

APLICACIÓN “EL GRAN CACO” COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PREESCOLAR

“EL GRAN CACO” APPLICATION AS A SUPPORT TOOL FOR THE DEVELOPMENT OF COMMUNICATIVE COMPETENCE IN THE ENGLISH LANGUAGE IN PRESCHOOL STUDENTS

Viviana Jacqueline Rosales Chaves
Universidad de Nariño

RESUMEN

Actualmente el aprendizaje del inglés es un proceso fundamental, sobre todo con la nueva era de las tecnologías de la información, que contribuye a derribar las fronteras y acercar más a las personas, por tanto, es esencial potencializar su práctica desde los primeros años convirtiéndola en una segunda lengua de fácil uso, superando aquellos problemas que surjan en su adquisición. Así pues, tanto centros educativos como docentes deben proporcionar estrategias y herramientas didácticas que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés y que sean afines al entorno próximo de los dicentes. Teniendo en cuenta el estudio realizado, con estudiantes de grado preescolar, se evidencia una problemática relacionada con la adquisición del idioma inglés, pues, las docentes manejan una enseñanza tradicionalista basada en repetición y memorización, situación que conlleva al desánimo por parte de los estudiantes. Se plantea el objetivo general: Desarrollar la competencia comunicativa del idioma inglés. Asimismo, los objetivos específicos: 1. Analizar los estilos de aprendizaje durante el uso de la aplicación APP “El Gran Caco”. 2. Integrar las actividades curriculares del área de

inglés por medio del uso de la aplicación APP “El Gran Caco”, para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés. 3. Evaluar el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés logrado mediante el uso de la aplicación APP “El Gran Caco”. De esta manera, se propone intervenir de una manera propositiva mediante la APP como instrumento idóneo para el fortalecimiento del inglés en los menores, dado que, presenta características innovadoras que resultan eficaces para fomentar la adquisición de una segunda lengua. La metodología utilizada se orienta desde el paradigma cualitativo, a partir de un enfoque práctico reflexivo que promueve el acceso a una formación renovada y de calidad que les permite a los educandos y docente desarrollar competencias que mejoran sus capacidades y habilidades. Se aplica el tipo de investigación acción.

Para la recolección de información se utilizaron las siguientes técnicas: Observación participante, entrevista semiestructurada y diario de Campo. Los resultados obtenidos con la implementación de la APP “El Gran Caco” en las clases de inglés con los estudiantes de preescolar fueron favorables, pues, los niños la manejaron de una manera

natural sin contratiempos, además despertó interés, motivación y gusto por las clases. Además, cada estudiante fue autónomo y manejó la APP de manera individual y a su ritmo. Volviéndolos más receptivos y participativos, desarrollándose en un ambiente agradable, donde se generó un proceso de enseñanza guiado con apoyo de aplicaciones disciplinarias y un aprendizaje significativo. En general, a los estudiantes los motivó su uso y están interesados en realizar más actividades que involucre el uso del computador.

Palabras clave: aplicación, enseñanza-aprendizaje, inglés, estilos de aprendizaje, tecnología, estrategia.

ABSTRACT

Currently, learning English is a fundamental process, especially with the new era of information technologies that contributes to breaking down borders and bringing people closer, therefore, it is essential to potentiate its practice from the first years, turning it into an easy-to-use second language, overcoming those problems that arise in its acquisition. Thus, both educational centers and teachers must provide didactic strategies and tools that facilitate the teaching-learning process of English and that are related to the immediate environment of the students. Taking into account the study carried out with preschool students, a problem related to the acquisition of the English language is evident, since the teachers handle a traditionalist teaching based on repetition and memorization, a situation that leads to discouragement on the part of the students. The general objective is: Develop the communicative competence of the English language. Likewise, the specific objectives: 1. Analyze learning styles during the use of the APP application "El Gran Caco". 2. Integrate the curricular activities of the English area through the use of the APP application "El Gran Caco", for the development of the communicative competence of the English language. 3. Evaluate the development of the communicative competence of the English language achieved through the use of the APP application "El Gran Caco". In this way, it is proposed to intervene proactively through the APP as an ideal instrument for strengthening English in minors, since it presents innovative characteristics that are effective in promoting the acquisition of a second language. The methodology used is oriented from the qualitative paradigm, based

on a reflective practical approach that promotes access to renewed and quality training that allows students and teachers to develop skills that improve their abilities and skills. The type of action research is applied.

