Eficacia Escolar y factores asociados en América Latina y el Caribe*.

Urbina, S. (1999). *Informática y teorías de aprendizaje*. Revista Pixel-Bit. Número 12. Obtenido el día 10 de Abril de 2014 de <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n12/n12/art/art128.htm>

Uribe, D., Gutiérrez, J. & Madrid, D. (2008). «Las actitudes del alumnado hacia el aprendizaje del inglés como idioma extranjero: estudio de una muestra en el sur de España. 10, 85-100. Disponible en: [http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL\\_numero10/7%20Diego%20Uribe.pdf](http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero10/7%20Diego%20Uribe.pdf)

Villalustre, L. y del Moral, M<sup>a</sup>.E. (2010). Innovaciones Didáctico-Metodológicas en el Contexto Virtual de Ruralnet y Satisfacción de los Estudiantes Universitarios. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 8 (5), pp. 69-81. <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol8num5/art4.pdf>. Consultado el 18-11-2010.

Warchauer, M. (2002). A developmental perspective on technology in language education. *TESOL Quarterly*, 36(3), 453-475.

Zepeda, L. (2003). *La importancia del aprendizaje del inglés. Conferencia, académica de lenguaje y comunicación*. Obtenido el día 20 Marzo de 2008 de [www.cobach.edu.mx/modules.php?name=News&file=article&sid](http://www.cobach.edu.mx/modules.php?name=News&file=article&sid)



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



**Autor:**

Landaeta N. Simón A.

**Estimado profesor (a):**

Estoy realizando la presente encuesta con la finalidad de recolectar información y datos importantes para la elaboración de nuestro Trabajo Especial de Grado, el cual consta con el objetivo principal de diseñar un software educativo para la adquisición de vocabulario en el siguiente tópico: partes del cuerpo humano para alumnos de 2do año de la ETIR José Laurencio Silva. Por tal motivo, agradecemos de antemano su ayuda y valiosa colaboración a la hora de responderlo. Las personas que participarán en la investigación serán elegidas al azar y sus respuestas serán confidenciales.

A continuación se le presentará una encuesta con 9 preguntas cerradas en donde deberá responder con una equis (X) la opción que considere como la más favorable para usted. Entre sus opciones tendrá la palabra **Sí**, en donde especifica que sí está de acuerdo con lo que dice la pregunta y la palabra **No**, que especifica que no está de acuerdo a lo que dice la pregunta. Una vez marcada su opción deberá justificar su respuesta brevemente en el espacio correspondiente.

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



**ENCUESTA**

Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre del Profesor (a): \_\_\_\_\_

La finalidad de este instrumento es recolectar información y datos importantes para la elaboración de nuestro Trabajo Especial de Grado, el cual consta con el objetivo principal de diseñar un software educativo para la adquisición de vocabulario en el siguiente tópico: partes del cuerpo humano para alumnos de 2do año de la ETIR José Laurencio Silva..

**INSTRUCCIONES:**

- Lea, cuidadosamente, las siguientes preguntas.
- Marque con una equis (X) la opción que considere como la más favorable para usted.
- Luego, justifique su respuesta brevemente.

Nro.	Item	Si	No
1.	¿Considera usted que la adquisición de vocabulario es importante en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en un nivel básico para los estudiantes de 2do año de bachillerato?		
2.	¿Las herramientas y/o estrategias utilizadas para el aprendizaje de vocabulario en la asignatura inglés son realmente efectivas?		
3	¿Cree usted que es necesario dedicar tiempo extra para la enseñanza de vocabulario?		
4.	¿Utiliza usted diferentes estrategias didácticas para la enseñanza de vocabulario?		
5.	¿Es importante el aprendizaje de vocabulario?		
6.	¿Conocen sus estudiantes algún contenido relacionado sobre las partes del cuerpo humano en inglés?		
7.	¿Cuentan los alumnos con material adicional destinado a fortalecer el vocabulario referente a partes del cuerpo humano?		
8.	¿Se les ha dificultado el aprendizaje del mismo de alguna u otra manera?		
9.	¿El tiempo dedicado al aprendizaje de vocabulario es suficiente?		
10.	¿Piensa que la mayoría de sus alumnos memorizan el vocabulario mediante lista de palabras?		
11.	¿El hecho de memorizar palabras de la forma antes mencionada puede resultar tedioso?		
12.	¿Considera usted que adquirir vocabulario con imágenes, palabra escrita y sonido facilitaría la adquisición de vocabulario?		
13.	¿Ha utilizado alguna estrategia didáctica relacionada con la tecnología últimamente para la enseñanza del vocabulario relacionado con partes del cuerpo humano en la signatura de inglés?		
14	¿Cree usted que sería suficiente que los estudiantes con sólo adquirir el vocabulario antes mencionado en el aula de clase podrían dominarlo y usarlo?		
15	¿Estaría de acuerdo usted en que se realice un software educativo, con el fin de ayudar a los estudiantes de una manera más práctica y eficaz en la consolidación de vocabulario partes del cuerpo humano?		
16	¿Considera usted que este recurso tecnológico reforzaría la adquisición de este tipo de vocabulario?		
17	A partir de la utilización de este nuevo material educativo, ¿Considera usted que los alumnos se sentirán más motivados a aprender el vocabulario de la asignatura?		
18	¿Cree usted que un contexto computarizado de enseñanza crea motivación en sus alumnos motivación en sus alumnos y por consecuencia alcanzarían un aprendizaje más significativo?		
19	¿El empleo de un software como herramienta interactiva multimedia y tecnológica favorece la fijación del aprendizaje de vocabulario en sus alumnos?		
20	¿Estaría dispuesto usted a usar con regularidad un software instruccional del idioma inglés?		



