

**La Realidad Aumentada con Apoyo del Juego Interactivo Para el Fortalecimiento de la
Competencia Comunicativa.**

**La Realidad Aumentada Con Apoyo del Juego Interactivo Para el Fortalecimiento de las
cuatro Habilidades que Abarca la Competencia Comunicativa, en Estudiantes Del Grado
Quinto de la Sede B Anexa de la Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés
Santander.**

Fabio Peña Rodríguez

David Esneider Alvarado Santos

Escuela Normal Superior María Auxiliadora

Programa de Formación Complementaria

San Andrés Santander

2024

La Realidad Aumentada Con Apoyo del Juego Interactivo Para el Fortalecimiento de las 4 Habilidades que Abarca la Competencia Comunicativa, en Estudiantes Del Grado Quinto de la Sede B Anexa de la Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés Santander.

Autores:

Fabio Peña Rodríguez

David Esneider Alvarado Santos

Trabajo como requisito de grado

Asesor

Sherley Paola Flórez Castañeda

Docente de investigación

Escuela Normal Superior María Auxiliadora

Programa de formación complementaria

IV semestre

2024

Nota De Aceptación

Firma del Presidente Del Jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Dedicatoria

En este proceso reconocimos el apoyo y respaldo de las personas importantes en nuestras vidas, razón por la cual dedicamos los frutos de este mismo a toda aquella gente, que sin importar lo difícil, nos tomaron de la mano y lograron levantarnos y ayudarnos a sacar a flote este proyecto.

En primer lugar, lo dedicamos a Dios. De la misma manera encomendamos a todas aquellas instituciones que necesitan de una renovación en sus clases y más en el fortalecimiento de áreas básicas como lo es lengua extranjera.

En segundo lugar, es dedicado a nuestra institución educativa donde llevamos a cabo el proceso de formación inicial para ejercer la docencia. Gracias por su apoyo y colaboración, por propiciar los espacios y momentos para que la aplicación de este proyecto fuera exitosa y llegara a buen término.

También lo dedicamos a nuestra querida profesora de investigación, Sherley Paola Flórez Castañeda. Quien nos guio y acompañó en este proceso ayudándonos a convertir las debilidades en fortalezas y de esta manera obtener los resultados esperados.

Con amor para nuestras familias, por impulsarnos y motivarnos a nos desfallecer, por permanecer a nuestro lado apoyándonos y animándonos a continuar firmemente por este camino. No podemos dejarnos de lado, y lo dedicamos a nosotros como equipo. Este es uno de muchos logros que esperamos obtener a lo largo de la vida, viéndose así reflejado nuestro esfuerzo por mejorar, y no solo en este trabajo, sino en nuestra vida diaria.

Agradecimientos

Esta sección del escrito, está destinada a aquellas personas y comunidades que hicieron posible la realización de proyecto “La realidad aumentada con apoyo del juego interactivo para el fortalecimiento de las 4 habilidades que abarca la competencia comunicativa, en estudiantes del grado quinto de la sede b anexa de La Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés Santander” expresamos nuestros más sinceros agradecimientos a:

Dios señor todo poderoso, ya que sin su guía por el camino de la disciplina y la humildad no hubiéramos logrado culminar exitosamente este proyecto de grado.

La Escuela Normal Superior María Auxiliadora, por brindarnos los elementos necesarios no solo en la realización de este proyecto de grado, sino también, por toda la ayuda prestada en el transcurso de estos dos años de estudio, donde nos llevamos con nosotros un gran aprendizaje.

La profesora Sherley Paola Flórez Castañeda, que ha estado orientándonos y guiándonos en el área de investigación y durante la elaboración de este escrito. Tenemos en cuenta el esfuerzo que hace diariamente por lograr sacar a flote los proyectos de grado de nuestra generación y por ende agradecemos inmensamente su gran labor y dedicación a la hora de corregir nuestros errores y asesorarnos.

A nuestras familias, ya que son nuestra base para salir adelante y sin su apoyo y cariño, no estaríamos hoy cumpliendo este propósito de culminar nuestro proyecto de grado.

Y, por último, pero no menos importante, a nosotros mismos, ya que, sin la dedicación, el rigor y el amor puesto a este proyecto no se hubieran logrado los resultados obtenidos.

Tabla De Contenido

Introducción	10
1. Titulo.....	14
1. Preguntas Problematizadoras	15
2. Planteamiento Del Problema.....	16
3. Formulación Del Problema.....	20
4. Objetivos.....	20
4.1. Objetivo general.....	20
4.2. Objetivos específicos.....	20
5. Justificación	21
5.1. Educación.....	24
5.2. Juego didáctico.....	25
5.3. Uso de las TIC para la adquisición del idioma extranjero.....	26
5.4. Realidad aumentada en la educación	26
5.5. Lengua.....	27
5.6. Idioma	27
5.7. La educación guiada por herramientas tecnológicas	28
5.8. El juego como estrategia pedagógica.....	28
5.9. Integración de las Tic en la educación	29
6. Marco Conceptual.....	29
6.1. Educación en Colombia	29
6.2. Cuando surgió la educación en Colombia.....	29
6.3. Educación en la actualidad.....	30

6.4.	Rol del estudiante en la actualidad y en el futuro	30
6.5.	Rol del docente en la sociedad de las TIC.	31
6.6.	Aprendizaje significativo	31
6.7.	Motivación	31
6.8.	Lengua extranjera.....	32
6.9.	Origen historia del inglés	32
6.10.	Importancia del inglés en la sociedad.....	33
6.11.	Enseñanza del idioma inglés como Lengua Extranjera en Colombia.....	34
6.12.	Importancia de la adquisición de inglés en los primeros años de formación inicial. 35	
6.13.	Importancia del inglés como idioma universal.....	35
6.14.	Realidad aumentada	36
6.15.	Tipos de realidad aumentada.....	37
6.16.	Lengua:	38
6.17.	Lengua materna:.....	38
6.18.	Idioma oficial:	39
6.19.	Competencias educativas	39
6.20.	Listening:	40
6.21.	Speaking:.....	40
6.22.	Reading:	40
6.23.	Writing:	41
6.24.	Juego interactivo:	41
6.25.	Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).....	42

6.26.	Actividades lúdicas en la educación	42
6.27.	Evolución de la educación	43
6.28.	Autoestima y confianza en la adquisición de una nueva lengua.....	44
6.29.	Pensamiento abstracto.....	44
6.30.	Importancia del computador en la educación	44
6.31.	Influencia de la IA en la educación.....	45
7.	Sistema de Variables.....	45
7.1.	Hipótesis:	45
7.2.	Variable:.....	45
7.3.	Variable independiente:	46
7.4.	Variables dependientes:	46
7.5.	Escala de medición	46
7.6.	Operación de las variables	48
8.	Diseño Metodológico.....	59
8.1.	Método de investigación.....	59
8.2.	Método deductivo	60
8.3.	Método inductivo	60
8.4.	Método hipotético deductivo	60
8.5.	Tipo de diseños	61
8.6.	El enfoque de la investigación.....	61
8.7.	Enfoque cuantitativo.	61
8.8.	Tipo de investigación.....	62
8.9.	Fuentes de información.....	62

8.10.	Fuentes de información primaria	62
8.11.	Fuentes de información secundaria.....	62
9.	Propuesta.....	63
9.1.	Implementación.....	63
9.2.	Objetivo:	63
9.3.	Estructura:	63
9.4.	Plan #1	64
9.5.	Plan #2	68
9.6.	Plan #3:	71
9.7.	Plan #4:	76
9.8.	Plan #5	82
9.9.	Plan #6	87
9.10.	Plan #7	93
9.11.	Plan #8	98
9.12.	Plan #9	104
9.13.	Plan #10	108
10.	Representación Gráfica Del Análisis de la Información.....	114
10.1.	Encuesta en inglés. Evaluación post test.....	114
10.2.	9.2. Encuesta en inglés. Evaluación pre test	166
11.	Conclusiones	189
12.	Recomendaciones.	191
	Bibliografía.	193

Introducción

En la actualidad es indispensable el aprendizaje de una segunda lengua, para ser más precisos la adquisición de habilidades comunicativas relacionadas con el inglés. Siendo este considerado el idioma universal principalmente por factores históricos, económicos y culturales que han favorecido su expansión global. Es por esto, que durante las últimas décadas se ha impartido la enseñanza del mismo en todas las escuelas del país, involucrando en el currículo contenidos encaminados a su enseñanza desde el grado preescolar y que se extienden hasta la educación superior.

Frente al desarrollo de este proceso educativo de carácter obligatorio relacionado con la adquisición de habilidades en inglés, los docentes se encuentran con una barrera que dificulta la obtención de aprendizajes significativos relacionados con esta área, siendo esta el desinterés que existe por parte de los educandos hacia la adquisición de este segundo idioma. Muchas veces infundido por los propios maestros, al hacer de sus clases un espacio desmotivador para ellos.

Por lo tanto, es deber de los maestros estar en formación continua y conocer sobre nuevos métodos y estrategias, que logren llamar la atención del estudiante motivándolo y animándolo a adquirir una segunda lengua.

En la era digital, la educación no solo puede beneficiarse del uso de nuevas tecnologías, sino que logra transformarse radicalmente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. El presente proyecto de investigación, titulado "**La realidad aumentada con apoyo del juego interactivo para el fortalecimiento de las cuatro habilidades que abarca la competencia comunicativa, en estudiantes del grado quinto de la Sede B Anexa de la Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés**

Santander", se centra en aplicar una estrategia basada en la realidad aumentada y que combinada con juegos interactivos, puede mejorar significativamente las habilidades comunicativas de los estudiantes en lengua extranjera, más específicamente en inglés.

La competencia comunicativa comprende cuatro habilidades esenciales: hablar, escuchar, leer y escribir. A través de esta investigación, se ha demostrado que el uso de esta tecnología no solo captura la atención de los estudiantes, sino que también conduce hacia un aprendizaje más profundo y efectivo.

Durante el desarrollo del proyecto, se realizaron diversas actividades que permitieron a los estudiantes interactuar de manera dinámica con el contenido educativo, promoviendo un ambiente de aprendizaje activo y colaborativo. Los resultados obtenidos evidencian que los objetivos propuestos fueron alcanzados exitosamente, mostrando una mejora notable en las competencias comunicativas de los estudiantes. Estos hallazgos destacan la eficacia de la realidad aumentada y los juegos interactivos como herramientas educativas poderosas y sugieren su potencial para ser integradas en el currículo escolar de manera más amplia.

Es así como; en un mundo cambiante, donde la transformación es la base de todo, se creó una propuesta con el único fin de modificar la forma tradicional que se tiene de impartir el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés, ayudando a que los estudiantes retomem el interés por la misma, mientras aprende y se divierte haciéndolo.

El presente proyecto de investigación, busca fortalecer el desarrollo en la enseñanza del inglés. Con miras a lograr dicho objetivo, el proyecto toma como base el juego interactivo apoyado de la realidad aumentada. Con la única meta de que la enseñanza de esta segunda lengua, que es tan importante en la actualidad ya no sea percibida como una clase aburrida, si no

por el contrario, que llame la atención de los niños, logrando así mayor eficacia en la adquisición de este idioma.

La propuesta de este proyecto se ejecutó con los estudiantes del grado quinto de la Básica Primaria de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora. Aquí, se tomó como base el juego interactivo y la realidad aumentada, logrando que las clases fueran más dinámicas y el aprendizaje más satisfactorio. Así mismo, se realizaron 2 pruebas, la pre-test y la post-test, ambas guiadas por el enfoque cuantitativo. La primera; hecha antes de la práctica del proyecto, lanzó un resultado poco prometedor sobre el aprendizaje de este idioma. Sin embargo; la segunda, que fue aplicada después de implementar el proyecto en dicho grado, arrojó un resultado que demostró la eficacia de la propuesta.

En la actualidad es indispensable el aprendizaje de una segunda lengua, para ser más precisos la adquisición de habilidades comunicativas relacionadas con el inglés. Siendo este considerado el idioma universal principalmente por factores históricos, económicos y culturales que han favorecido su expansión global. Es por esto, que durante las últimas décadas se ha impartido la enseñanza del mismo en todas las escuelas del país, involucrando en el currículo contenidos encaminados a su enseñanza desde el grado preescolar y que se extienden hasta la educación superior.

Frente al desarrollo de este proceso educativo de carácter obligatorio relacionado con la adquisición de habilidades en inglés, los docentes se encuentran con una barrera que dificulta la obtención de aprendizajes significativos relacionados con esta área, siendo esta el desinterés que existe por parte de los educandos hacia la adquisición de este segundo idioma. Muchas veces infundido por los propios maestros, al hacer de sus clases un espacio desmotivador para ellos.

Por lo tanto, es deber de los maestros estar en formación continua y conocer sobre nuevos métodos y estrategias, que logren llamar la atención del estudiante motivándolo y animándolo a adquirir una segunda lengua.

En la era digital, la educación no solo puede beneficiarse del uso de nuevas tecnologías, sino que logra transformarse radicalmente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. El presente proyecto de investigación, titulado "**La realidad aumentada con apoyo del juego interactivo para el fortalecimiento de las cuatro habilidades que abarca la competencia comunicativa, en estudiantes del grado quinto de la Sede B Anexa de la Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés Santander**", se centra en aplicar una estrategia basada en la realidad aumentada y que combinada con juegos interactivos, puede mejorar significativamente las habilidades comunicativas de los estudiantes en lengua extranjera, más específicamente en inglés.

La competencia comunicativa comprende cuatro habilidades esenciales: hablar, escuchar, leer y escribir. A través de esta investigación, se ha demostrado que el uso de esta tecnología no solo captura la atención de los estudiantes, sino que también conduce hacia un aprendizaje más profundo y efectivo.

Durante el desarrollo del proyecto, se realizaron diversas actividades que permitieron a los estudiantes interactuar de manera dinámica con el contenido educativo, promoviendo un ambiente de aprendizaje activo y colaborativo. Los resultados obtenidos evidencian que los objetivos propuestos fueron alcanzados exitosamente, mostrando una mejora notable en las competencias comunicativas de los estudiantes. Estos hallazgos destacan la eficacia de la realidad aumentada y los juegos interactivos como herramientas educativas poderosas y sugieren su potencial para ser integradas en el currículo escolar de maner

a más amplia.

Es así como; en un mundo cambiante, donde la transformación es la base de todo, se creó una propuesta con el único fin de modificar la forma tradicional que se tiene de impartir el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés, ayudando a que los estudiantes retomen el interés por la misma, mientras aprende y se divierte haciéndolo.

El presente proyecto de investigación, busca fortalecer el desarrollo en la enseñanza del inglés. Con miras a lograr dicho objetivo, el proyecto toma como base el juego interactivo apoyado de la realidad aumentada. Con la única meta de que la enseñanza de esta segunda lengua, que es tan importante en la actualidad ya no sea percibida como una clase aburrida, si no por el contrario, que llame la atención de los niños, logrando así mayor eficacia en la adquisición de este idioma.

La propuesta de este proyecto se ejecutó con los estudiantes del grado quinto de la Básica Primaria de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora. Aquí, se tomó como base el juego interactivo y la realidad aumentada, logrando que las clases fueran más dinámicas y el aprendizaje más satisfactorio. Así mismo, se realizaron 2 pruebas, la pre-test y la post-test, ambas guiadas por el enfoque cuantitativo. La primera; hecha antes de la práctica del proyecto, lanzó un resultado poco prometedor sobre el aprendizaje de este idioma. Sin embargo; la segunda, que fue aplicada después de implementar el proyecto en dicho grado, arrojó un resultado que demostró la eficacia de la propuesta.

1. Título

La Realidad Aumentada Con Apoyo del Juego Interactivo Para el Fortalecimiento de las 4 Habilidades que Abarca la Competencia Comunicativa, en Estudiantes Del Grado Quinto

de la Sede B Anexa de la Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés Santander.

1. Preguntas Problematizadoras

¿Cuáles son algunas estrategias eficientes para fortalecer las competencias del inglés?

¿Cuáles son las principales dificultades que presentan los estudiantes del grado 5° en relación con las competencias del inglés?

¿Cuál es el método empleado por los profesores para la enseñanza de inglés en el quinto grado de primaria?

¿Como fortalece el juego didáctico las competencias del inglés en el grado 5 de primaria?

¿Cómo ayuda la realidad aumentada a mejorar las competencias del inglés del grado 5° de primaria?

¿Cómo se trabajar la realidad aumentada para favorecer el fortalecimiento de las cuatro competencias del inglés en el grado 5° de primaria?

¿Cuáles son las apps de la realidad aumentada que favorecen el desarrollo de las competencias en inglés del grado 5° de primaria?

2. Planteamiento Del Problema

El inglés se ha convertido en un idioma global de comunicación, esencial en lo profesional, académico y cultural. Dominarlo ofrece oportunidades de crecimiento personal y profesional en un mundo interconectado (Berlitz, 2023). Además, según British Council (2023), el inglés ha dejado de ser considerado simplemente como un idioma extranjero. En la realidad actual, caracterizada por el multilingüismo en la mayoría de los contextos, el dominio del inglés se ha vuelto esencial. Según datos de Statista (2023), el inglés se posiciona como el idioma más hablado a nivel mundial, con una comunidad de más de 1.400 millones de hablantes. De estos, alrededor de 380 millones son hablantes nativos, mientras que el resto ha aprendido el inglés como segundo idioma.

Existen 4 habilidades en inglés que una persona debe alcanzar para dominar el idioma. Una de ellas es el listening, para dominar esta habilidad se necesita de una buena disciplina y un oído agudo para poder entender la pronunciación de cada palabra. Así mismo, existe el speaking y para que se de esta habilidad con resultados favorables, se necesitan del listening y la práctica, ya que al escuchar las palabras sabremos su pronunciación y al practicarlas se dará con mayor fluides. Por otro lado, está la habilidad de Reading la cual nos ayuda a adquirir nuevo vocabulario y a saber de qué forma se escriben las palabras. Y, por último, se tiene el writting, quien cumple una función muy parecida a la habilidad anterior.

A nivel colombiano, los estudiantes suelen presentar deficiencias en alguna de las cuatro habilidades del idioma inglés, o incluso en todas ellas, lo que dificulta su aprendizaje de manera integral.

Según el estudio del Índice de Dominio del inglés (EPI) realizado por la empresa

internacional de enseñanza de idiomas en el extranjero, Education First (EF), en 2021 Colombia ocupó el puesto 77 de 111 países en el ranking de dominio del inglés como segundo idioma. Esto representa un ligero avance con respecto al puesto 81 de 112 que ocupó en 2020. A nivel de Latinoamérica, Colombia se ubicó en el puesto 17 de 20 en 2021, lo que indica un nivel bajo de dominio del inglés (Pontificia Universidad Javeriana, 2023).

Este nivel, aunque bajo, presenta expectativas de mejora y potencialidad. Por lo tanto, es necesario implementar estrategias que conduzcan a resultados prometedores.

Entonces, para este caso se tiene el estudio de La Escuela Normal Superior “María Auxiliadora”, la cual es una institución educativa de carácter público, ubicada en el municipio de San Andrés departamento de Santander. Presta sus servicios en los niveles preescolar, básica primaria, básica secundaria, media y PFC, beneficiando de esta manera tanto la comunidad local, como de municipios circunvecinos.

Por ser una Normal Superior, cuenta con el Programa de Formación Complementaria (PFC), que consta de dos grados adicionales, para preparar docentes de básica primaria. Formando pedagogos idóneos y responsables, que actúan en coherencia con el lema institucional: “autonomía, responsabilidad y trascendencia”.

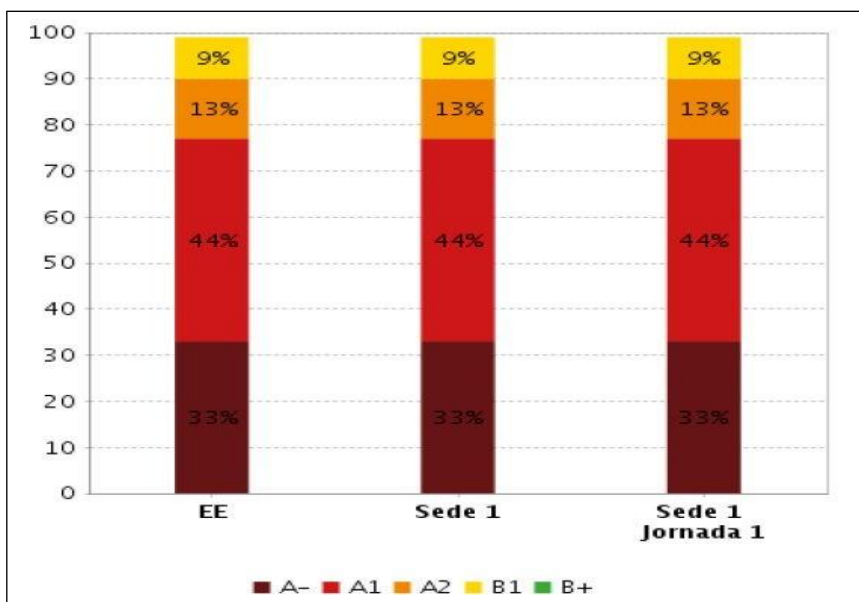
La realización del presente trabajo de investigación es llevada a cabo en el grado 5° de primaria de la sede B Escuela Anexa, de la institución en mención. La población cuenta con un total de 24 estudiantes cuyas edades oscilan entre los nueve y once años de edad.

En la escuela Normal María Auxiliadora de San Andrés Santander, en las Pruebas Saber presentadas en el año 2022 por los estudiantes de 11°, se pudo conocer que esta institución tiene un nivel muy bajo de inglés; de modo que, según el marco común europeo de referencia para las lenguas, los estudiantes de grado undécimo deberían manejar el nivel B1, por el contrario a esto,

solo el 9% de los estudiantes que presentaron las pruebas lograron alcanzar este objetivo como se muestra en la siguiente imagen.

Figura 1

Resultados de Pruebas Saber 11 del año 2022



Nota. Resultados presentados en el área de inglés de la ENSMA

Los resultados del proceso de aprendizaje en grado 11°, se ven reflejados en los resultados de las pruebas ICFES en la institución; tomando los siguientes datos de la figura 1, el 45% de los estudiantes están en el nivel A1, esto quiere decir que los estudiantes, solo logran utilizar expresiones cotidianas de uso frecuente, como presentarse y pedir información sobre su residencia, así mismo pueden relacionarse, siempre y cuando el interlocutor hable despacio; conllevando a que no se tenga un buen grado de fluidez para comunicarse de manera excelente con los interlocutores que estén a su alrededor ni tampoco la capacidad de listening y speaking, para poder comprender lo que les dicen, cuando claramente debería poseer un amplio vocabulario para comprender textos, así como comunicarse de forma segura y dar a conocer puntos de vista sobre opiniones (Mineducación, 2019).

Algunos estudiantes tienen dificultad de acceso a internet, imposibilitando la igualdad de condiciones para el desarrollo de actividades que requieran uso de herramientas tecnológicas en casa. Y en el caso de los que si tienen acceso un factor importante es el uso inadecuado de las mismas, ya que es escaso el uso académico que se les ofrece, llegando a convertirse por lo contrario en un impedimento para la buena utilización del tiempo.

Hay que destacar, que todos los inconvenientes mencionados anteriormente en esta institución, han traído consecuencias en el grado 5°; puesto que, en el segundo periodo académico del 2023 de 27 estudiantes del salón perdieron 10 en esta área, evidenciando que a mayor complejidad en el área es mayor el número de estudiante que reprueban.

3. Formulación Del Problema

¿Puede la realidad aumentada, con el apoyo de juegos interactivos, contribuir al fortalecimiento de las cuatro competencias del idioma inglés en estudiantes de quinto grado de la Sede B Anexa de la Normal Superior María Auxiliadora en San Andrés, Santander?

Pregunta problematizadora:

¿De qué manera la realidad aumentada con apoyo del juego interactivo favorece el fortalecimiento de las 4 competencias del inglés en los niños del grado quinto de básica primaria de la sede B anexa de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés Santander?

4. Objetivos.

4.1.Objetivo general.

Afianzar las 4 competencias comunicativas, a partir del uso de la realidad aumentada con apoyo del juego interactivo en los niños del grado quinto de básica primaria de la sede B anexa de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés Santander.

4.2.Objetivos específicos.

Objetivo específico 1: Identificar las falencias que tiene los estudiantes de quinto de la escuela anexa.

Objetivo específico 2: Indagar, sobre los diferentes juegos interactivos que se podrían utilizar para el desarrollo de las 4 competencias del inglés y de ellos escoger los que más faciliten esta tarea.

Objetivo específico 3: Seleccionar herramientas TIC que favorezcan el aprendizaje y fortalecimiento de las 4 habilidades básicas en idioma inglés.

Objetivo específico 4: Hacer seguimiento a los estudiantes del grado quinto durante la

implementación de este proyecto, esto con el fin de observar las mejoras que ha tenido el grupo. Para de esta manera, poder hacer el análisis sobre nuestro trabajo.

Objetivo específico 5: hacer uso de herramientas como la evaluación pre test y post test

Para identificar las falacias de los estudiantes antes de la prueba y cuales fueron los avances luego de implementar la propuesta.

5. Justificación

Aprender inglés desde la primaria brinda beneficios que van más allá de simplemente dominar un idioma extranjero. Durante las edades de 6 a 12 años, los niños se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo, no solo intelectual, sino también personal, social y emocional. Por lo tanto, es fundamental seleccionar un curso de inglés que promueva este desarrollo integral a través del aprendizaje de una segunda lengua (British Council, 2022).

El proceso de enseñanza de este idioma desde la infancia ofrece una serie de ventajas en el desarrollo cognitivo, académico y social de los niños. Primero, les permite adquirir el idioma con mayor facilidad, fomentando el bilingüismo y facilitando el aprendizaje de otros idiomas en el futuro. Además, esta práctica estimula el desarrollo cognitivo al programar los circuitos neuronales del niño, volviendo su mente más flexible y ágil (UNIR, 2020).

A nivel académico, el aprendizaje temprano del inglés mejora la capacidad comunicativa del niño, fortalece la concentración selectiva y mejora su habilidad para resolver problemas. Finalmente, ser bilingüe en un mundo globalizado abre puertas culturales y facilita el desarrollo social y laboral del niño al exponerlo a otras culturas desde una edad temprana (UNIR, 2020).

En Colombia, el inglés se posiciona como el segundo idioma más relevante y su importancia está en constante aumento (Orjuela, 2018). Esto indica claramente la importancia del

bilingüismo, especialmente el dominio del inglés como segundo idioma, tanto a nivel individual como social. Por lo tanto, resulta fundamental analizar la situación actual del inglés en Colombia (Pontificia Universidad Javeriana, 2023).

En las pruebas Saber Once realizadas en el país en el año 2022, el área de inglés experimentó un aumento del 2% en los resultados. Aunque este incremento es pequeño, refleja un nuevo desempeño en un área de vital importancia. Esto sugiere mejoras en el sistema educativo; sin embargo, aún se pueden observar falencias en el abordaje de esta materia. Es importante destacar que este crecimiento también se produjo con un aumento en el número de estudiantes que presentaron el examen, con un total de 4.333 estudiantes adicionales, lo que representa un aumento del 0.7% (Semana, 2023).

Este tipo de resultados permiten identificar posibles estrategias o procesos que podrían implementarse a nivel nacional para mejorar esta situación. Como lo indica la Pontificia Universidad Javeriana (2023), es crucial revisar la enseñanza del inglés tanto en colegios como en instituciones de educación superior (IES). Como se mencionó anteriormente, el dominio del inglés mejora la competitividad, la investigación y el desarrollo del país, además de permitir un mayor acceso a la información mundial. Por lo tanto, es fundamental que el Gobierno Nacional establezca una política pública clara y precisa sobre el dominio del inglés

Para este desarrollo se tiene en cuenta distintos procesos y metodologías que puedan potenciar estos resultados. De acuerdo a varios estudios nacionales e internacionales, Mundy et al. (2019) concluyen que, la implementación de la tecnología de realidad aumentada (RA) en las aulas puede mejorar significativamente el proceso de aprendizaje para los estudiantes. La participación de los estudiantes en el aula ha sido un desafío constante para los maestros, y encontrar métodos innovadores para involucrarlos en el contenido es fundamental. A medida que la tecnología sigue

avanzando, la RA ejercerá una influencia positiva en la educación, contribuyendo a mejorar la participación de los estudiantes.

Además de esto, el aprendizaje inmersivo es una metodología de capacitación experiencial que utiliza la realidad virtual (VR) para simular escenarios del mundo real, permitiendo capacitar a los empleados en un entorno seguro y atractivo. La investigación en neurociencia ha demostrado que el cerebro procesa las experiencias de realidad virtual de manera similar a como lo haría en situaciones reales. Por lo tanto, si la realidad virtual se utilizara en el aula, los alumnos tendrían la oportunidad de explorar y utilizar el idioma extranjero, mostrando cómo se desenvolverían en un entorno real (McDougald, 2023).

De esta manera, este proyecto nace con el propósito de abordar y facilitar el proceso de aprendizaje, que enfrentan los estudiantes del grado quinto en básica primaria de la ENSMA, en relación con el desarrollo de las cuatro competencias del inglés. Para ello es necesario fortalecer dichas competencias, haciendo uso de la realidad aumentada con apoyo del juego interactivo.

En muchos contextos apartados de la ciudad, los estudiantes no perciben la necesidad de aprender inglés, lo que dificulta el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. El tiempo dedicado por los estudiantes al aprendizaje del idioma en casa no es suficiente para alcanzar los resultados esperados. Es crucial que aprovechen eficazmente el tiempo dedicado al estudio del inglés fuera del horario escolar para garantizar un aprendizaje efectivo y alcanzar los objetivos educativos.

Además, existen otros problemas que son consecuencia de lo mencionado anteriormente, por ejemplo, falta de vocabulario en los estudiantes, falta de coherencia en sus escritos los cuales en determinadas veces son muy cortos, al hacer uso del idioma hablando no son capaces de cumplir ni sus propias expectativas y uno de los problemas generales es el no saber escuchar lo que el docente les quiere comunicar o los otros compañeros.

Por lo tanto, en la institución se hace necesario utilizar nuevas estrategias para el mejoramiento del área como por ejemplo el uso de la realidad aumentada con apoyo el juego interactivo, que son instrumentos a los cuales los docentes y estudiantes pueden recurrir para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, es necesario tener en cuenta que en este siglo los niños, jóvenes y adultos están muy conectados con la tecnología por lo tanto permite acceder de una forma rápida a los avances de estos procesos mejorar en los estudiantes las competencias Listening, Speaking, Reading y writing en el área de inglés.

Al introducir la realidad aumentada como herramienta educativa en el aula de clase para mejorar las competencias en inglés, se lograría aumentar la motivación de los estudiantes. La tecnología se ha convertido en una fuente de aprendizaje manipulada, lo que permite que los estudiantes estén más conectados y dedicados al aprendizaje. Además, el uso de juegos interactivos en el aula impacta positivamente en los niños, proporcionando entretenimiento y ayudando a desarrollar habilidades como la atención, la resolución de problemas y la toma de decisiones, lo que facilita la adquisición de nuevos conocimientos de manera divertida.

Se concluye que es urgente implementar un proyecto de investigación para mejorar las cuatro competencias en inglés (Listening, Speaking, Reading y Writing) de los estudiantes de quinto grado de ENSMA. Este proyecto busca ofrecer soluciones para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de nuevas herramientas, con el objetivo de aumentar la motivación de los estudiantes y prepararlos para adquirir la nueva lengua de manera más segura.

5.1.Educación

El desarrollo de la sociedad en todos sus ámbitos está definido por la educación que recibe,

desde los comienzos de la historia de la humanidad ha estado presente en sus procesos de desarrollo y búsqueda permanente de la mejora de la calidad de vida. Para Vigostky (1987), la educación y el desarrollo están indisolublemente ligados. Por tanto, la enseñanza y educación resultan hechos consustanciales al desarrollo humano en los procesos ontogenético e incluso en la evolución histórico cultural del hombre. Por tal razón educación y enseñanza son las vías esenciales que tiene la propia cultura para promover, en la dialéctica entre lo histórico, lo personal individual, el proceso de formación de lo psíquico en el ser humano.

De igual manera el investigador Ángel Diaz Barriga, propone que la meta tanto de la educación como de las instituciones educativas es formar sujetos que entiendan las necesidades de su entorno y se integren a él, llevando a cabo procesos de autoaprendizaje. A igual afirma que es un logro social obtenido luego de la Revolución Francesa.

La educación formal o académica implica la presentación organizada de conceptos, hechos y habilidades a los estudiantes, donde una persona influye deliberadamente en otra con el propósito de moldearla. En este sentido, el sistema educativo representa la forma en que una sociedad transmite y conserva su cultura a las generaciones futuras. Además, es importante resaltar que en la sociedad moderna se da una gran relevancia a la noción de educación continua a lo largo de toda la vida, que sostiene que el aprendizaje no se restringe únicamente a la infancia y la juventud, sino que las personas deben. adquirir conocimientos a lo largo de toda su existencia (Pérez Porto & Gardey, 2023).

5.2.Juego didáctico

En el ámbito de la educación, se ha atribuido una gran importancia a la manera en que las personas adquieren conocimientos a lo largo de su vida. Numerosos estudios han empleado la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget como punto de partida. El juego se destaca como una de

las manifestaciones más fundamentales del pensamiento infantil, ya que, a través de él, los niños forjan nuevas estructuras mentales en diferentes etapas de su desarrollo. Desde esta perspectiva, podemos distinguir entre juegos que implican actividad física, juegos simbólicos y juegos con reglas. El juego se presenta como una herramienta especialmente valiosa y motivadora para promover el aprendizaje en los niños, ya que estimula la imaginación, la creatividad y refleja el avance en la representación mental de su entorno (Cedros, 2018).

5.3. Uso de las TIC para la adquisición del idioma extranjero

El uso de innovaciones tecnológicas ha desempeñado un papel significativo en este proceso. En el campo, de la enseñanza de idiomas, se han identificado varias ventajas al utilizar esta tecnología; Sin embargo, en realidad, estos beneficios son aplicables a cualquier temática y especialidad (Seas, 2021)

En la actualidad, uno de los enfoques más destacados de la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación se centra en el aprendizaje de idiomas con el uso de las computadoras, conocido como Aprendizaje de Lenguas Asistido por Computadora. Este enfoque surge de la preocupación de académicos e investigadores por incorporar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de idiomas. Se destaca que el aprendizaje virtual fomenta la interactividad y estimula la motivación, la eficiencia y el conocimiento en un entorno flexible. Las tecnologías más utilizadas en el ámbito educativo suelen ser la computadora, el correo electrónico y la Internet, cuya aplicación varía según las circunstancias de cada institución (López, 2011).

5.4. Realidad aumentada en la educación

La realidad aumentada se destaca como una de las tendencias tecnológicas que pueden ser integradas en el ámbito educativo, ofreciendo notables ventajas. Su implementación en contextos

educativos es simple, ya que solo requiere el uso de un dispositivo común: el teléfono móvil. No se necesita tecnología costosa ni software altamente avanzado. Por lo tanto, las instituciones educativas pueden incorporar fácilmente esta metodología en sus programas de estudio sin enfrentar obstáculos importantes. Como herramienta tecnológica, la realidad aumentada tiene aplicaciones en una amplia gama de campos, que van desde la medicina y el comercio hasta la industria de los videojuegos y la enseñanza (Aulica, 2022).

La realidad aumentada juega un papel activo y consciente en estos procesos, ya que permite validar, cuestionar o ampliar el conocimiento, fomentar nuevas ideas, emociones sobre el mundo. Además, fomenta actitudes reflexivas al explicar observaciones o proporcionar soluciones a problemas específicos. Proporciona un entorno de comunicación efectivo para la educación al reducir la incertidumbre sobre un objeto de conocimiento. Asimismo, aumenta la actitud positiva hacia el aprendizaje, así como el interés en el tema tratado (Sánchez, 2017).

5.5.Lengua

Como es reconocido, la lengua nativa se adquiere de manera espontánea a través de las interacciones sociales desde el inicio, sin requerir instrucción formal, mientras que, en la mayoría de las situaciones, la lengua secundaria se adquiere de forma más planificada, principalmente en un contexto educativo (Hernández, 2014).

Es un sistema que engloba aspectos gramaticales, léxicos y fonéticos, encargado de estructurar y vincular un grupo de símbolos en un orden particular. Estos símbolos primordiales son las palabras. Se le denomina lengua o idioma, abarcando todos sus dialectos. La surge de un acuerdo social y representa una determinada cultura. Se adquiere de forma innata y todos tenemos la capacidad de aprender cualquier dialecto (Palafox, 2021).

5.6.Idioma

El término "idioma" hace referencia a la lengua empleada por una comunidad, particularmente en el contexto de una nación. Constituye un sistema de comunicación que engloba aspectos como la pronunciación, gramática, significado, expresiones, escritura y coherencia, todos estos elementos organizados y estructurados por una comunidad (Berlitz México, 2021).

Esta forma de educación tiene sus raíces en los años ochenta con el surgimiento de las primeras conexiones a internet, sigue evolucionando hasta hoy. Aunque se le atribuyen numerosas ventajas, como ampliar la oferta educativa y promover la igualdad de oportunidades, aún no ha alcanzado su plena consolidación y continúa desarrollándose (Berlitz México, 2021).

5.7. La educación guiada por herramientas tecnológicas

La tecnología está transformando cómo y cuándo se produce el aprendizaje, facilitando una mayor conectividad y promoviendo nuevas comunidades de práctica donde cada individuo comparte su punto de vista. Enseñar implica enfrentar riesgos y desafíos, como aprender a aprender, y uno de ellos es que los educadores adquieran conocimientos sobre tecnología y desarrollen métodos innovadores para fortalecer los procesos educativos mediante la integración de las TIC en el aula como una herramienta de apoyo para una educación inclusiva. El internet forma parte implícita en la vida de todos, ya sea por motivos lúdicos, educativos, laborales o comerciales, pero su uso requiere responsabilidad, criterio y conciencia ciudadana (Barrera, 2017).

5.8. El juego como estrategia pedagógica

El juego es objeto de estudio en psicología por su papel en el desarrollo del pensamiento y la actividad, basado en estudios de Darwin que sugieren que las especies mejor adaptadas sobreviven en entornos cambiantes. Se considera que el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia, siendo un pre-ejercicio de funciones necesarias en la edad adulta. Esta idea de anticipación funcional ve al juego como un ejercicio preparatorio esencial para la

maduración, que solo se completa al final de la infancia, y que sirve como preparación para la vida (Groos, 2012).

5.9.Integración de las Tic en la educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se utilizan para apoyar el aprendizaje colaborativo, tanto en entornos virtuales como presenciales. Esto se logra a través de internet, redes sociales y plataformas que facilitan compartir información, comunicarse, evaluar y asignar tareas. Estas herramientas permiten la formación de redes de aprendizaje más extensas, lo que favorece un intercambio de conocimientos más eficiente entre grandes grupos de personas. Además, existen sitios web que ayudan a los docentes a dinamizar sus clases y fomentar la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, la incorporación de estas tecnologías en la educación presenta desafíos, como garantizar la conectividad y accesibilidad, especialmente en zonas rurales donde estos aspectos aún son un problema (Cifuentes, s,f).

6. Marco Conceptual

6.1.Educación en Colombia

Hace referencia a que la educación en Colombia debe estar respaldada por el estado, es decir, la educación es un derecho, por ende, es obligatorio para el gobierno garantizar el cumplimiento de este. Así mismo, señala que la educación esta sistematizada en 5 niveles, los cuales son: educación inicial, educación preescolar, educación básica primaria, educación básica secundaria, educación media y educación superior (MINEDUCACIÓN, 2018).

6.2.Cuando surgió la educación en Colombia

Antiguamente, Colombia contaba con más de 30.000 habitantes, y para ellos solo existía una escuela pública. En esta nación, le daba mayor importancia a la educación de los hijos de los

terratenientes, formando así universidades y colegios para dichas personas adineradas (MUNAR, 2016).

En 1991 y con la creación de la constitución política colombiana de dicho año, se establece como derecho fundamental la educación. Según la Constitución Política de Colombia (1991) en su artículo 67 indica que, la educación en Colombia es un derecho fundamental que busca garantizar el acceso al conocimiento, la ciencia, la cultura y promover valores como el respeto a los derechos humanos, la paz, la democracia, el trabajo y la protección del medio ambiente. Cabe resaltar lo siguiente; son el estado, la familia y la sociedad, quienes son responsables de velar para que este derecho se cumpla de la manera más oportuna, brindando una educación de calidad para todas las personas.