For the collection of information, the following techniques were used: participant observation, semi-structured interview and field diary. The results obtained with the implementation of the APP "El Gran Caco" in English classes with preschool students were favorable, since the children handled it naturally without setbacks, it also aroused interest, motivation and taste for the classes. In addition, each student was autonomous and handled the APP individually and at their own pace. Making them more receptive and participatory, developing in a pleasant environment, where a guided teaching process was generated with the support of disciplinary applications and significant learning. In general, the students were motivated by its use and are interested in doing more activities that involve the use of the computer.

Keywords: application, teaching-learning, English, learning styles, technology, strategy.

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos, la enseñanza aprendizaje del idioma inglés se ha tornado un área indispensable en cualquier grado de escolaridad, tornándose de expansión internacional, y crece a un ritmo acelerado; cada vez, son más las personas que lo aprenden como segunda lengua, pues, las barreras territoriales ya no son tan marcadas y con el auge de la tecnología, las fronteras no existen y el mundo se encuentra al alcance de un clic. Por consiguiente, es importante desde la educación inicial incentivar el proceso educativo de una segunda lengua, sobre todo con relación a la pronunciación, recordando que en esta etapa es esencial el desarrollo del lenguaje oral, convirtiéndose en una herramienta apta para el aprendizaje, la regulación de la conducta, la transmisión de saberes como también de sentimientos y emociones. Por tanto, en la investigación realizada en el jardín infantil "Mi Dulce Amanecer" de Buesaco, se evidenció que los docentes y directivos se preocupan porque los preescolares despierten su interés por la lectura y la escritura tanto en el idioma nativo como

en el extranjero, enmarcadas en la competencia de comunicación lingüística, donde se maneja las destrezas básicas del lenguaje como son escuchar, hablar, leer y escribir, fundamentales en la enseñanza aprendizaje, pensamiento y comunicación.

No obstante, se evidenció que los estudiantes de preescolar presentan cierta dificultad al momento de pronunciar y reconocer vocabulario en inglés, pero se muestran receptivos y les llama la atención las herramientas audiovisuales, por ende, se procede a la implementación de una aplicación para la educación denominada “El Gran Caco” como herramienta de apoyo, dinamizadora de la enseñanza dentro del aula, donde se mejore el rendimiento de los estudiantes fortaleciendo en ellos sus potencialidades y habilidades para aprovechar los beneficios de esta, aportando una idea innovadora, que enaltece el campo de la educación al incorporar la tecnología apropiada que subleve aquellos métodos de enseñanza aprendizaje, elevando la eficacia del quehacer pedagógico en la educación, y, volviendo a los niños partícipes de su propio aprendizaje de una forma lúdica y significativa, permitiendo la inclusión y donde el docente pierda el miedo a hablar y practique el inglés a su ritmo, retroalimentando a sí mismo los aspectos que considere necesarios, esto contribuye a crear confianza y seguridad en los menores.

Partiendo de esta realidad, el contexto externo donde se desarrolla la investigación es el departamento de Nariño, cuna del municipio de Buesaco, donde se encuentra ubicado el Jardín infantil “Mi Dulce Amanecer” lugar en el cual se efectuó la práctica pedagógica que dio lugar al planteamiento del problema evidenciando una falencia en la adquisición del inglés. Por tanto, se propone el interrogante problematizador ¿Cuál sería el aporte de la implementación de la aplicación “El Gran Caco” para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes de grado preescolar del Jardín Infantil “Mi Dulce Amanecer”?, para responder dicho interrogante se propuso el objetivo general Implementar la APP “El Gran Caco”, para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes de grado preescolar del Jardín Infantil “Mi Dulce Amanecer”. Del mismo modo se plantearon los objetivos específicos: 1) Analizar los estilos de aprendizaje

durante el uso de la aplicación “El Gran Caco”, para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes de grado preescolar del Jardín Infantil “Mi Dulce Amanecer”. 2) Integrar las actividades curriculares del área de inglés por medio del uso de la aplicación “El Gran Caco”, para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes de grado preescolar del Jardín Infantil “Mi Dulce Amanecer”. 3) Evaluar el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés logrado mediante el uso de la aplicación “El Gran Caco”, para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes de grado preescolar del Jardín Infantil “Mi Dulce Amanecer”.