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



**ENCUESTA**

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_ . Edad: \_\_\_\_\_ .

Sexo: \_\_\_\_\_ . Sección: \_\_\_\_\_ . Turno: \_\_\_\_\_ . Semestre: \_\_\_\_\_ .

**INSTRUCCIONES:**

- Lea, cuidadosamente, las siguientes preguntas.
- Marque con una equis (X) la opción que se ajuste a su realidad.

Nro.	Item	Si	No
1.	¿Ha usado las computadoras que existen en el Laboratorio de informática de la institución?		
2.	¿Alguna vez usted ha utilizado programas educativos computarizados con la finalidad de aprender vocabulario referente al idioma inglés?		
3	¿Considera usted que el uso de un software educativo puede influenciar de manera positiva en el proceso de adquisición de vocabulario de una segunda lengua?		
4.	¿Cree usted que el diseño de un programa educativo dirigido a los estudiantes de la ETIR José Laurencio Silva podría contribuir con el proceso de adquisición del idioma inglés?		
5.	¿Alguna vez usted ha recibido entrenamiento en el uso de una computadora?		
6.	¿Es importante el aprendizaje de vocabulario?		
7.	¿Conoces algún contenido relacionado con las partes del cuerpo humano en inglés?		
8.	¿Se te ha dificultado el aprendizaje del mismo de alguna manera?		
9.	¿Este vocabulario es difícil para usted?		
10.	¿Utilizas listas de palabras?		
11.	¿Memorizas este vocabulario por medio de estas listas de palabras?		
12.	¿Alguna vez lo has memorizado usando imagen y significado de la palabra?		
13.	¿La manera de memorizar vocabulario antes mencionado te resulta aburrido?		
14.	¿Consideras que aprender vocabulario con imágenes, palabra escrita y sonido facilitaría el aprendizaje		
15.	¿El tiempo empleado durante clases para aprender vocabulario es suficiente para asimilarlo?		
16.	¿El uso de un software educativo te facilitaría el aprendizaje de vocabulario en inglés?		
17.	¿Crees que un ambiente computarizado te motivaría a aprender nuevo vocabulario?		
18.	¿El empleo de un software como herramienta educativa te ayudaría a tu fijación de vocabulario?		
19.	¿Estaría dispuesto usted a usar con regularidad un software instruccional del idioma inglés?		
20.	¿Les gustaría practicar inglés con un software instruccional para el aprendizaje de vocabulario fuera de las aulas de clases?		



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

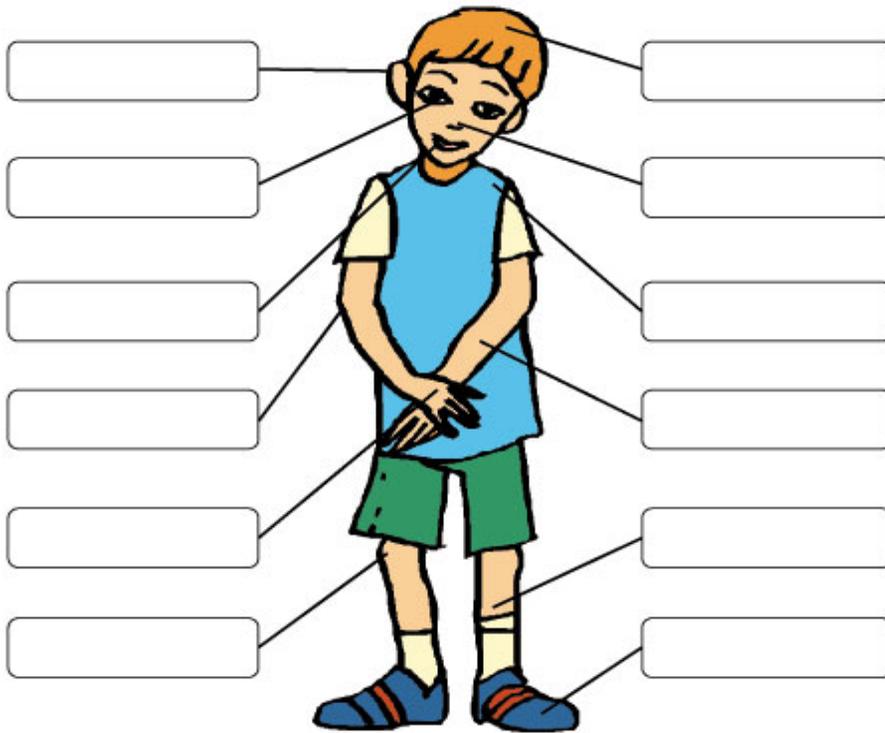


PRUEBA DIAGNOSTICO

Name \_\_\_\_\_

### My Body Worksheet

Look at the picture of the boy below and use the word bank at the bottom of the page to help you label the different parts of the body.



Hair	Eye	Leg	Hand	Arm	Nose
Mouth	Shoulder	Ear	Knee	Elbow	Foot