6.3.Educación en la actualidad

Hay que entender que la educación seguirá siendo fundamental, y que cada maestro tiene en sus manos el futuro de los niños y jóvenes en su labor educativa. Es crucial que los educadores reconozcan la dificultad de la tarea al guiar el aprendizaje de los alumnos, ayudándolos a ser críticos, creativos y constructores de su propio conocimiento, desarrollando habilidades como la reflexión, el análisis, la crítica y la creatividad. Para lograrlo, deben integrar la tecnología existente y crear modelos que se adapten a la realidad, permitiendo a los alumnos pensar de forma detallada sobre su aprendizaje, fomentando así un pensamiento óptimo y descubriendo cómo pueden aplicar lo aprendido. Es fundamental que encuentren placer en aprender y permitiendo que la disponibilidad y el proceso los lleven a la creación de nuevos conocimientos y a dar sentido a lo que aprenden (Hernández & Carmen, 2019).

6.4.Rol del estudiante en la actualidad y en el futuro

Actualmente, se logran evidenciar tres tipos modalidades educación. La educación virtual,

la educación presencial y la educación semipresencial. La primera; habla de aquellos conocimientos que se adquieren por medio de un dispositivo tecnológico. La segunda; se da en un aula de clase y se imparte con ayuda de un docente orientador. Y la tercera; incorpora a las dos modalidades anteriormente nombrada y explicadas. Las tres particularidades, buscan que el estudiante sea un actor activo en su proceso de aprendizaje. Para esto los educandos deben, por sus propios medios buscar información que le sea de utilidad.

6.5.Rol del docente en la sociedad de las TIC.

El siglo XXI se ha caracterizado por sus avances tecnológicos que han llevado a los docentes a capacitarse de una manera constante. Uno de estos avances es la creación de las TIC, como herramientas facilitadoras de los procesos de enseñanza.

En la actualidad y con el rápido cambio del mundo tecnológico, los educadores deben informarse cada día, buscar nuevas herramientas de las cuales apoyarse y enfocar su clase, para que esta no se convierta en espacios monótonos, si no por el contrario, sea un ambiente en donde el estudiante adquiere un aprendizaje significativo (Garcia, 2023).

6.6.Aprendizaje significativo

La importancia del aprendizaje significativo radica en que el proceso de adquirir conocimiento es continuo y se enriquece con diversas experiencias. El éxito de la enseñanza se alcanza cuando se logra un aprendizaje que aporta y sienta las bases para seguir aprendiendo a lo largo de la vida. Los estudiantes adquieren conocimientos al relacionar lo que estudian con sus experiencias y motivaciones diarias, lo cual asegura que esos conocimientos sean duraderos. (Baque-Reyes & Portilla-Faican, 2021)

6.7.Motivación

Cada estudiante descubre su motivación de manera única, lo que lleva a distancie de los

métodos educativos convencionales. Los profesores deben estimular la reflexión y la profundización de estos conocimientos para mejorar la experiencia de aprendizaje. Es fundamental transmitir entusiasmo y pasión por lo que se hace, así como crear un ambiente emocionalmente positivo que facilite la continua adquisición de conocimientos y comportamientos sociales - apropiados. Para lograr esto, es esencial reducir la duración de las explicaciones y variar las actividades, lo que incrementa la capacidad de concentración de los estudiantes. En ocasiones, los educadores tienden a dar excesiva importancia a los planos de estudio predefinidos en detrimento de fomentar la participación activa de los estudiantes. Un estudiante motivado cultivará una actitud positiva que contribuirá a un aprendizaje más efectivo (Mendoza & Viguera, 2019).

6.8.Lengua extranjera

El término "lengua extranjera" se refiere al idioma que no es nativo para una persona o comunidad, es decir, proviene de otro país. Se adquiere con el propósito de comunicarse con aquellos cuya lengua materna es esa lengua extranjera, y esto se lleva a cabo para resolver problemas o cumplir con un objetivo específico, como viajar, estudiar, trabajar, entre otros. Las lenguas extranjeras pueden ser aprendidas y empleadas por personas de diversas edades y en distintos contextos, e incluyen ejemplos como el inglés, francés, español, chino, árabe, y otros, dependiendo de la ubicación y las necesidades individuales o sociales.

6.9.Origen historia del inglés

En la actualidad el inglés sobresale como el idioma con la mayor cantidad de hablantes no nativos a nivel global, con más de 1.4 millones de personas estudiándolo en todo el mundo. Según el British Council, este significativo interés en aprender inglés se debe a la demanda laboral que exige su dominio. Esta lengua se ha consolidado como el idioma del capitalismo debido a su importancia en los negocios internacionales, la tecnología y el turismo. A pesar de comprender su

impacto en la sociedad contemporánea, surge la cuestión fundamental: ¿Cuál es el origen del inglés?

La evolución del inglés puede ser dividida en tres períodos: inglés antiguo, inglés medio e inglés moderno. El inglés antiguo, también conocido como anglosajón, se originó a partir de una lengua germánica traída por las tribus que migraron a las islas británicas desde Alemania en el siglo V d.C. Del inglés antiguo han pervivido algunas palabras cortas que aún reconocemos hoy, como "him", "he", "his", entre otras.

Por otro lado, el inglés medio surgió de diversas influencias, incluyendo las invasiones vikingas, la conquista normanda en 1066 y la influencia del latín, que era la lengua de la iglesia. Además, recibió influencias de las lenguas romances de Europa, lo que provocó una variación en su pronunciación, según indica la academia mencionada anteriormente.

Finalmente, el inglés moderno comenzó en el siglo XVI y se extiende hasta nuestros días. Se caracteriza por el "Gran Cambio Vocálico" (Great Vowel Shift), influenciado por el desarrollo de la tecnología y la llegada de la imprenta. Se cree que esto contribuyó a la estandarización que el idioma tiene en la actualidad (CONDE, 2023).

6.10. Importancia del inglés en la sociedad

El inglés es reconocido como la principal lengua global, adquiriendo un papel fundamental en la sociedad. Su creciente importancia se extiende a todas las esferas de la vida, desde el ámbito laboral hasta el académico y el social. Ahora, exploremos las razones fundamentales por las cuales el dominio del inglés es una habilidad esencial y beneficiosa en la actualidad. El inglés es el idioma más hablado en todo el mundo, se emplea como lengua oficial o segunda lengua en numerosos países. La competencia en inglés facilita una comunicación efectiva con personas de diversas nacionalidades y culturas. En un mundo globalizado, esta competencia es crucial para el comercio

internacional. Poseer habilidades en inglés amplía considerablemente las oportunidades laborales. Muchas empresas multinacionales y organizaciones internacionales utilizan el inglés como su principal forma de comunicación. Un dominio sólido del dialecto abre puertas hacia roles laborales de mayor responsabilidad y remuneración. Además, en muchos campos como la tecnología, las ciencias y la investigación, el inglés es esencial para acceder a la información y mantenerse actualizado con las últimas tendencias. El inglés domina la industria del entretenimiento y la cultura popular. Tener conocimientos en el idioma permite disfrutar y comprender directamente. El inglés ha influido en muchos otros idiomas y comparte similitudes con varias lenguas. Aprender inglés puede facilitar el aprendizaje de otros idiomas romances y germánicos.

En resumen, el inglés es una herramienta indispensable en el mundo actual debido a su papel como lengua global de comunicación, su importancia en el ámbito profesional y académico, y su influencia en la cultura y el entretenimiento. Dominar el inglés ofrece numerosas oportunidades para el crecimiento personal y profesional, y permite a las personas conectarse con un mundo cada vez más interconectado y diverso (Berlitz, 2023).

6.11. Enseñanza del idioma inglés como Lengua Extranjera en Colombia

Las políticas lingüísticas en Colombia han sido influenciadas por procesos de estandarización, motivados por la necesidad de optimizar la inversión estatal, la cual a su vez ha sido condicionada por inyecciones de capital financiero externo. La Ley General de Educación de 1994 buscaba actualizar el sistema educativo colombiano, destacando la importancia del aprendizaje de al menos una lengua extranjera desde la primaria. Esta ley introdujo conceptos democráticos como el gobierno escolar, el PEI y la autonomía escolar. Además, abrió la puerta para la introducción de los Lineamientos Curriculares e Indicadores de Logros en 1998, garantizando por primera vez la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera en la educación

básica primaria (Blogger, s.f.).

6.12. Importancia de la adquisición de inglés en los primeros años de formación inicial.

Introducir a los niños a un idioma extranjero desde sus primeros años (desde el nacimiento hasta los cinco años) representa la mejor aproximación para estimular su capacidad bilingüe. Dada la maleabilidad del cerebro infantil, iniciar el aprendizaje de un nuevo idioma lo más temprano posible favorecerá su desarrollo futuro. Además, incluso si el niño deja de practicar dicho idioma por un tiempo, es más probable que pueda retomarlo en la edad adulta con mayor facilidad que aquel que no fue expuesto a un idioma extranjero durante su primera infancia. Esto se debe a que el cerebro retiene los conocimientos adquiridos en los primeros años y tiene la capacidad de recuperarlos en la etapa adulta Vive. (2020, 5 de mayo).

6.13. Importancia del inglés como idioma universal

El inglés es fundamental en la comunicación internacional, siendo el idioma predominante en áreas como la política, los negocios, la ciencia y la tecnología. Es hablado en todo el mundo y utilizado como lengua franca en muchos países, lo que facilita el acceso a información internacional y permite conocer nuevas culturas y personas. Además, el inglés es dominante en la cultura popular occidental, en la educación superior a nivel mundial y es esencial para la economía global, siendo crucial para el éxito en los negocios y el mercado laboral a nivel internacional (KOE, 2023).

Debido a los cambios históricos ocurridos durante el siglo pasado, el inglés se ha convertido en el idioma más hablado a nivel mundial. Este fenómeno se debe en gran medida a que en muchos países se comenzó a enseñar de manera obligatoria en las escuelas, reemplazando al francés, debido a su importancia en el comercio internacional (Poliglota, 2023).

Actualmente, se estima que 1.132 millones de personas hablan inglés en todo el mundo, de los cuales solo 379 millones son hablantes nativos, mientras que 753 millones lo han aprendido como segunda lengua. Esto significa que hay más personas que hablan inglés como segunda lengua que como lengua materna, lo que refleja la necesidad cada vez mayor de aprender este idioma (Poliglota, 2023).

6.14. Realidad aumentada

En la mitad del siglo XX, surgió Sensorama, una tecnología inmersiva concebida por Morton Heilig, que se inspiró en las técnicas cinematográficas. Sus experiencias de teatro multisensorial eran notoriamente avanzadas para su época, y cuarenta años después, en 1992, Howard Rhein Gold las describió en su libro como algo genuinamente impactante. El término "realidad virtual" fue acuñado en 1987 por Jaron Lanier, quien, junto con Tom Zimmerman, propuso un papel fundamental en el desarrollo del "guante de datos", un avance significativo en el campo de los dispositivos hápticos de realidad virtual. En 1963, Hugo Gernsbach asombró al mundo con "The Teleyeglasses", una televisión portátil que se llevaba en la cabeza como unas gafas, anticipando así las gafas inmersivas modernas (Xperimentacultura, 2022).

La realidad aumentada se refiere a una forma de tecnología que habilita la superposición de elementos virtuales sobre imágenes reales, proporcionando al usuario experiencias interactivas mediante la fusión de dimensiones virtuales y físicas, utilizando dispositivos digitales como los teléfonos inteligentes (Hubspot, 2021).

Para utilizar esta tecnología, se requieren varios componentes: un dispositivo que cuente con una cámara, como una PC con cámara web, una computadora portátil con cámara web, una tableta o un teléfono inteligente; un software encargado de realizar las modificaciones necesarias para mejorar la información adicional; y un elemento desencadenante de la información, que puede

ser una imagen, un entorno físico, un marcador o un código QR. Los beneficios que la Realidad Aumentada ofrece a las empresas, a pesar de que la mayoría de las aplicaciones más populares de la herramienta se centran en el entretenimiento, como los juegos, empresas de diversos sectores, como educación, medicina, moda, entre otros, también pueden aprovecharla, por ejemplo, en el desarrollo de productos. La Realidad Aumentada presenta numerosas oportunidades y tiene el potencial de transformar por completo la manera en que las marcas se acercan y se relacionan con sus clientes (Grapsas, 2019).

6.15. Tipos de realidad aumentada

Existen cuatro tipos de realidad aumentada:

Realidad aumentada basada en la ubicación es una emocionante forma de utilizar la tecnología para superponer elementos virtuales en el entorno real a medida que un usuario se mueve. Esta tecnología se apoya en la ubicación y sensores de un dispositivo inteligente para lograrlo. Aquí se destacan algunos aspectos clave de la realidad aumentada basada en la ubicación:

Sensores y datos en tiempo real: Esta modalidad utiliza sensores en el dispositivo, como la cámara y el GPS, entre otros, para determinar la posición y orientación del usuario en el mundo real.

Realidad aumentada sin marcadores: La realidad aumentada basada en la ubicación no depende de marcadores visuales, como imágenes. En su lugar, utilice datos de ubicación y sensores para colocar objetos virtuales según la posición y orientación del usuario.

La Realidad Aumentada basada en proyección es una técnica que ofrece información digital en un contexto estático, centrándose en la representación de objetos virtuales en 3D en el

entorno físico del usuario. Esta forma de realidad aumentada permite que el usuario se mueva libremente en un área específica donde se instala un proyector fijo y una cámara de

seguimiento. Su objetivo principal es crear ilusiones de profundidad, posición y orientación de un objeto al proyectar luz artificial en superficies planas del mundo real.

La Realidad Aumentada basada en superposición se emplea principalmente para reemplazar la vista original de un objeto con una representación virtual actualizada y visible para el ojo humano. Esta modalidad de realidad aumentada proporciona diversas perspectivas de un objeto objetivo y ofrece la opción de mostrar información adicional relevante sobre dicho objeto.

La Realidad Aumentada basada en contorno utiliza cámaras especiales para permitir que los ojos humanos delinee objetos específicos mediante líneas con el propósito de mejorar situaciones particulares. Por ejemplo, esta tecnología puede utilizarse en sistemas de navegación de vehículos para garantizar una conducción segura en condiciones de visibilidad reducida. (Softtek, 2021).

6.16. Lengua:

Según el diccionario de la Real Academia Española (s,f), una lengua es un sistema lingüístico completo que comprende tanto una estructura gramatical como un vocabulario propio. Es el sistema de comunicación verbal utilizado por una comunidad humana, el cual suele estar acompañado de un sistema de escritura. Además, como lo indica Coelho (2023), normalmente, una lengua se basa en símbolos sonoros, aunque también puede estar compuesta exclusivamente por signos gráficos.

6.17. Lengua materna:

La lengua materna, también conocida como L1, es la primera lengua que aprende un ser humano en su infancia. Suele convertirse en su principal medio de pensamiento y comunicación. También se utiliza el término "lengua nativa" con el mismo sentido, y ocasionalmente se emplea *lengua natal* (Centro Virtual Cervantes, 2015).

La expresión *lengua materna* se utiliza porque, en las comunidades primitivas, era la madre quien se ocupaba de cuidar y enseñar a sus hijos e hijas en su propia lengua, mientras que el padre salía a proveer alimentos para la familia (Educo, 2020).

6.18. Idioma oficial:

Un idioma se considera oficial en un país cuando así lo establece su constitución. Esto significa que no todos los idiomas hablados en un país son necesariamente oficiales, y además, no todos los países tienen una lengua oficial (Significado, 2017).

En las reuniones de la ONU se utilizan seis idiomas de manera oficial: árabe, chino, español, francés, inglés y ruso. En la UNESCO se emplean un total de nueve idiomas: los seis mencionados anteriormente, además del bengalí, suajili y portugués (Significado, 2017).

6.19. Competencias educativas

Las competencias educativas son herramientas fundamentales para adquirir habilidades y conocimientos útiles en la vida diaria. Estas competencias están estrechamente relacionadas con el proceso de aprendizaje y la educación (Educalink, 2021).

Desde la infancia, a los niños y niñas se les enseñan estas competencias con el fin de capacitarlos para desenvolverse mejor en su entorno. Se les brinda la oportunidad de aprender habilidades que les permitirán enfrentar los desafíos que puedan encontrar a lo largo de su vida (Educalink, 2021).

Además, según Euroinnova Business School (s,f), el desarrollo de competencias educativas implica el cultivo del pensamiento crítico, permitiendo a los estudiantes analizar información, evaluar argumentos y desarrollar su capacidad de razonamiento lógico. También incluyen habilidades sociales, como la comunicación efectiva, la colaboración y el trabajo en equipo,

promoviendo la interacción positiva y constructiva entre los estudiantes.

Otro aspecto importante es la autonomía y la capacidad de autorregulación, que permiten a los estudiantes asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje y desarrollo personal. Finalmente, estas competencias brindan a los estudiantes las habilidades y capacidades necesarias para enfrentar los desafíos del mercado laboral, adaptarse a nuevas situaciones y tener éxito en sus futuras carreras profesionales (Euroinnova Business School, s,f).

6.20. Listening:

El *Listening* se refiere a la habilidad de escuchar y comprender el inglés (Inglés Total, 2010). Este ejercicio permite sumergirse en el idioma, captar los matices de la pronunciación y mejorar la comprensión auditiva de forma significativa. Además, ayuda a familiarizarse con diferentes acentos y estilos de habla, lo que prepara a la persona para comunicarse de manera efectiva en situaciones reales (CIA Idiomas, 2024).

6.21. Speaking:

En el caso específico del *speaking*, se refiere al acto de hablar y comunicarse oralmente en un idioma, prestando especial atención a la pronunciación y fluidez. Estos aspectos son fundamentales para el desarrollo de esta habilidad (UNIR, 2022).

6.22. Reading:

La lectura en inglés es fundamental para dominar el idioma. A través de la lectura y la práctica constante, se pueden lograr múltiples beneficios. Por un lado, mejora significativamente el vocabulario, permitiendo aprender nuevas palabras y reforzar las ya conocidas, lo que amplía las habilidades de comunicación. Además, la lectura proporciona una mejor comprensión cultural, permitiendo entender la sociedad y la cultura de los hablantes nativos. Asimismo, al exponerse a la lectura regular, se adquiere una mejor comprensión de la gramática y la sintaxis del idioma.

Finalmente, la lectura en inglés facilita la familiarización con expresiones idiomáticas comunes, contribuyendo a una comunicación más fluida y natural. En resumen, la lectura en inglés es una herramienta poderosa para mejorar las habilidades lingüísticas y convertirse en un hablante de inglés más competente y seguro (Universia, 2016).

6.23. Writing:

El *writing* es una de las cuatro habilidades básicas del inglés, que permite la comunicación con hablantes nativos a través de la expresión escrita. Generalmente, se utiliza como prueba de nivelación del idioma o para evaluar el dominio escrito del inglés (Kleinson, s,f).

La escritura es la habilidad de generar un texto coherente y relevante. Aunque la ortografía y las estructuras gramaticales representan los principales desafíos, este proceso suele ser menos exigente que la escritura, ya que ofrece más tiempo para reflexionar y, en ocasiones, permite consultar un diccionario (What's Up, 2019).

6.24. Juego interactivo:

Los juegos interactivos combinan actividades físicas, intelectuales y tecnología, ofreciendo una experiencia de aprendizaje envolvente. Diseñados para una generación conectada, estos juegos estimulan la memoria, el reconocimiento, la rapidez y la reactividad de los niños a través de estímulos visuales y sonoros. Además, plantean desafíos que promueven el espíritu de equipo, la cooperación y la cohesión entre los participantes (Proludic, 2021).

De esta manera, los juegos interactivos son una herramienta importante para abordar la resolución de problemas de aprendizaje y mejorar habilidades motoras y cognitivas, así como fomentar la creatividad. Sin embargo, es importante alternar los juegos interactivos en el aula con otras estrategias didácticas. Esto garantiza que los niños tengan diversas oportunidades de aprendizaje, tanto a través de sus propias experiencias como a través de la interacción cara a cara

con sus compañeros y maestros (Ruiz y Vélez, 2022).

6.25. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) engloban un conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que posibilitan la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información en diferentes formatos como voz, datos, texto, video e imágenes (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, s,f). Estas transformaciones han permeado los ámbitos profesionales y educativos, facilitando los desempeños en varias áreas. Se reflejan en el acceso a la información, el procesamiento de datos y la comunicación inmediata, sincrónica y asincrónica. Estas tecnologías permiten difundir información y contactar con cualquier persona en cualquier lugar del mundo (Arbeláez, 2014).

Algunos características y beneficios generales identificados son que Permiten el desarrollo de la salud y la educación al facilitar el acceso a información médica y educativa actualizada, así como el diagnóstico y tratamiento de enfermedades y el aprendizaje continuo. Además, posibilitan el desarrollo profesional a través del intercambio de información entre profesionales de diferentes partes del mundo, promueven el crecimiento de pequeñas empresas al facilitar la promoción de productos y servicios, y fomentan el aprendizaje interactivo al ofrecer herramientas y recursos que permiten a los estudiantes participar de manera activa en su proceso de aprendizaje, estimulando la creatividad y el desarrollo de habilidades (Universidad Latina de Costa Rica, 2020).

6.26. Actividades lúdicas en la educación

Las actividades lúdicas son un recurso poderoso para promover un aprendizaje significativo. La ludicidad no solo es una forma de experimentar la vida cotidiana, sino también de encontrar placer y valor en lo que nos rodea, percibiéndolo como una fuente de satisfacción

física, espiritual y mental. Estas actividades no solo fomentan el desarrollo de habilidades, sino que también fortalecen las relaciones interpersonales y el sentido del humor en las personas, lo que ayuda a mantener la atención del niño y a motivarlo en su proceso de aprendizaje (Candela y Benavides, 2020).

Cuando se integran actividades lúdicas en el aula, se convierten en una herramienta estratégica para introducir al niño en experiencias de aprendizaje significativas, en un ambiente agradable y atractivo, promoviendo el desarrollo natural de habilidades de manera efectiva (Candela y Benavides, 2020).

6.27. Evolución de la educación

La educación ha experimentado una evolución significativa a lo largo de la historia, adaptándose a las necesidades y cambios de la sociedad. En sus inicios, la educación se transmitía de forma oral, centrada en conocimientos básicos para la supervivencia. Con el surgimiento de las primeras civilizaciones, como la egipcia, la mesopotámica y la griega, la educación se diversificó, apareciendo las primeras escuelas formales donde se enseñaban habilidades como la escritura y las matemáticas. Durante la Edad Media, la educación estuvo restringida a la nobleza y al clero, centrada en la formación religiosa (Todo becas, s,f).

Con la llegada de la imprenta y la Reforma Protestante, la educación experimentó un cambio significativo, facilitando la difusión del conocimiento y enfatizando la importancia de la alfabetización. En la era moderna, con la industrialización y la urbanización, la educación se volvió una necesidad prioritaria para formar a la fuerza laboral, dando lugar a sistemas educativos masivos y obligatorios para todos los niños. En tiempos recientes, la tecnología ha revolucionado la educación, permitiendo el acceso a recursos digitales y el aprendizaje en línea. La educación ha evolucionado para adaptarse a las necesidades cambiantes de la sociedad, ofreciendo una

formación más inclusiva y personalizada (Todo becas, s,f).

6.28. Autoestima y confianza en la adquisición de una nueva lengua

La teoría del filtro afectivo postula que la actitud, los sentimientos y otros aspectos emocionales del aprendiz influyen de forma positiva o negativa en los procesos de aprendizaje y adquisición de conocimiento. Esta influencia puede facilitar, o disminuir la asimilación de información lingüística o de otro tipo, que es fundamental para iniciar los procesos. Según S. D. Krashen, existen tres variables afectivas: la motivación, la confianza en uno mismo y la ansiedad. Los estudiantes con un bajo filtro afectivo se diferencian de aquellos con un alto filtro en varios aspectos: buscan y reciben más información, interactúan con mayor confianza con los demás, revelan mayor receptividad y perciben menos ansiedad (Centro Virtual Cervantes, s.f.).

6.29. Pensamiento abstracto

El pensamiento abstracto se define como la habilidad para entender lo fundamental y las características compartidas. Esta capacidad permite retener diversos aspectos de una situación en la mente, anticipar y planificar el futuro, pensar de forma simbólica y llegar a conclusiones. Se contrapone al pensamiento concreto, que se basa en el presente y en aspectos literales de tiempo y espacio (Mitjana, 2022).

6.30. Importancia del computador en la educación

La computadora es una herramienta versátil y potente para procesar información, y los educadores pueden aprovecharla como un excelente recurso didáctico. Sin embargo, es importante recordar que es solo un instrumento. Esto significa que la computadora en sí misma no realiza ninguna acción, pero, puede utilizarse para enseñar. Este debe ser el punto de partida para desarrollar estrategias que permitan a los maestros utilizar las computadoras de manera efectiva. A veces, el uso de la tecnología puede parecer un intento de reducir el aprendizaje a algo material,

mecánico, lo cual origina una visión de un lapso más económico (Ortega, 2011).

6.31. Influencia de la IA en la educación

La inteligencia artificial (IA) ha contribuido significativamente a la educación a través de sistemas de enseñanza. Son plataformas de tutoría inteligente, ofrecen rutas de aprendizaje personalizadas basadas en las características y actividades de los estudiantes. Adaptan el contenido, la dificultad, y el ritmo de aprendizaje, así como los diálogos y la retroalimentación, a las necesidades individuales. Estos sistemas son más económicos que los medios tradicionales y se han implementado en diversas materias del currículum, especialmente en matemáticas y ciencias (NGON, 2020).

7. Sistema de Variables

7.1.Hipótesis:

(Ruiz, 2004) define la hipótesis como una posible respuesta al problema planteado y debe ser probada en un contexto específico para corroborar su veracidad, con el fin de llegar a ser parte de una teoría. Además, aclara que en el caso de que la hipótesis no sea confiable se debe formular una nueva que tengan coherencia con la anterior pero también buscando un nuevo objetivo.

7.2.Variable:

Esta puede cambiar de valor, dependiendo de las situaciones o el individuo que la realiza, siendo así, es medible con una escala. Mas a fondo, (Ruiz, 2004) aclara que la variable “es una característica o cualidad que se va a estudiar, que es susceptible a ser medida, cuantificada o categorizada y cuyo valor cambia en los individuos de la muestra.”

(Ciro Rodríguez Rodríguez, 2021) señalan que la variable” Representa rasgos que pueden ser observados y que permitirán alguna confrontación con la realidad empírica”.

Siendo así, esta se divide en dos: la variable independiente y la variable dependiente.

7.3.Variable independiente:

para (Ruiz, 2004) esta variable se define como aquellos caracteres que el investigador va a indagar, haciendo uso de la observación, siendo así, esta debe ser controlada.

“Estrategias pedagógicas basadas en la realidad aumentada con apoyo de juegos interactivos”.

7.4.Variables dependientes:

según (Ruiz, 2004) la variable dependiente es aquella que cambia dependiendo de las transformaciones que se le realizan a la variable independiente. Además, agrega que este tipo de variable no se manipula, se mide para ver el efecto de la variable independiente sobre ella.

“favorece el desarrollo de las 4 habilidades del inglés, las cuales son: el listening, el Reading, el speaking y el writing, en estudiantes del grado 5°, de la escuela normal superior maría auxiliadora sede anexa”.

7.5.Escala de medición

Según (Ruiz, 2004) Las variables de una hipótesis deben ser cuantificables, lo que significa que debe ser posible crear una escala de medición para ellas. Una escala representa los diversos valores que una variable puede tener en distintas situaciones. Cuando se establece una escala, los posibles valores de la variable han sido anticipados y al observar cómo se manifiesta en la realidad, se puede determinar qué valor tiene en cada caso.

Escala nominal

La escala nominal consiste en palabras que representan cualidades, categorías o clases.

o Si

o No

Escala ordinal

Está constituida por palabras o expresiones que indican una serie.

- o Nunca
- o Algunas veces
- o Casi siempre
- o Siempre

Escala cardinal

Utiliza el conjunto de los números naturales como valores de la variable.

- o Nunca: 0.0 – 3.1
- o Algunas veces: 3.2 – 4. 1
- o Casi siempre: 4.2 – 4.6
- o Siempre: 4.7 – 5.0

Grafica variables identificadas en el proyecto de investigación.

Problema	Variable	Clases	Escala de valoración.
¿De qué manera favorece la realidad aumentada con apoyo del juego interactivo, en el desarrollo de las 4 competencias del inglés, para niños del grado 5° de la	X: Estrategias pedagógicas basadas en la realidad aumentada con apoyo de juegos interactivos.	Independiente	Nominal Ordinal Cardinal
	Y: favorece el desarrollo de las 4	Dependiente Cuantitativa	

escuela normal superior maría auxiliadora sede B?	habilidades del inglés, las cuales son: el listening, el Reading, el speaking y el writing, en estudiantes del grado 5°, de la escuela normal superior maría auxiliadora sede anexa.		
---	--	--	--

En la anterior tabla se acentúan el problema; las variables trabajadas en el proyecto, las cuales abarcan (independiente, dependiente y cuantitativa) y la escala de valoración, que son (Nominal, Ordinal y Cardinal)

7.6. Operación de las variables

Variable independiente: Estrategias pedagógicas basadas en la realidad aumentada con apoyo de juegos interactivos.			
Variable dependiente	Indicadores	Escala de medición	Instrumentos

<p>Favorece el desarrollo de las 4 habilidades del inglés, las cuales son: el listening, el Reading, el speaking y el writing, en estudiantes del grado 5°, de la escuela normal superior maría auxiliadora sede anexa.</p>	<p>Indicador 1:</p> <p>Mejora la habilidad de comunicarse en inglés basando en la realidad con apoyo del juego interactivo cuando: Hablando de manera fluida. Práctica de manera oral y escrita textos digitales. Se comunica utilizando simulaciones en las cuales debe interactuar.</p> <p>Indicador 2:</p> <p>Fortalece la comprensión lectora en inglés con ayuda de la realidad aumentada apoyada de juegos interactivos.</p>	<p>Nominal</p> <p>Ordinal</p> <p>Cardinal</p>	<p>Encuesta</p> <p>Observación directa</p> <p>Diario de campo</p>
---	--	---	---

	<p>Promover la lectura de frases acordes a su grado.</p> <p>Interactúa con textos escritos ya sean impreso o digitales; para comprender el significado de algunas palabras.</p> <p>Indicador 3: por medio de la realidad aumentada desarrolla la competencia comunicativa de inglés a través de la habilidad del listening.</p> <p>Percibe la información dada en inglés de forma auditiva.</p> <p>Ejecuta actividades de escucha.</p>		
--	--	--	--

	<p>Lleva a cabo ejercicios de seguimiento de instrucciones.</p> <p>Comprende diálogos digitales.</p> <p>Indicador 4:</p> <p>Por medio de la realidad aumentada desarrolla la competencia comunicativa de inglés a través de la habilidad de writing cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produce textos escritos y orales coherentes y adecuados. - Origina textos creativos en base a sus aprendizajes adquiridos. - Realiza correcciones gramaticales. - Aplica actividades de escritura colaborativa. 		
--	--	--	--

	<p>Indicador 5:</p> <p>Por medio de la realidad aumentada, se desarrolla la competencia comunicativa de inglés mediante el dominio de las fases del juego didáctico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica las acciones que posibilitan comenzar, desarrollar y finalizar el juego. - Posee la habilidad para adaptarse a las dinámicas del juego. - Toma decisiones estratégicas. - Aprovecha las oportunidades de aprendizaje que le ofrece el juego. <p>Indicador 6.</p>		
--	---	--	--

	<p>Desarrolla la competencia comunicativa de inglés mediante la aplicación de técnicas en la realidad aumentada cuando.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce imágenes tridimensionales. - Manipula objetos para obtener puntos de vista que se desean. - Identifica objetos programados en la realidad aumentada. - Interactúa de manera inteligente <p>Indicador 7.</p> <p>Comprende información general y específica en un texto narrativo corto sobre</p>		
--	---	--	--

	<p>temas conocidos y de interés cuando.</p> <ul style="list-style-type: none">- Interpreta y analiza la información general y específica en los textos.- Comprende los detalles relevantes de un texto.- Identifica elementos claves como personajes, lugares, acciones y eventos importantes. <p>Indicador 8.</p> <p>Produce un texto narrativo oral y/o escrito, corto y sencillo, mediante la capacidad de.</p> <ul style="list-style-type: none">- Desarrollo de una trama clara y concisa.- Usa de manera apropiada estructuras		
--	---	--	--

	<p>gramaticales y vocabulario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde al “¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? y ¿dónde?” de un evento o anécdota. <p>Indicador 9.</p> <p>Intercambia información sobre hábitos, gustos y preferencias acerca de temas conocidos al realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en intercambios comunicativos. - Cuenta con fluidez verbal al comunicarse. - Realiza preguntas y respuestas pertinentes. 		
--	--	--	--

	<p>- Expresa preferencias y opiniones de manera clara y precisa.</p> <p>Indicador 10.</p> <p>Explica causas y consecuencias de una situación a través de oraciones simples de manera oral y escrita cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promueve el análisis y razonamiento crítico. - Identifica las relaciones de causa y efecto. - Proporciona ejemplos relevantes. - Presenta explicaciones coherentes y bien fundamentadas. <p>Indicador 11.</p>		
--	--	--	--

	<p>Utiliza recursos educativos para desarrollar la competencia comunicativa, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Convencionales: (Herramientas tecnológicas, juegos didácticos, impresiones y videos). - Audiovisuales: (Imágenes, materiales sonoros y visuales). - Tecnológicos: (Celular y computador). <p>Indicador 12.</p> <p>Participa en los siguientes procesos de evaluación de la competencia comunicativa en inglés:</p>		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none">- Participa de forma activa y responsable en su proceso formativo.- Demuestra habilidades de comprensión, organización de ideas y elementos discursivos.- Posee un dominio lingüístico de la información obtenida.- Sigue instrucciones generales y específicas para desarrollar una actividad.- Usa el inglés como lengua extranjera para dirigirse a sus compañeros y docentes.- Mejora las habilidades en inglés, al		
--	--	--	--

	referirse a las situaciones cotidianas de su vida.		
--	--	--	--

8. Diseño Metodológico

En el presente trabajo la investigación es de tipo cuantitativo, por su reconocido método que se enfoca en medir variables usando un sistema numérico, basado en unos procesos organizados de manera secuencial como lo expresa Hernández-Sampieri (2018, p. 39), es una investigación que se realiza de manera objetiva, donde las percepciones personales del investigador no se ven involucradas siendo neutral, para obtener resultados reales, propiciando de esta manera comprobar las hipótesis que se planteadas y dar solución al problema objeto de estudio.

(Ruiz, 2004) define el diseño metodológico como la estrategia utilizada para validar o refutar la hipótesis planteada. Además (Sampieri, 2014) añade que para una mejor obtención de conocimiento el diseño metodológico debe ser planificado meticulosamente.

8.1.Método de investigación

Para (Ruiz, 2004) el método es el proceso que busca que determinada persona alcance la meta esperada en su investigación, con el fin de que este alcance a partir de todo el proceso nuevos conocimientos, este está involucrado directamente con la teoría que se tenga dependiendo del tema

que se desea trabajar, de la misma manera este paso brinda al investigador llevar un orden en cuanto a su trabajo.

Además, es un conjunto de técnicas que se compensan de manera ordenada para desarrollar un determinado trabajo de investigación. (CERVERA, 03)

8.2.Método deductivo

Para (Ruiz, 2004) es un conjunto de determinadas cosas que tienen como finalidad dar una conclusión sobre un aspecto específico, y por consecuencia hace total conjetura en la teoría, este método es usado para investigaciones en ciencias formales.

8.3.Método inductivo

Este método es explicado por (Ruiz, 2004) como aquel que, hace análisis sobre dificultades particulares con el fin de llegar a una conclusión general, buscando darles veracidad a teorías de la realidad llevando a cabo la experimentación, pudiendo llegar a la formulación de principios.

El procedimiento en mención se basa en la observación y la experimentación para hallar unos resultados que comprueben la efectividad de la estrategia aplicada.

8.4.Método hipotético deductivo

Este método usado para el desarrollo de este proyecto, es definido por (Ruiz, 2004) de la siguiente manera, es aquel que parte de la observación de una problemática específica. Manteniendo una coherencia con la teoría propuesta anteriormente en el marco teórico con el fin de darle validez a la hipótesis planteada, manteniendo el razonamiento deductivo.

pasos de este método:

1. Planeamiento del problema a partir de la observación de casos particulares. Revisión de la bibliografía.

2. Formulación de la hipótesis.
3. Recolección de la información pertinente.
4. Análisis de datos.
5. Conclusiones y i interpretación de los resultados.

8.5.Tipo de diseños

El tipo de diseño utilizado es:

Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo.

Este consiste para (Sampieri, 2014) en aplicar una prueba antes de presentar un determinado estímulo experimental, para luego aplicar una prueba posterior al estímulo.

Este diseño se diagrama de la siguiente forma:

G 01 X 0 2

Donde G es el grupo de sujetos, X es el estímulo, 0 una medición de los sujetos (prueba, cuestionario) antes del estímulo es una preprueba; y después del estímulo una posprueba.

8.6.El enfoque de la investigación.

El enfoque de una investigación es la manera en que una determinada persona puede mirar de forma muy próxima un determinado problema, así como buscar la manera a través de el para resolverlo, es decir este sirve para poder abordar determinado fenómeno, cada enfoque esta conexo con un determinado paradigma para descubrir la situación. (Faneite, 2023)

Para (Sampieri, 2014) un enfoque son los procesos sistémicos y empíricos que deben ser aplicados para dar solución a un determinado problema buscando generar conocimientos. Los enfoques son cualitativos y cuantitativos.

8.7.Enfoque cuantitativo.

Es aquel enfoque que utiliza datos medibles o cuantificables con el fin de probar o refutar una hipótesis de investigación.

En este proyecto se utilizarán datos tangibles los cuales serán medidos para comprobar la eficacia o veracidad de la hipótesis propuesta.

8.8. Tipo de investigación

Teniendo en cuenta a (Ruiz, 2004) es necesario definir el tipo de investigación que se va a llevar a cabo, ya que esta debe estar relacionada con la hipótesis de tal manera que sea coherente con las variables expuestas en el trabajo de investigación.

8.9. Fuentes de información

En una determinada investigación se deben elegir de manera muy meticulosa las fuentes de información, según (Ruiz, 2004) divide las fuentes en dos grupos, fuentes primarias y fuentes secundarias, para que estas sean apropiadas se debe estar al tanto sus características, con el fin que, la información que nos proporcionen sea adecuada para darle solución a la problemática planteada y de la misma manera apruebe la hipótesis.

Las fuentes son: personas, contextos, grupos, documentos escritos, videos, grabaciones, que conocen o tienen información sobre el fenómeno estudiado y que debe se debe investigar mediante métodos específicos para certificar su confiabilidad.

8.10. Fuentes de información primaria

Con forme lo plantea (Ruiz, 2004) las fuentes primarias aportan información directa la cual procede de un estudio, el cual tuvo acceso directo con la problemática que se está presentando en determinada investigación, por otro lado, pueden ser también aquellas que el observador puede ver, medir o tomar información directa.

8.11. Fuentes de información secundaria

Para (Ruiz, 2004) las fuentes secundarias son documentos, personas, materiales, fílmicos o grabaciones que tienen información elaborada sobre el fenómeno a partir de la información en fuentes primarias y estas están publicadas de forma escrita. Otra fuente secundaria puede ser una persona que adquiridos conocimientos sobre el tema de forma oral.

9. Propuesta

9.1.Implementación

La realidad aumentada con apoyo del juego interactivo para el fortalecimiento de las 4 habilidades que abarca la competencia comunicativa, en estudiantes del grado quinto de la sede b Anexa de la Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés Santander.

9.2.Objetivo:

Proponer la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la competencia comunicativa (speaking, listening, writing, reading) de inglés en los estudiantes de grado quinto básica primaria sede 02, ENSMA.