A) Antecedentes

Entre los antecedentes que guiaron la investigación se encuentran: el estudio “Las aplicaciones educativas: características actuales para un futuro de ciencia” ejecutado por Herrera Martínez & Recio Miranda (2012) en Cuba, evidencia una problemática relacionada con dificultades científicas en los proyectos productivos de aplicaciones educativas, que han evolucionado desde su creación como consecuencia de las influencias de los cambios en el software y el hardware. Por su parte, el estudio “Desarrollo de aplicación interactiva para enseñar vocabulario en inglés a niños desde edad preescolar” de Vargas Guevara (2012), realizado en Chile, se basa en “Facilitar y motivar la adquisición de vocabulario en inglés (como idioma extranjero) a niños entre cinco y seis años mediante el uso de una aplicación interactiva”. La investigación titulada “Enseñanza del inglés a través de las APPS” realizada por Montiel Paz (2017) en la Universidad de Cantabria. Analiza el aprendizaje del inglés a través de las apps en la sociedad actual. Para ello, se analizaron los principales métodos existentes para la enseñanza del inglés, así como objetivos, modelos de enseñanza y principales técnicas que permitieron llevar a cabo un óptimo proceso de enseñanza con el alumnado. El trabajo “Aplicación para dispositivos móviles para el aprendizaje del inglés como segunda lengua para niños de Preescolar” desarrollada por Gómez Duarte (2015) en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, cuyo objetivo general fue “Desarrollar una aplicación para dispositivos móviles que apoye el aprendizaje del idioma inglés en niños

de edad preescolar". El proyecto denominado "Implementación de una aplicación móvil para el fortalecimiento del vocabulario como un componente de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de grado sexto" realizado por Ibarra Revelo & Villota Quintero (2020) en la ciudad de Mocoa, tiene como objetivo general "Fortalecer el vocabulario del idioma Inglés por medio de una aplicación móvil como un componente de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Santa María Goretti en el municipio de Mocoa", se evidenció que el uso de las TIC en la educación hacen que el estudiante sea más propositivo. Asimismo, el trabajo de Sánchez Burbano, Castañeda Vega, & Londoño Velásquez (2016) titulado "Uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de una lengua extranjera", fue realizado mediante una teoría fundamentada de la investigación descriptiva con enfoque cualitativo, desarrollado a partir de la problemática y la necesidad de suscitar una nueva perspectiva con relación a los paradigmas de enseñanza y/o aprendizaje de una lengua extranjera y generar una reflexión académica que permita reconocer el uso de las aplicaciones educativas como una herramienta de enseñanza y aprendizaje. Por su parte, la investigación realizada por Delgado & Prado (2018) denominada "Pensamiento Computacional a través de estimulación sensorial en niños de transición" realizada en Pasto, cuyo objetivo general es "Analizar los aportes de la estimulación sensorial mediante la lúdica, en el fortalecimiento del pensamiento computacional en niños y niñas de transición", se puede evidenciar que "el gusto por la informática se va fortaleciendo con el pasar del tiempo; por eso, se ha convertido en una herramienta indispensable para la sociedad y en el contexto educativo. De igual manera, Quema (2017) en su estudio "Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para enseñar inglés" realizado en la Universidad de Nariño, busca la creación de un club en inglés llamado "Speak Now" teniendo en cuenta la necesidad de los estudiantes de la Institución educativa Artemio Mendoza, de reforzar sus habilidades comunicativas de forma oral en la lengua extranjera a través de la plataforma Duolingo. Este trabajo se realizó bajo un paradigma cualitativo y método comunicativo, en cuanto a la muestra, el club Speak Now contó con la participación de 40 estudiantes de diferentes grados de sexto a décimo grado.

Todos estos referentes sirvieron como base para consolidar la presente investigación, puesto que, se destaca la importancia de la implementación de las TIC en el aula de clase al ser capaces de abrir procesos de comunicación e incentivar al aprendizaje de una lengua extranjera de manera novedosa y eficiente, así como también resalta la necesidad de la capacitación docente sobre estas tecnologías. Asimismo, demuestran la viabilidad del presente trabajo de investigación debido a que estos evidencian resultados positivos en la implementación de una APP en el entorno educativo y la enseñanza de lenguas, además de tener una buena acogida entre los estudiantes y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

B) Marco Teórico

Se tiene en cuenta teorías como aprendizaje, pues, en relación con este tópico, se puede decir que, la necesidad de aprender, sin importar el tipo de estrategia con la que se lo haga, está enlazada a la historia del hombre sobre la tierra. A partir de aquí, los seres humanos han aprendido distintas estrategias de aprendizaje, las cuales se han modificado desde la sociedad primitiva hasta la moderna; de esta forma los hombres han revolucionado las maneras de gobernar su entorno y así mismos, han ideado distintos métodos, técnicas e instrumentos, los cuales contribuyen de una manera propositiva en la construcción de su hábitat y de los ambientes de aprendizaje como de los procesos del pensamiento. Entonces el aprendizaje se considera un cambio en la capacidad de las personas que puede retenerse, sin necesidad de atribuirse simplemente al proceso de crecimiento, sino más bien, es tomado como los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio, en el cual intervienen 3 dimensiones lo teórico en sí, las tareas y acciones del alumno y las tareas y actividades de los profesores (Pérez 2001; Esguerra & Guerrero, 2010; Zabalza, 2000).

En consecuencia, el aprendizaje permite desarrollar habilidades necesarias para enfrentar las diferentes esferas de la existencia, convirtiendo a ciudadanos activos motivados integralmente, que contribuyan de una manera propositiva a la transformación de las sociedades.

Logrando así un aprendizaje significativo que se da “cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe”. (Ausubel, 1983) En este sentido, el aprendizaje significativo, facilita la adquisición de nuevos conocimientos al integrarse lo nuevo con lo conocido, donde es el propio sujeto quien lo ha formado y quien lo recordará para toda su vida. Existen diferentes estilos de aprendizaje que son “las características estables de un individuo, expresadas a través de la interacción de la conducta de alguien y la personalidad cuando realiza una tarea de aprendizaje” (Guild & Garger, 1984), que se adecuan de acuerdo a las necesidades de los individuos, teniendo en cuenta, los diferentes tipos de información, formas de interactuar con esa información, por ello, el aprendizaje de cada persona es distinto, así pues, se debe comprender y entender estas formas o estilos de aprendizaje con el fin de desarrollar estrategias adecuadas para mejorar el desempeño dentro del entorno educativo.

Concurren distintos modelos y teorías con relación a estilos de aprendizaje, que brindan una luz teórica para comprender la relación existente entre el comportamiento y la manera en que los sujetos aprenden; además del accionar que resulte más eficaz en un contexto dado. Como son, el Modelo de las Inteligencias Múltiples ideado por Gardner (1993), donde afirma que, las personas tienen muchas formas de aprender, saber y entender el mundo. Dichas inteligencias son esenciales en la vida del menor, puesto que, contribuyen al reconocimiento de los diferentes potenciales y formas de aprendizaje que tiene, por tanto, es esencial reconocerlas individualmente en cada niño, y tratar de potenciar estas habilidades de la mejor manera, para que el menor sienta confianza y seguro de sí mismo en el desarrollo de sus habilidades. Así pues, las inteligencias se las discrimina de la siguiente manera: 1) La inteligencia visual-espacial. Esta inteligencia trabaja con la parte visual de las personas, tales como: navegación, dibujo, escultura, elaboración de mapas, pintura, arquitectura. 2) La inteligencia auditiva-musical. Esta inteligencia trabaja con la capacidad de reconocer ritmos y patrones tonales, es sensible a los sonidos ambientales, a la voz humana y a los instrumentos musicales. 3) La inteligencia corporal-kinestésica. Es la habilidad de usar el cuerpo y expresar emociones, como

la danza, los deportes. Aprender haciendo, es una parte importante de la enseñanza, ya que el cuerpo sabe cosas que la mente no es capaz de percibir. 4) Inteligencia intrapersonal. Se refiere a los aspectos internos del ser, como el autoconocimiento de los sentimientos, los grados de los estados emocionales, manejo del estrés, procesos de pensamiento, autorreflexión y un sentido de intuición sobre la realidad espiritual intrapersonal. 5) Inteligencia verbal-lingüística. Es la que se encarga de la producción del lenguaje y de todas las complejidades que contiene, como la poesía, el humor, los cuentos, la gramática, las metáforas, razonamiento abstracto. 6) Inteligencia naturalista. Esta inteligencia tiene trabaja con la observación, el entendimiento y la organización de patrones en el ambiente natural. 7) Inteligencia lógica-matemática. Esta inteligencia trabaja con el pensamiento científico o razonamiento inductivo, así como el proceso deductivo. 8) Inteligencia interpersonal. Esta inteligencia se construye a partir de la capacidad para sentir distinciones entre los demás: en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones.