9.3.Estructura:

La propuesta pedagógica está constituida por doce planes de clase diseñados meticulosamente. Cada plan de clase abarca temas específicos, objetivos claros, desempeños esperados, contenidos relevantes, recursos tecnológicos y bibliografía adecuada. Además, la metodología de enseñanza se estructura en los cuatro momentos fundamentales de la didáctica; igualmente la implementación de esta propuesta pedagógica se lleva a cabo mediante la utilización de la Realidad Aumentada y el juego didáctico, proporcionando así una experiencia de aprendizaje inmersiva, participativa y estimulante para mejorar significativamente la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes del grado quinto de primaria; dicho lo anterior, los temas a abordar en los planes son los siguientes:

Plan #1: Evaluación Pretest

Plan # 2: Sensibilización de los estudiantes con relación a la propuesta pedagógica.

Plan # 3: Desarrollo de la competencia comunicativa en inglés con Realidad Aumentada y juego didáctico

Plan # 4: Desarrollo de la Competencia Comunicativa en inglés mediante Lectura y Escucha en Realidad Aumentada

Plan # 5: Potenciando la Competencia Comunicativa en inglés con Realidad Aumentada y Juego Didáctico.

Plan # 6: Explorando Competencias a través de Realidad Aumentada y Juego Didáctico.

Plan # 7: Potenciando Habilidades Narrativas a través de Realidad Aumentada y Juego Didáctico

Plan # 8: Explorando Hábitos, Gustos y Preferencias a través de Juegos Didácticos en inglés.

Plan # 9: Comprendiendo Causas y Consecuencias en inglés.

Plan # 10: Evaluación Pos-test

Planes de implementación

9.4.Plan #1

Institución educativa: Escuela Normal Superior María Auxiliadora.

Tema: Evaluación Pre-test.

Fecha:10-07-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Evaluar el nivel de competencia de los estudiantes de quinto grado de la Ensma en las

habilidades de comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora, y expresión escrita en inglés, con el fin de identificar las debilidades, fortaleza y oportunidades que orienten la propuesta del proyecto de investigación (realidad aumentada con apoyo de juego interactivo para el desarrollo de las 4 habilidades del inglés que son listening, writing, speaking y Reading)

Desempeño:

Reconoce las fortalezas y debilidades que posee en relación con el dominio de las cuatro habilidades básicas del inglés.

Fundamentación teórica:

Motivación y exploración del conocimiento.

Para iniciar la evaluación pretest, se les pondrá en contexto a los niños, para ello se les explicará que se va a realizar y que se espera lograr con esto.

Estructuración del conocimiento.

Aplicación del conocimiento.

Para esta parte de la clase, va a tener lugar un cuestionario de 16 preguntas que el estudiante responderá. Esto con el fin de comprender cual es el conocimiento de los estudiantes en las habilidades de speaking, listening, Reading y writing.

Evaluación pretest: Quizizz

Como se mencionó anteriormente los estudiantes deberán responder 16 preguntas, dichas preguntas son de selección que están relacionadas con los indicadores de competencia comunicativa en inglés.

Figura 1. Evaluación pretest. Puntos de la1 a la 6.

QUIZZ Pretest 16 Preguntas	NOMBRE : _____
	CLASE : _____
	FECHA : _____

1. ¿Qué es el "speaking" en inglés?
 A Escuchar y comprender el inglés. B Leer textos en inglés.
 C Hablar y comunicarse en inglés.
2. ¿Cuál de las siguientes actividades se relaciona más con el "speaking"?
 A Mantener una conversación en inglés. B Leer un artículo en inglés.
 C Escribir una historia en inglés.
3. ¿Qué es el "listening" en inglés?
 A Leer y comprender textos en inglés. B Escuchar y comprender el inglés.
 C Hablar en inglés.
4. ¿Cuál de las siguientes actividades se enfoca en el "listening"?
 A Tomar apuntes en una clase en inglés. B Escribir una carta en inglés.
 C Mirar una película en inglés.
5. ¿Qué es el "reading" en inglés?
 A Leer y comprender textos en inglés. B Escuchar y comprender el inglés.
 C Hablar en inglés.
6. ¿Qué actividad se relaciona más con el "reading"?
 A Mantener una conversación en inglés. B Leer un libro en inglés.
 C Escribir un poema en inglés.

Nota: Tomado del proyecto de investigación llamado "La Realidad Aumentada con apoyo del juego didáctico como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia comunicativa de inglés en el grado quinto básica primaria, sede 02, Escuela Normal Superior María Auxiliadora San Andrés Santander, 2023." Creado por (Laura Daniela Jaimes Cáceres, Karen Daniela Medina Guerrero y María Fernanda Torres Ramírez). Consta de una prueba con 16 preguntas de selección múltiple, relacionadas con conocimientos previos que tienen los niños.

Figura 2. Evaluación pretest. Preguntas de la 7 a la 12.

7. ¿Qué es el "writing" en inglés?
- A Hablar en inglés. B Escuchar y comprender el inglés.
- C Escribir textos en inglés.
8. ¿Qué actividad se centra en el "writing"?
- A Leer un artículo en inglés. B Tomar notas en una clase en inglés.
- C Redactar un ensayo en inglés.
9. ¿Qué tecnología se utiliza para mejorar la competencia comunicativa en inglés?
- A Realidad virtual B Realidad aumentada
- C Realidad extendida
10. ¿Qué tipo de herramientas pueden usarse para practicar habilidades comunicativas en inglés?
- A Solo libros de texto B Realidad aumentada y juegos didácticos
- C Exámenes escritos
11. ¿Qué herramienta puede usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?
- A Realidad aumentada B Realidad virtual
- C Juegos de mesa
12. **Pregunta:** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? David está escribiendo un correo electrónico en inglés a su amigo extranjero. Le está contando sobre su fin de semana pasado, incluyendo las actividades que realizó y cómo se divirtió.
- A Writing B Reading
- C Listening D Speaking

Figura 3. Evaluación pretest. Preguntas de la 13 a la 16.

13. **Pregunta:** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? María está leyendo un artículo en inglés sobre la importancia de reciclar para el medio ambiente. Está subrayando las ideas principales y tomando notas para un resumen.
- A Writing B Reading
- C Listening D Speaking
14. **Pregunta:** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? Ana está teniendo una conversación en inglés con su compañero de clase sobre sus planes para las vacaciones de verano. Están discutiendo destinos, actividades y fechas.
- A Writing B Reading
- C Listening D Speaking
15. **Pregunta:** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? Carlos está escuchando atentamente una grabación en inglés en la que se dan instrucciones para resolver un rompecabezas. Debe seguir las indicaciones para armar el rompecabezas correctamente.
- A Writing B Reading
- C Listening D Speaking
16. ¿Cómo pueden los juegos didácticos mejorar la comprensión lectora en inglés?
- A No tienen impacto en la comprensión lectora B Promoviendo la lectura de textos en su idioma nativo
- C Fomentando la lectura de textos adaptados en inglés

Comunicación del conocimiento.

9.5.Plan #2

Institución educativa: Escuela Normal Superior María Auxiliadora

Tema: facilitar información respecto al proyecto de grado a aplicar.

Fecha: 18-07-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Identifica las dos grandes temáticas, de las cuales se basa el proyecto que se va a aplicar.

Desempeño:

Reconoce los conceptos de “realidad aumentada” y “juego interactivo”.

Fundamentación teórica:

Motivación y exploración del conocimiento

En la motivación de la clase, se está previsto que los estudiantes realicen un “juego” en el cual combina motivación y exploración de conocimientos en uno solo.

Actividad 1: “brainstorming sobre la comunicación en inglés”

se crearán grupos pequeños de estudiantes.

Cada grupo responderá a la siguiente pregunta “¿Para ti, por qué es importante aprender inglés?”. Cada integrante del grupo debe aportar ideas, para luego unirlos en una sola.

Después, saldrá un representante de cada grupo y leerá lo que su equipo produjo.

Estructuración del conocimiento.

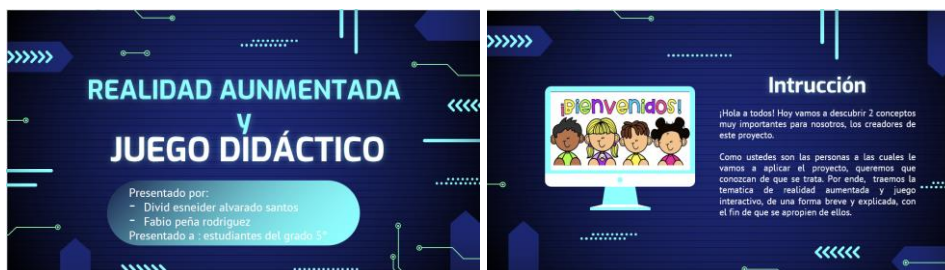
Para esta parte de la clase, se proyectarán una serie de diapositivas en donde se da a conocer los dos macro temas de los cuales se basan el proyecto de investigación (la realidad aumentada y el juego didáctico). De igual forma, los docentes encargados, explicaran cada diapositiva.

Actividad 2.

Se les presentaran las diapositivas a los estudiantes, y a medida que valla pasando también se les ira explicando.

Se abrirá un espacio, para que los niños hagan preguntas sobre el tema y explicarle más a fondo si no entienden algún ítem. Además, podrán dar una pequeña conclusión sobre como estos dos métodos de enseñanza le ayuda en la adquisición de la enseñanza.

Figura 1. Diapositiva 1 y 2: título de la presentación e Introducción a esta.



Nota. De autoría propia. En las anteriores diapositivas, se logra apreciar el título de la presentación y la introducción. En esta última, habla sobre lo que contendrá la socialización.

Figura 2. Diapositiva 3 – 7: Información sobre la realidad aumentada.



Nota. De autoría propia. En las anteriores diapositivas, se logra apreciar toda la información encontrada sobre la realidad aumentada. Esto con el fin de que los niños conozcan los conceptos.

Figura 3. Diapositivas 8 y 9: título e información sobre el juego interactivo.



Nota. De autoría propia. En las anteriores diapositivas, se logra apreciar toda la información encontrada sobre el juego interactivo.

Figura 4. Diapositivas 10 y 11: Conclusión y Agradecimiento.



Nota. De autoría propia. En las anteriores diapositivas, se logra apreciar las conclusiones a las cuales llegamos y los agradecimientos a los estudiantes y docentes por la atención prestada y por permitirnos aplicar el proyecto con ellos.

Aplicación del conocimiento:

Actividad 3: juego interactivo “la tienda”

Este juego, tiene finalidad que los niños comprender como se puede utilizar la realidad aumentada y también que es un juego interactivo.

Los niños se dividirán en dos grupos, uno de niñas y otro de niños. Cada uno tendrá una tienda a la cual entrará y comprará. Claramente, se seleccionarán los tenderos de cada tienda.

Comunicación del conocimiento.

Actividad 4: “Opiniones”

Para esta parte, los niños de quinto les contarán a sus profesores que tal les pareció la

actividad.

También, sacaran conclusiones, si esto le ayudo a aprender sobre las temáticas dadas.

Esto con el fin de conocer sus opiniones.

Tabla 1. Actividades

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración del conocimiento.		Actividad 1: "brainstorming sobre la comunicación en inglés".	Recursos humanos Recursos
Estructuración: construcción del conocimiento		Actividad 2: "Socialización sobre la realidad aumentada y juego interactivo".	digitales Cosas del salón, las cuales serán
Aplicación del conocimiento.		Actividad 3: Juego interactivo "la tienda"	utilizada para la tienda.
Transferencia: comunicación del conocimiento.		Actividad 4: "Opiniones"	

9.6.Plan #3:

Tema: Desarrollo de la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y

juego didáctico.

Fecha: 25-07-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Fomentar el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes a través de la aplicación de estrategias de realidad aumentada y juegos interactivos, centradas en la comunicación fluida, la práctica oral y escrita en conversaciones virtuales, y la ejecución de simulaciones y presentaciones interactivas.

Desempeño:

Colaboro de manera activa en la puesta en marcha de estrategias de realidad aumentada y juegos didácticos para promover la fluidez en inglés. Harán uso de esta estrategia para practicar la expresión oral y escrita mediante conversaciones virtuales, y los estudiantes aplicarán sus habilidades en situaciones simuladas y presentaciones interactivas, logrando así un significativo progreso en su competencia comunicativa en inglés.

Indicadores de desempeño:

Indicador 1:

Mejora la competencia comunicativa de inglés a partir de la realidad aumentada con apoyo del juego didáctico cuando:

- Se comunica de manera fluida y coherente.
- Practica de manera oral y escrita conversaciones virtuales.
- Realiza simulaciones y presentaciones interactivas para expresarse.

Contenidos:

Contenidos conceptuales:

- Habilidades comunicativas: identificar componentes de competencia comunicativa: speaking, listening, reading, writing.
- Realidad aumentada educativa: comprender uso educativo de la realidad aumentada y su impacto en el aprendizaje.
- Juegos didácticos: explorar valor educativo de juegos para mejorar habilidades lingüísticas.
- Comunicación oral y escrita: conocer estructuras y estrategias para comunicación efectiva en inglés.
- Cultura y comunicación: reconocer influencia cultural y contextual en interacciones en inglés.

Contenidos procedimentales:

- Interacción virtual: participar en situaciones simuladas en realidad aumentada para speaking y listening.
- Instrucciones en juegos: jugar con instrucciones en inglés para mejorar listening y Reading.
- Construcción de diálogos: crear diálogos y narrativas usando realidad aumentada y juegos didácticos.
- Resolución de problemas: enfrentar desafíos en conversaciones virtuales para comunicación efectiva.
- Presentaciones interactivas: crear exposiciones interactivas en grupos, practicando speaking y writing.

Contenidos actitudinales:

- Confianza en comunicación: desarrollar confianza en habilidades de

comunicación en inglés y aceptación de errores.

- Apertura a la innovación: estar dispuesto a explorar nuevas tecnologías para el aprendizaje.

- Trabajo en equipo: valorar colaboración para crear contenido comunicativo.

- Superación de desafíos: afrontar desafíos lingüísticos y tecnológicos con determinación.

- Apreciación cultural: reconocer valor de la diversidad lingüística y cultural en la comunicación global.

Fundamentación teórica:

Motivación y exploración de conocimientos previos:

Para iniciar la clase, se llevarán a cabo dos actividades diseñadas para despertar el interés de los estudiantes y activar sus conocimientos previos sobre la comunicación en inglés.

Actividad 1: "el viaje virtual"

- Los estudiantes serán divididos en grupos pequeños. Google maps

- Se les presentará la oportunidad de embarcarse en un "viaje virtual" a un país de habla inglesa utilizando la realidad aumentada.

- Cada grupo deberá investigar sobre el país asignado, incluyendo su cultura, tradiciones y costumbres.

- Luego, presentarán su "viaje" a través de una breve conversación en inglés.

Estructuración del conocimiento:

Actividad 2: "simulaciones de conversación en grupo"

- Se formarán grupos de estudiantes para llevar a cabo simulaciones de

conversaciones en inglés utilizando aplicaciones de realidad aumentada.

- Cada grupo realizará una conversación basada en una situación específica, como hacer un pedido en un restaurante o dar direcciones.

Aplicación del conocimiento:

Actividad 3: "entrevistas creativas"

- Los estudiantes realizarán entrevistas en parejas utilizando la realidad aumentada y el juego didáctico.

- El objetivo es aplicar habilidades de escucha activa y comunicación efectiva para obtener y proporcionar información relevante.

Comunicación del conocimiento:

En esta etapa, se fomentará la socialización de lo trabajado anteriormente y el aprendizaje entre los estudiantes.

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo se sintieron al participar en las actividades de comunicación en inglés con realidad aumentada y juego didáctico?

- ¿Qué ventajas notaron al utilizar estas herramientas para practicar la comunicación?

- ¿En qué aspectos sienten que han mejorado en términos de comunicación fluida y coherente?

- ¿Cómo piensan que estas estrategias podrían ayudarles a desenvolverse mejor en situaciones de la vida real que requieran comunicación en inglés?

- ¿Qué desafíos enfrentaron al utilizar la realidad aumentada y cómo los abordaron?

Tabla 6. Metodología del plan 3: desarrollo de la competencia comunicativa en inglés

con realidad aumentada y juego didáctica.

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración del conocimiento.		Actividad 1: El viaje virtual.	Recursos humanos Recursos digitales
Estructuración: Construcción del conocimiento		Actividad 2: Simulación de conversación en grupo.	Computadores.
Aplicación del conocimiento.		Actividad 3: Entrevistas creativas.	
Transferencia: comunicación del conocimiento.		Actividad 4: Respuestas a preguntas sobre los sentimientos de los estudiantes frente a estas actividades.	

9.7.Plan #4:

Tema: Desarrollo de la competencia comunicativa en inglés mediante lectura y escucha en

realidad aumentada.

Fecha: 25-07-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Promover el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés mediante estrategias de realidad aumentada y juegos educativos, enfocadas en la comprensión tanto lectora como auditiva.

Desempeño:

Experimentan un notable avance en su competencia comunicativa en inglés al involucrarse activamente en la implementación de estrategias de realidad aumentada y juegos didácticos. Estas estrategias, enfocadas en la comprensión lectora y auditiva, permiten a los estudiantes mejorar su habilidad para comunicarse eficazmente en inglés, mostrando una mayor fluidez tanto en la interpretación de textos como en la comprensión auditiva del idioma.

Indicador 2:

Mejora la competencia comunicativa de inglés a través de la comprensión lectora mediante el uso de la realidad aumentada y juegos didácticos para:

- Promover la lectura de textos adaptados a su nivel de grado.
- Lee textos por medio de la realidad aumentada.
- Construye rompecabezas literarios.
- Interactúa con textos escritos para comprender su significado.

Contenidos:

Contenidos conceptuales:

- Géneros literarios: Reconocer diferentes géneros literarios (cuentos, fábulas, poemas) y su estructura básica en textos en inglés.

- Vocabulario contextual: Identificar y comprender el vocabulario clave en contextos literarios específicos utilizando la realidad aumentada.
- Comprensión auditiva: Comprender diálogos y narraciones en inglés a través de la escucha activa en situaciones virtuales.
- Elementos narrativos: Identificar elementos narrativos como personajes, ambiente, trama y mensaje en textos literarios.
- Interacción escrita-visual: Comprender la relación entre elementos visuales y contenido escrito en textos en realidad aumentada.

Contenidos procedimentales:

- Exploración literaria virtual: Explorar textos literarios adaptados en realidad aumentada para mejorar la lectura.
- Actividades de escucha activa: Participar en ejercicios de comprensión auditiva utilizando situaciones virtuales.
- Análisis de textos escritos: Analizar textos en realidad aumentada, identificando elementos narrativos y detalles contextuales.
- Creación de narrativas visuales: Diseñar historias cortas usando elementos visuales y escritos en aplicaciones de realidad aumentada.
- Interacción con rompecabezas literarios: Construir rompecabezas virtuales con fragmentos de textos para fortalecer la comprensión contextual.

Contenidos actitudinales:

- Curiosidad literaria: Desarrollar curiosidad por la exploración de textos literarios en inglés, fomentando el interés por la lectura.
- Apreciación de la escucha activa: Valorar la escucha atenta como herramienta

clave para comprender y procesar información auditiva en inglés.

- Persistencia en la comprensión: Fomentar la persistencia en la comprensión de textos, afrontando desafíos de vocabulario y estructura.
- Creatividad narrativa: Fomentar la creatividad al combinar elementos visuales y escritos en la creación de narrativas en realidad aumentada.
- Colaboración en el aprendizaje: Promover el trabajo en equipo al compartir interpretaciones de textos y solucionar rompecabezas literarios en grupo.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Para iniciar la clase, se realizarán tres actividades diseñadas para despertar el interés de los estudiantes y activar sus conocimientos previos sobre la lectura y la escucha en inglés.

Actividad 1: "escucha activa en escenarios virtuales"

- Los estudiantes participarán en una actividad de escucha activa utilizando la realidad aumentada.
- Escucharán grabaciones de situaciones cotidianas en inglés, como conversaciones y descripciones, y responderán preguntas relacionadas.

Actividad 2: "construcción de rompecabezas literarios"

- Los estudiantes trabajarán en grupos para armar rompecabezas literarios usando fragmentos de textos en inglés.
- A medida que completen el rompecabezas, comprenderán la conexión entre las partes y cómo contribuyen al significado global.

Estructuración del conocimiento:

Actividad 3: "creación de cuentos interactivos en realidad aumentada"

- Los estudiantes serán desafiados a crear sus propios cuentos cortos en grupos.
- Utilizarán aplicaciones de realidad aumentada para dar vida a sus historias, incorporando elementos visuales y de audio.

Actividad 4: "desafíos de comprensión auditiva"

- Los estudiantes se involucrarán en ejercicios de comprensión auditiva en situaciones virtuales.
- Se presentarán diálogos y situaciones, y los estudiantes responderán preguntas demostrando su capacidad para entender y extraer información auditiva.

Aplicación del conocimiento:

En esta etapa, los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos a través de actividades prácticas más desafiantes.

Actividad 5: "dramatización de escenas literarias"

- Los estudiantes elegirán un fragmento de un texto literario presentado en realidad aumentada.
- En grupos, dramatizarán la escena utilizando la interpretación y los elementos virtuales disponibles.

Comunicación del conocimiento:

Preguntas para la socialización:

- ¿Cómo influyó la realidad aumentada en su experiencia de lectura y escucha en inglés?
- ¿Qué desafíos encontraron al interactuar con textos y escenarios virtuales?
- ¿Cómo aplicaron la comprensión auditiva y lectora en las actividades prácticas?
- ¿Qué beneficios vieron al utilizar elementos visuales y auditivos en la creación de cuentos y dramatizaciones?

- ¿Cómo se sintieron al cazar información y resolver preguntas en los escenarios virtuales?

Tabla 7. Metodología del plan 4: desarrollo de la competencia comunicativa en inglés mediante lectura y escucha en realidad aumentada.

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración del conocimiento.		Actividad 1: "Escucha activa en escenarios virtuales" Actividad 2: "Construcción de rompecabezas literarios"	Recursos humanos Recursos digitales Computadores.
Estructuración: construcción del conocimiento		Actividad 3: "Creación de cuentos interactivos en realidad aumentada" Actividad 4: "Desafíos de comprensión auditiva"	

Aplicación del conocimiento.		Actividad 5: "Dramatización de escenas literarias"
Transferencia: comunicación del conocimiento.		Actividad 6: Respuestas a preguntas sobre los sentimientos de los estudiantes frente a estas actividades.

9.8.Plan #5

Tema: Potenciando la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctico

Fecha: 25-07-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Optimizar las habilidades comunicativas en inglés a través de la realidad aumentada y los juegos didácticos, con énfasis en la escritura y el dominio de las etapas del juego.

Desempeño:

Mejóro sus habilidades comunicativas en inglés al involucrarse activamente en la implementación de la realidad aumentada y los juegos didácticos. Centrándose en la escritura y en el dominio de las etapas del juego, los estudiantes reforzarán su capacidad para comunicarse con confianza y precisión en inglés, demostrando un creciente dominio de las habilidades de escritura

y de las fases clave del juego didáctico.

Indicador 3:

Por medio de la realidad aumentada desarrolla la competencia comunicativa de inglés a través de la habilidad de listening cuando:

- Comprende el lenguaje del inglés para procesar la información de manera auditiva.
- Ejecuta actividades de escucha activa.
- Lleva a cabo ejercicios de seguimiento de instrucciones.
- Comprende diálogos virtuales.

Contenidos conceptuales:

- Comunicación escrita efectiva: Reconocer la importancia de la coherencia y adecuación en la producción de textos escritos y orales en inglés.
- Creatividad en escritura: Comprender la relevancia de la originalidad y creatividad al generar textos en inglés.
- Corrección gramatical: Reconocer la necesidad de aplicar correcciones gramaticales para mejorar la calidad de los textos.
- Contexto colaborativo: Comprender cómo la escritura colaborativa en realidad aumentada puede enriquecer las narrativas.
- Dominio de fases de juego: Identificar las etapas para comenzar, desarrollar y finalizar un juego didáctico en inglés.

Contenidos procedimentales:

- Producción escrita creativa: Crear textos escritos y orales coherentes y creativos en base a elementos visuales en realidad aumentada.

- Corrección y mejora: Aplicar correcciones gramaticales y de estilo en textos propios y de otros estudiantes.
- Escritura colaborativa: Participar en la construcción conjunta de narrativas utilizando imágenes de realidad aumentada.
- Juego didáctico estratégico: Tomar decisiones estratégicas para avanzar y completar fases del juego didáctico "bilingüe naturaleza".
- Interacción escrita-visual: Integrar de manera efectiva elementos visuales en la escritura para enriquecer la comunicación.

Contenidos actitudinales:

Compromiso con la calidad: Mostrar interés por producir textos escritos y orales coherentes y bien adecuados.

Apertura creativa: Valorar la creatividad como un medio para hacer que los textos en inglés sean más atractivos y expresivos.

Colaboración y comunicación: Apreciar la importancia de la colaboración en la construcción de textos y el aprendizaje conjunto.

Resiliencia en la corrección: Afrontar correcciones y mejoras gramaticales como oportunidades de crecimiento en la escritura en inglés.

Habilidad estratégica: Reconocer la importancia de la toma de decisiones estratégicas en el juego didáctico y su influencia en el aprendizaje.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Iniciaremos la clase con tres actividades diseñadas para estimular la creatividad y preparar a los estudiantes para trabajar con la realidad aumentada y el juego didáctico.

Actividad 1: "desafío creativo de escritura"

- Los estudiantes recibirán una imagen en realidad aumentada y deberán escribir una breve descripción creativa en inglés.

Estructuración del conocimiento:

A continuación, presentaremos dos actividades que introducirán el uso de la realidad aumentada y el juego didáctico, junto con las pautas generales del proyecto.

Actividad 2: "exploración de lotería bilingüe en realidad aumentada"

- Los estudiantes explorarán la lotería de realidad aumentada "bilingüe naturaleza" utilizando códigos qr y una aplicación.

- Identificarán objetos en inglés a través de elementos virtuales superpuestos en las cartas.

Actividad 3: "creación de descripciones mini textuales"

- Los estudiantes utilizarán palabras de la lotería para construir mini textos descriptivos en inglés.

- Aplicarán su creatividad y habilidades de escritura para comunicar información sobre cada objeto.

Aplicación del conocimiento:

En esta etapa, los estudiantes aplicarán sus habilidades de escritura y juego a situaciones más desafiantes.

Actividad 4: "escritura colaborativa en realidad aumentada"

- Los estudiantes trabajarán en grupos para construir narrativas colaborativas utilizando imágenes en realidad aumentada como inspiración.

Comunicación del conocimiento:**Preguntas para la socialización:**

- ¿Cómo influyó la realidad aumentada en tu enfoque para identificar y describir objetos en inglés?

- ¿Qué estrategias usaste para completar las fases del juego didáctico de manera efectiva?

- ¿Cómo aplicaste tus habilidades de escritura en la creación de mini textos y diálogos?

- ¿Qué desafíos y beneficios encontraste en la escritura colaborativa?

- ¿Cómo te sientes al haber aplicado las competencias comunicativas en un contexto lúdico y de realidad aumentada?

Tabla 8. Metodología del plan 5: potenciando la competencia comunicativa en inglés con realidad aumentada y juego didáctico

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración del conocimiento.		Actividad 1: "Desafío creativo de escritura"	Recursos humanos Recursos digitales
Estructuración: construcción del conocimiento		Actividad 2: "Exploración de lotería bilingüe en realidad aumentada" Actividad 3: "Creación de descripciones mini textuales"	Computadores.

Aplicación del conocimiento.		Actividad 4: "Escritura colaborativa en realidad aumentada"
Transferencia: comunicación del conocimiento.		Actividad 5: Respuestas a preguntas sobre los sentimientos de los estudiantes frente a estas actividades.

9.9.Plan #6

Tema: Explorando competencias a través de la realidad aumentada y el juego didáctico.

Fecha: 31-07-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Optimizar la competencia comunicativa en inglés haciendo uso de herramientas de realidad aumentada encaminado en la manipulación de objetos y la comprensión de textos narrativos.

Desempeño:

Implementar actividades que involucren la realidad aumentada para fortalecer la competencia comunicativa y participación en clase haciendo, manipulación de objetos virtuales y comprensión textos narrativos, con el fin de que los estudiantes puedan comunicarse con los demás de una forma más efectiva.

Indicador 4:

Con ayuda de la realidad aumentada desarrolla la capacidad de writing en la competencia comunicativa una vez que:

Logra realizar con coherencia textos escritos y orales.

Produce a partir de sus aprendizajes adquiridos textos creativos.

Tiene la capacidad de realizar correcciones gramaticales.

Crea textos, y realiza actividades de manera colaborativa.

Indicador 5:

A través de la realidad aumentada, desarrollar la competencia comunicativa en inglés por medio del dominio del juego didáctico:

Distinguir los momentos que le proporcionan iniciar un juego, desarrollarlo y terminarlo.

Adquirir habilidades para acomodarse a las dinámicas de cada juego.

Usa de manera correcta las oportunidades que le brinda el juego didáctico para adquirir nuevos conocimientos.

Contenidos conceptuales:

Reconocimiento 3d: conocer la manera en que se manipulan los objetos tridimensionales con la ayuda de la realidad aumentada.

Interacción inteligente: observar cómo se manipulan los objetos virtuales para tenerlo en un aspecto específico.

Identificación de elementos programados: reconocer y contemplar cuáles son los objetos particularmente utilizados en la realidad aumentada.

Comprensión narrativa: lograr la información que tenga plasmada un texto narrativo corto.

Análisis de elementos clave: reconocer elementos claves de un texto narrativo, como

personajes, acciones que estos realizan y lugares.

Contenidos procedimentales:

Exploración 3d: examinar objetos tridimensionales de la realidad aumentada con el fin de mejorar su capacidad de observación.

Manipulación inteligente: manipular los objetos con el fin de explorarlos y observar sus detalles.

Identificación en la realidad aumentada: reconocer cada uno de los objetos que se están programando por ejemplo frutas, animales etc.

Comprensión de textos: leer textos narrativos cortos, y apropiarse de la información que esos contienen para responder preguntas sobre este.

Análisis narrativo: reconocer elementos clave sobre el texto dado con el fin de que entienda el significado general de este.

Contenidos actitudinales:

Curiosidad visual: desarrollar un interés de manipular objetos en tridimensionales haciendo uso de la realidad aumentada.

Innovación interactiva: apreciar la interacción de cada estudiante con los objetos virtuales como una forma innovadora de aprendizaje.

Comprensión literaria: valorar la capacidad para entender y analizar textos narrativos cortos en inglés.

Confianza en la comunicación: Demostrar confianza a la hora de comunicarse en inglés al identificar y describir elementos clave y usándolos para comunicarse con los demás de una manera más placentera.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Se iniciará la clase con dos actividades con el objetivo de estimular la curiosidad de los estudiantes y vincularlos con el trabajo que se desea desarrollar frente a las competencias comunicativas de inglés.

Actividad 1: "exploración visual 3d"

Los estudiantes explorarán objetos tridimensionales en realidad aumentada y describirán sus características en inglés.

Actividad 2: "análisis de imágenes de la realidad aumentada"

Los estudiantes identificarán y describirán objetos específicos programados en la realidad aumentada.

Estructuración del conocimiento

Se realizarán tres actividades haciendo uso de la lotería de realidad aumentada además de participar en juegos didácticos, identificando objetos en inglés.

Actividad 3: "juego didáctico interactivo"

- Los estudiantes explorarán la lotería de realidad aumentada y participarán en un juego didáctico, identificando objetos en inglés.

Actividad 4: "construcción de textos"

- Los estudiantes seleccionarán palabras de la lotería para crear mini textos descriptivos en inglés.

Actividad 5: "comprensión narrativa"

- Los estudiantes leerán un texto narrativo corto en inglés y responderán preguntas sobre la información general y específica.

Aplicación del conocimiento:

Se realizarán 3 actividades, donde los estudiantes deberán aplicar sus habilidades en situaciones más desafiantes.

Actividad 6: "narración con elementos 3d"

Los estudiantes crearán un texto narrativo corto en inglés incorporando objetos tridimensionales de la lotería en su historia.

Actividad 7: "descripciones de escenas virtuales"

Los estudiantes describirán escenas virtuales generadas por la realidad aumentada, utilizando vocabulario preciso.

Actividad 8: "compartiendo experiencias"

-Los estudiantes compartirán cómo las técnicas de realidad aumentada les ayudaron a mejorar su comprensión y comunicación en inglés.

Comunicación del conocimiento:

Se realizarán preguntas a los niños sobre la clase.

¿Cómo influyó la realidad aumentada en tu capacidad para manipular y describir objetos tridimensionales en inglés?

¿Cuál de todas las actividades fue la que más te gusto y como ayudo a mejorar tu comunicación en inglés?

¿Cómo aplicaste las palabras de la lotería en la construcción de mini textos y narrativas?

¿Qué te pareció más interesante de las técnicas de realidad aumentada en el aprendizaje del inglés?

¿De qué manera las actividades con realidad aumentada y juego didáctico enriquecieron tu comprensión y expresión en inglés?

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración del conocimiento.		Actividad 1: "Exploración visual 3d" Actividad 2: "Análisis de imágenes de la realidad aumentada"	Recursos humanos Recursos digitales Cosas
Estructuración: construcción del conocimiento		Actividad 3: "Juego didáctico interactivo" Actividad 4: "Construcción de mini textos" Actividad 5: "Comprensión narrativa"	del salón, las cuales serán utilizada para la tienda.
Aplicación del conocimiento.		Actividad 6: "Narración con elementos 3d" Actividad 7: "Descripciones de escenas virtuales"	

		Actividad 8:
		"Compartiendo experiencias"
Transferencia:		Preguntas de
comunicación del		socialización
conocimiento.		

9.10. Plan #7

Tema: Desarrollar habilidades narrativas de la realidad aumentada y juego didáctico.

Fecha: 01-08-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Mejorar la competencia comunicativa en inglés a partir de la elaboración de textos narrativos cortos y ordenados, haciendo uso de la realidad aumentada y el juego didáctico.

Desempeño:

Perfilar las habilidades para producir textos narrativos coherentes teniendo en cuenta la gramática del inglés, desarrollando un aumento en la habilidad de comprensión haciendo uso de herramientas de realidad aumentada y juegos didácticos.

Indicador 6:

Mejorará la competencia comunicativa de inglés con la ayuda de técnicas como la realidad aumentada cuando:

Reconoce imágenes tridimensionales.

Manipula objetos tridimensionales para obtener diferentes opiniones que se desean.

Identifica objetos programados en la realidad aumentada.

Interactúa con los demás estudiantes de manera inteligente.

Indicador 7:

Percibe información general y específica de los textos narrativos cortos sobre temas conocidos y de su interés de la siguiente manera:

Interpreta y analiza la información general y específica que le desea transmitir los textos narrativos cortos.

Descubrir los detalles más importantes del texto.

Descubrir elementos clave del texto como: lugares, personas, eventos y acciones.

Contenidos conceptuales:

Elementos narrativos: identificar los elementos de un texto narrativo, como introducción, desarrollo y conclusión.

Estructura de trama: deducir cual es la estructura de un texto narrativo: inicio, nudo y desenlace.

Vocabulario descriptivo: distinguir y utilizar un vocabulario apropiado para hacer descripciones de textos narrativos en inglés.

Conexión contextual: reconocer la importancia de formar un contexto claro en los cuentos narrativos cortos.

Narrativas escénicas: comprende cómo crear narrativas enriquecedoras por la descripción de escenarios virtuales.

Contenidos procedimentales:

Creación de temas: crear narrativas siguiendo la estructura de inicio, nudo y desenlace.

Selección de elementos: elegir elementos de la lotería para incorporar en las narrativas.

Uso de vocabulario: utilizar un vocabulario descriptivo en inglés para el desarrollo de las narrativas.

Contextualización: elegir un contexto claro para usar los elementos de las narrativas.

Descripción de escenas: crear narrativas basadas en escenarios generados por la realidad aumentada.

Contenidos actitudinales:

Creatividad narrativa: mantener una buena disposición para crear narrativas.

Compromiso con la estructura: utilizar la estructura en todo momento.

Interés por el vocabulario: mantener una disposición frente a un vocabulario nuevo que se use en las narrativas con el fin de afianzar su aprendizaje.

Apertura tecnológica: apreciar el uso de herramientas tecnológicas para fortalecer la creación de narrativas.

Confianza en la expresión: tener confianza para compartir con sus compañeros sus creaciones narrativas de forma oral y escrita en inglés.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos

Se realizarán tres actividades con el fin de despertar el interés de los estudiantes y conectarlos con las competencias a desarrollar.

Actividad 1: “narrativas visuales”

Los estudiantes observarán imágenes de animales en la realidad aumentada y deberán decir su nombre en inglés además de podrán compartir frases en inglés donde este esté presente.

Actividad 2: “construyendo estructuras”

Los estudiantes usaran palabras de la lotería para crear oraciones que respondan a preguntas

¿Qué?, ¿Cuándo?, ¿Quién?, y ¿Dónde?

Actividad 3: “desarrollo de tramas”

Los estudiantes analizarán fragmentos de cuentos en inglés y discutirán lo que ocurre en cada uno de los elementos de este.

Estructuración del conocimiento:

Se utilizarán la lotería de realidad aumentada “bilingüe animales” y las preguntas generadas por el proyecto de desarrollarán 3 actividades.

Actividad 4: “juego del desarrollo narrativo”

Los estudiantes escogerán un animal de la lotería para crear un cuento corto de forma oral o escrita.

Actividad 5: “descripción y contexto”

Los estudiantes elegirán un animal de la lotería para describirlo en inglés.

Actividad 6: “narrativas interactivas”

Se realizará un juego interactivo en donde los estudiantes deberán participar, allí se mostrarán elementos y a partir de estos deberán crear una historia.

Aplicación del conocimiento:

Se realizarán tres actividades para que los estudiantes puedan aplicar habilidades narrativas en diferentes contextos.

Actividad 7: “historias colaborativas”

Los estudiantes trabajaran en grupo para crear una narrativa en inglés basada en imágenes de la realidad aumentada.

Actividad 8: “narrativas escénicas”

Los estudiantes crearan una historia en inglés describiendo una escena virtual generada por

la realidad aumentada.

Actividad 9: “reflexiones narrativas”

Los estudiantes compartirán como el juego didáctico y la realidad aumentada contribuyeron en su habilidad para crear narrativas en inglés.

comunicación del contexto:

preguntas para la socialización:

¿Cómo te ayudó la realidad aumentada en la creación de narrativas estructuradas en inglés?

¿Qué estrategias utilizaste para responder a los elementos de una trama en tus historias?

¿Cómo incorporaste las palabras clave de la lotería en tus narrativas?

¿Qué descubriste sobre la importancia de un desarrollo claro en tus historias?

¿De qué manera crees que las actividades con realidad aumentada y juego didáctico fortalecieron tus habilidades narrativas en inglés?

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración del conocimiento.		Actividad 1: "Narrativas visuales"	Recursos humanos
		Actividad 2: "Construyendo estructuras"	Recursos digitales

		Actividad 3: "Desarrollo de tramas"	Cosas del salón, las
Estructuración: construcción del conocimiento		Actividad 4: "Juego de desarrollo narrativo" Actividad 5: "Descripción y contexto" Actividad 6: "Narrativas interactivas"	cuales serán utilizada para la tienda.
Aplicación del conocimiento.		Actividad 7: "Historias colaborativas" Actividad 8: "Narrativas escénicas" Actividad 9: "Reflexiones narrativas"	
Transferencia: comunicación del conocimiento.		Preguntas de socialización	

9.11. Plan #8

Tema: Adquirir hábitos, gustos y preferencias a través de juegos didácticos en inglés.

Fecha: 08-08-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Afianzar la competencia comunicativa en inglés mediante la participación e intercambios comunicativos sobre hábitos, satisfacciones utilizando juegos didácticos.

Desempeño:

Aumento de habilidades de locución y escucha en inglés, manifestando un crecimiento en su capacidad para comunicarse de manera adecuada en situaciones que se le presenten en el día a día y usando juegos didácticos de manera correcta para fortalecer sus habilidades comunicativas.

Indicador 8:

Construye textos narrativos orales o escritos, cortos y sencillos, mediante la capacidad de:

Desarrolla una trama precisa.

Usa de forma precisa las estructuras gramaticales y vocabulario.

Responde a los momentos que se deben presentar en un cuento narrativo.

Indicador 9:

Comparte información de hábitos, gustos y preferencias de distintos temas de su preferencia.

Mantiene una participación en clase con el fin de hacer intercambios comunicativos.

Presenta una fluidez verbal para comunicarse en clase.

Hace preguntas y plantea respuestas oportunas en clase.

Comenta sobre sus favoritismos y opiniones de manera concisa.

Contenidos conceptuales:

Vocabulario de preferencias: palabras y frases conexas con sus gustos y preferencias en

inglés.

vocabulario de rutinas diarias: palabras y expresiones vinculadas con actividades cotidianas en inglés.

Expresiones de hipótesis: frases para manifestar imaginaciones en inglés durante diálogos.

Vocabulario contextual: palabras específicas conexas con escenarios producidos por los juegos.

Contenidos procedimentales

Formulación de preguntas: crea preguntas sobre preferencias y rutinas diarias en inglés.

Uso de vocabulario en juegos: emplea el vocabulario aprendido en juegos didácticos e interactivos.

Desarrollo de diálogos: inventa diálogos ficticios basados en acontecimientos hipotéticos.

Participación en debates: participa en debates con el fin de dar a conocer sus opiniones cortas en inglés.

Reflexión comunicativa: comunica experiencias y conocimientos sobre su progreso en habilidades comunicativas.

Contenidos actitudinales:

Interés por comunicar: manifiesta agrado por expresar sus gustos, preferencias y opiniones en inglés.

Escucha activa: manifiesta la importancia que tiene escuchar con atención en los procesos en los que se lleva a cabo el uso de aplicaciones interactivas.

Confianza en la comunicación: presenta una mejor confianza al momento de comunicarse en inglés con sus compañeros.

Respeto a las opiniones: demuestra respeto hacia las opiniones de los demás.

Autoevaluación y mejora: valora y reflexiona sobre el progreso obtenido de sí mismo en la manera en cómo mejoro su comunicación en inglés.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Se realizarán dos actividades al inicio para conectar los temas de los hábitos, sus gustos y preferencias.

Actividad 1: “preferencias personales”

Los estudiantes comprenderán sus preferencias en términos de alimentos, colores y actividades, utilizando frases en inglés. esto para que los estudiantes se familiaricen con lo que se va a trabajar en clase.

Actividad 2: “hábitos diarios”

Los estudiantes describirán una o dos rutinas diarias en inglés y compartirán las actividades que más disfrutan. Esta actividad tiene el fin de fortalecer la capacidad para comunicar, además permitirá el uso de vocabulario ya conocido.

Estructuración del conocimiento:

Se realizarán tres actividades haciendo uso de juegos didácticos.

Actividad 4: “conexión de juegos”

Los estudiantes se les presentarán juegos didácticos los cuales les permitirán intercambiar información sobre sus gustos. El fin de estos juegos es que los estudiantes apliquen sus habilidades comunicativas en diversos acontecimientos.

Actividad 5: "elaborando hipótesis"

Los estudiantes crearan hipótesis sobre las preferencias de sus compañeros. Luego, llevarán a cabo conversaciones para verificar sus suposiciones, desarrollando su capacidad para formular y

responder preguntas en inglés con su vocabulario conocido.

Aplicación del conocimiento:

En este momento de la clase se realizarán tres actividades donde los estudiantes realizarán un mayor esfuerzo por comunicar sus gustos y preferencias.

Actividad 6: "creando escenarios"

En grupos, los estudiantes inventaran situaciones hipotéticas que involucren preferencias de algún personaje de su preferencia.

Actividad 7: "panel de preferencias"

Participarán en un panel de discusión simulado, donde expresarán sus propias preferencias y opiniones sobre diferentes temas. Esto con el fin de que empiecen a argumentar y defender sus posturas en inglés.

Actividad 8: "reflexiones comunicativas"

Los estudiantes compartirán en grupos pequeños cómo los juegos didácticos influyeron para poder comunicarse de una manera más adecuada con sus compañeros en inglés. Compartirán sus experiencias sobre su crecimiento en habilidades comunicativas.

Comunicación del conocimiento:

Preguntas para la socialización:

¿Cómo te ayudaron los juegos didácticos a expresar tus preferencias en inglés de manera más fluida?

¿De qué manera aplicaste la fluidez verbal al participar en los juegos de preferencias?

¿Cómo consideras que los juegos didácticos contribuyeron a expresar tus opiniones de manera más clara y precisa?

¿Qué descubriste sobre la importancia de escuchar y responder de manera pertinente durante las interacciones en inglés?

¿Cuáles fueron mis puntos más fuertes para comunicar mis gustos ante mis compañeros?

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración del conocimiento.		Actividad 1: "Preferencias personales"	Recursos humanos
		Actividad 2: "Hábitos diarios"	Recursos digitales
Estructuración: construcción del conocimiento		Actividad 3: "Conexión con juegos"	Cosas del salón, las cuales serán utilizadas para la tienda.
		Actividad 4: "Preferencias en escenarios"	
		Actividad 5: "Elaborando hipótesis"	
Aplicación del conocimiento.		Actividad 6: "Creando escenarios"	
		Actividad 7: "Panel de preferencias"	

		Actividad 8: "Reflexiones comunicativas"
Transferencia: comunicación del conocimiento.		Preguntas de socialización

9.12. Plan #9

Tema: comprendo causas y consecuencias en inglés

Fecha: 09-08-2024

Grado: Quinto

Objetivo:

Fortalecer la competencia en inglés mediante la explicación de situaciones que pueden ocurrir en un determinado momento (casusa-efecto), fomentando así el análisis que se debe llevar de la información en cualquier forma de expresión ya sea oral o escrita.

Desempeño:

Fortalecer la habilidad para comunicar ideas de manera veras en inglés, mostrando con mayor destreza lo adquirido en esta área de forma oral y escrita.

Contenidos conceptuales:

Relaciones causales: identificar el significado de causa y efecto en determinadas situaciones que pueden ocurrir en la vida diaria.

Análisis crítico: aprender a analizar desde diferentes puntos de vista lo que puede ocurrir

en una determinada situación.

Estructura de oraciones: aprende a usar de manera correcta un orden gramatical que se usa para describir situaciones que pueden ocurrir en inglés.

Vocabulario específico: obtener una variedad de vocabulario nuevo que esté relacionado con lo que puede suceder en una situación, causa-efecto.

Habilidades de escritura y habla: aprender a expresar de manera precisa y coherentes opiniones sobre causas y consecuencias de forma escrita y oral.

Contenidos procedimentales:

Identificar momentos de causa y efecto: mejorar la habilidad que se tiene para identificar situaciones que pueden ocurrir otros acontecimientos.

Análisis de ejemplos: analizar ejemplos de algunas situaciones que pueden ser causa de algún nuevo acontecimiento.

Estructuración de oraciones: aprender a saber realizar la estructura que se debe llevar para narrar un efecto que puede llevar a cabo una determinada acción.

Aplicación de realidad aumentada: uso de herramientas de realidad aumentada para diferir lo que puede ocurrir en una situación que esté presente.

Presentación y discusión: demostrar una participación activa en clase al momento de transferir ideas sobre la causa y el efecto de situaciones.

Contenidos actitudinales:

- Curiosidad intelectual: demuestra interés en explorar situaciones del día a día y los efectos que estos implican.

- Pensamiento crítico: analizar las situaciones desde diferentes puntos de vista.

- Colaboración: participar en las actividades en equipo con el fin de analizar lo que pueda

ocurrir en diversas situaciones.

- Comunicación efectiva: manifiesta importancia a la hora de expresar sus ideas en cuanto a los efectos que puedan ocurrir a través de una situación.

- Confianza en habilidades lingüísticas: confía en las capacidades que tiene para comunicar ideas sobre eventos de causa y efecto.

Fundamentación teórica:

Motivación de conocimientos previos:

Se realizará una discusión de como las situaciones que se dan en el día a día tienen un inicio y a partir de aquí un efecto.

Estructuración del conocimiento:

Actividad 1 - "historias de causa y efecto"

Los estudiantes participarán en una actividad grupal donde escucharán frases de relatos en inglés y juntos identificarán las causas y consecuencias en cada historia.

Actividad 2 - "escritura de oraciones causales"

Los estudiantes crearan oraciones en inglés donde demuestren las causas y consecuencias de eventos cotidianos, promoviendo la coherencia y la estructura gramatical. Luego, intercambiarán sus oraciones con un compañero con el fin de que se desarrolle retroalimentación constructiva.

Aplicación del conocimiento:

Actividad 3 - "realidad aumentada de causas y efectos"

Se les mostrara un acontecimiento de realidad aumentada donde podrán interactuar con situaciones virtuales y describir las causas y consecuencias en inglés.

Actividad 4 - "juego didáctico de relaciones causales"

Con ayuda de un juego didáctico, los estudiantes trabajarán en grupos para identificar y explicar causas y efectos en una variedad de situaciones en inglés. Posteriormente, presentarán sus análisis al grupo.

Comunicación del conocimiento:

Actividad 5 - "presentaciones de causas y consecuencias"

Los estudiantes participarán dando a conocer una o dos actividades de su vida diaria de forma oral o por escrito y sus análisis de causas y efectos, causando la comunicación y la expresión clara en inglés.

Posteriormente, participarán en una sesión de preguntas y respuestas para profundizar en las situaciones presentadas.

Preguntas para socializar:

- ¿Cuál fue la historia más interesante que discutieron en la actividad de "historias de causa y efecto"?
- ¿Qué estrategias utilizaron en los trabajos en grupo para poder describir las situaciones de causa y efecto?
- ¿Cómo describirían su experiencia en la actividad de "realidad aumentada de causas y efectos"?
- En el juego didáctico de relaciones causales, ¿cómo seleccionaron las situaciones para analizar?
- ¿qué ejemplos destacaron en sus presentaciones?

Fases o momentos de la didáctica		Tiempo	Actividades	Recursos
---	--	--------	-------------	----------

Motivación y/o exploración del conocimiento.		Discusión de situaciones de causa y efecto.	Recursos humanos Recursos
Estructuración: construcción del conocimiento		Actividad 1 - "Historias de causa y efecto" Actividad 2 - "Debates de consecuencias" Actividad 3 - "Escritura de oraciones causales"	digitales Cosas del salón, las cuales serán utilizada para la tienda.
Aplicación del conocimiento.		Actividad 4 - "Realidad aumentada de causas y efectos" Actividad 5 - "Juego didáctico de relaciones causales"	
Transferencia: comunicación del conocimiento.		Preguntas de socialización	

9.13. Plan #10

Tema: evaluación post test

Fecha: 16-08-2024

Grado: quinto

Objetivo:

Evaluar la competencia comunicativa de los estudiantes en el área de inglés a través del uso de la realidad aumentada y el juego didáctico, con base en los indicadores del proyecto.

Desempeño:

A partir de la evaluación los estudiantes demostraran el avance en inglés teniendo en cuenta las cuatro competencias comunicativas, las cuales se trabajaron durante el proyecto con ayuda de realidad aumentada y el juego didáctico. A partir de este examen los estudiantes mostraran que lo trabajado durante este proyecto y las estrategias llevadas a cabo fueron efectivas.

Indicador 10:

Manifiesta causas y consecuencias de un acontecimiento a través de oraciones cortas de manera oral y escrita cuando:

Fomenta el análisis crítico.

Establece relaciones de causa efecto.

Propone ejemplos relevantes.

Muestra justificaciones coherentes.

Contenidos conceptuales.

Causas y consecuencias: entender la relación entre situaciones de causa efecto en determinadas situaciones, y determina las acciones que pueden ocurrir en determinada situación.

Estructuras gramaticales: identificar estructuras gramaticales para explicar situaciones de causa efecto en inglés.

Vocabulario relacionado: adquirir vocabulario relacionado con situaciones de causa y efecto.

Análisis y conexión con el contexto: interpreta las situaciones que se presenten de causa y efecto y los relaciona con situaciones de la vida real.

Contenidos procedimentales:

Identifica causas y consecuencias: identificar las situaciones cotidianas en las que se produzcan situaciones de causa y efecto.

Uso de estructuras gramaticales: hacer uso de las estructuras gramaticales con el fin de expresar relaciones de acuerdo a situaciones de causa y efecto.

Creación de ejemplos: elaborar ejemplos en donde se representen situaciones de causa y efecto.

Practica la expresión oral y escrita: practicar en diferentes situaciones deberá sus ideas de manera oral o escrita dependiendo de las indicaciones del docente.

Análisis de situaciones complejas: incursionar sus conocimientos en situaciones complejas de situaciones de causa y efecto reconociendo lo que sucede en cada una de los escenarios.

Contenidos actitudinales:

Curiosidad intelectual: mostrar actitud positiva en la búsqueda de situaciones de causa y efecto, con el fin de que aumente su curiosidad por saber cómo están relacionadas las situaciones.

Responsabilidad y comunicación: identificar lo que ocurre en las situaciones con e fin de explicar las situaciones de causa y efecto.

Pensamiento crítico: desarrollar la habilidad de analizar diferentes situaciones identificando las cuales son las causas y cuáles pueden ser los posibles efectos.

Interés de aprendizaje: demostrar un interés en aprender inglés aplicando correctamente las

estructuras de este idioma.

Fundamentación teórica

Motivación de conocimientos previos:

se realizará una conversación en inglés sobre temas de interés.

Estructuración del conocimiento:

Instrucciones y pautas: se darán instrucciones sobre cómo realizar la evaluación haciendo énfasis en cada pregunta.

Recordatorio de indicadores: se hará un repaso de cada uno de los indicadores trabajados en los planes anteriores con el fin de mejorar la competencia comunicativa en inglés.

Aplicación del conocimiento:

Evaluación escrita: los estudiantes deberán resolver una evaluación escrita que hace relación a todo lo trabajado durante el desarrollo del proyecto basando en el mejoramiento de la competencia comunicativa en inglés.

<p>Evaluación pos-test</p> <p>Nombre: _____</p> <p>Grado: _____</p> <p>ENSMA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que significa listening. <ol style="list-style-type: none"> a. Hablar b. Escuchar c. Escribir 2. Que significa writing. <ol style="list-style-type: none"> a. Escribir b. Leer c. Hablar 3. Que significa speaking. <ol style="list-style-type: none"> a. Leer b. Escuchar c. Hablar 4. Que significa Reading. <ol style="list-style-type: none"> a. Escribir b. Leer c. Escuchar 5. Leer y comprender lo que dice la siguiente frase. <p>The flag of the United States is blue and white.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. La bandera de Canadá es blanco y azul. b. la bandera de los estados unidos es de color azul y blanco c. la bandera de los estados unidos no es blanca con azul. 6. Leer y comprender lo que dice la siguiente frase. <p>Excuse me, could you tell me where this boarding room is?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Disculpe, ¿me podría indicar hacia donde queda esta sala de abordaje? b. Disculpe, ¿me podrá decir a que hora sale mi vuelo? c. Disculpe, ¿a que hora puedo volar en avión? 7. Organizar las letras correctamente para formar la palabra en inglés. <p>I-D-B-R (pájaro) = _____</p>

G-I-T-E-R (tigre) = _____
 T-E-T-B-Y-U-R-F-L (mariposa) = _____
 W-R-Q-A-I-B-N (arcoíris) = _____
 P-A-R-I-L-N-A-E (avión) = _____
 L-L-A-B-R-U-W-E (sombrija) = _____

8. Los estudiantes deberán comprender lo que dicen las siguientes descripciones y escribir al frente F si es falso o V si es verdadero.

a. the lion is bigger and stronger than a dog.
 b. Eagles are the birds that can fly the highest.

9. Comprender la siguiente frase que describe un hábito.

I like to get up early and have fruit with cereal for breakfast|

a. A mí me gusta levantarme tarde y no desayunar con fruta.
 b. A mí me gusta levantarme temprano y desayunar fruta con cereal.
 c. Ninguna de las anteriores.

Interacción en realidad aumentada: los estudiantes participarán en una actividad donde deberán identificar elementos de realidad aumentada, y responder unas preguntas sobre el contenido que se les está presentando, con el fin de manifestar su capacidad para comprender la información que se le presenta en un determinado lugar.

Juego didáctico: se utilizará el juego didáctico relacionado con el proyecto para evaluar la apropiación de estrategias comunicativas en situaciones específicas.

Comunicación del conocimiento:

Se realizará un momento de retroalimentación con el fin de compartir opiniones sobre el proceso, esto con el fin de que se fomente un momento de intercambio de ideas sobre la aplicación del proyecto y como ayuda a mejorar las cuatro competencias comunicativas.

Preguntas para socializar.

¿Cómo te sentiste durante la evaluación escrita y las actividades de realidad aumentada?

¿Qué aspectos del proyecto crees que te ayudaron a mejorar tu competencia comunicativa?

en inglés?

¿Qué situaciones o actividades encontraste más desafiantes durante la evaluación?

¿Qué estrategias de comunicación utilizaste al participar en el juego didáctico?

¿Qué crees que podrías seguir mejorando en términos de comunicación en inglés después de esta evaluación?

Tabla 13. Evaluación post test

Fases o momentos de la didáctica	Tiempo	Actividades	Recursos
Motivación y/o exploración del conocimiento.	10 10 min	Conversación en inglés sobre temas conocidos y de interés	Recursos humanos Recursos digitales
Estructuración: construcción del conocimiento	20 min	Actividad 1: instrucciones y pautas Actividad 2: recordatorio de indicadores	Cosas del salón, las cuales serán utilizadas para la tienda.
Aplicación del conocimiento.	20 min	Actividad 3: evaluación escrita Actividad 4: interacción en realidad	

		aumentada
		Actividad 5: juego didáctico
Transferencia: comunicación del conocimiento.	10 min	Preguntas de socialización

10. Representación Gráfica Del Análisis de la Información

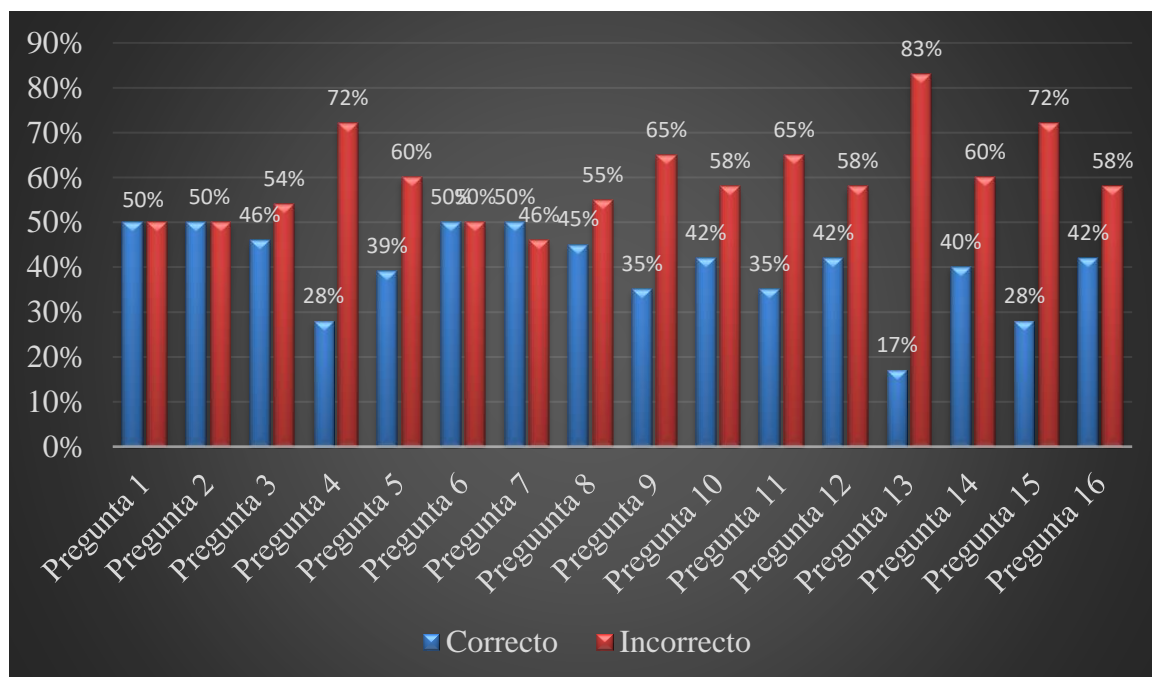
10.1. Encuesta en inglés. Evaluación post test

Afirmaciones	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
¿Qué es el “Speaking” en inglés?	14	50%	14	50%
¿Cuál de las siguientes actividades se relaciona más con el “Speaking”?	14	50%	14	50%

¿Qué es el “listening” en inglés?	13	46%	15	54%
¿Cuál de las siguientes actividades se enfoca en el “listening”?	8	28%	20	72%
¿Qué es el “Reading” en inglés?	11	39%	17	60%
¿Qué actividad se relaciona más con el “Reading”?	14	50%	14	50%
¿Qué es el “Writing” en inglés?	15	54%	13	46%
¿Qué actividad se centra en el “Writing”?	13	45%	15	55%
¿Qué tecnología se utiliza para mejorar la competencia comunicativa en inglés?	10	35%	18	65%
¿Qué tipo de Herramientas pueden usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?	12	42%	16	58%
¿Qué herramienta puede usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?	10	35%	18	65%
Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? David está	12	42%	16	58%

escribiendo un correo electrónico en inglés a su amigo extranjero. Le está contando sobre su fin de semana pasado, incluyendo las actividades que realizó y cómo se divirtió.				
Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? María está leyendo un artículo en inglés sobre la importancia de reciclar para el medio ambiente. Está subrayando las ideas principales y tomando notas para un resumen.	5	17%	23	83%
Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? Ana está teniendo una conversación en inglés con su compañero de clase sobre sus planes para las vacaciones de verano. Están discutiendo destinos, actividades y fechas.	11	40%	17	60%
Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está	8	28%	20	72%

desarrollando en la siguiente situación? Carlos está escuchando atentamente una grabación en inglés en la que se dan instrucciones para resolver un rompecabezas. Debe seguir las indicaciones para armar el rompecabezas correctamente.				
¿Cómo pueden los juegos didácticos mejorar la comprensión lectora en inglés?	12	42%	18	58%
Promedio	11	40%	17	60%



Análisis

Una vez aplicado el instrumento diseñado para antes de llevar el desarrollo de la propuesta se logró definir:

De una población de 28 estudiantes de la escuela Anexa pertenecientes al grado quinto, teniendo en cuenta los datos recolectados en la evaluación pretest, se puede deducir que:

Un 50% de los estudiantes conocen el significado de la palabra “Speaking” el otro 50% lo desconocen.

Un 50% identifica actividades de comunicación relacionadas con el “Speaking”, el otro 50% aún no logra identificarlas.

Un 46% de los estudiantes conocen el significado de la palabra “listening” el 54% restante por el contrario la desconocen.

Un 28% identifica actividades de comunicación relacionadas con el “listening”, el otro 72% demuestra desconocimiento al respecto.

Un 39% de los estudiantes conocen el significado de la palabra “Reading” el otro 61% desconocen su significado.

Un 50% identifica actividades de comunicación relacionadas con el “Reading”, el otro 50% no logra su identificación.

Un 54 % de los estudiantes conoce el significado de la palabra “Writing” el otro 46% desconoce el significado de esta palabra.

Un 45% de los estudiantes identifica actividades de comunicación relacionadas con el “Writing” el otro 55% no. (no identifica actividades relacionadas al respecto)

El 35 % de los estudiantes reconoce que la realidad aumentada sirve para mejorar la

competencia comunicativa del inglés el otro 65% desconoce las bondades de la realidad aumentada en este aspecto.

Un 42 % de los estudiantes conocen herramientas diferentes que les permiten interactuar y conocer el significado de palabras y textos, el otro 58% no las conoce.

Solo un 35 % de los estudiantes saben que la realidad aumentada interactuar para comprender el significado de palabras y textos, el otro 65% demuestran desconocimiento al respecto.

Un 42% de los estudiantes logro identificar el tipo de situación comunicativa que lleva en el caso en la situación el otro 58% mostró dificultad al respecto.

Un 17% de los estudiantes logro identificar el tipo de situación comunicativa que lleva en el caso en la situación el otro 83% presenta dificultad para identificarla.

Un 40% de los estudiantes logro identificar el tipo situación comunicativa que lleva en el caso en la situación la cuál corresponde a Speaking el otro 60% demuestra dificultad en reconocer situaciones con esta habilidad.

Un 28% de los estudiantes logro identificar el tipo de situación comunicativa que lleva en el caso en la situación la cuál corresponde a Listening el otro 72% de los estudiantes tienen dificultad en identificar situaciones relacionadas con esta habilidad.

Un 42% de los estudiantes saben que los juegos didácticos mejoran la comprensión lectora del juego didáctico, el otro 58% demuestra desconocimiento sobre este aspecto.

Figura 2: Promedio de correcto e incorrecto



Análisis

Con relación a los resultados obtenidos de la primera encuesta, sobre las cuatro competencias del inglés en los estudiantes del grado quintos, se puede deducir que el 60% de la población falló en la elección de la respuesta correcta. De igual forma, se extrae que el 40% de dicha población, dedujo correctamente la respuesta que se consideraba correcta.

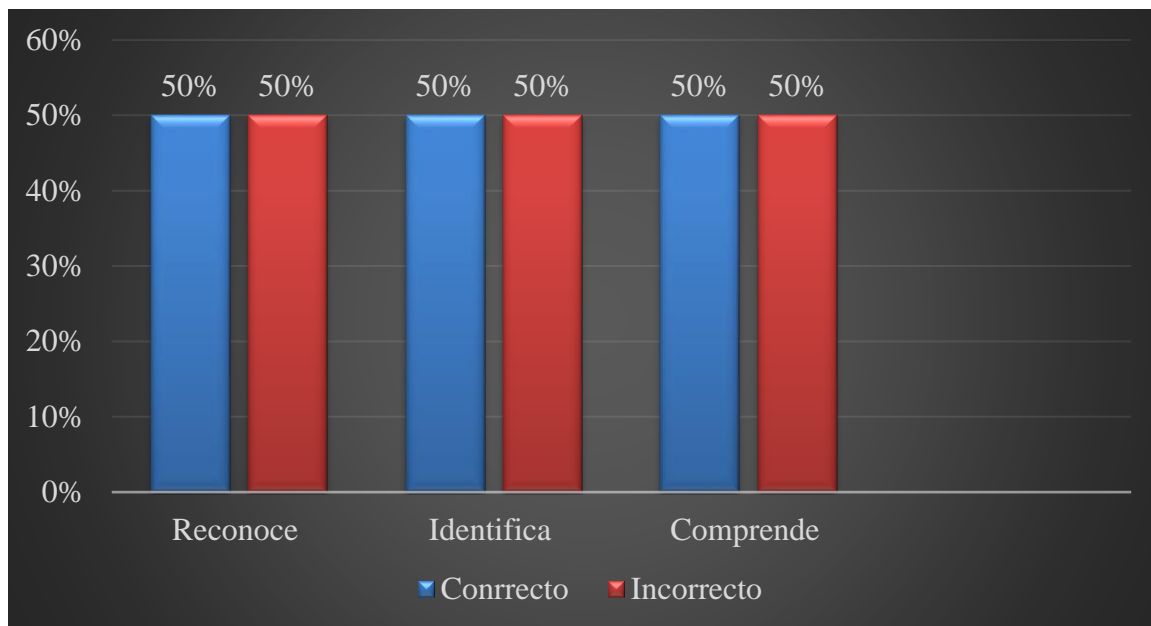
Pregunta N°1

1 ¿Qué es el “Speaking” en inglés?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%

Reconoce qué es el Speaking.	14	50%	14	50%
Identifica cuando alguien realiza la acción de Speaking.	14	50%	14	50%
Comprende vocabulario básico	14	50%	14	50%
Promedio	14	50%	14	50%

Figura 1. Promedio.

¿Qué es el “Speaking” en inglés?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

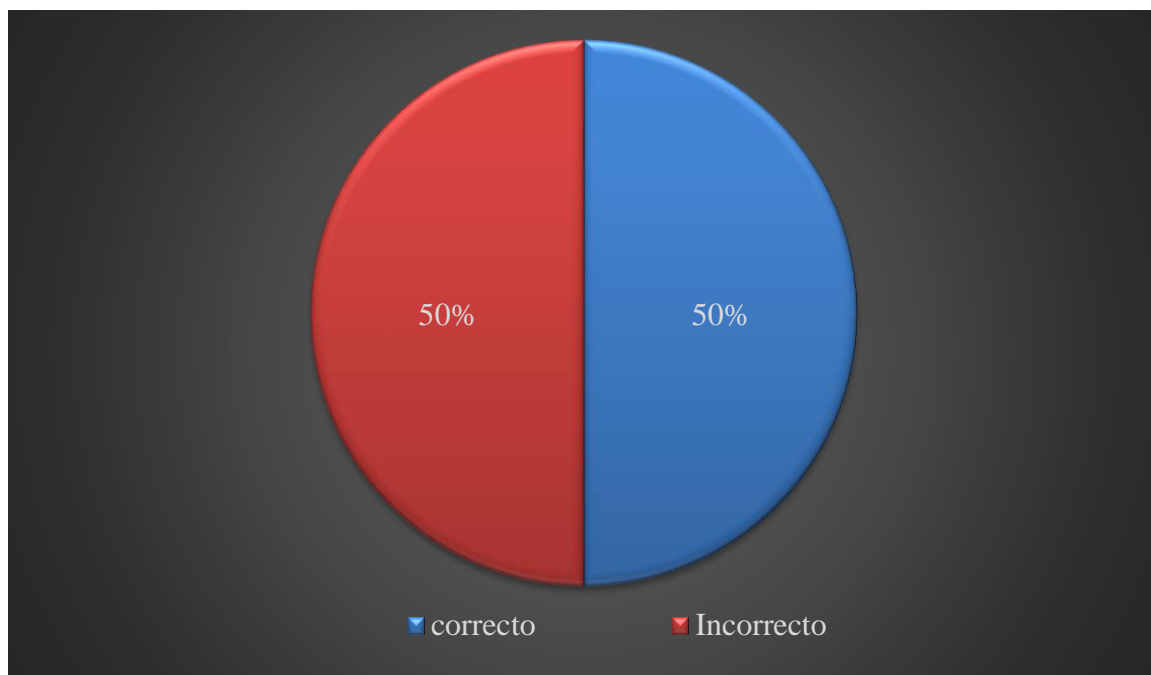
Se identifica si el estudiante responde a la pregunta de ¿Qué es el “Speaking” en inglés?:

Reconoce qué es el Speaking: 50% de la población marco correctamente esta pregunta y el otro 50% ha respondido incorrectamente.

Identifica cuando alguien realiza la acción de Speaking: 50% de la población marco correctamente esta pregunta y el otro 50% ha respondido incorrectamente.

Comprende vocabulario básico: 50% de la población marco correctamente esta pregunta y el otro 50% ha respondido incorrectamente.

Se puede visualizar, que el 50% de la población que equivale a 14 estudiantes, respondieron la primera pregunta correctamente y el otro 50% que equivale a 14 estudiantes la respondieron mal.

Figura 2. Promedio**Análisis**

Con respecto a la pregunta: ¿Qué es el “Speaking” en inglés?, se puede observar que el 50% de la población que equivale a 14 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 50% de la población que corresponde a 14 estudiantes respondieron incorrectamente.

Es así como se deduce que la mitad de la población ya tiene este conocimiento, mientras que la otra mitad desconoce completamente este contenido.

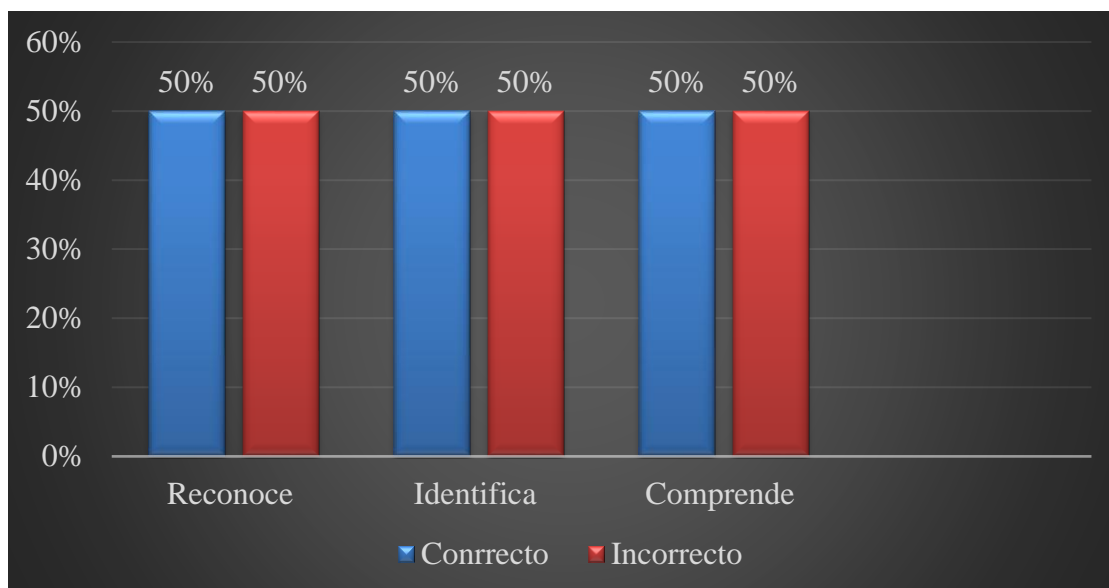
Pregunta N°2

2. ¿cuál de las siguientes actividades se relacionan con el Speaking?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%

Reconoce qué es el Speaking.	14	50%	14	50%
Identifica cuando alguien realiza la acción de Speaking.	14	50%	14	50%
Comprende vocabulario básico	14	50%	14	50%
Promedio	14	50%	14	50%

Figura 1. Promedio.

¿Cuál de las siguientes actividades se relacionan con el Speaking?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

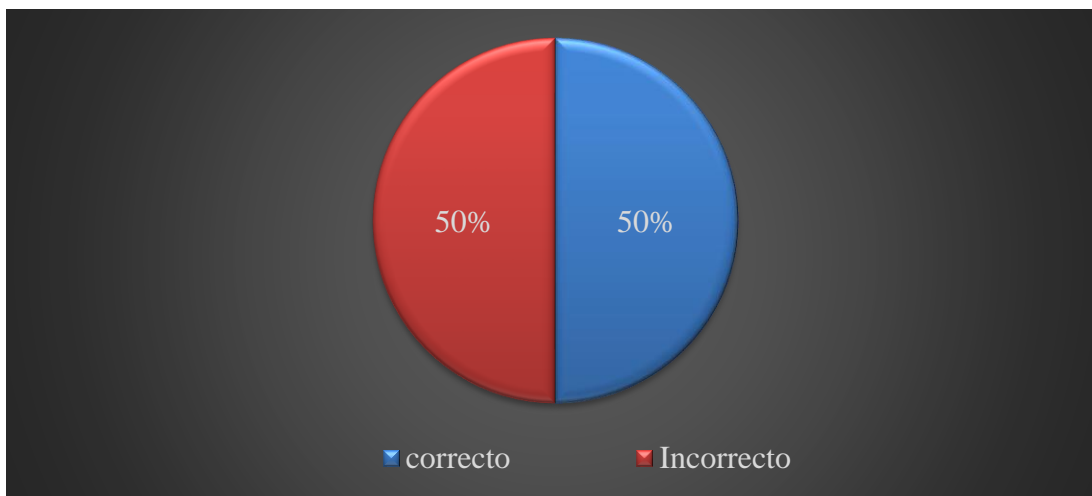
Se identifica si el estudiante responde a la pregunta de ¿cuál de las siguientes actividades de relacionan con el Speaking?:

Reconoce qué es el Speaking: el 50% de la población marco la opción correcta; y el otro 50% restante la ha contestado incorrectamente.

Identifica cuando alguien realiza la acción de Speaking: el 50% de la población marco la opción correcta; y el otro 50% restante la ha contestado incorrectamente.

Comprende vocabulario básico: el 50% de la población marco la opción correcta; y el otro 50% restante la ha contestado incorrectamente.

Se puede visualizar, que el 50% de la población (que equivale a 14 estudiantes) respondieron la pregunta N°2 correctamente y el otro 50% (que equivale a 14 estudiantes) la respondieron mal.

Figura 2. Promedio**Análisis**

Con respecto a la pregunta: ¿Qué es el “Speaking” en inglés?, se puede observar que el 50% de la población que equivale a 14 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 50% de la población que corresponde a 14 estudiantes respondieron incorrectamente.

Es así como se deduce que la mitad de la población tiene el conocimiento.

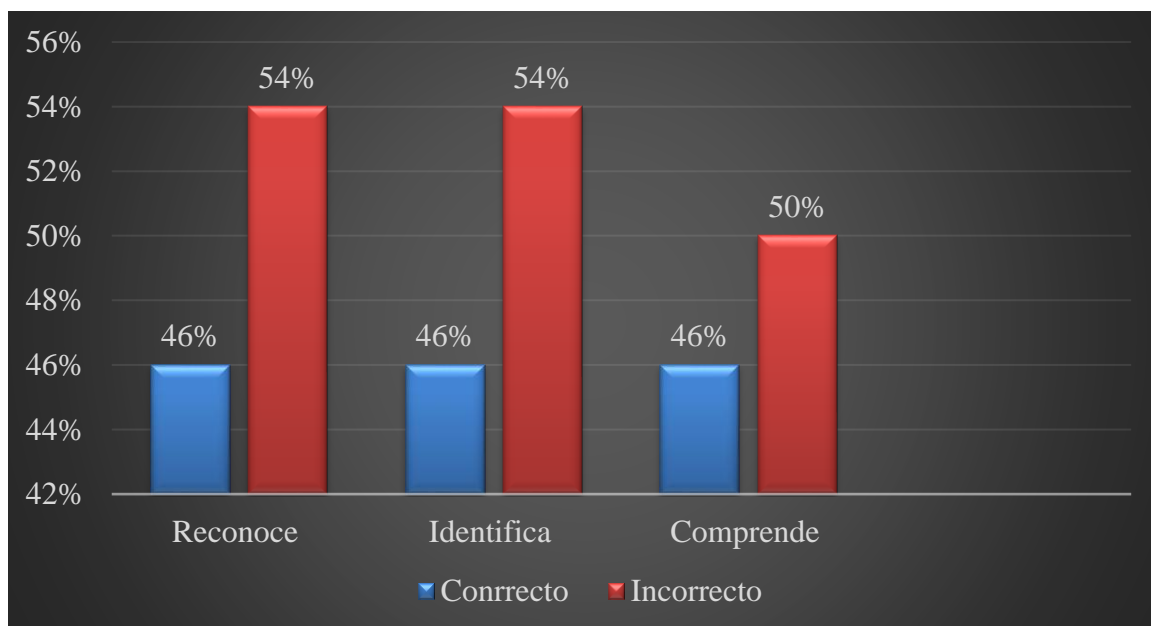
Pregunta N°3

¿Qué es el listening en inglés?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce qué es el listening.	13	46%	15	54%

Identifica cuando alguien realiza la acción de listening.	13	46%	15	54%
Comprende vocabulario básico al practicar listening	13	46%	15	54%
Promedio	13	46%	15	54%

Figura 1. Promedio.

¿Qué es el listening?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

Se identifica si el estudiante responde a la pregunta de ¿Qué es el listening en inglés?

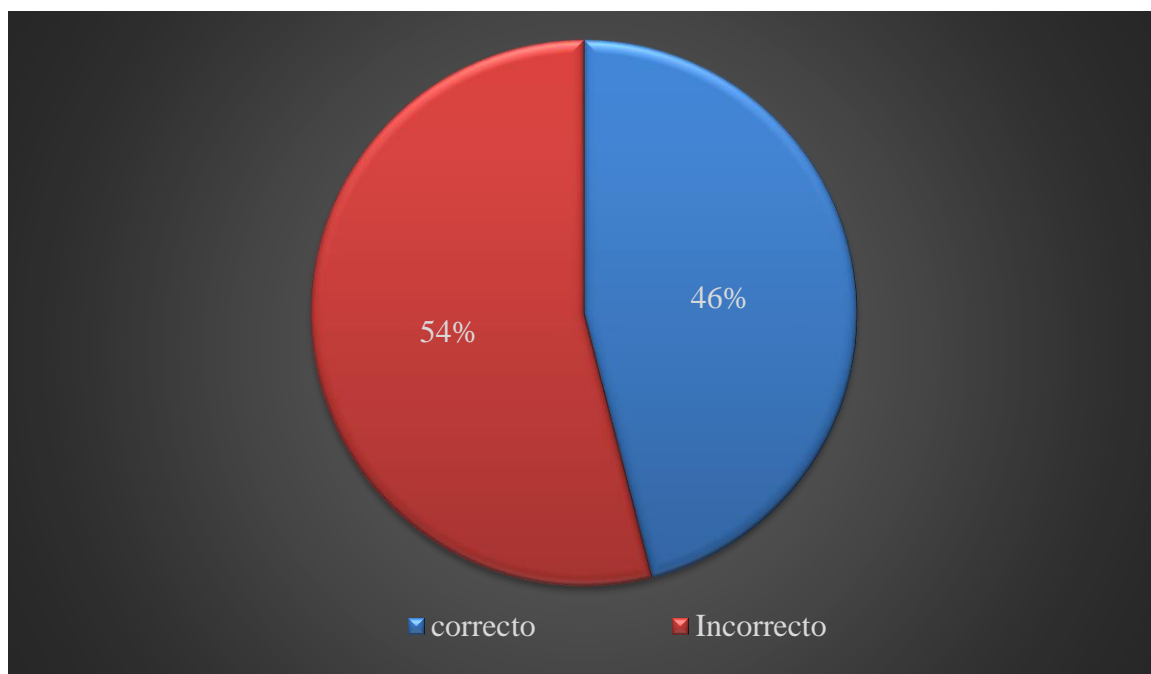
Reconoce qué es el listening: el 46% de la población respondieron de manera correcta; y el otro 54% de la población de manera incorrecta.

Identifica cuando alguien realiza la acción de listening: el 46% de la población respondieron de manera correcta; y el otro 54% de la población de manera incorrecta.

Comprende vocabulario básico al practicar listening: el 46% de la población respondieron de manera correcta; y el otro 54% de la población de manera incorrecta.

Se puede visualizar, que el 46% de la población (que equivale a 13 estudiantes) respondieron la pregunta N°3 correctamente y el otro 54% (que equivale a 15 estudiantes) la respondieron mal.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto a la pregunta: ¿Qué es el “listening” en inglés?, se puede observar que el 46% de la población que equivale a 13 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 54% de la población que corresponde a 15 estudiantes respondieron incorrectamente.

Es así como se deduce que más de la mitad de la población tienen fallas en este contenido.

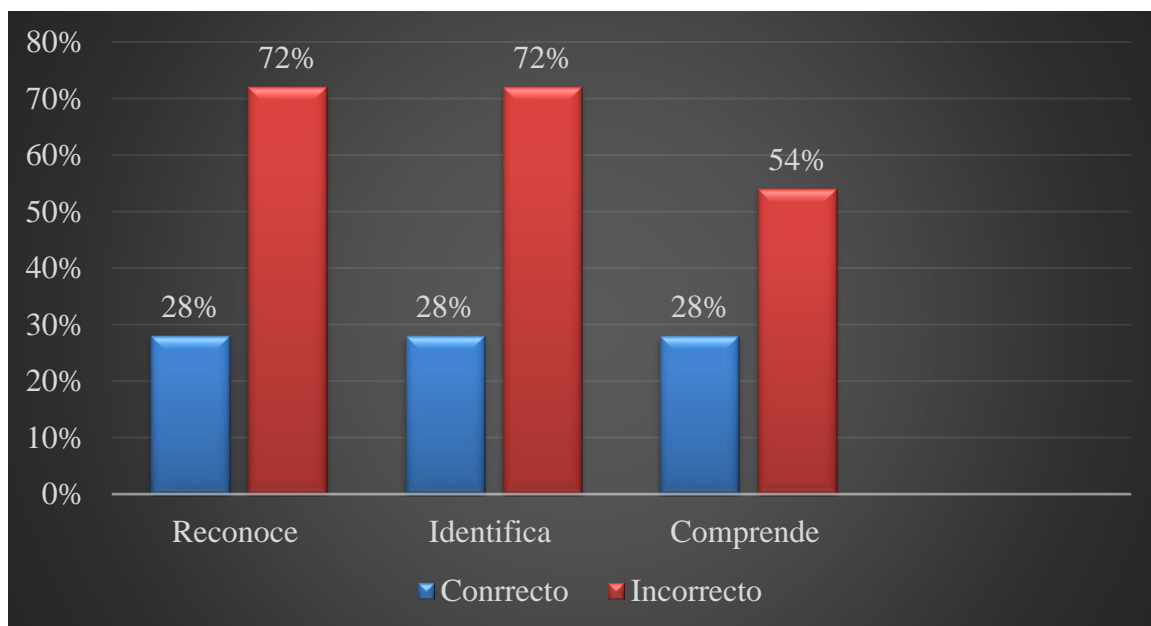
Pregunta N°4

4 ¿Cuál de las siguientes actividades se enfocan en el listening?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce qué es el listening.	8	28%	20	72%

Identifica cuando alguien realiza la acción de listening.	8	28%	20	72%
Comprende vocabulario básico al practicar listening	8	28%	20	72%
Promedio	8	28%	20	72%

Figura 1. Promedio.

¿cuál de las siguientes actividades se enfoca en el listening?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

Se identifica si el estudiante responde a la pregunta de ¿Cuál de las siguientes actividades se enfocan en el listening?

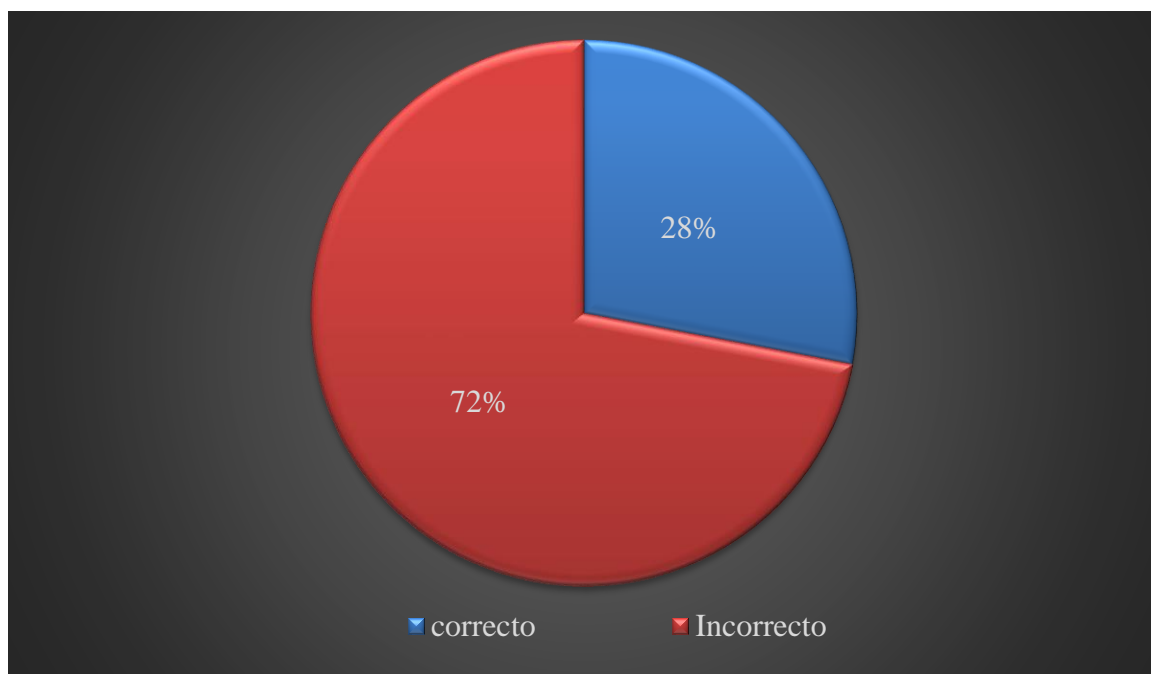
Reconoce qué es el listening: el 28% no tuvo dificultad a la hora de responder; más al otro 72% se evidencio claramente la dificultad al responder.

Identifica cuando alguien realiza la acción de listening: el 28% no tuvo dificultad a la hora de responder; más al otro 72% se evidencio claramente la dificultad al responder.

Comprende vocabulario básico al practicar listening: el 28% no tuvo dificultad a la hora de responder; más al otro 72% se evidencio claramente la dificultad al responder.

Se puede visualizar, que el 28% de la población (que equivale a 8 estudiantes) respondieron la pregunta N°4 correctamente y el otro 72% (que equivale a 20 estudiantes) la respondieron mal.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto a la pregunta: ¿Cuál de las siguientes actividades se enfocan en el listening?, se puede observar que el 28% de la población que equivale a 8 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 72% de la población que corresponde a 20 estudiantes respondieron incorrectamente.

Es así como se deduce que una gran parte de la población ha fallado en este contenido.

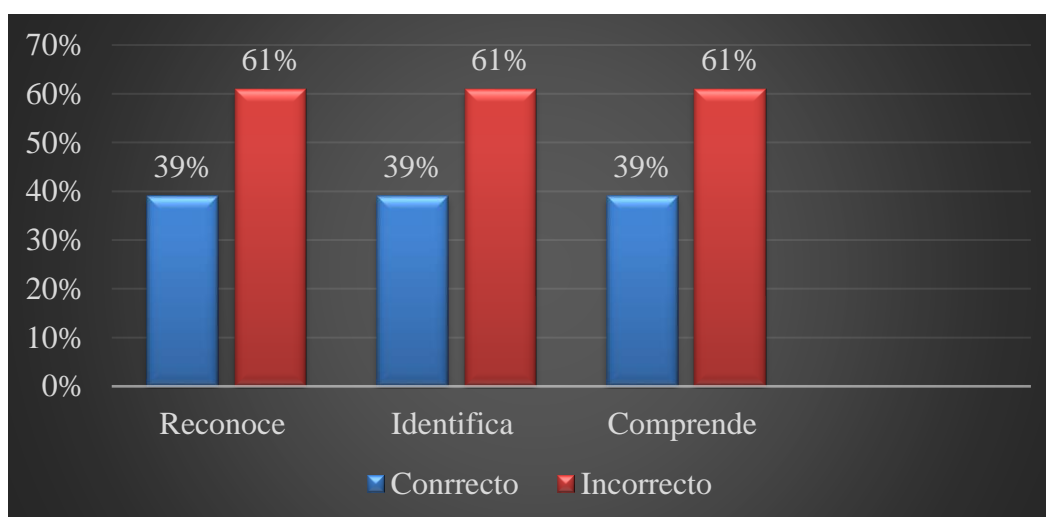
Pregunta N°5

5 ¿Qué es el Reading en inglés?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce qué es el Reading.	11	39%	17	61%

Identifica cuando alguien realiza la acción de Reading.	11	39%	17	61%
Comprende textos cortos.	11	39%	17	61%
Promedio	11	39%	17	61%

Figura 1. Promedio.

¿Qué es el Reading en inglés?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

se observa la respuesta que el estudiante le da a la pregunta: ¿Qué es el Reading en inglés?

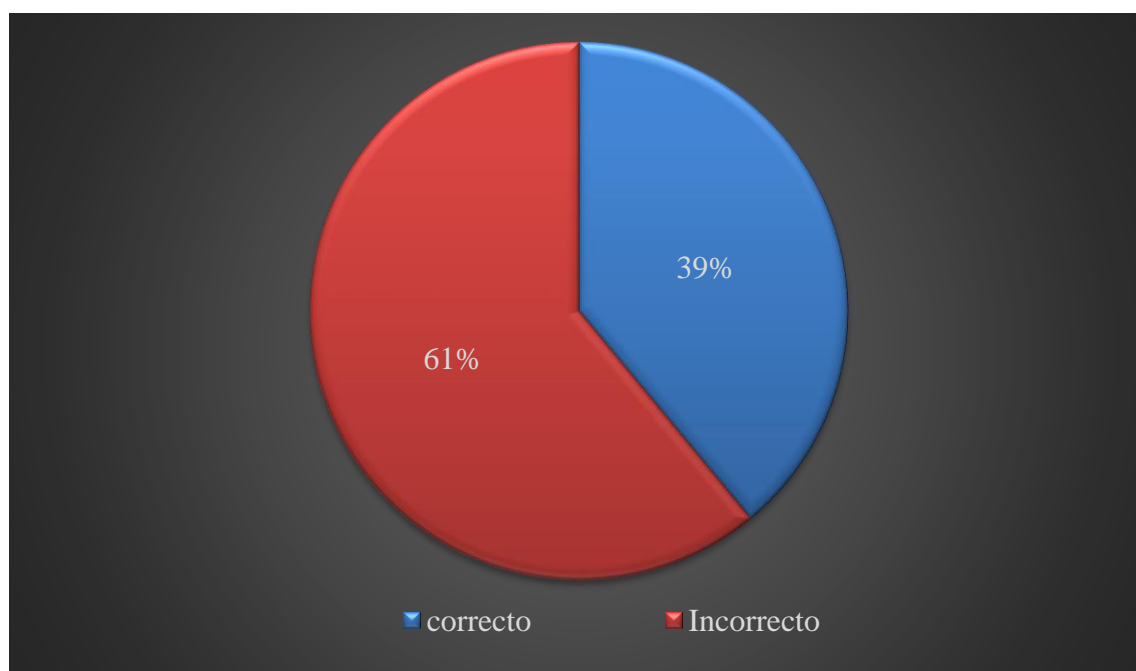
Reconoce qué es el Reading: el 39% de la población reconoce el término dado; sin embargo, el 61% restante lo desconoce totalmente.

Identifica cuando alguien realiza la acción de Reading: el 39% de la población identifica la realización de la acción que se plasma; a diferencia del otro 61% que no tiene la capacidad de identificar dicha acción.

Comprende textos cortos: los estudiantes que equivalen al 39% de la población tiene la capacidad de comprender los contenidos de textos cortos; por otro lado, el 61% de los estudiantes aun no desarrolla esta capacidad.

Se puede visualizar, que el 39% de la población (que equivale a 11 estudiantes) respondieron la pregunta N°5 correctamente y el otro 61% (que equivale a 17 estudiantes) la han respondido incorrectamente.

Figura 2.



Análisis

Con respecto a la pregunta: ¿Qué es el Reading?, se puede observar que el 39% de la población que equivale a 11 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 63% de la población que corresponde a 17 estudiantes respondieron incorrectamente.

. Es así como se deduce que una la mayoría de la población estudiada tiene desconocimiento al respecto.

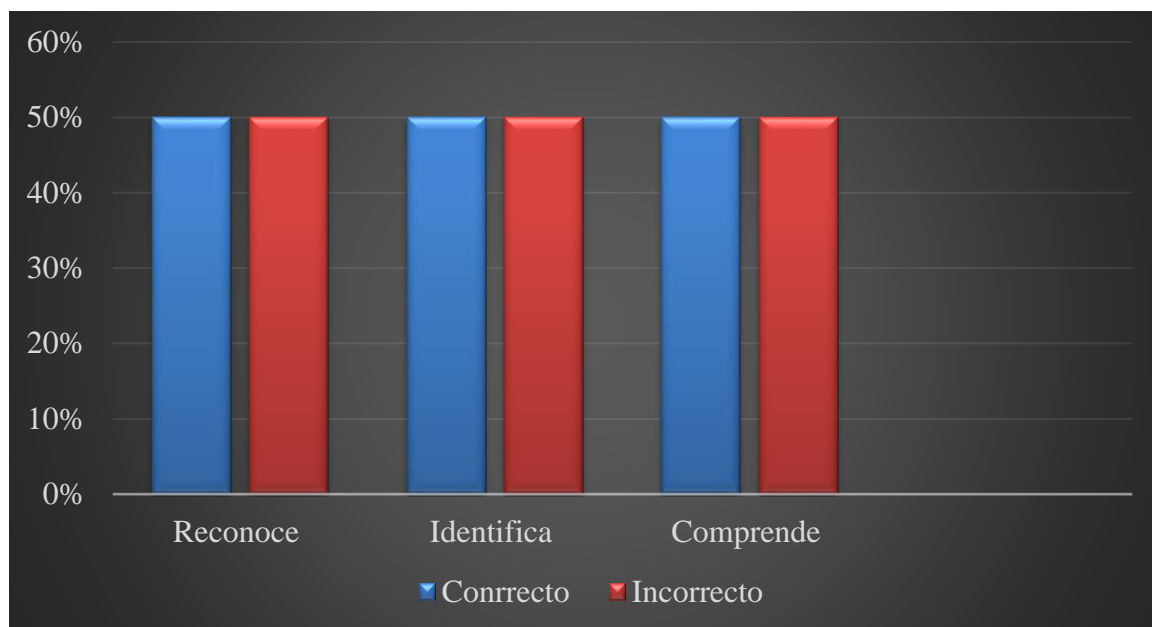
Pregunta N°6

6 ¿Qué es actividad se relaciona más con el Reading?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce qué es el Reading.	14	50%	14	50%
Identifica cuando alguien realiza la acción de Reading.	14	50%	14	50%
Comprende textos cortos.	14	50%	14	50%
Promedio	14	50%	14	50%

--	--	--	--	--

Figura 5. Promedio.

¿Qué es actividad se relaciona más con el Reading?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

Se identifica si el estudiante responde a la pregunta de ¿Qué es actividad se relaciona más con el Reading?

Reconoce qué es el Reading: el 50% de la población reconoce el término dado; sin embargo, el 50% restante lo desconoce totalmente.

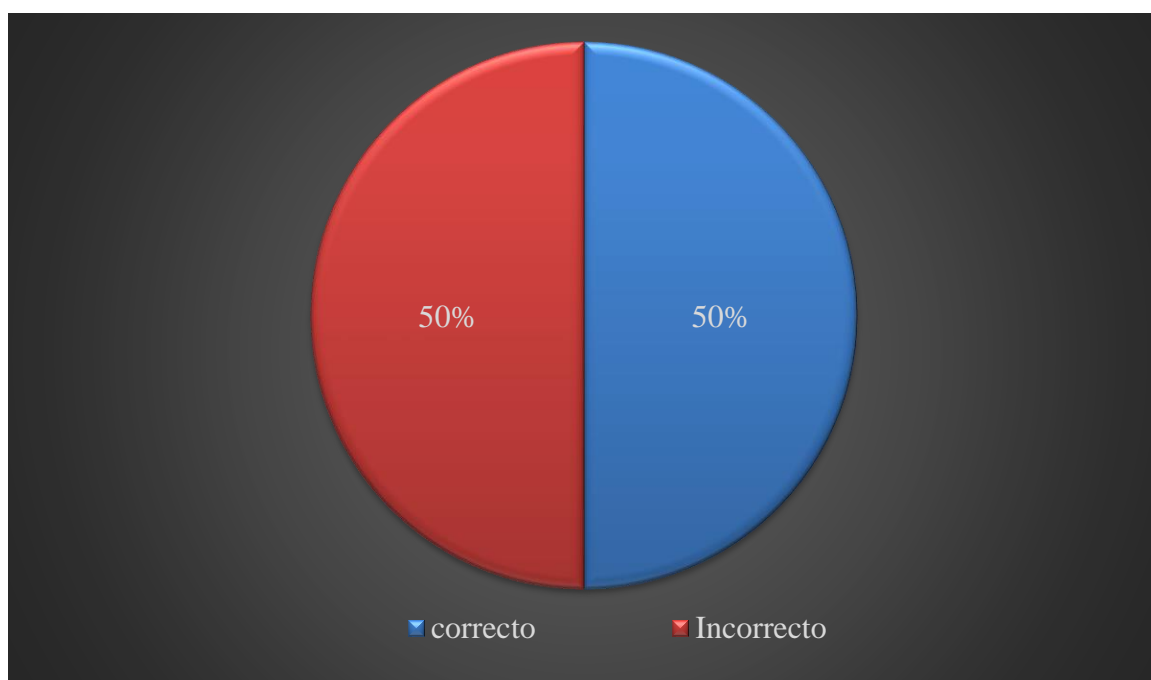
Identifica cuando alguien realiza la acción de Reading: los estudiantes que equivalen al 50% de la población tiene la capacidad de comprender los contenidos de textos cortos; por otro lado, el 50% de los estudiantes aun no desarrolla esta capacidad.

Comprende textos cortos: los estudiantes que equivalen al 50% de la población tiene la

capacidad de comprender los contenidos de textos cortos; por otro lado, el 50% de los estudiantes aun no desarrolla esta capacidad.

Se puede visualizar, que el 50% de la población (que equivale a 14 estudiantes) respondieron la pregunta N°6 correctamente y el otro 50% (que equivale a 14 estudiantes) la respondieron mal.

Figura 2.



Análisis

Con respecto a la pregunta: ¿Qué es actividad se relaciona más con el Reading?, se puede observar que el 50% de la población que equivale a 14 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 50% de la población que corresponde a 14 estudiantes respondieron incorrectamente.

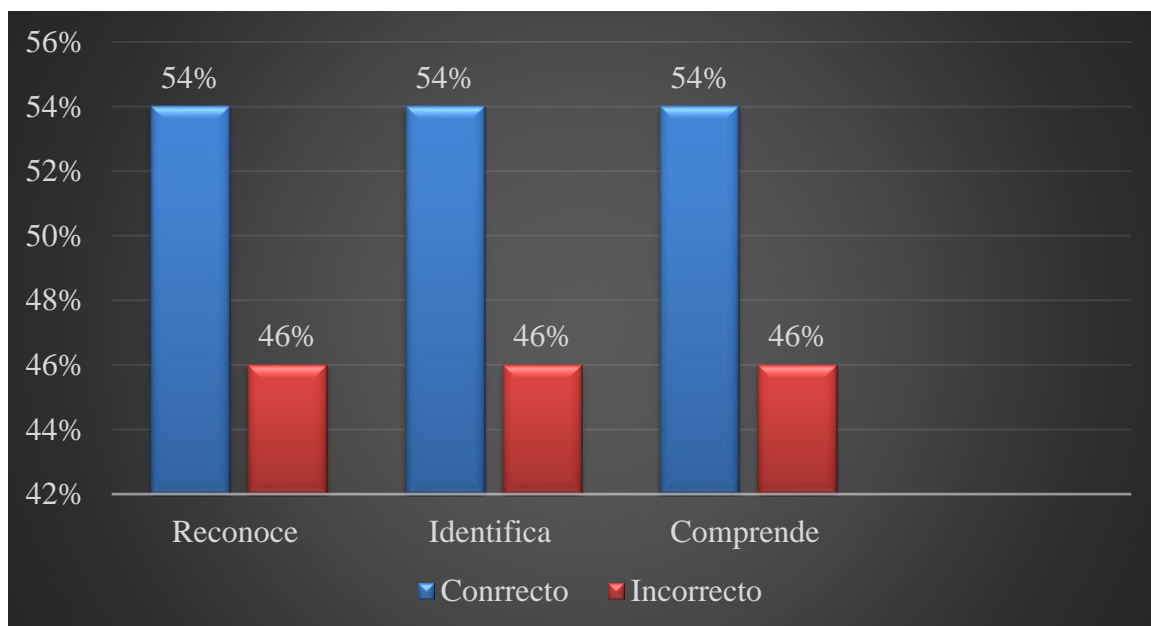
Es así como se deduce que la mitad de la población tiene el conocimiento previo y la otra mitad aún no.

Pregunta N°7

7 ¿Qué es el Writing en inglés?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce qué es el Writing.	15	54%	13	46%
Identifica cuando alguien realiza la acción de Writing.	15	54%	13	46%
Escribe frases cortas en inglés.	15	54%	13	46%
Promedio	15	54%	13	46%

Figura 1. Promedio.

¿Qué es el Writing en inglés?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

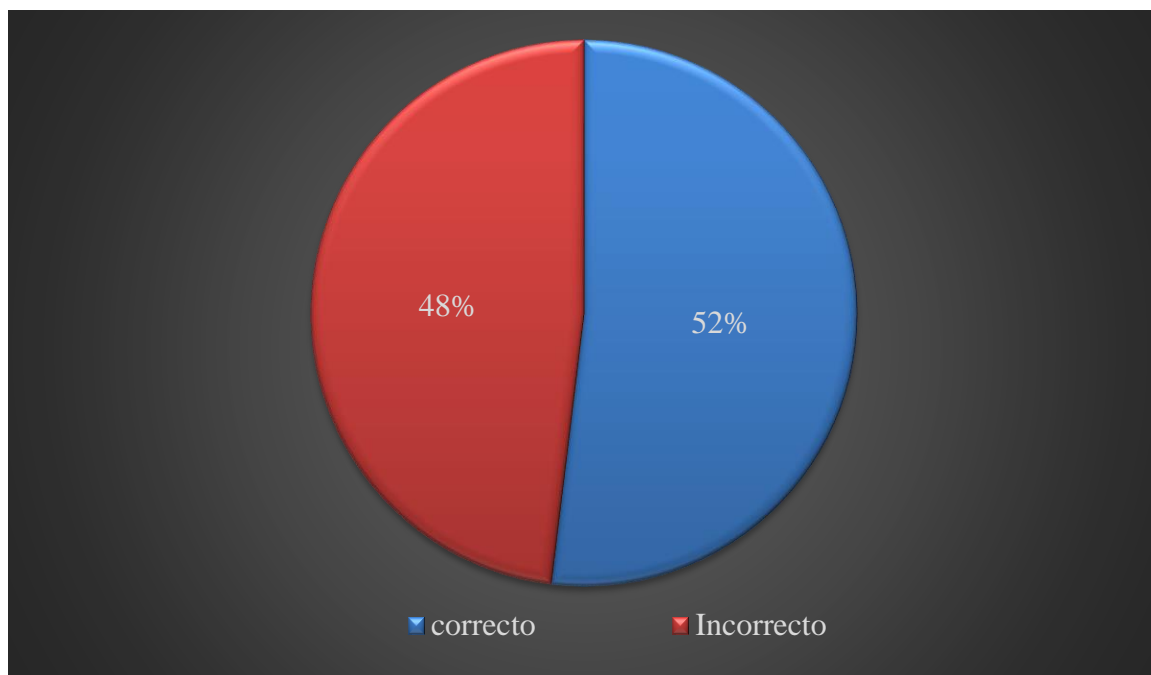
Se identifica si el estudiante responde a la pregunta de ¿Qué es el Writing en inglés?

Reconoce qué es el Writing: el 54% de la población reconoce el término dado; sin embargo, el 46% restante lo desconoce totalmente.

Identifica cuando alguien realiza la acción de Writing: el 54% de la población identifica la realización de la acción que se plasma; a diferencia del otro 46% que no tiene la capacidad de identificar dicha acción.

Escribe frases cortas en inglés: se puede observar que el 54% de los estudiantes es cuenta con la capacidad de formar frases cortas en esta segunda lengua; mientras que el otro 46% aun no cuenta con dicha capacidad.

Se puede visualizar, que el 54% de la población (que equivale a 15 estudiantes) respondieron la pregunta N°7 correctamente y el otro 46% (que equivale a 13 estudiantes) la respondieron mal.

Figura 2.**Análisis**

Con respecto a la pregunta: ¿Qué es el Writing en inglés?, se puede observar que el 54% de la población que equivale a 15 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 46% de la población que corresponde a 13 estudiantes respondieron incorrectamente.

Es así como se deduce que más de la mitad de la población ya ha adquirido el aprendizaje.

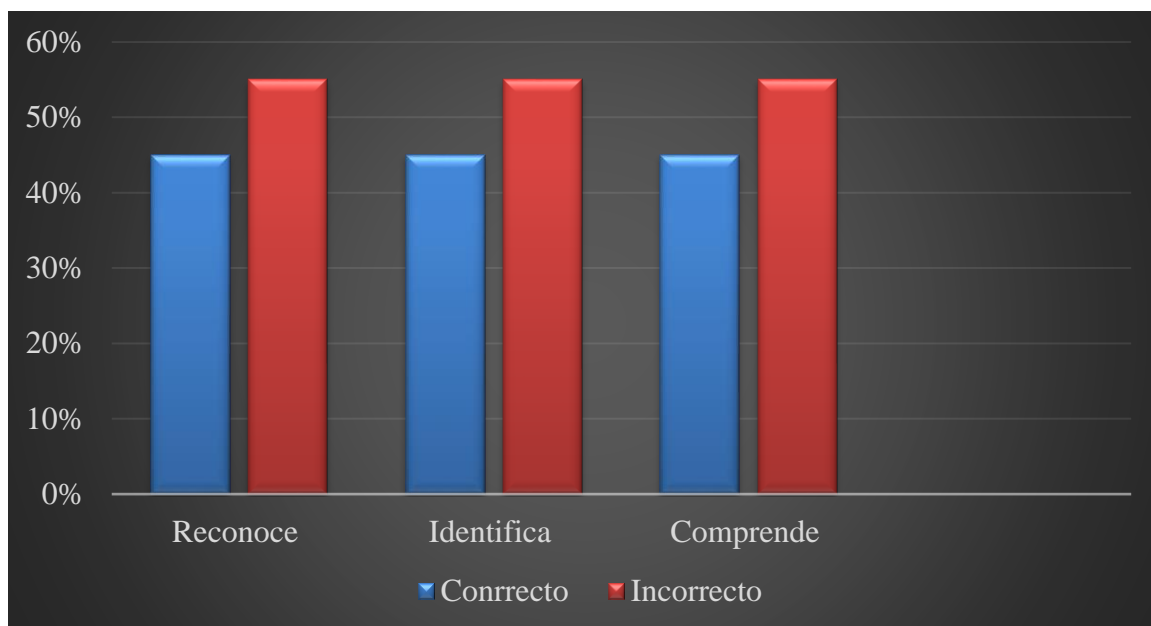
Pregunta N°8

8 ¿Qué actividad se centra en el Writing?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
	13	45%	15	55%

Reconoce qué es el Writing.				
Identifica cuando alguien realiza la acción de Writing.	13	45%	15	55%
Escribe frases cortas en inglés.	13	45%	15	55%
Promedio	13	45%	15	55%

Figura 1. Promedio.

¿Qué actividad se centra en Writing?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

Se identifica si el estudiante responde a la pregunta de ¿Qué actividad se centra en el Writing?

Reconoce qué es el Writing: el 45% de la población reconoce el término dado; sin embargo, el 55% restante lo desconoce totalmente.

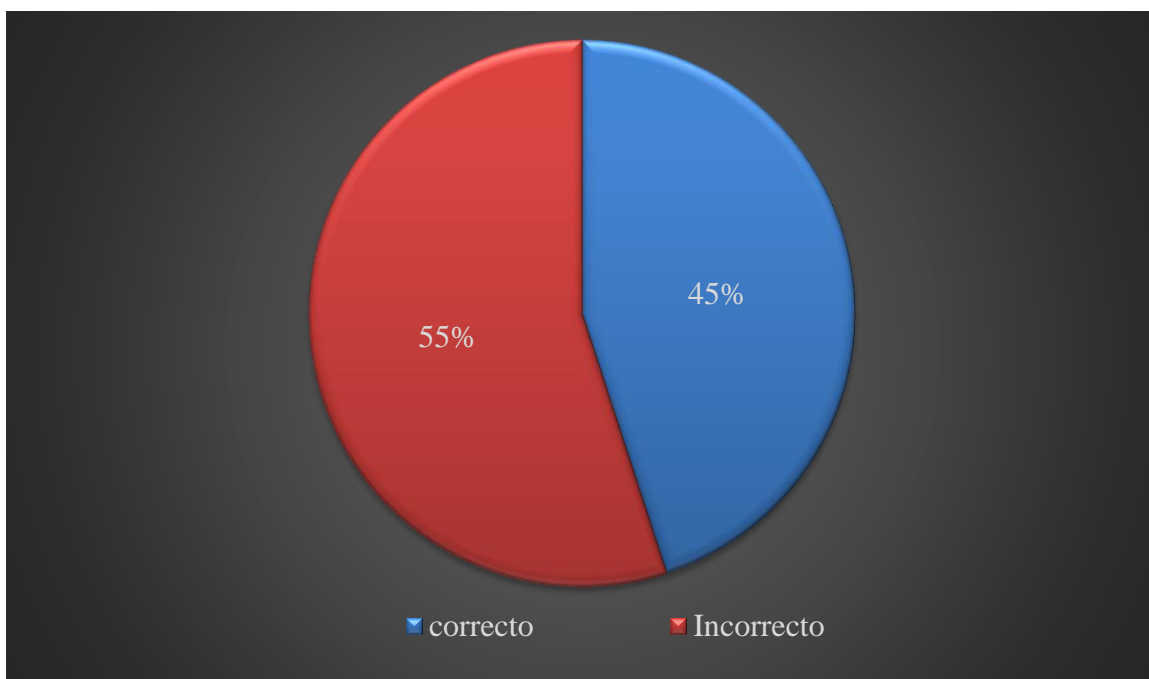
Identifica cuando alguien realiza la acción de Writing: el 45% de la población identifica la realización de la acción que se plasma; a diferencia del otro 55% que no tiene la capacidad de identificar dicha acción.

Escribe frases cortas en inglés: se puede observar que el 45% de los estudiantes es cuenta con la capacidad de formar frases cortas en esta segunda lengua; mientras que el otro 55% aún no cuenta con dicha capacidad.

Se puede visualizar, que el 45% de los estudiantes respondieron la pregunta N°8

correctamente y el otro 55% de los estudiantes la respondieron mal.

Figura 2. promedio



Análisis

Con respecto a la pregunta: ¿Qué actividad se centra en el Writing?, se puede observar que el 45% de la población que equivale a 13 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 55% de la población que corresponde a 15 estudiantes respondieron incorrectamente.

Es así como se deduce que más de la mitad de la población falla en elegir la respuesta correcta del aprendizaje.

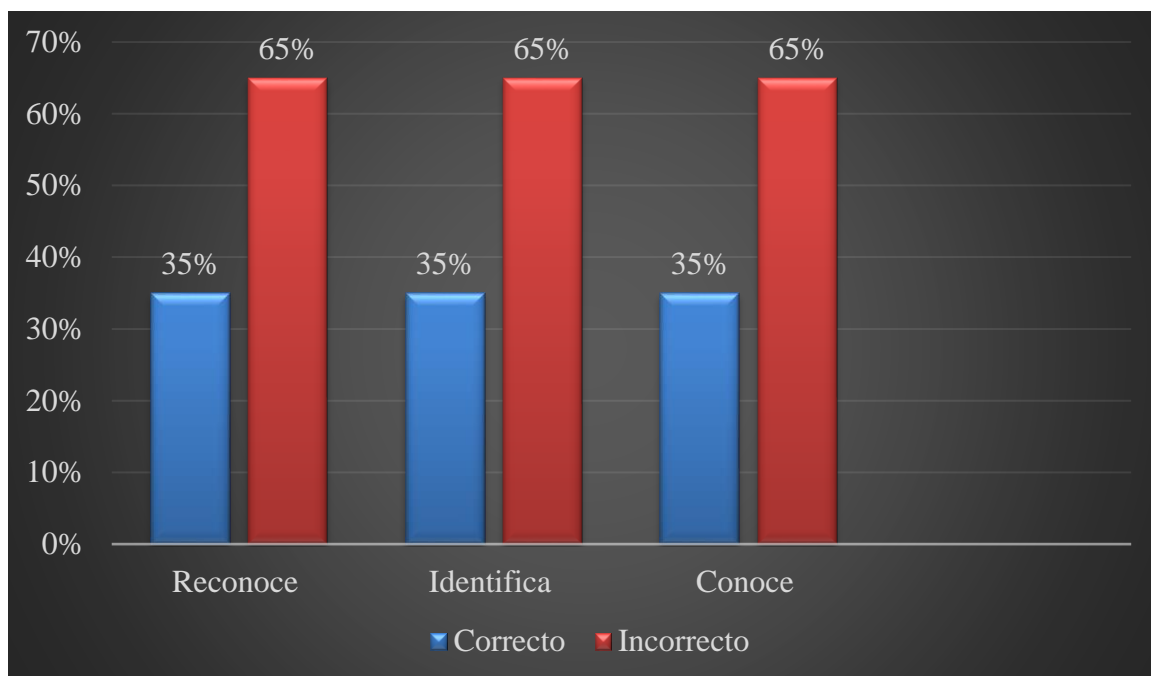
Pregunta N° 9

	Correcto	Incorrecto

9. ¿qué tecnología se utiliza para mejorar la competencia comunicativa en inglés?	F	%	F	%
Reconoce que hay diferentes recursos tecnológicos que ayudan a mejorar la competencia comunicativa en inglés.	1 0	3 5%	1 8	6 5%
Identifica cual es el recurso tecnológico que se va a utilizar para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés.	1 0	3 5%	1 8	6 5%
Conoce que la Realidad Aumentada sirve para mejorar la competencia comunicativa en inglés.	1 0	3 5%	1 8	6 5%
Promedio	1 0	3 5%	1 8	6 5%

Figura 1. Promedio

¿qué tecnología se utiliza para mejorar la competencia comunicativa en inglés?



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

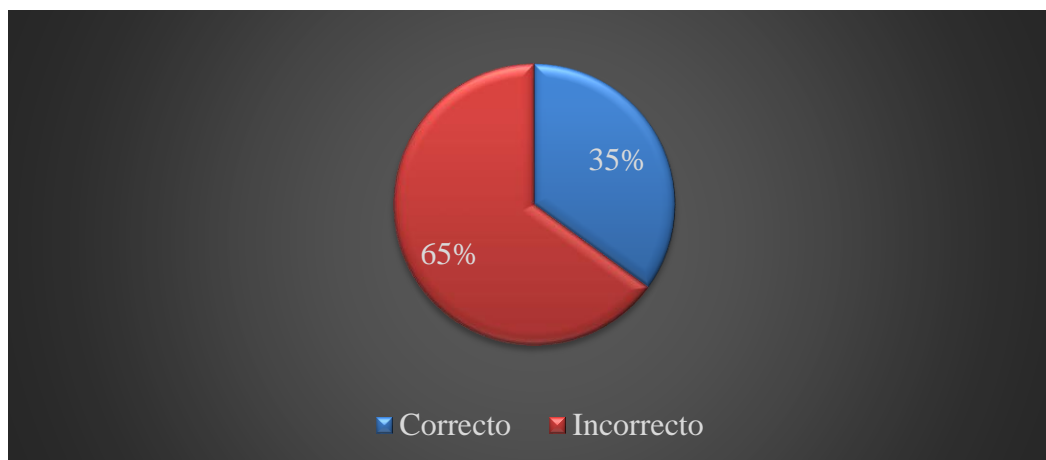
Reconoce que hay diferentes recursos tecnológicos que ayudan a mejorar la competencia comunicativa en inglés: El 35% de la población reconoce que existen diferentes recursos que ayudan a mejorar la competencia educativa en el idioma inglés; y el otro 65% restante desconoce totalmente esta información.

Identifica cual es el recurso tecnológico que se va a utilizar para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés. El 35% de la población ha logrado identificar el recurso tecnológico que será utilizado en la competencia comunicativa en inglés; sin embargo, el otro 65% no ha logrado identificarlo.

Conoce que la Realidad Aumentada sirve para mejorar la competencia comunicativa en inglés. El 35% de los estudiantes tiene el conocimiento sobre la realidad aumentada; por el contrario, el otro 65% aún no ha adquirido este contenido.

El porcentaje más alto es de un 65% que no reconoce, ni identifica que existen recursos tecnológicos que le pueden ayudar a mejorar las cuatro competencias del inglés y de igual forma no conocen que es la realidad aumentada.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que cantidad de estudiantes conocen tecnologías que le permitan mejorar la competencia comunicativa en inglés. Se observa que un 35% de los estudiantes conocen tecnologías que le permiten mejorar la competencia comunicativa y el otro 65% de los estudiantes desconocen estas tecnologías.

El porcentaje más alto es de un 65% el cual no conoce que hay diferentes tecnologías como realidad aumentada que permiten el mejoramiento de la competencia comunicativa en inglés.

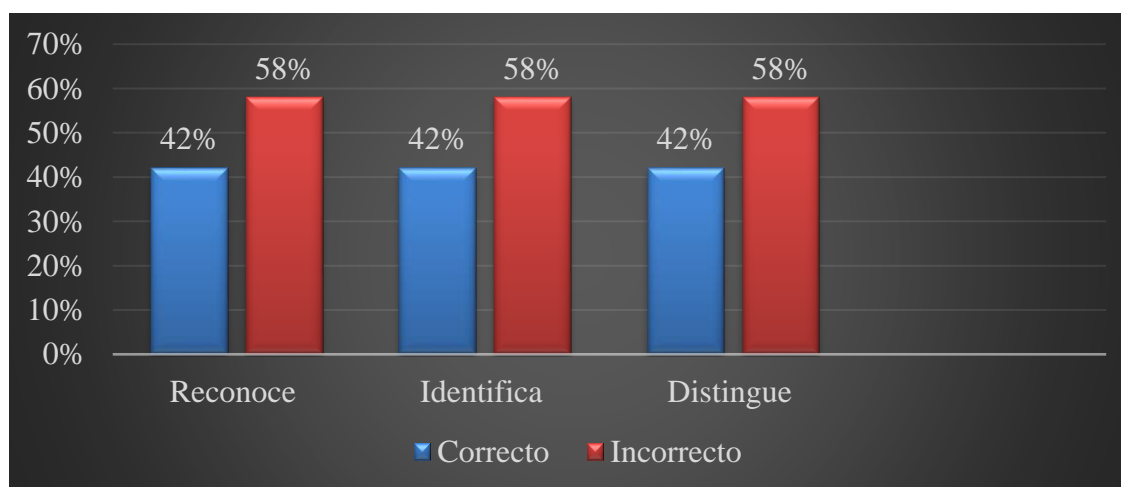
Pregunta N° 10

10. ¿Qué tipo de herramientas pueden usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%

Reconoce diferentes herramientas que le ayudan a comprender el significado de textos o palabras desconocidas.	1	4	1	5
	2	2%	6	8%
Identifica cuales son las herramientas tecnológicas que le ayudan a comprender textos o palabras desconocidas.	1	4	1	5
	2	2%	6	8%
Distingue que las herramientas como la realidad aumentada y los juegos didácticos ayudan a comprender el significado de textos y palabras en inglés.	1	4	1	5
	2	2%	6	8%
Promedio	1	4	1	5
	2	2%	6	8%

Figura 1. promedio

¿Qué tipo de herramientas pueden usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

Reconoce diferentes herramientas que le ayudan a comprender el significado de textos o palabras desconocidas. Un 42% de los estudiantes reconocen herramientas para comprender el significado de textos y el otro 58% de los estudiantes desconocen estas herramientas.

Identifica cuales son las herramientas tecnológicas que le ayudan a comprender textos o palabras desconocidas un 42% de los estudiantes identifica estas herramientas y un 58% no identifica estas herramientas.

Distingue que las herramientas como la realidad aumentada y los juegos didácticos ayudan a comprender el significado de textos y palabras en inglés. Un 42% de los estudiantes distingue herramienta de la realidad aumentada, y por el otro lado un 58% de los estudiantes desconocen esta herramienta.

El porcentaje más alto es de un 58% que no reconoce, identifica herramientas como la realidad aumentada y el juego didáctico, que le permiten comprender el significado de textos o de palabras

Figura 2. Promedio



Análisis.

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que conocen diferentes herramientas para la comprensión de texto o de palabras en inglés es: Correcto 42%; Incorrecto 58%.

El porcentaje más alto es del 58% de estudiantes que no conocen herramientas que les ayuden a comprender textos y palabras en inglés.

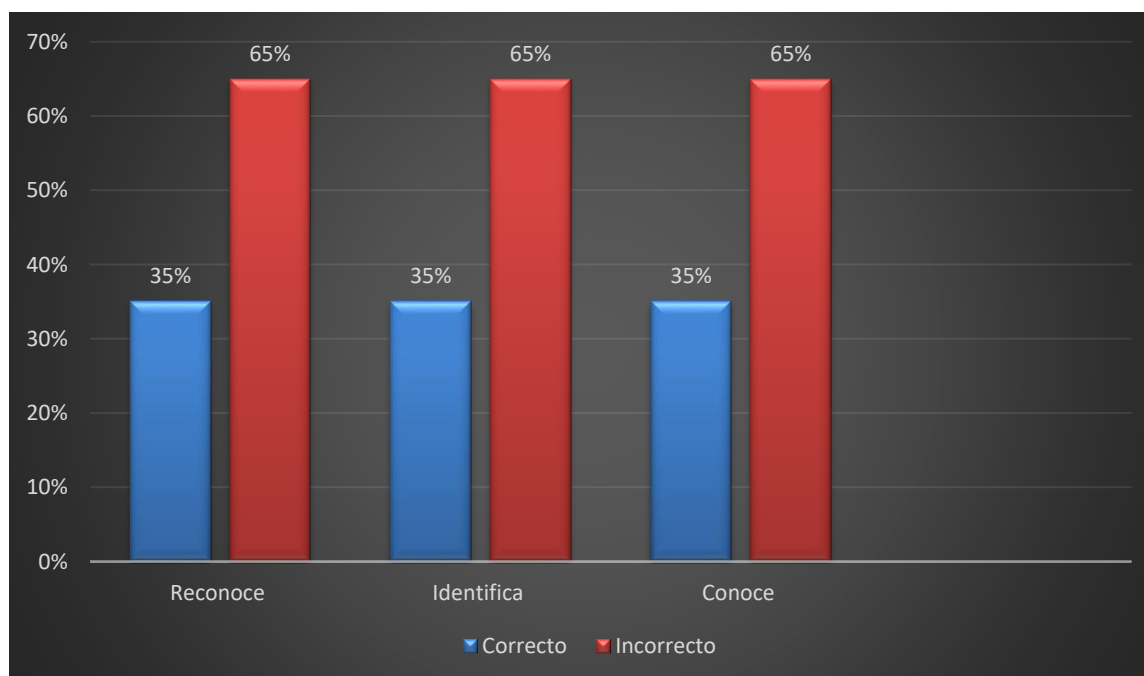
Pregunta N° 11

11. ¿Qué herramienta puede usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce que el juego didáctico es una herramienta que sirve para interactuar con textos en inglés y comprender su significado.	1	3	1	6
	0	5%	8	5%

Identifica que el juego didáctico es una ayuda para comprender textos en inglés y mejorar su comunicación comunicativa en este idioma.	1	3	1	6
	0	5%	8	5%
Conoce herramientas didácticas que ayudan a mejorar la comunicación en inglés.	1	3	1	6
	0	5%	8	5%
Promedio	1	3	1	6
	0	5%	8	5%

Figura 1. Promedio

¿qué herramienta puede usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

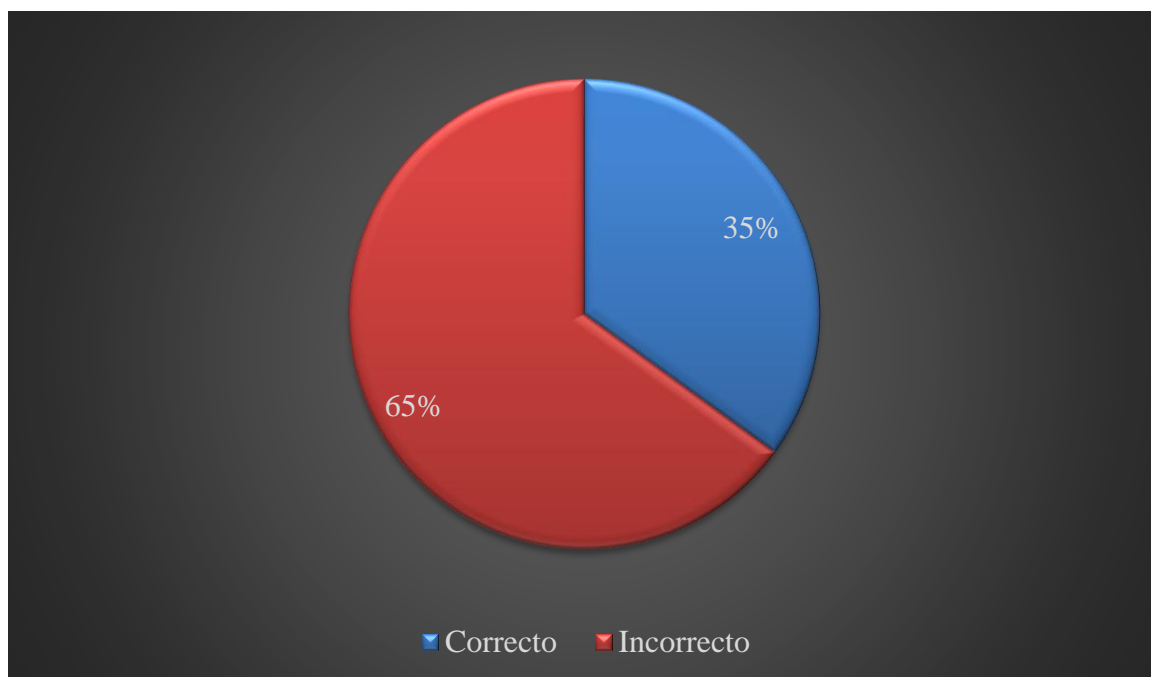
Reconoce que el juego didáctico es una herramienta que sirve para interactuar con textos en inglés y comprender su significado. Un 35% de los estudiantes reconocen el uso del juego didáctico, el otro 65% de los estudiantes lo desconoce.

Identifica que el juego didáctico es una ayuda para comprender textos en inglés y mejorar su comunicación comunicativa en este idioma. Un 35% de los estudiantes identifican que el juego interactivo le sirve para mejorar su comprensión en inglés, el otro 65% de los estudiantes no conoce esto.

Conoce herramientas didácticas que ayudan a mejorar la comunicación en inglés. Un 35% de los estudiantes conocen herramientas didácticas que les ayudan a mejorar su inglés el otro 65% de los estudiantes no tienen conocimiento de estas herramientas.

El porcentaje más alto en de 65% que no reconoce que el juego didáctico es una herramienta que le permite interactuar y comprender textos o palabras en inglés.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes conocen herramientas que les permiten interactuar con textos y palabras en inglés es de 35% y el otro 65% no conoce esta herramienta.

El porcentaje más alto es de 65% de estudiantes que no conocen herramientas que le permiten interactuar con textos y palabras en inglés para encontrar su significado y mejorar su competencia comunicativa de este idioma.

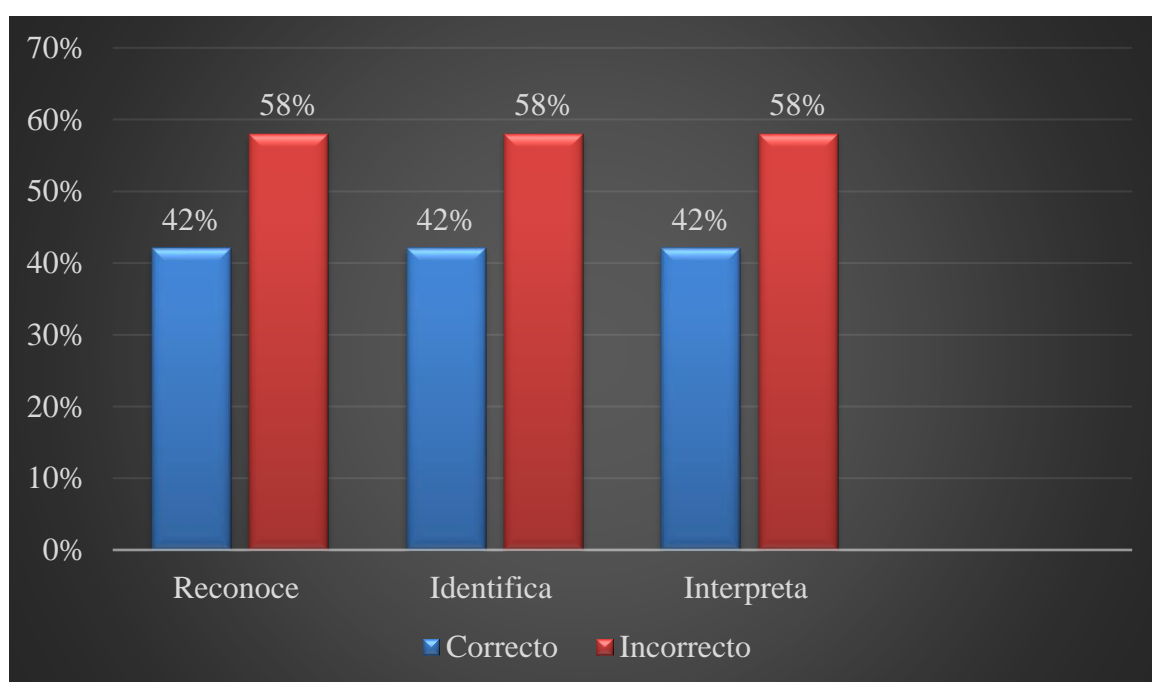
Pregunta N° 12

12. Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? David está estableciendo un correo electrónico en inglés a su amigo extranjero. Le está contando sobre su fin de semana pasado, incluyendo las actividades que realizo y cómo se divirtió.	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación.	1	3	1	6
Identifica que la acción de contarle un acontecimiento a alguien por correo hace parte de la habilidad Writing.	0	5%	8	5%
Interpreta la situación que se le plantea y logra conocer la competencia comunicativa que se está empleando.	1	3	1	6
	0	5%	8	5%

Promedio	1	3	1	6
	0	5%	8	5%

Figura 1. Promedio

Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? David está estableciendo un correo electrónico en inglés a su amigo extranjero. Le está contando sobre su fin de semana pasado, incluyendo las actividades que realizó y cómo se divirtió.



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

Reconoce el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación. Un 35% de los estudiantes logran identificar qué tipo de situación comunicativa se lleva a cabo el otro 65% de los estudiantes no logran reconocer el tipo de competencia comunicativa.

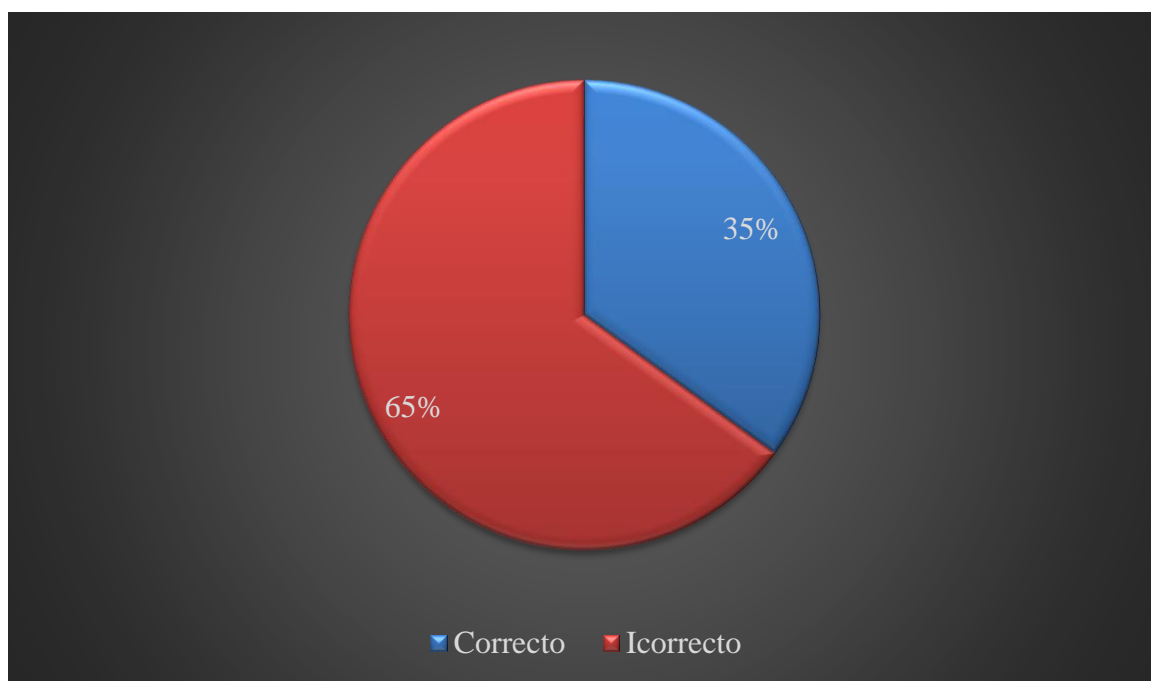
Identifica que la acción de contarle un acontecimiento a alguien por correo hace parte de la habilidad Writing. Un 35% de los estudiantes logran identificar que escribir una carta se

relaciona con la actividad de Writing, el otro 65% de los estudiantes no logran identificar la acción con la competencia comunicativa.

Interpreta la situación que se le plantea y logra conocer la competencia comunicativa que se está empleando. Un 35% de los estudiantes logran identificar la situación que se lleva a cabo el otro 65% no logra identificar el tipo de competencia comunicativa.

El porcentaje más alto es de 65% que no logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva a cabo en la situación planteada.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso es de 35% el otro 65% de los estudiantes no logran identificar el tipo de competencia comunicativa.

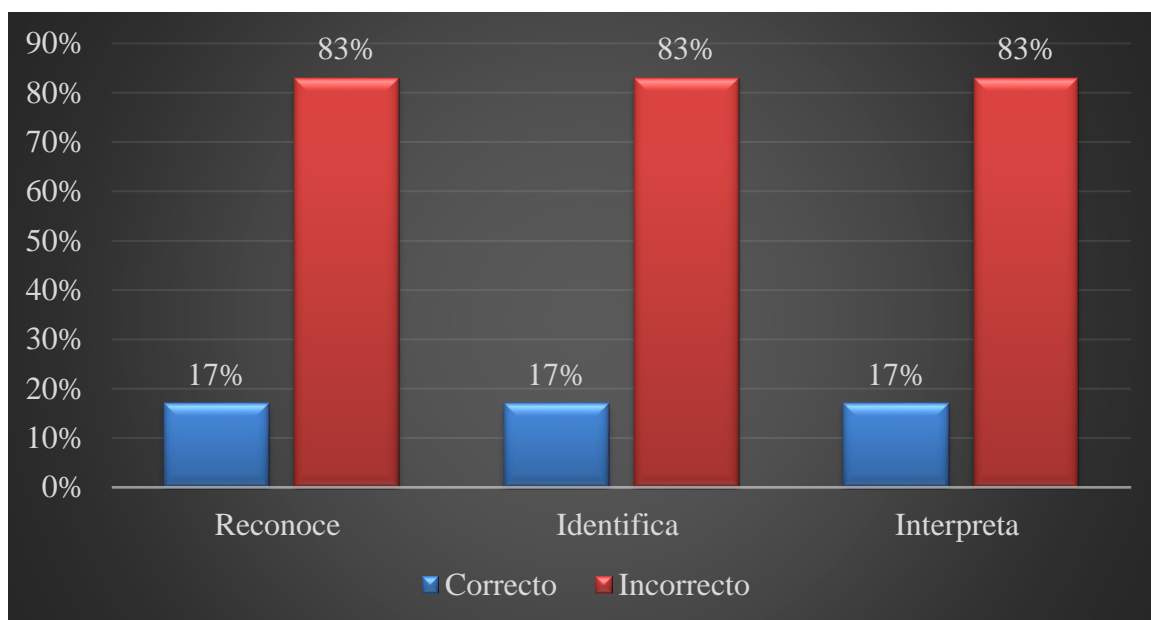
El porcentaje más alto es de 65% de estudiantes no logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso.

Pregunta N° 13

13. Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? María está leyendo un artículo en inglés sobre la importancia de reciclar para el medio ambiente. Está subrayando las ideas principales y tomando notas para un resumen.	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación.	5	1	2	8
		7%	3	3%
Identifica que la acción de contarle un acontecimiento a alguien por correo hace parte de la habilidad Reading.	5	1	2	8
		7%	3	3%
Interpreta la situación que se le plantea y logra conocer la competencia comunicativa que se está empleando.	5	1	2	8
		7%	3	3%
Promedio	5	1	2	8
		7%	3	3%

Figura 1. Promedio

Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? María está leyendo un artículo en inglés sobre la importancia de reciclar para el medio ambiente. Está subrayando las ideas principales y tomando notas para un resumen.



Análisis

De los 28 estudiantes correspondientes al 100% se observa que:

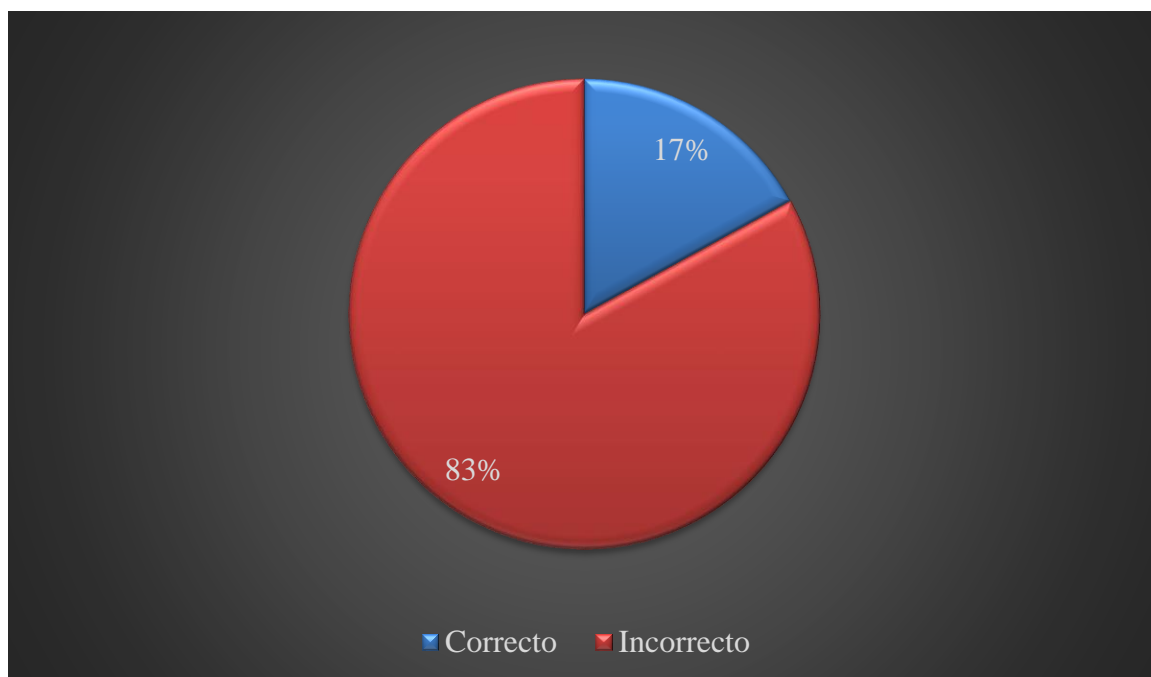
Reconoce el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación. Un 17% de los estudiantes logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación el otro 83% no logra identificarla.

Identifica que la acción de contarle un acontecimiento a alguien por correo hace parte de la habilidad Reading. Un 17% de los estudiantes logra identificar que contar algo hace parte de la acción de Reading, el otro 83% de los estudiantes no identifican la acción que se da en el acontecimiento.

Interpreta la situación que se le plantea y logra conocer la competencia comunicativa que se está empleando. Un 17% de los estudiantes logran reconocer el tipo de competencia que se lleva

en la situación, el otro 83% de los estudiantes no logran reconocer el tipo de situación comunicativa.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso es de un 17% el otro 83% de los estudiantes no logra identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación presentada.

El porcentaje más alto es de 83% de estudiantes no logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso.

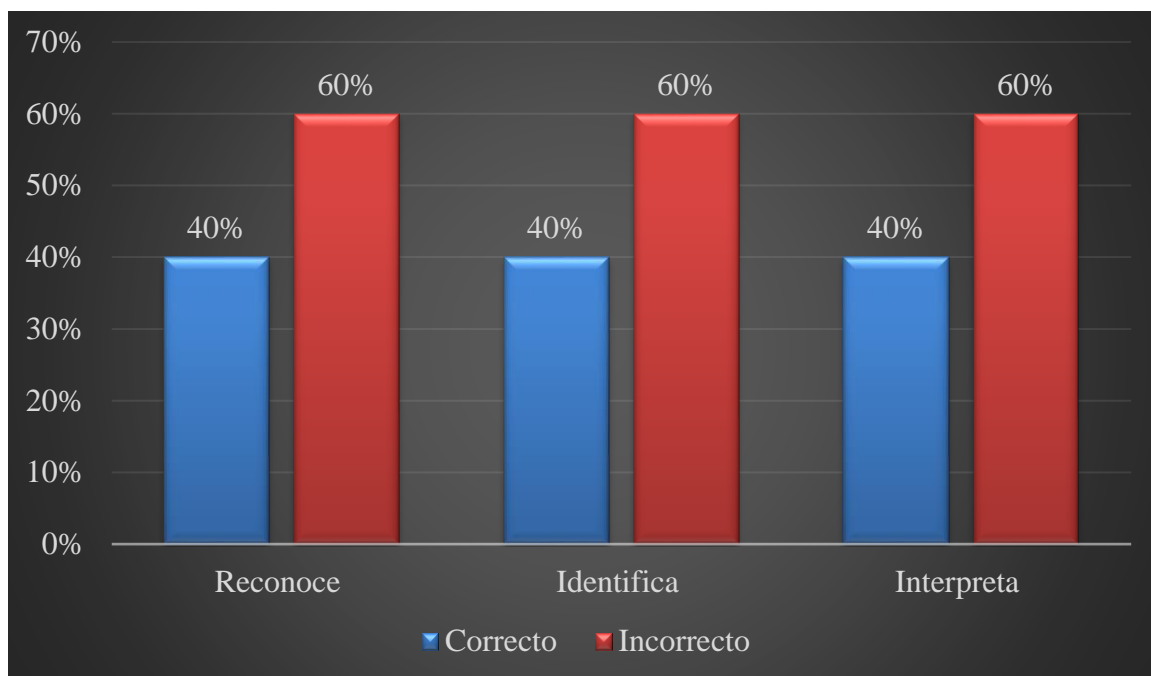
Pregunta N° 14

14. Pregunta. ¿qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%

Ana está teniendo una conversación en inglés con su compañero de clases sobre sus planes para las vacaciones de verano. Están discutiendo destinos, actividades y fechas.				
Reconoce el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación.	1	4	1	6
Identifica que la acción de contarle un acontecimiento a alguien por correo hace parte de la habilidad Speaking.	1	0%	7	0%
Interpreta la situación que se le plantea y logra conocer la competencia comunicativa que se está empleando.	1	4	1	6
Promedio	1	4	1	6
	1	0%	7	0%

Figura 1. Promedio

Pregunta. ¿qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? Ana está teniendo una conversación en inglés con su compañero de clases sobre sus planes para las vacaciones de verano. Están discutiendo destinos, actividades y fechas.



Análisis

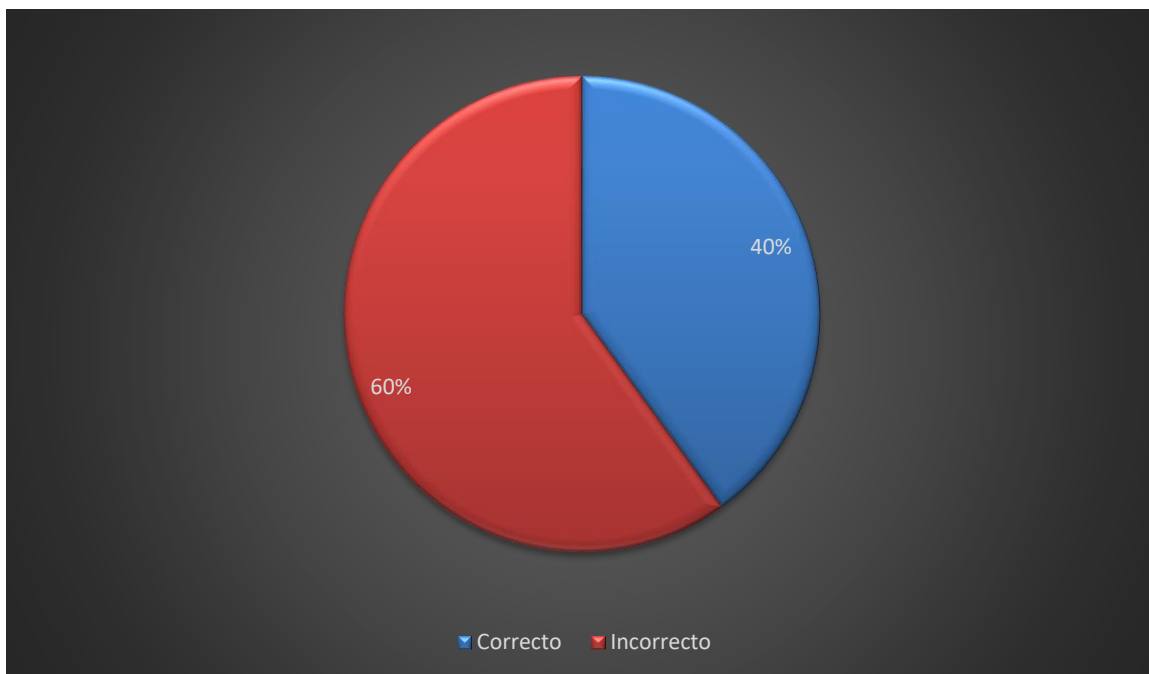
De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

Reconoce el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación un 40% de los estudiantes logran reconocer el tipo de competencia comunicativa, el otro 60% de los estudiantes no logra reconocerla.

Identifica que la acción de contarle un acontecimiento a alguien por correo hace parte de la habilidad Speaking. Un 40% de los estudiantes logra identificar que la acción que se lleva en la acción hace parte del Speaking, el otro 60% de los estudiantes.

Interpreta la situación que se le plantea y logra conocer la competencia comunicativa que se está empleando. Un 40% de los estudiantes logra interpretar la situación para identificar la situación comunicativa que se lleva, el otro 60% de los estudiantes no logra interpretar la situación planteada.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso es de 40% el otro 60% de los estudiantes no logra identificar el tipo de competencia.

El porcentaje más alto es de 60% de estudiantes no logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso.

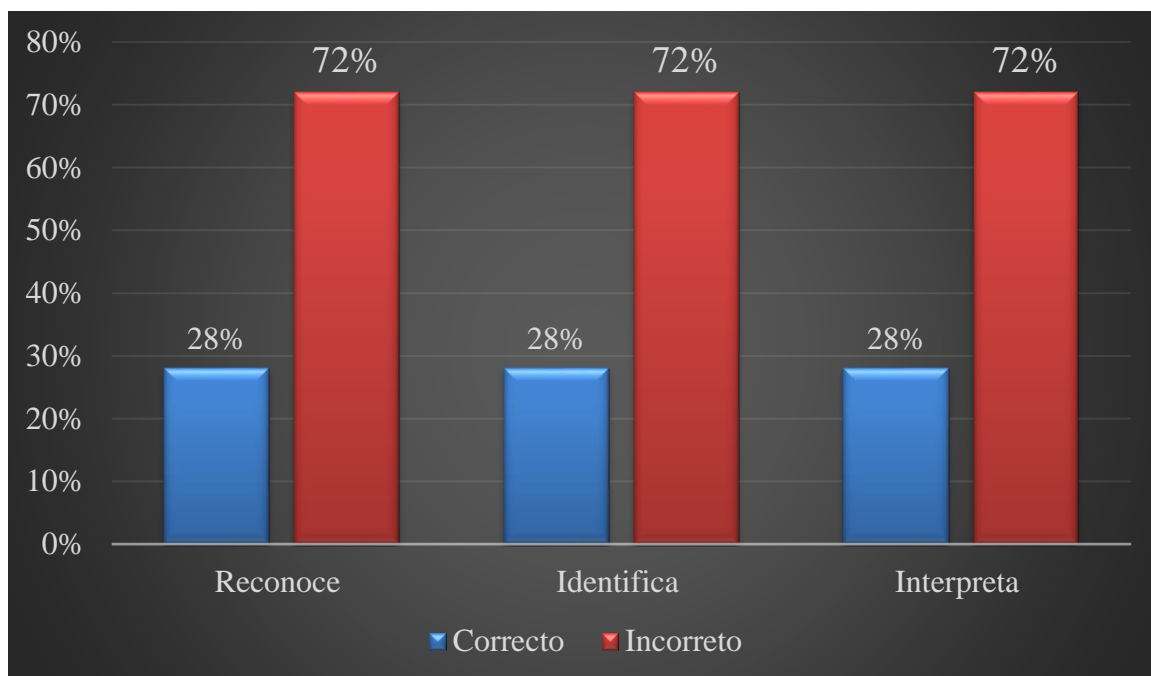
Pregunta N° 15

15. Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está desarrollando en la siguiente situación? Carlos está escuchando atentamente una grabación en inglés en la que le dan	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%

situaciones para resolver un rompecabezas. Debe seguir las indicaciones para armar el rompecabezas correctamente.				
Reconoce el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación.	8	2	2	7
	8%	0	2%	
Identifica que la acción de contarle un acontecimiento a alguien por correo hace parte de la habilidad Listening.	8	2	2	7
	8%	0	2%	
Interpreta la situación que se le plantea y logra conocer la competencia comunicativa que se está empleando.	8	2	2	7
	8%	0	2%	
Promedio	8	2	2	7
	8%	0	2%	

Figura 1. Promedio

Pregunta. ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está desarrollando en la siguiente situación? Carlos está escuchando atentamente una grabación en inglés en la que le dan situaciones para resolver un rompecabezas. Debe seguir las indicaciones para armar el rompecabezas correctamente.



Análisis

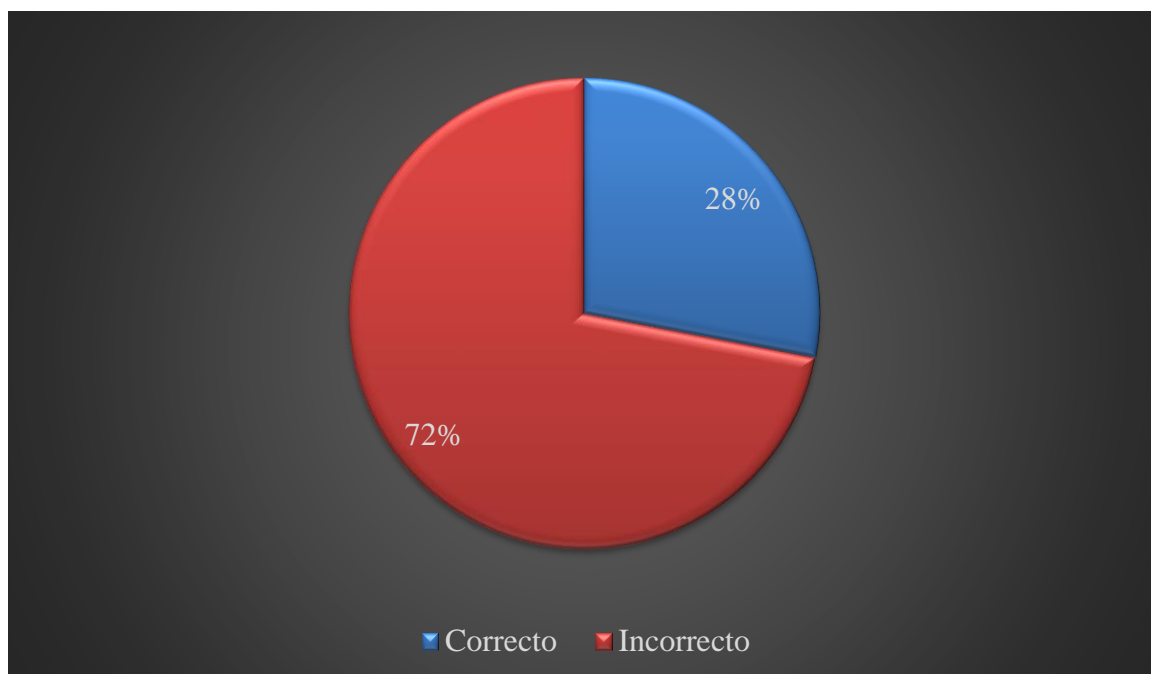
De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

Reconoce el tipo de competencia comunicativa que se lleva en la situación. Un 28% de los estudiantes reconocen el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso, el otro 72% de los estudiantes no lograron reconocer el tipo de competencia.

Identifica que la acción de contarle un acontecimiento a alguien por correo hace parte de la habilidad Listening. Un 28% de los estudiantes logran identificar que la acción hace parte de la acción comunicativa Listening, el otro 72% de los estudiantes no logra identificar la acción comunicativa.

Interpreta la situación que se le plantea y logra conocer la competencia comunicativa que se está empleando. Un 28% de los estudiantes logra interpretar la situación e identificar la competencia comunicativa, el otro 72%. De los estudiantes no logra interpretar e identificar le tipo de situación comunicativa que se lleva a cabo.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso es de 28% el otro 72% de los estudiantes no logran identificar el tipo de competencia comunicativa.

El porcentaje más alto es de 72% de estudiantes no logran identificar el tipo de competencia comunicativa que se lleva en el caso.

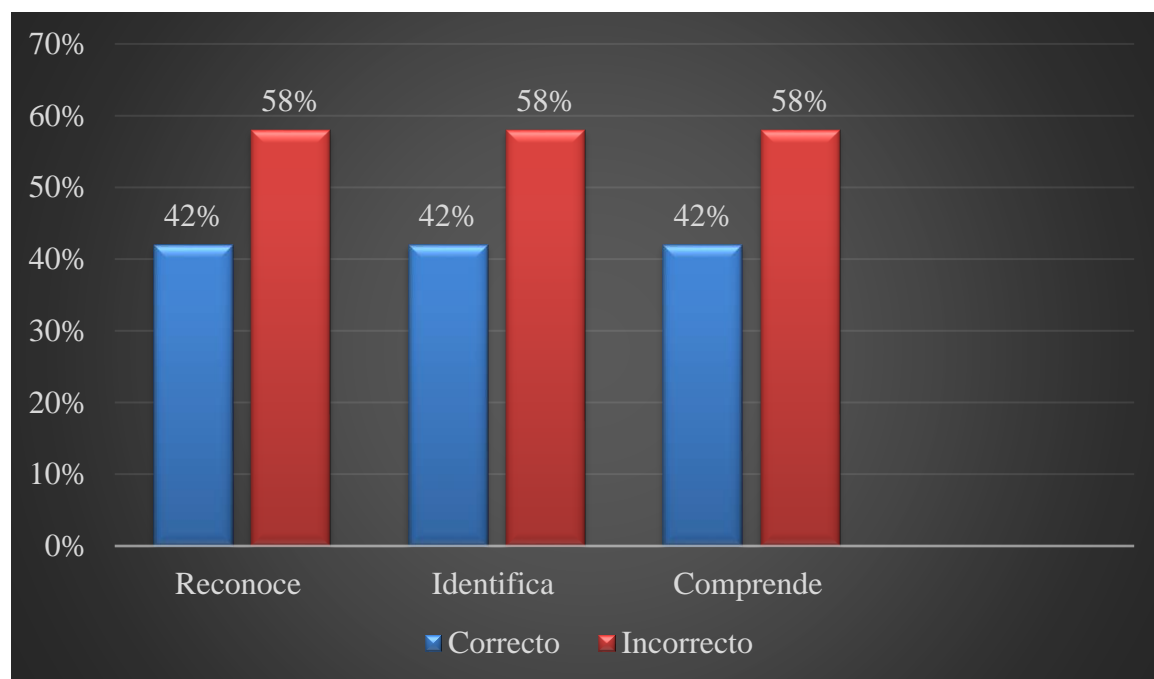
Pregunta N° 16

16. ¿Cómo pueden los juegos didácticos mejorar la comprensión lectora en inglés?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce que estos ayudan a comprender el significado de los textos.	1	4	1	5
	2	2%	8	8%

Identifica que el uso de los juegos didácticos mejora la comprensión y adaptación de la lectura de textos en inglés.	1	4	1	5
	2	2%	8	8%
Comprende que el uso de juegos didácticos fomenta la lectura de textos en inglés.	1	4	1	5
	2	2%	8	8%
Promedio	1	4	1	5
	2	2%	8	8%

Figura 1. Promedio

¿cómo pueden los juegos didácticos mejorar la comprensión lectora en inglés?



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

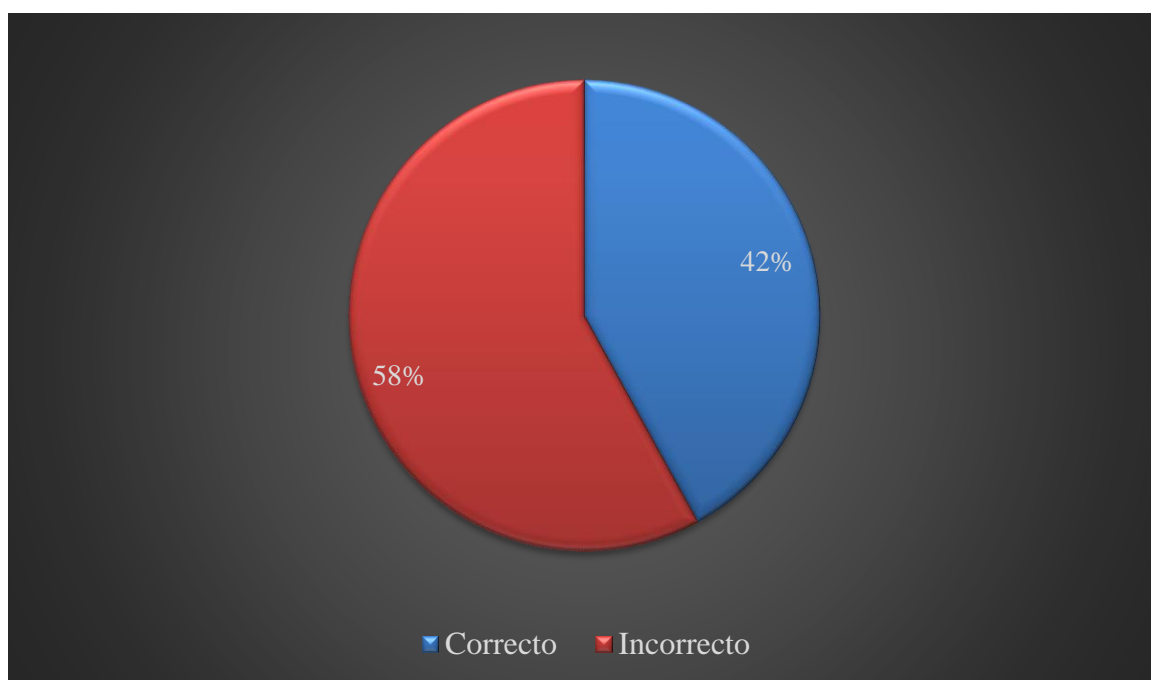
Reconoce que estos ayudan a comprender el significado de los textos. Un 42% de los

estudiantes logran reconocer que los juegos didácticos les ayudan a entender el significado de textos el otro 58% de los estudiantes no reconocen esta función de los juegos didácticos.

Identifica que el uso de los juegos didácticos mejora la comprensión y adaptación de la lectura de textos en inglés. Un 42% de los estudiantes identifican que el uso de juegos didácticos mejorar la comprensión del inglés, el otro 58% de los estudiantes no conocen esta función.

Comprende que el uso de juegos didácticos fomenta la lectura de textos en inglés. Un 42% de los estudiantes conocen que los juegos didácticos le ayudan a fomentar la lectura de textos en inglés, el otro 58% de los estudiantes no conocen esta función de los juegos didácticos.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar que el uso del juego didáctico fomenta la comprensión de lectura en inglés es de 42%, el otro 58% de los estudiantes no logran identificar que el juego didáctico fomenta la lectura en inglés.

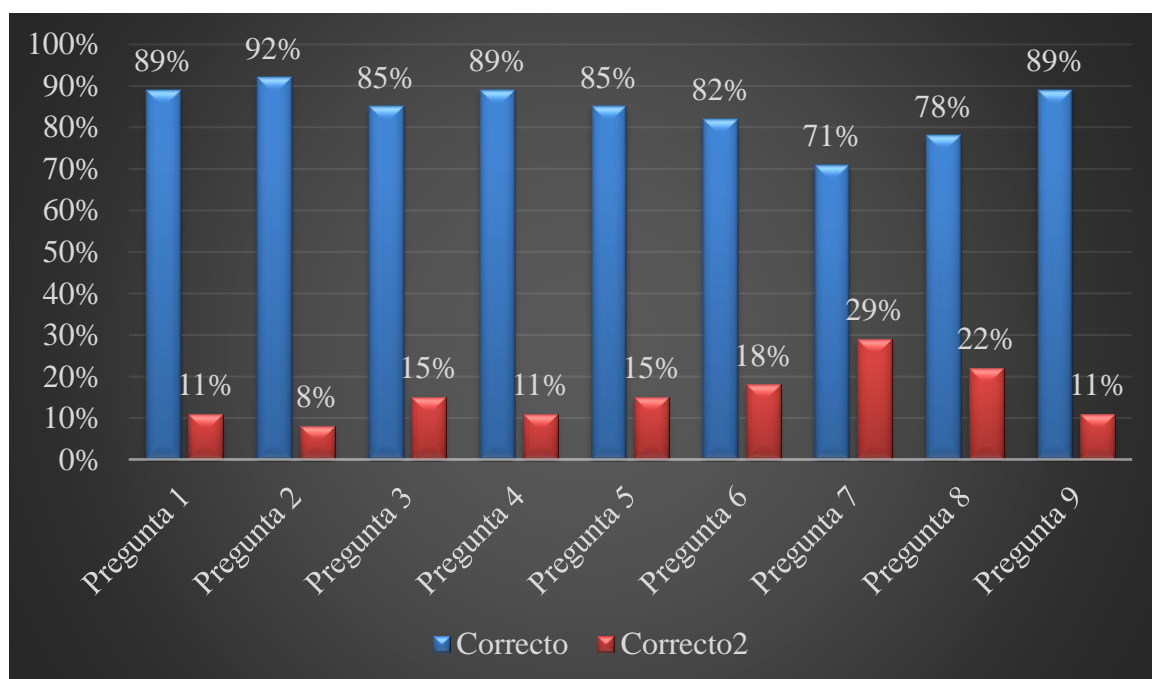
El porcentaje más alto es de 58% de estudiantes no reconocen que el juego didáctico fomenta la comprensión de textos en inglés.

10.2. 9.2. Encuesta en inglés. Evaluación pre test

Preguntas	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
¿Qué significa Listening?	25	89%	3	11%
¿Qué significa Writing?	26	92%	2	8%
¿Qué significa Speaking?	24	85%	4	15%
¿Qué significa Reading?	25	89%	3	11%
Leer y comprender lo que dice la siguiente frase.	24	85%	4	15%
Leer y comprender lo que dice la siguiente frase.	23	82%	5	18%
Organizar las letras correctamente para formar la palabra correcta en inglés.	20	71%	8	29%
Los estudiantes deberán comprender lo que dicen las	22	78%	6	22%

descripciones y escribir F si es falso y V si es verdadero.				
Comprender la siguiente frase que describe un habito	25	89%	3	11%
Promedio	23	82%	5	18%

Figura 1. Promedio



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

Un 89% de los estudiantes conoce el significado de Listening y el otro 11% no logro reconocer este significado.

Un 92% de los estudiantes conoce el significado de Writing y el otro 8% no logro reconocer este significado.

Un 85% de los estudiantes conoce el significado de Speaking y el otro 15% no logro reconocer este significado.

Un 89% de los estudiantes conoce el significado de Reading y el otro 11% no logro reconocer este significado.

Un 85% de los estudiantes logra comprender el significado de las frases que se le dan el otro 15% no lo logro comprender el significado de la frase.

Un 82% de los estudiantes logra comprender el significado de las frases que se le dan el otro 18% no lo logro identificar e significado de la frase que se le presento.

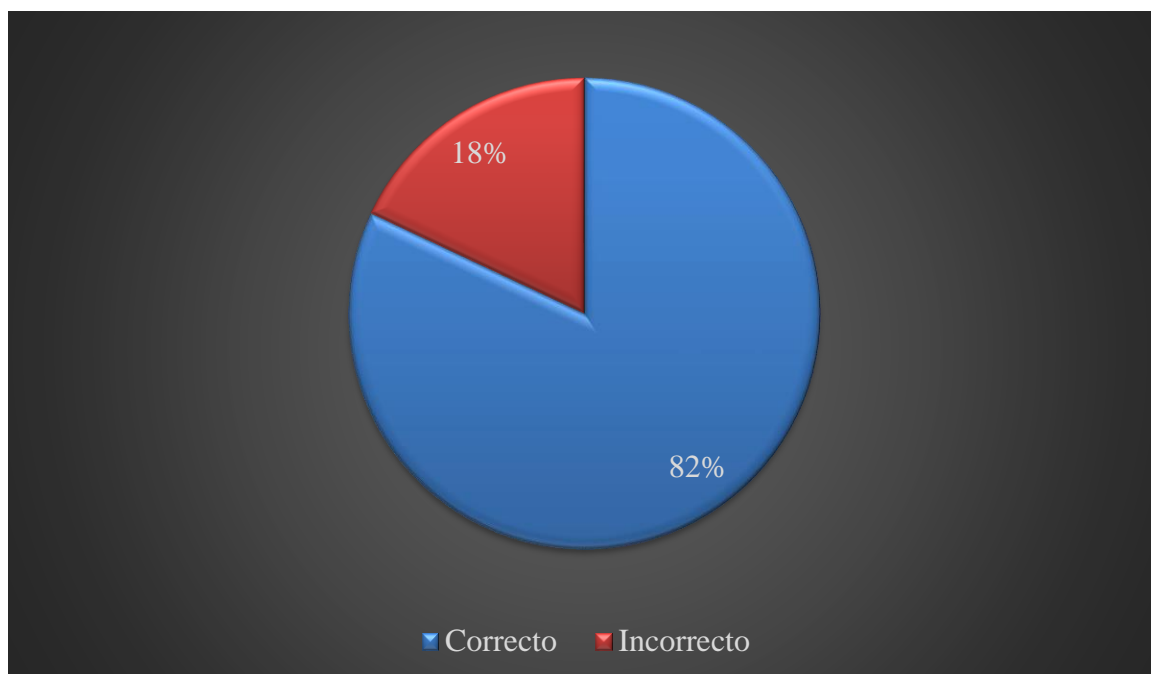
Un 71% de estudiantes logro organizar correctamente las palabras a partir de las letras que se le dieron el otro 29% no lo logro organizar correctamente las letras para organizar las palabras.

Un 78% lograron identificar si las descripciones y decir si eran falsas o verdaderas el otro 22% no lo logro identificar si la situación era falsa o verdadera.

Un 89% de los estudiantes logro comprender lo que decía la frase en inglés relacionado con un habito el otro 18% no lo logro comprender el significado del habito que se le presento.

El porcentaje más alto es de 92% el cual conoce que es el significado del Writing.

Figura 2. Promedio



Análisis

Como se muestra en la figura se encontró que los estudiantes mejoraron la capacidad de comunicarse en inglés haciendo uso de las 4 capacidades comunicativas es de 82% el otro 18% de los estudiantes, aunque no lograron mejorar de una manera efectiva la capacidad de comunicarse tuvieron avances muy significativos en la mejora de las competencias comunicativas del inglés.

El porcentaje más alto es 82% en donde los estudiantes lograron mejorar las cuatro competencias comunicativas con ayuda de la realidad aumentada y el juego didáctico.

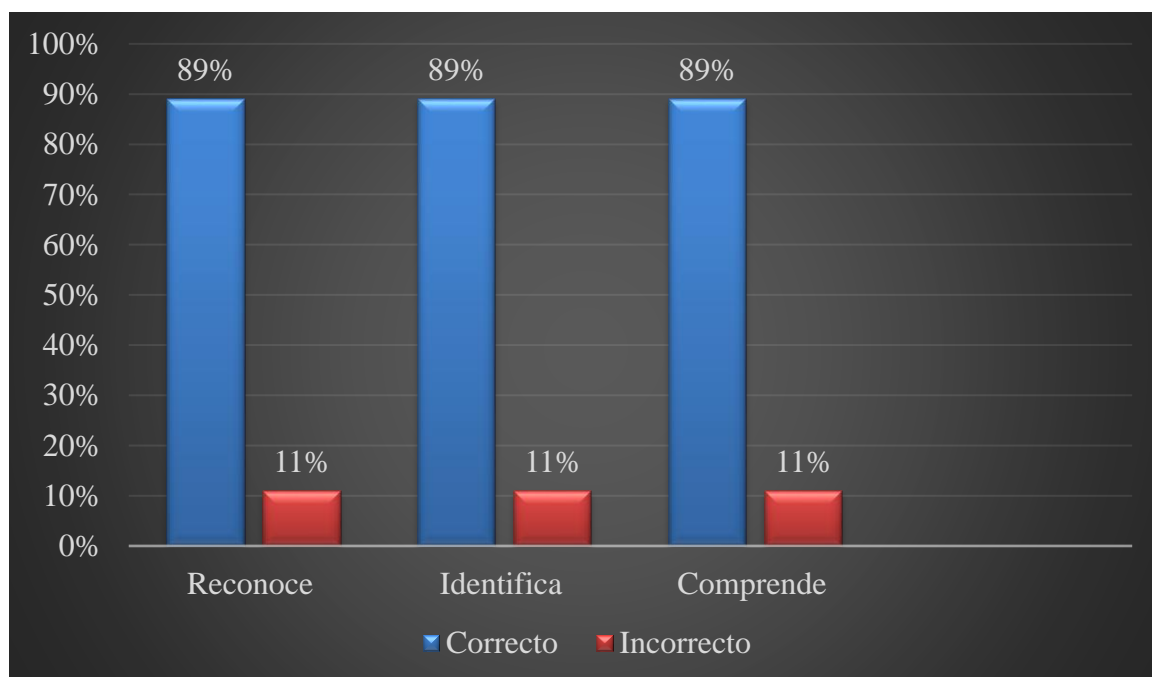
Pregunta N° 1

¿Qué es el Listening?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce qué es el Listening.	25	89%	3	11%
Identifica cuando alguien realiza la acción de Listening.	25	89%	3	11%

Comprende vocabulario básico al practicar Listening.	25	89%	3	11%
Promedio	25	89%	3	11%

Figura 1. Promedio

¿Qué es el Listening?



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

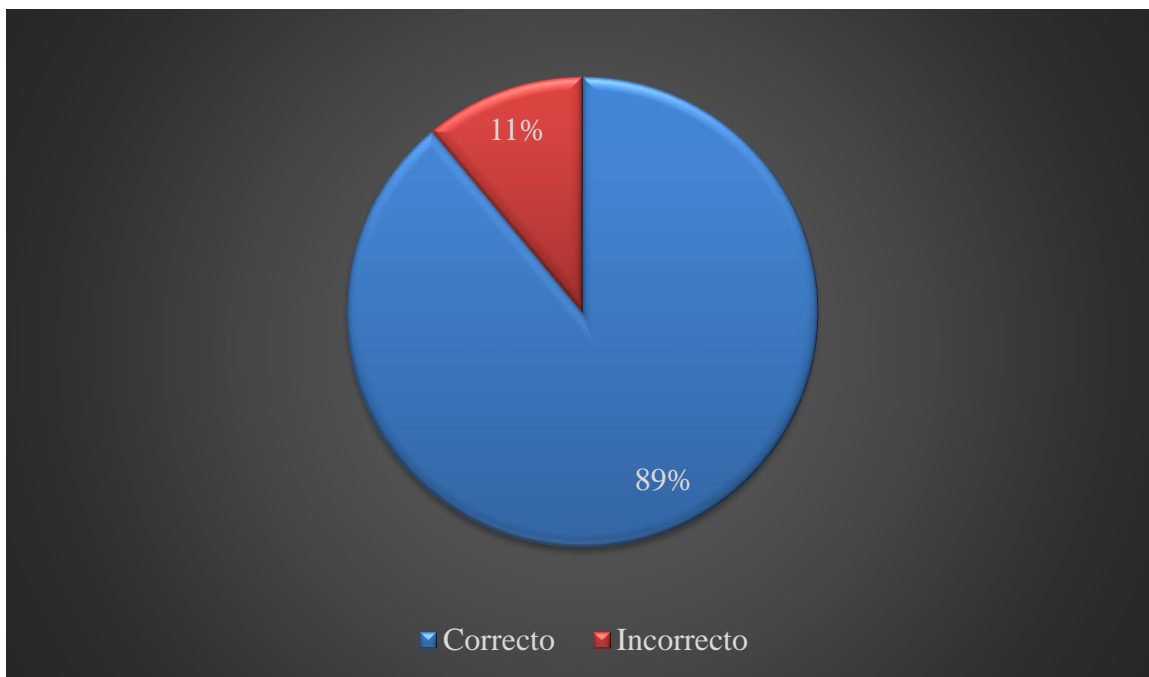
Reconoce qué es el Listening. Un 89% de los estudiantes logro reconocer el significado de Listening, el otro 11% no logro reconocer el significado de esta palabra.

Identifica cuando alguien realiza la acción de Listening. Un 89% de los estudiantes logra reconocer la acción que está relacionada con el Listening, en cambio el otro 11% de los estudiantes no logran reconocer esta acción.

Comprende vocabulario básico al practicar Listening. Un 89% de los estudiantes

comprenden vocabulario nuevo para después practicarlo cuando le estén hablando, el otro 11% de los estudiantes no logra comprender este vocabulario.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar cual es el significado de la palabra Listening en inglés es de un 89% el otro 11% de los estudiantes no logran identificar el significado de esta palabra.

El porcentaje más alto es de 89% de estudiantes reconocen el significado de la palabra Listening en inglés.

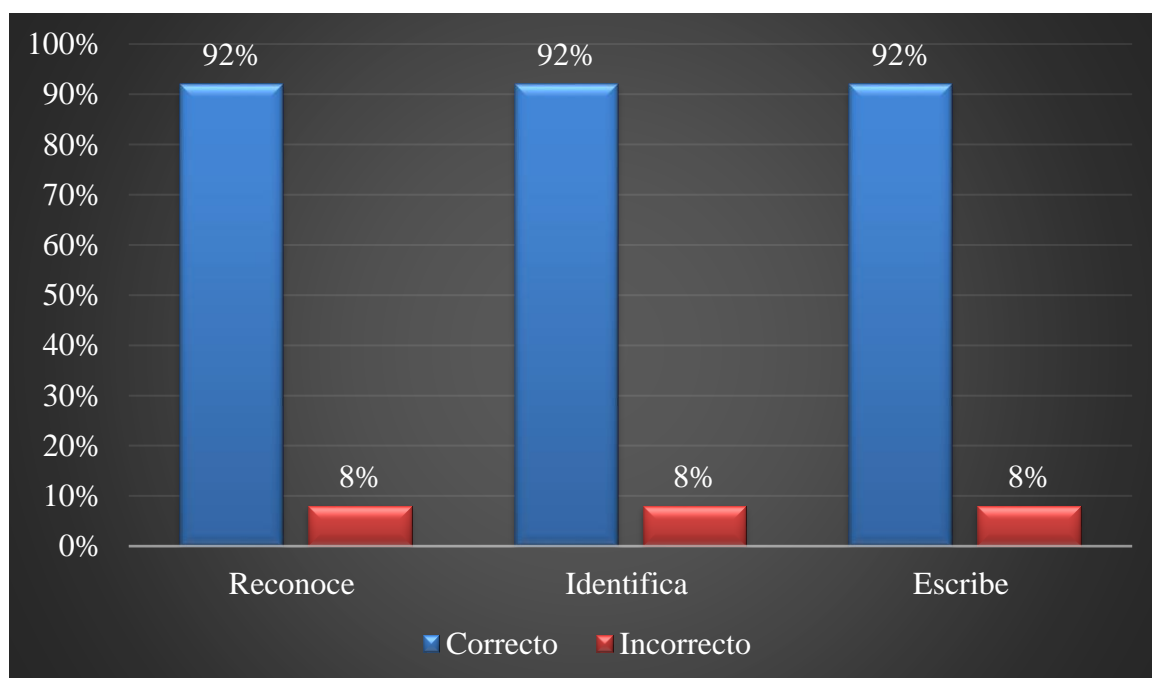
Pregunta N° 2

¿Qué significa Writing?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce qué es el Writing.	26	92%	2	8%

Identifica cuando alguien realiza la acción de Writing.	26	92%	2	8%
Escribe frases cortas en inglés.	26	92%	2	8%
Promedio	26	92%	2	8%

Figura 1. Promedio

¿Qué significa Writing?



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

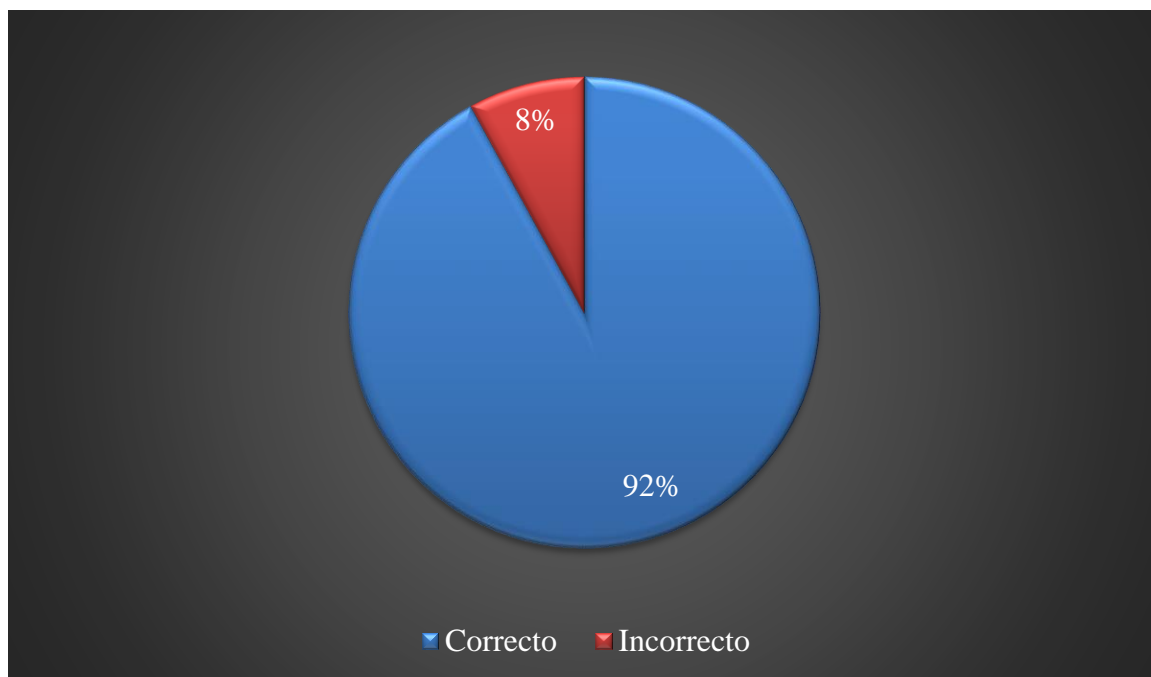
Reconoce qué es el Writing: Reconoce el significado de la palabra Writing 92%; y el 8% restante desconoce completamente este término.

Identifica cuando alguien realiza la acción de Writing: El 92% de la población cuenta con la capacidad de identificar la acción de writing; sin embargo, el otro 8% restante no desarrollo

dicha capacidad.

Escribe frases cortas en inglés. El 92% de los estudiantes es capaz de escribir frases cortas en inglés, a diferencia del otro 8% que un no adquiere esta habilidad.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar cual es el significado de la palabra Writing en inglés. Correcto 92%; Incorrecto 8%.

El porcentaje más alto es de 92% de estudiantes reconocen el significado de la palabra Writing en inglés.

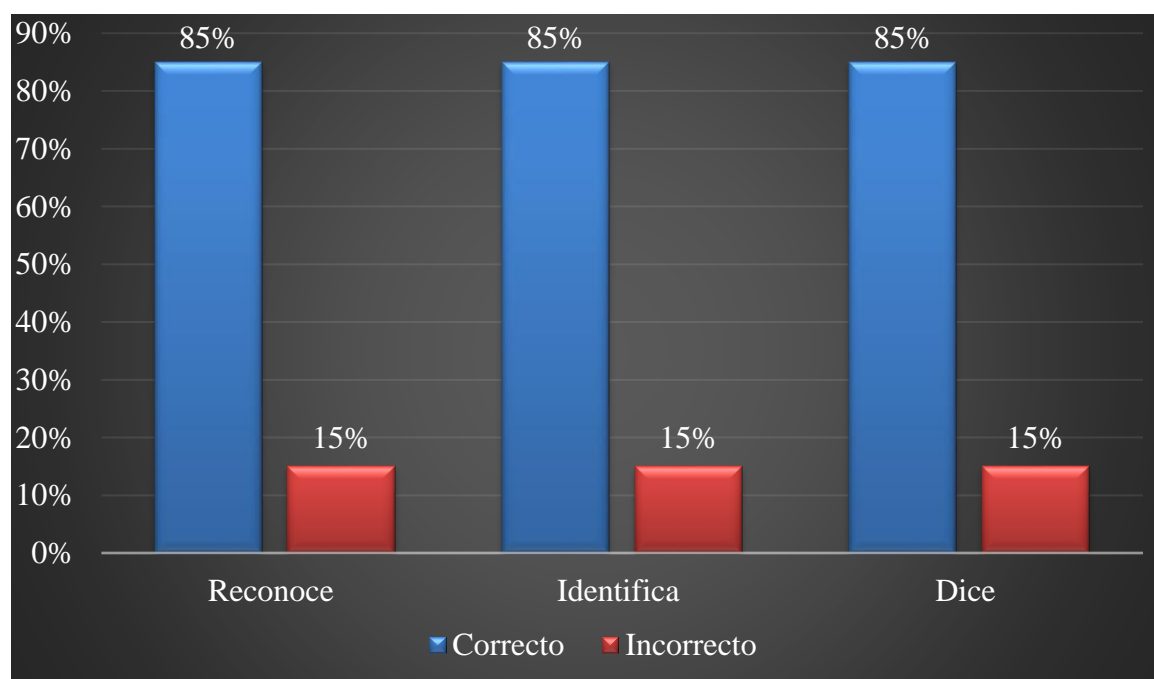
Pregunta N°3

¿Qué significa Speaking?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%

Reconoce que es el Speaking.	24	85%	5	15%
Identifica cuando alguien realiza una acción de Speaking.	24	85%	5	15%
Dice frases cortas o largas en inglés.	24	85%	5	15%
Promedio	24	85%	5	15%

Figura 1. Promedio

¿Qué significa Speaking?



Análisis

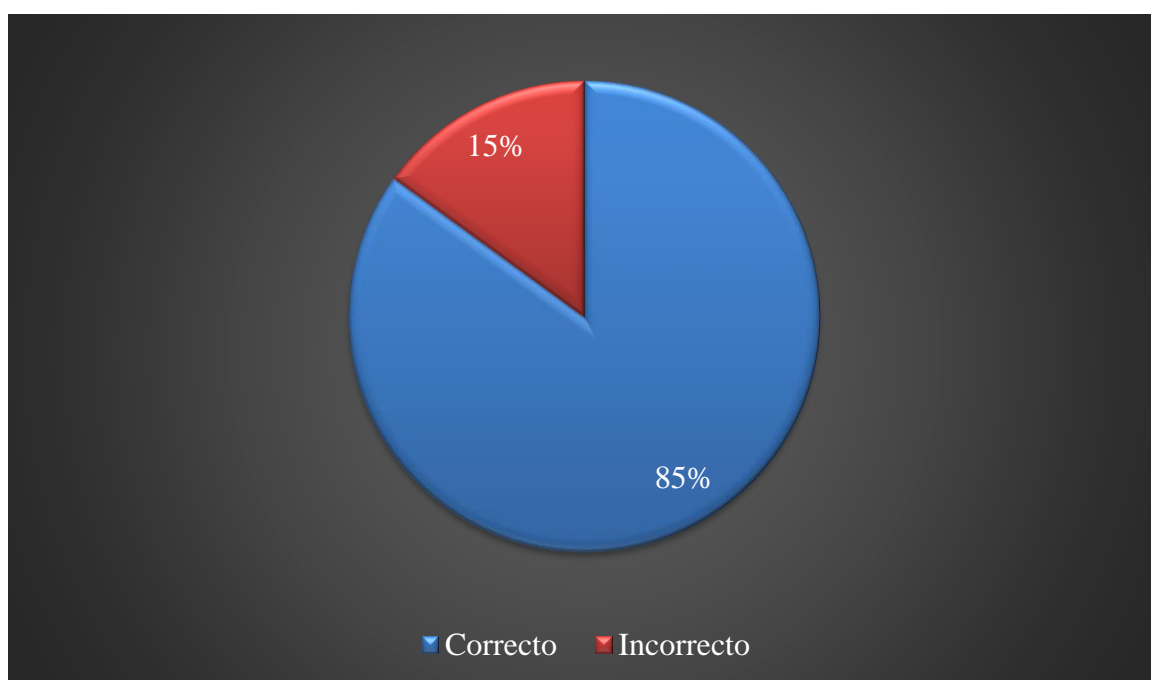
De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

Reconoce qué es el Speaking: Reconoce el significado de la palabra Speaking 85%; y el 15% restante desconoce completamente este término.

Identifica cuando alguien realiza una acción de Speaking: El 85% de la población cuenta con la capacidad de identificar cuando alguien realiza esta acción; sin embargo, el otro 15% restante no desarrollo dicha capacidad.

Dice frases cortas o largas en inglés. El 85% de los estudiantes es capaz de decir frases cortas o largas en inglés, a diferencia del otro 15% que un no adquiere esta habilidad.

Figura 2. Promedio



Análisis

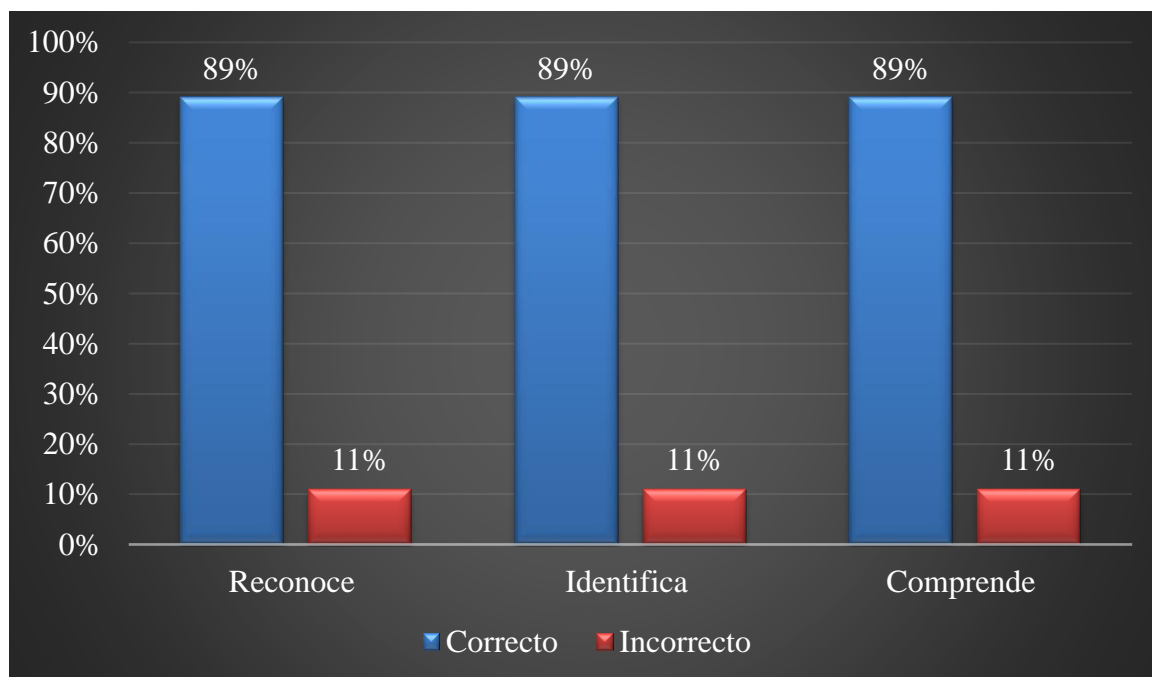
Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar cual es el significado de la palabra Speaking en inglés. Correcto 85%; Incorrecto 15%.

El porcentaje más alto es de 85% de estudiantes reconocen el significado de la palabra Speaking en inglés.

Pregunta N° 4

¿Qué significa Reading?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Reconoce que es el Reading.	25	89%	3	11%
Identifica cuando alguien realiza una acción de Reading.	25	89%	3	11%
Comprende lo que dicen textos cortos y largos en inglés.	25	89%	3	11%
Promedio	25	89%	3	11%

Figura 1. Promedio



Análisis

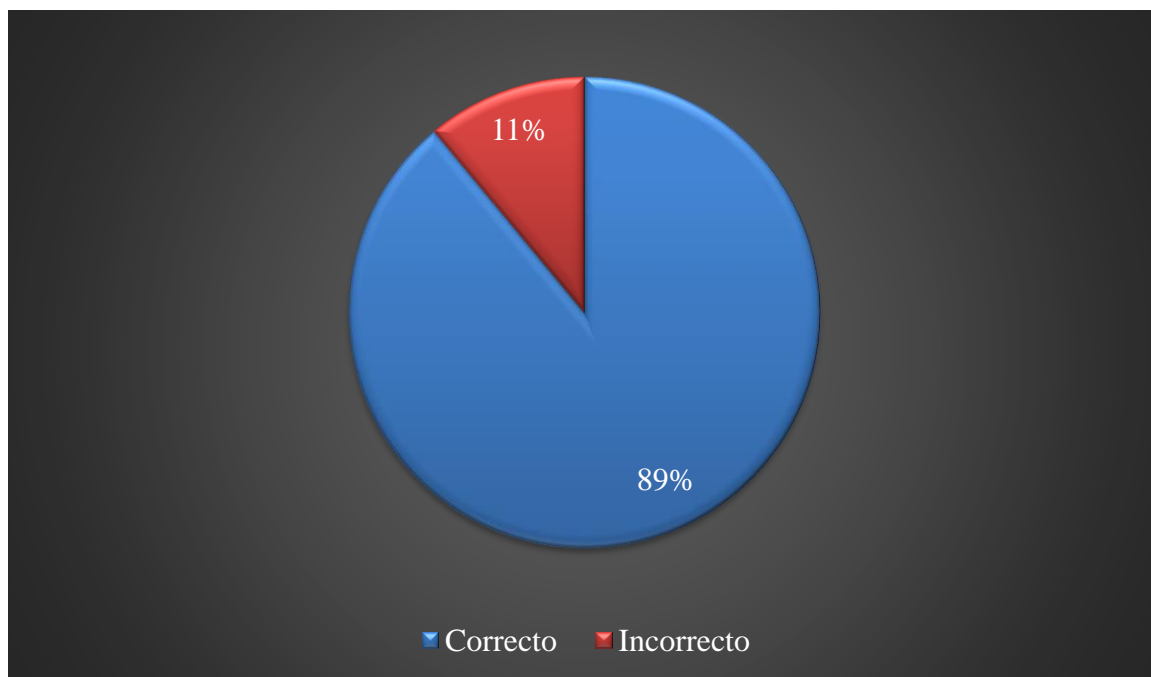
De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa sobre la respuesta a la pregunta ¿Qué significa Speaking? Que:

Reconoce que es el Reading: el 89% de la población conoce el significado de dicha palabra; a diferencia del otro 11% restante que no ha adquirido este vocabulario.

Identifica cuando alguien realiza una acción de Reading. El 89% de la población cuenta con la capacidad de identificar esta acción; mientras que el 11% restante aún no tiene dicha capacidad.

Comprende lo que dicen textos cortos y largos en inglés. Tienen la capacidad de comprender lo que dicen algunos textos cortos, esto se evidencia en el 89% de la población, sin embargo, el 11% restantes no logra traducir el contenido de un texto.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran identificar cual es el significado de la palabra Reading en inglés. Correcto 89%; Incorrecto 11%.

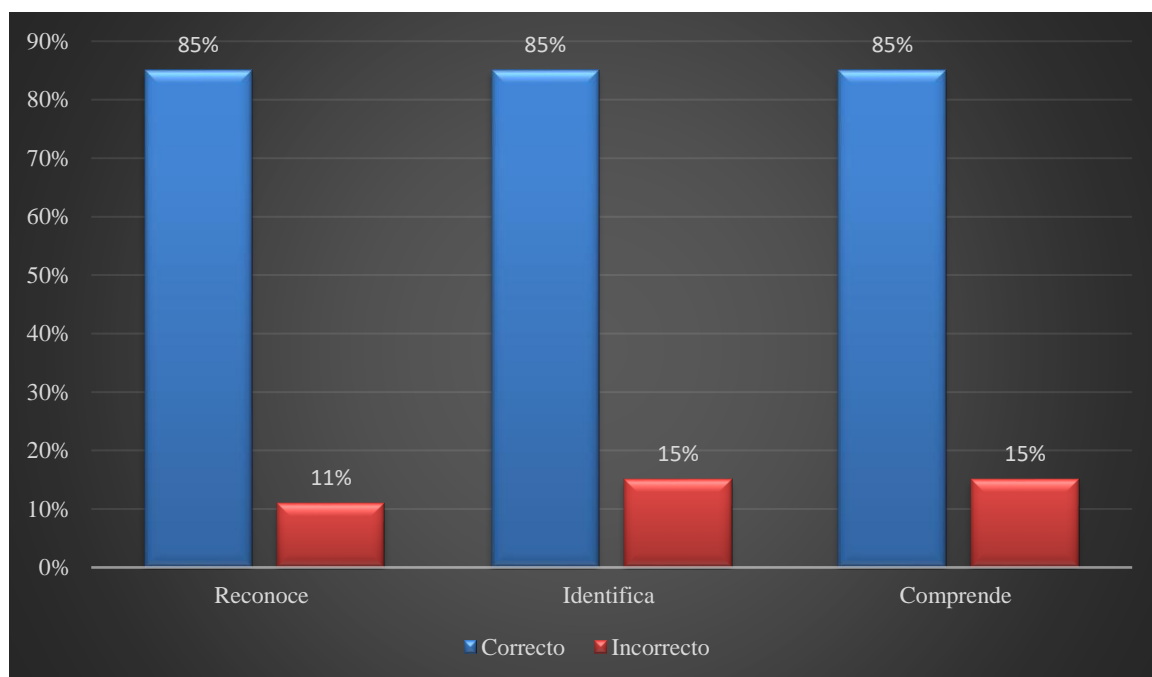
El porcentaje más alto es de 89% de estudiantes reconocen el significado de la palabra

Reading en inglés.

Pregunta N° 5

Lee y comprende lo que dice la frase: The flag of the United States is blue and White.	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Lee la frase	24	85%	4	15%
Comprende el contenido de la frase.	24	85%	4	15%
Traduce la frase al español.	24	85%	4	15%
Promedio	24	85%	4	15%

Figura 1. Promedio



Análisis

De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

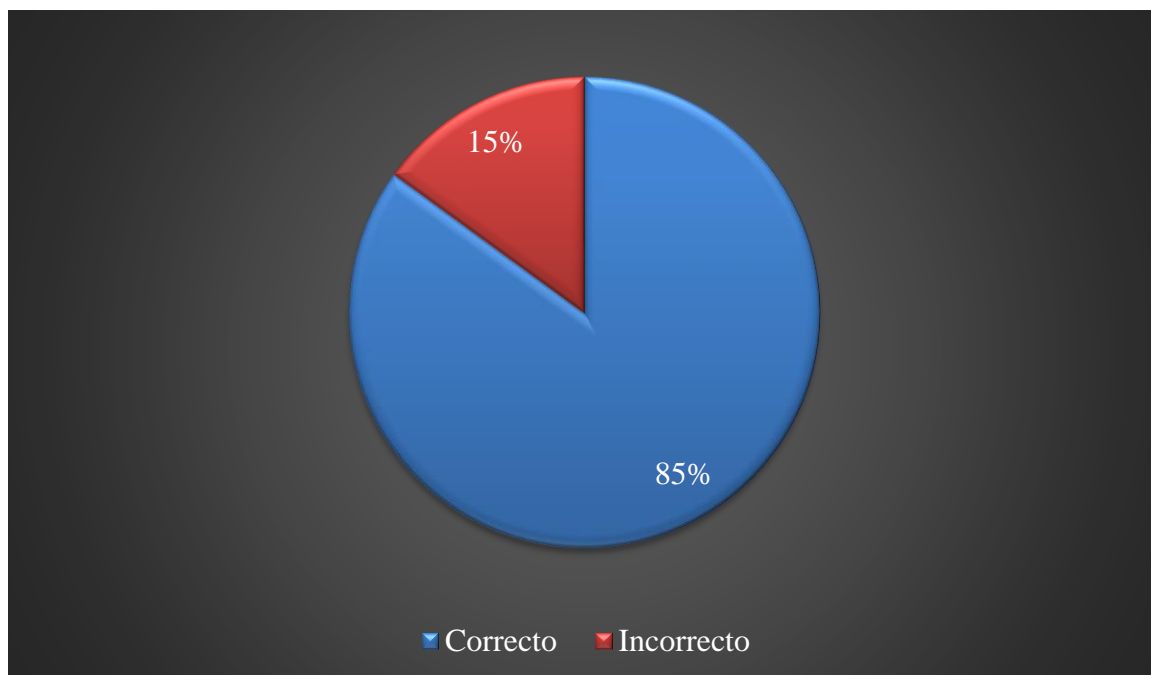
Respecto al ítem 5. Lee y comprende lo que dice la frase: The flag of the United States is blue and White.

Lee la frase. El 85% de la población cuenta con la idoneidad para leer la frase, por otro lado, el otro 15% no cuenta con la idoneidad.

Comprende el contenido de la frase. El 85% de los estudiantes es capaz de comprender el contenido de la frase; y el 15% de esta no logra hacer lo mencionado anteriormente.

Traduce la frase al español. El 85% de los estudiantes cuenta con la capacidad de traducir la frase y el otro 15% aun no la traduce.

Se puede visualizar, que el 85% de la población (que equivale a 24 estudiantes) respondieron la pregunta N°5 correctamente y el otro 15% (que equivale a 4 estudiantes) la respondieron mal.

Figura 2. Promedio**Análisis**

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran leer y comprender el contenido de la frase son el 85% de la población y 15% restante no leen ni comprende el contenido de dicha frase.

El porcentaje más alto es de 85% de estudiantes reconocen el significado de la palabra Reading en inglés.

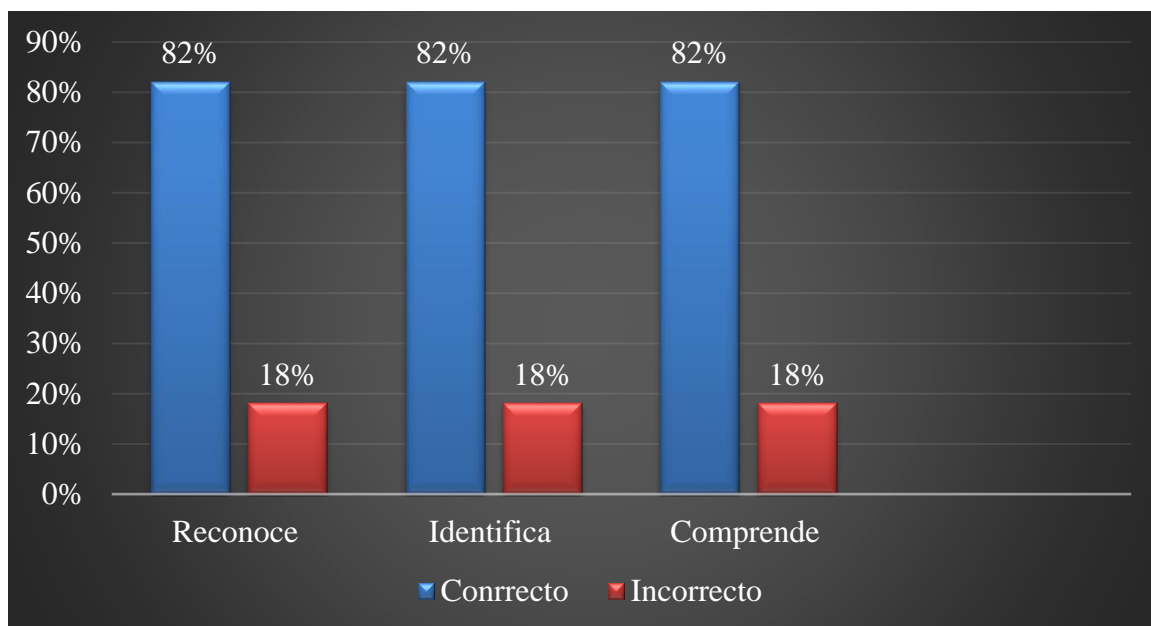
Pregunta N°6

6. lee y comprende lo que dice la frase: ¿excuse me, could you tell me where this boarding room is?	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%

Leer la frase.	23	82%	5	18%
Comprende el contenido de la frase.	23	82%	5	18%
Traduce la frase a español.	23	82%	5	18%
Promedio	23	82%	5	18%

Figura 1. Promedio.

Lee y comprende lo que dice la frase: ¿excuse me, could you tell me where this boarding room is?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

Se identifica si el estudiante responde a la pregunta de lee y comprende lo que dice la frase:

¿excuse me, could you tell me where this boarding room is?

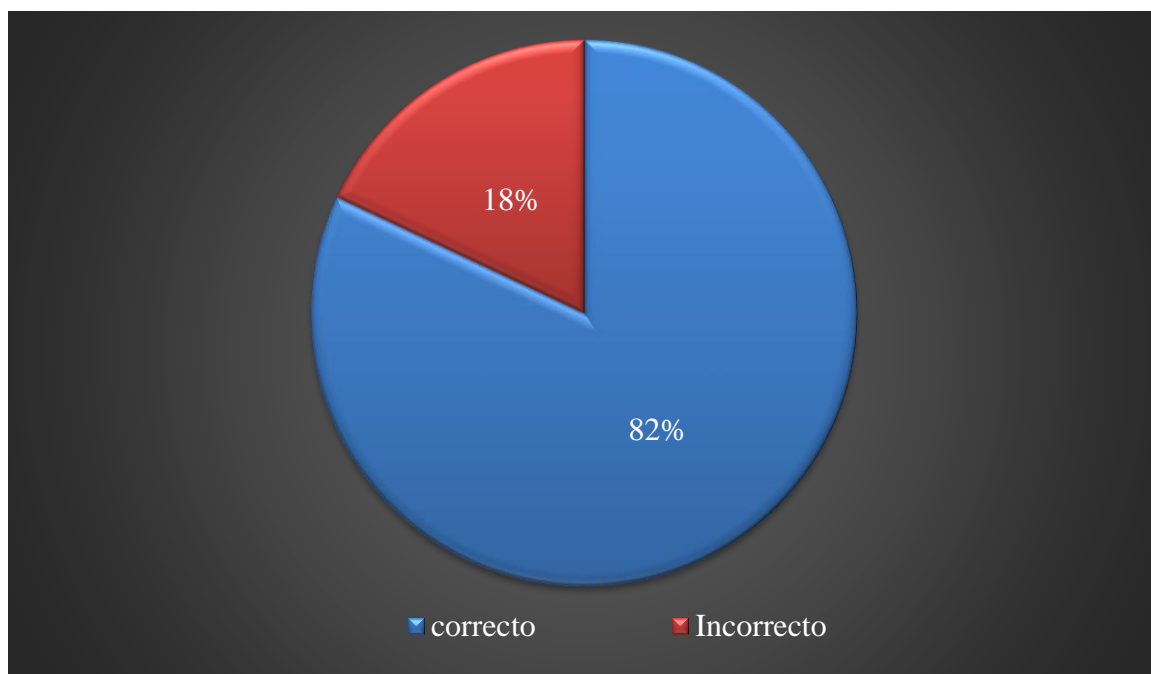
Lee la frase. El 82% de la población cuenta con la idoneidad para leer la frase, por otro lado, el otro 18% no cuenta con la idoneidad.

Comprende el contenido de la frase. El 82% de los estudiantes es capaz de comprender el contenido de la frase; y el 18% de esta no logra hacer lo mencionado anteriormente.

Traduce la frase al español. El 82% de los estudiantes cuenta con la capacidad de traducir la frase y el otro 18% aun no la traduce.

Se puede visualizar, que el 82% de la población (que equivale a 23 estudiantes) respondieron la pregunta N°6 correctamente y el otro 18% (que equivale a 5 estudiantes) la respondieron mal

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto a la pregunta: lee y comprende lo que dice la frase: ¿excuse me, could you tell me where this boarding room is? se puede observar que el 82% de la población que equivale a 23 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 18% de la población que corresponde a 5 estudiantes respondieron incorrectamente.

Es así como se puede llegar a la conclusión de que más de la mitad de la población adquirieron el aprendizaje esperado.

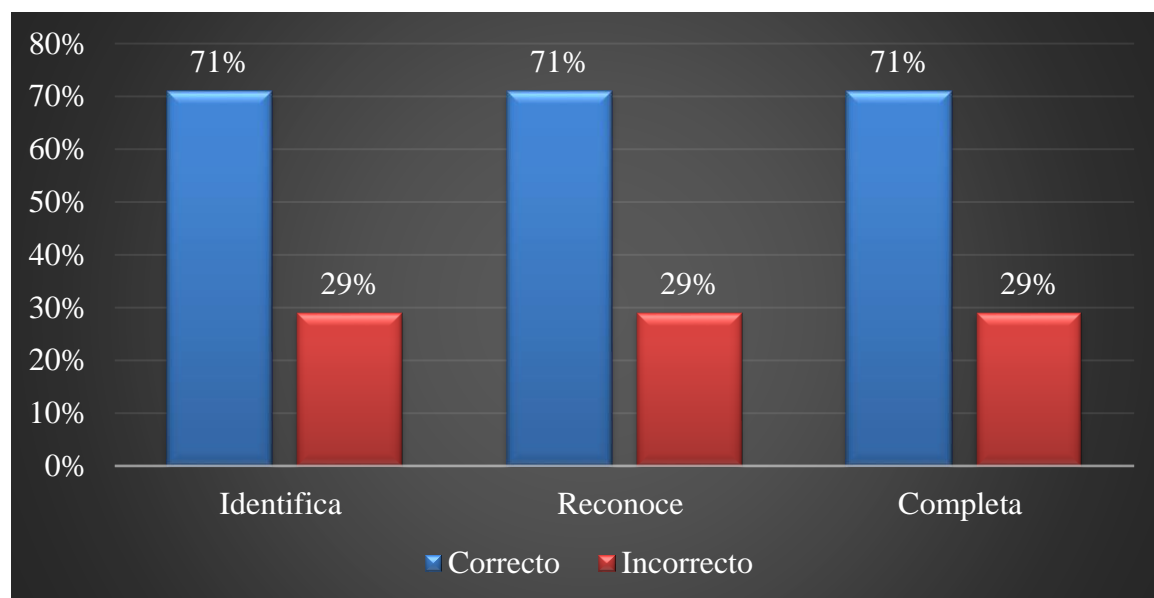
Pregunta N° 7

7. organizar las letras correctamente para formar la palabra en inglés.	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Identifica la manera correcta de cómo debe ir escrita la palabra en inglés.	20	71%	4	8%

Reconoce a partir del significado como la palabra que debe formar en inglés.	20	71%	4	8%
Completa más de cuatro palabras correctamente que se le dan en la pregunta.	20	71%	4	8%
Promedio	20	71%		8%

Figura 1 promedio

Organizar las letras correctamente para formar la palabra en inglés.



Análisis

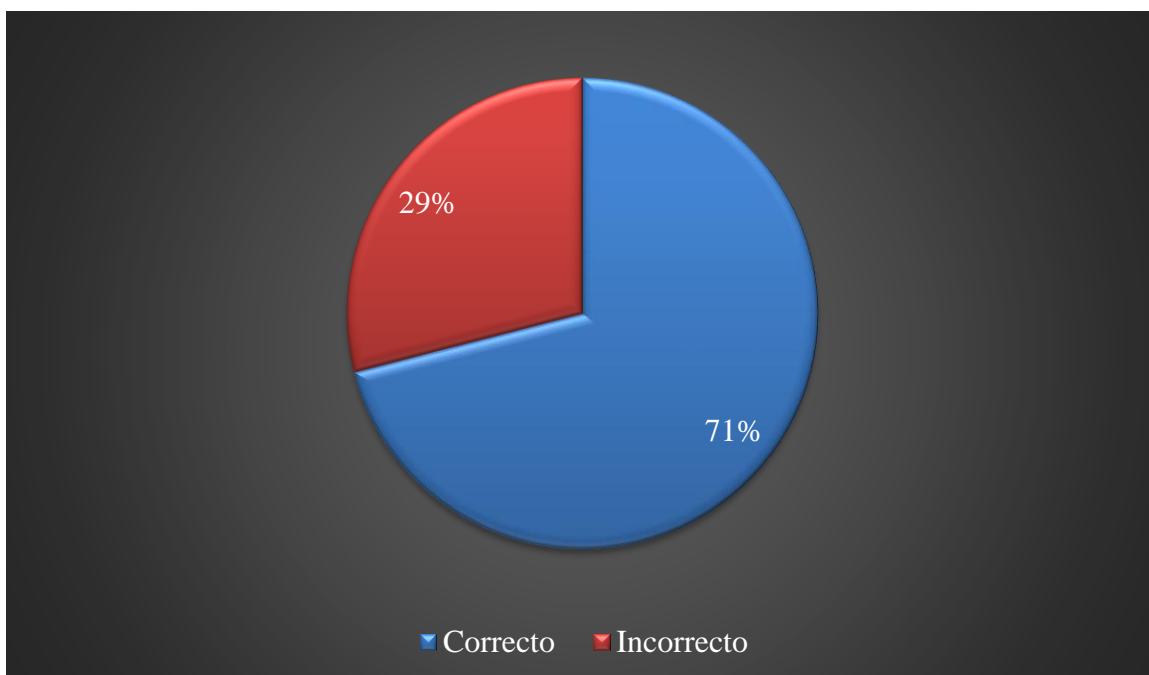
De los 28 estudiantes equivalentes al 100% se observa que:

Identifica la manera correcta de cómo debe ir escrita la palabra en inglés. El 71% de la población identifica la manera correcta para escribir la palabra, más el otro 29% no logra hallar la manera de hacerlo.

Reconoce a partir del significado como es la palabra que debe formar en inglés. El 71% de los estudiantes reconoce la palabra que debe formar, el otro 29% no es capaz de ordenar la palabra.

Escribe Completa más de cuatro palabras correctamente que se le dan en la pregunta. El 71% de la población es capaz de escribir en el orden correcto más de cuatro palabras, sin embargo, el otro 29% ha escrito bien menos de tres palabras.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto al promedio de la pregunta se encontró que los estudiantes que logran organizar las letras para formar palabras de manera correcta en inglés son de 71% y el otro 29% se le dificulta un poco la organización de dichas palabras.

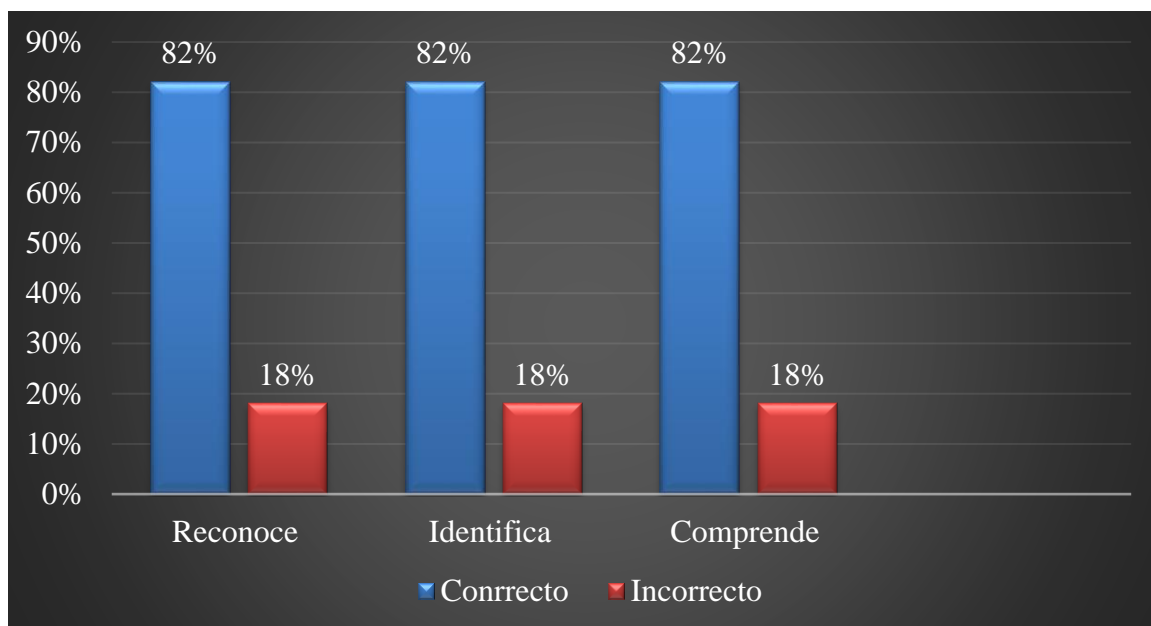
El porcentaje más alto es de 71% de estudiantes logran organizar de manera correcta más de 4 palabras en inglés.

Pregunta N°8

8. Comprende la frase descriptiva y coloca al frente verdadero o falso.	Correcto		Incorrecto	
	F	%	F	%
Leer la frase.	22	78%	6	22%
Comprende el contenido de la frase.	22	78%	6	22%
Responder verdadero o falso	22	78%	6	22%
Promedio	22	78%	6	22%

Figura 1. Promedio.

Lee y comprende lo que dice la frase: ¿excuse me, could you tell me where this boarding room is?



Análisis

De los 28 estudiantes que equivalen al 100%, se observa que:

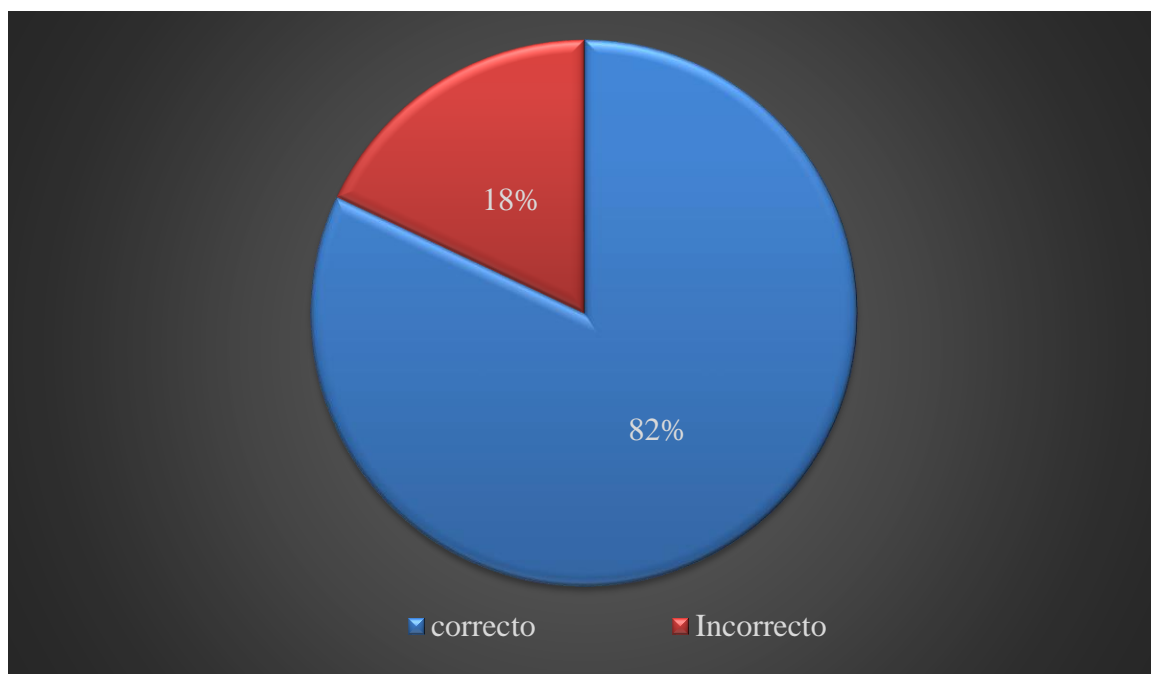
Un 82% de los estudiantes lee la frase y la entiende de manera que puede dar respuesta a esta, el otro 18% no logra realizar este proceso.

Un 82% de los estudiantes logra identificar el significado que se le presenta en la frase el otro 18% no logra encontrar este significado.

El 82% de los estudiantes lograr descifrar si es falso o verdadero el otro 18% de los estudiantes no lograr descifrar la respuesta a la situación.

Se puede visualizar, que el 82% de la población (que equivale a 23 estudiantes) respondieron la pregunta N°6 correctamente y el otro 18% (que equivale a 5 estudiantes) la respondieron mal.

Figura 2. Promedio



Análisis

Con respecto a la pregunta: lee y comprende lo que dice la frase: ¿excuse me, could you tell me where this boarding room is? se puede observar que el 82% de la población que equivale a 23 estudiantes han respondido correctamente esta pregunta. De igual forma, el otro 18% de la población que corresponde a 5 estudiantes respondieron incorrectamente.

Es así como se puede llegar a la conclusión de que más de la mitad de la población adquirieron el aprendizaje esperado.

11. Conclusiones

En un mundo lleno de tecnología, es difícil atraer la atención del estudiante sin la ayuda de medios innovadores que sirvan de puente entre él y los nuevos conocimientos. La ausencia de los mismos impide que el ambiente de aprendizaje sea agradable, tornándose en un lugar sin luz, donde los niños esperan únicamente el sonido de la campana para salir de allí. Esto se da, por la falta de transformación en el estilo de enseñanza conllevando así, al desinterés por parte del estudiante y como resultado la obtención de bajas calificaciones.

En el grado quinto de la sede B de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora de San Andrés, por medio de una prueba realizada a los niños, se llegó a la conclusión de que estos contaban con falencias en las cuatro habilidades del inglés (listening, writing, Speaking y Reading) aunque tenían bases y lograban reconocer algunas palabras, se les dificultaba la comprensión de otras, y esta incomprensión no solo se notaba al escucharlas; si no que también, al decirlas, leerlas y escribirlas.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado y que se contó con diferentes medios tecnológicos, se puede deducir que los juegos interactivos son una gran herramienta, la cual permite no solo atraer la atención del educando, si no también lograr que, por medio del juego, el niño logre obtener un aprendizaje significativo.

Así mismo se adoptó la realidad aumentada, permitiendo que el estudiante active su curiosidad al máximo y no solo obtenga el aprendizaje, sino que, además, explore y conozca diferentes elementos del medio, logrando así, habilitar varios sentidos del estudiante a la vez.

A medida que se fue implementando este proyecto, se lograron ver avances significativos en los estudiantes, esto se logra apreciar en la encuesta realizada al final, llamada post-test. Aquí se visualiza los progresos alcanzados por los niños y niñas, objetos de estudio, donde al inicio se encontraron falencias en las cuatro habilidades básicas del mismo.

Es así como se llega a la conclusión de que el juego interactivo con apoyo de la realidad aumentada, logró disminuir dificultades halladas en los niños del grado quinto de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora sede B, y transformarlas en capacidades que les permitieron comprender el inglés de una manera más fácil y divertida; logrando así, aumentar el interés de los educandos por aprender un segundo idioma.

12. Recomendaciones.

Al implementar la propuesta del proyecto de investigación titulado:” La Realidad Aumentada Con Apoyo Del Juego Interactivo Para El Fortalecimiento De Las 4 Habilidades Que Abarca La Competencia Comunicativa” ejecutado en la sede B de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora en San Andrés, Santander, durante el año 2024, surge la necesidad de dar a conocer las siguientes recomendaciones a tener en cuenta para la aplicación del mismo:

Revisar y planear meticulosamente el tiempo: para aquellos docentes que en su momento quieran retomar o poner en práctica la propuesta del presente proyecto de grado, deben tener en cuenta que esta clase de actividades logra absorber una gran cantidad de tiempo. Es por ello que a la hora de pensar en su implementación hay que planear rigurosamente cuanto tiempo y en qué momentos será llevado a cabo.

Tener acceso a un dispositivo con internet: ya sea un computador o un teléfono celular, de no ser posible contar con la anterior condición por lo menos tener la posibilidad de descargar las aplicaciones que se van a utilizar. Esto permitirá la consecución de los objetivos propuestos y con ello un aprendizaje significativo donde se vean fortalecidas las cuatro habilidades básicas involucradas en la adquisición de un segundo idioma.

Tomar como punto de partida la evaluación y la retroalimentación: no solo al inicio o al final del proceso, sino también, durante este. Permitiendo de esta forma que el estudiante comprenda sus desaciertos y los pueda corregir a tiempo. De lo contrario se podría quedar con conocimientos erróneos y eso es lo contrario a lo que busca en la presente propuesta.

Tener las metas y los objetivos del proyecto claro: esto permitirá que el proyecto tome el rumbo deseado, de modo que les mostrara a los docentes las competencias que el niño debe alcanzar al final de cada unidad. Esto conlleva a que la implementación del proyecto sea un éxito

rotundo, donde el maestro logre que el estudiante llegue al aprendizaje deseado.

Para finalizar, esta propuesta puede ser de utilidad para maestros de primaria, maestros de escuelas rurales, personas que quisieran retomar el proyecto o padres de familia interesados en fortalecer desde casa proceso de aprendizaje del idioma de inglés.

Bibliografía.

Arbeláez, M (2014). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) un instrumento para la investigación. *Investigaciones Andina*, 16(29), 997-1000. Retrieved May 09, 2024, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-81462014000200001&lng=en&tlng=es.

Berlitz. (2023). *La importancia de saber inglés en el mundo actual*. <https://www.berlitz.com/es-pr/blog/la-importancia-de-saber-ingles-en-el-mundo-actual>

British Council. (2022). *La Importancia del Inglés Para Niños de Primaria*. ¿Por qué aprender inglés desde la primaria? | British Council. <https://www.britishcouncil.org.mx/blog/aprender-ingles-desde-primaria>

British Council. (2023). *El Inglés Deja de Ser Una Lengua Extranjera*. <https://www.britishcouncil.es/The-Future-of-English-La-lengua-inglesa-deja-de-ser-una-lenguaextranjera#:~:text=Casi%20un%20tercio%20del%20mundo,papel%20de%20lengua%20no%20oficial>.

Baque Reyes , G. R., & Portilla Faican, G. I. (27 de 05 de 2021). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>

Barrera, C. R. (05 de 06 de 2017). *google*. Obtenido de https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626577/Claudia_Rodr%C3%ADguez_Barrera_.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Berlitz México. (2021). *Berlitz*. Obtenido de <https://www.berlitz.com/es-mx/blog/lenguaje-dialecto-e-idioma-cual-es-la-diferencia#:~:text=El%20idioma%20es%3A,%20expresiones%20graf%C3%ADa%20y%20coherencia>

Cifuentes, T. H. (s.f.). *Universidad de Ibagué*. Obtenido de <https://avaconews.unibague.edu.co/integracion-de-tic-en-la-educacion/#:~:text=La%20utilizaci%C3%B3n%20de%20las%20TIC,tareas%20en%20el%20mismo%20medio>.

Colombia, N. C. (1991). *DE LOS DERECHOS SOCIALES, ECONOMICOS Y CULTURALES*. UNION LTDA. doi:31 – 32

CONDE, L. C. (19 de Mayo de 2023). ¿cuál es el origen del idioma inglés? *EL TIEMPO*. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/vida/ingles-donde-nace-el-idioma-de-ingles-770280>

Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Centro Virtual Cervantes. (2015). *CVC. Diccionario de términos clave de ele. Lengua Materna*. CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Lengua materna. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/lenguamaterna.htm

CIA Idiomas. (2024). *El papel vital del listening en inglés y cómo mejorarlo*. Centro de idiomas. <https://ciaidiomas.edu.co/el-papel-vital-del-listening-en-ingles-y-como-mejorarlo/>

Coelho, F. (2023). *Lengua*. Significados.com. <https://www.significados.com/lengua/>

Educalink., P. (2021). *Competencias Educativas: ¿Necesarias para un aprendizaje exitoso?*. https://www.educalinkapp.com/blog/competencias-educativas/#Que_son_las_competencias_educativas

Educo. (2020). *¿Por qué es importante la lengua materna?*. Cuaderno de Valores: el blog de Educo. <https://www.educo.org/Blog/Por-que-es-importante-la-lengua-materna>

Euroinnova Business School. (s.f.). *Desarrollo de Competencias Educativas: Euroinnova*. <https://www.euroinnova.co/blog/latam/desarrollo-de-competencias-educativas#cual-es-la-importancia-de-las-competencias-en-la-educacion>

García, C. (18 de Octubre de 2023). *Cursos Femxa*.

Groos, K. (12 de noviembre de 2012). *WordPress.com*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky->

Hernández, A. (13 de febrero de 2014). *Blogger.com*. Obtenido de <http://analia-lenguayliteratura.blogspot.com/2014/02/como-se-adquieren-las-lenguas.html#:~:text=Como%20sabemos%2C%20la%20lengua%20materna,de%20una%20forma%20m%C3%A1s%20sistem%C3%A1tica>

Hernández, O., & Carmen, M. (06 de 12 de 2019). *Redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5746/574661396006.pdf>

Inglés Total. (2010). *Importancia del LISTENING en el aprendizaje de INGLÉS*. <https://www.inglestotal.com/importancia-del-listening-en-el-aprendizaje-de-ingles/>

Kleinson. (2024). *Claves para hacer un writing Perfecto*. <https://www.kleinson.es/como-escribir-writing-perfecto/>

KOE. (2023). *5 razones para considerar que el inglés es el idioma universal*.

<https://koe.com.co/v1/los-que-quieren-aprender-ingles/el-ingles-es-el-idioma-universal/>

López, C. A. (2011). *Redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68822737007.pdf>

McDougald, J. S. (2023). *La realidad virtual, Un Camino Exitoso en el Aprendizaje de idiomas*. infobae. <https://www.infobae.com/educacion/2023/02/16/la-realidad-virtual-un-camino-exitoso-en-el-aprendizaje-de-idiomas/>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (s,f). Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). [https://mintic.gov.co/portal/inicio/Glosario/T/5755:Tecnologias-de-la-Informacion-y-las-Comunicaciones-TIC#:~:text=Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n,%2C%20vide%20e%20im%C3%A1genes%20\(Art.](https://mintic.gov.co/portal/inicio/Glosario/T/5755:Tecnologias-de-la-Informacion-y-las-Comunicaciones-TIC#:~:text=Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n,%2C%20vide%20e%20im%C3%A1genes%20(Art.)

Mundy, M.-A., Hernandez, J., & Green, M. (2019). Perceptions of the effects of augmented reality in the classroom. *Journal of Instructional Pedagogies*, 22.

MINEDUCACIÓN. (2018). *sistemas educativos del mundo capitulo colombia* . Bogota : MEN .

Mitjana, L. R. (09 de septiembre de 2022). *La Mente es Maravillosa* . Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-el-pensamiento-abstracto/>

MUNAR, J. O. (SEPTIEMBRE de 2016). *UNA MIRADA A LA EDUCACION EN COLOMBIA* . UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA . doi:2/8

NGON. (27 de 05 de 2020). *ie42003cgalbarracin.edu.pe*. Obtenido de <https://ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV331012022134652.pdf>

Ortega, g. (04 de 08 de 2011). *WordPress.com*. Obtenido de <https://equipoinformatica.files.wordpress.com/2011/03/importancia-de-las-computadoras-en-la-educacion.pdf>

Proludic. (2021) *Juegos Interactivos*. <https://www.proludic.es/productos/zonas-de-juegos/juegos-didacticos-sensoriales/juegos-interactivos/#:~:text=Los%20juegos%20interactivos%20combinan%20actividades,combinan%20sonido%2C%20luz%20y%20acci%C3%B3n.>

Poliglota. (2023). *¿Por qué el inglés se considera el idioma universal?*. <https://www.poliglota.org/post/por-que-el-ingles-se-considera-el-idioma-universal>

Pontificia Universidad Javeriana. (2023). Inglés, el factor de competitividad pendiente en Colombia. Informe análisis estadístico LEE. <https://www.javeriana.edu.co/recursosdb/5581483/8102914/INF-69-INGLE%CC%81S-LEE2023.pdf>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (28 de junio de 2023). *Definición.de*. Obtenido de <https://definicion.de/educacion/kroos/>

Palafox, J. (2021). *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/repositorio/2019/1- semestre/lenguaje-escrito-verbal/docs/lenguaje-lengua-habla.pdf

Ruiz, R y Vélez, J. (2022). JUEGOS INTERACTIVOS Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS. Revista Educare. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1694/1623>

Real Academia Española. (s,f). *Definición de Lengua*. <https://dle.rae.es/lengua?m=form>

Santander Open Academy. (2022). *La Importancia del Inglés en un mundo globalizado*. <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/importancia-del-ingles.html>

Semana. (2023). *Pruebas Saber 11: Así Les fue a los estudiantes de acuerdo a los resultados del 2022*. <https://www.semana.com/nacion/educacion/articulo/pruebas-saber-11-asi-les-fue-a-los-estudiantes-de-acuerdo-a-los-resultados-del-2022/202305/>

Significado (2017). *Definición de idioma oficial*. <https://significado.com/idioma-oficial/>

Statista. (2023). *Los idiomas más hablados en el mundo en 2023*. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/#statisticContainer>

Sánchez, D. (Enero de 2017). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/312017706_La_emergencia_de_la_Realidad_Aumentada_en_educacion

Sentro Virtual Cervantes. (s.f.). Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/hipotesisfiltro.htm

Todo becas. (s,f). *La evolución de la educación a lo largo de los años*. https://todobecas.com.mx/la-evolucion-de-la-educacion-a-lo-largo-de-los-anos/?expand_article=1

UNIR. (2020). *Las Ventajas de Aprender inglés en la infancia*.
<https://www.unir.net/educacion/revista/ventajas-aprender-ingles-infancia/>

UNIR. (2022). *Estrategias para enseñar speaking en primaria*.
<https://www.unir.net/educacion/revista/estrategias-para-ensenar-speaking-primaria/>

Universia. (2016). *Reading: algunas estrategias para practicarlo*.
<https://www.universia.net/mx/actualidad/orientacion-academica/reading-algunas-estrategias-practicarlo-1136771.html>

Universidad Latina de Costa Rica. ?. (2020) *¿Qué son las tic y para qué sirven 9*).
<https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>

What's Up. (2019). *The four skills: Qué son y cómo mejorarlas*.
<https://whatsup.es/blog/four-skills-que-son-y-como-mejorarlas#:~:text=Writing,ocasiones%2C%20permite%20usar%20un%20diccionario.>

Anexos

Fotos de evaluación pre-test.

QUIZZ

NOMBRE: JUAN JOSE PEREZFECHA: 18 de marzoGRADO: 5º $\frac{5}{76}$

PRETEST 16 PREGUNTAS

1. ¿Qué es el "Speaking" en inglés?
 - A. Escuchar y comprender el inglés.
 - B. Leer textos en inglés.
 - C. Hablar y comunicarse en inglés.
2. ¿Cuál de las siguientes actividades se relaciona más con el "Speaking"?
 - A. mantener una conversación en inglés.
 - B. Leer un artículo en inglés.
 - C. Escribir una historia en inglés.
3. ¿Qué es el "Listening" en inglés?
 - A. Leer y comprender textos en inglés.
 - B. Escuchar y comprender el inglés.
 - C. Hablar en inglés.
4. ¿Cuál de las siguientes actividades se enfoca en el "Listening"?
 - A. Tomar apuntes en una clase de inglés.
 - B. Escribir una carta de inglés.
 - C. Mirar una película en inglés.
5. ¿Qué es el "Reading" en inglés?
 - A. Leer y comprender textos en inglés.
 - B. Escuchar y comprender el inglés.
 - C. Hablar en inglés.
6. ¿Qué actividad se relaciona más con el "Reading"?
 - A. Mantener una conversación en inglés.
 - B. Leer un libro en inglés.
 - C. Escribir un poema en inglés.

7. ¿Qué es el "Writing" en inglés?
- A. Hablar en inglés.
 - B. Escuchar y comprender en inglés.
 - C. Escribir y comprender el inglés.
8. ¿Qué actividad se centra en el "Writing"?
- A. Leer un artículo en inglés.
 - B. Tomar notas en una clase en inglés.
 - C. Redactar un ensayo en inglés.
9. ¿Qué tecnología se utiliza para mejorar la competencia comunicativa en inglés?
- A. Realidad virtual.
 - B. Realidad aumentada.
 - C. Realidad extendida.
10. ¿Qué tipo de Herramientas pueden usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?
- A. Solo libros de texto.
 - B. Realidad aumentada y juegos didácticos.
 - C. Exámenes escritos.
11. ¿Qué herramienta puede usarse para interactuar con textos escritos y comprender su significado?
- A. Realidad aumentada.
 - B. Realidad virtual.
 - C. Juegos didácticos.
12. **Pregunta.** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? David está escribiendo un correo electrónico en inglés a su amigo extranjero. Le está contando sobre su fin de semana pasado, incluyendo las actividades que realizó y cómo se divirtió.
- A. Writing
 - B. Reading
 - C. Listening

D. Speaking

13. **Pregunta.** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? María está leyendo un artículo en inglés sobre la importancia de reciclar para el medio ambiente. Está subrayando las ideas principales y tomando notas para un resumen.

A. Writing
X B. Reading
X C. Listening
D. Speaking

14. **Pregunta.** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está usando en esta situación? Ana está teniendo una conversación en inglés con su compañero de clase sobre sus planes para las vacaciones de verano. Están discutiendo destinos, actividades y fechas.

A. Writing
X B. Reading
X C. Listening
D. Speaking

15. **Pregunta.** ¿Qué tipo de competencia comunicativa se está desarrollando en la siguiente situación? Carlos está escuchando atentamente una grabación en inglés en la que se dan instrucciones para resolver un rompecabezas. Debe seguir las indicaciones para armar el rompecabezas correctamente.

X A. Writing
B. Reading
X C. Listening
D. Speaking

16. ¿Cómo pueden los juegos didácticos mejorar la comprensión lectora en inglés?

A. No tiene impacto en la comprensión lectora.
B. Promoviendo la lectura de textos en su idioma nativo.
V X C. Fomentando la lectura de textos adaptados en inglés.

Evaluación pos-test

de formación complementaria - Código 07.03.01.0001

Evaluación pos-test

Nombre: Thiago Tabares

Grado: Segundo

ENSMA

11
15

1. Que significa listening.
 - a. Hablar
 - b. Escuchar ✓
 - c. Escribir
2. Que significa writing.
 - a. Escribir
 - b. Leer X
 - c. Hablar X
3. Que significa speaking.
 - a. Leer
 - b. Escuchar X
 - c. Hablar
4. Que significa Reading.
 - a. Escribir
 - b. Leer X
 - c. Escuchar
5. Leer y comprender lo que dice la siguiente frase.

The flag of the United States is blue and white.

 - a. La bandera de Canadá es blanco y azul.
 - b. la bandera de los estados unidos es de color azul y blanco ✓
 - c. la bandera de los estados unidos no es blanca con azul.
6. Leer y comprender lo que dice la siguiente frase.

¿Excuse me, could you tell me where this boarding room is?

 - a. Disculpe, ¿me podría indicar hacia donde queda esta sala de abordaje? ✓
 - b. Disculpe, ¿me podrá decir a que hora sale mi vuelo?
 - c. Disculpe, ¿a que hora puedo volar en avión?

7. Organizar las letras correctamente para formar la palabra en inglés.

I-D-B-R (pájaro) = Bird ✓
 G-I-T-E-R (tigre) = tiger ✓
 T-E-T-B-Y-U-R-F-L (mariposa) = butterfly ✓
 W-R-O-A-I-B-N (arcoíris) = Rainbow ✓
 P-A-R-I-L-N-A-E (avión) = airplane ✓
 L-L-A-B-R-U-M-E (sombrella) = Umbrella ✓

8. Los estudiantes deberán comprender lo que dicen las siguientes descripciones y escribir al frente F si es falso o V si es verdadero.

a. the lion is bigger and stronger than a dog. (V) ✓
 b. Eagles are the birds that can fly the highest. (F) ✓

9. Comprender la siguiente frase que describe un hábito.

I like to get up early and have fruit with sereal for breakfast

a. A mí me gusta levantarme tarde y no desayunar con fruta.
 b. A mí me gusta levantarme temprano y desayunar fruta con cereal. ✓
 c. Ninguna de las anteriores.

Fotos durante la aplicación del proyecto.