Otro modelo es la Zona de desarrollo próximo — en adelante ZDP—. Se entiende como “la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por las habilidades independientes de resolución de problemas y el nivel potencial de desarrollo determinado por la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en cooperación con otro compañero más capaz” (Vygotsky, 1978, p. 86) Dicha teoría, pondera lo esencial de la relación de la tríada: individuo, sociedad y cultura en la que se encuentra inmerso. Pues, mediante las interacciones sociales, los menores incorporan herramientas como el lenguaje, la informática, el arte, la escritura, entre otras invenciones sociales en sus mentes. Cada persona se mueve en dos dimensiones, de lo que es capaz actualmente y de lo que está dispuesto a hacer, aunque aún no lo haya hecho. Es decir, se puede distinguir entre lo que el educando ya sabe y lo que el estudiante no está preparado para aprender. El uso de herramientas socioculturales es fundamental en este proceso de conocimiento, especialmente dos tipos: herramientas y símbolos. Los símbolos son el producto de la interacción sociocultural y las herramientas psicológicas evolutivas como el lenguaje, la escritura y las computadoras. Pues bien, los menores adquieren expresiones

culturales que son significativas en las actividades colectivas, y así, cultivando la práctica social, aprendiendo las técnicas sociales y sus características, desarrollan en el niño procesos y herramientas psíquicas generales, entre otras formas de educación (Moll, 1993; Barquero, 1996).

El aprender una segunda lengua ayuda a las personas a comunicarse con otras realidades, contribuye a comprender y apreciar diversas culturas, valorando la propia, por ende, varios maestros e investigadores han propuesto variados métodos y estrategias acerca del cómo se aprende una segunda lengua. El aprendizaje del idioma se toma como una apropiación, es decir, se integra las normas y leyes propias de la lengua a las coherencias vividas y reconocidas que se han formado desde la infancia, por ello, la abundante exposición en el uso del idioma y las muchas oportunidades para usarlo, son típicamente vitales, ya que involucran en el estudiante el desarrollo de conocimientos y habilidades. (Besse, 1984; Harmer, 2001) Por otro lado, es indispensable que los estudiantes al aprender una segunda lengua como el inglés adquieran las habilidades de comunicación de hablar, leer y escribir; y hacerlo a una temprana edad se lo adquiere de forma más sencilla y natural. Pues, el hablar “surge en el niño desde los primeros años de vida como una necesidad social y parte de su desarrollo psicomotor; leer y escribir se auto educan, jugando un papel fundamental en este sentido la escuela, especialmente el maestro como regulador, actor y protagonista del Proceso Docente Educativo”. (Valdés, 2008)

Por otra parte, la literatura relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación—en adelante TIC—, hacen referencia a las herramientas desarrolladas para una más certera y eficaz emisión de información o datos a nivel mundial, de manera puntual, Sánchez (2000) define las TIC como “herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales”. Las nuevas TIC giran de manera interactiva, volviéndose de manera significativa, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. Lo que implica nuevas y distintas formas de vincularse con las tecnologías, la información y, sobre todo, entre las personas.

Son potencialmente significativas para el desarrollo personal y colectivo, con posibilidades y limitaciones siempre dependientes de las intencionalidades y de las condiciones de uso. (Cabero, 2005; Corrales, 2014) Adicionalmente, el uso de estas tecnologías ha avanzado exponencialmente a tal punto de que se integran al nivel educativo en diferentes aplicaciones tales como: libros digitales, plataformas virtuales, robótica, aplicaciones en navegador, videojuegos en navegador, entre otros; con los cuales es posible se pueda generar un aprendizaje significativo gracias a estas herramientas, en la medida que se les dé un buen uso para así dar solución a numerosas problemáticas académicas que se generan día a día.

En este siglo XXI, y con la globalización, las TIC forman un aspecto fundamental para tener en cuenta en los salones de clase, y es entonces como el rol del docente y del estudiante se relacionan con el fin de explotar de una manera positiva lo que más se pueda de estas tecnologías en cada actividad o estrategia a realizar, conjuntamente Delgado (1998) clarifica que, el profesor en la actualidad debe saber de la importancia de la computación en el proceso de enseñanza aprendizaje; como recurso valioso que puede ser usado para incentivar al estudiante, motivarlo hacia el aprendizaje, para su optimización de habilidades y destrezas que permitan poner en marcha sus propias ideas. Teniendo en cuenta lo anterior, Cólás y Jiménez (2008) señalan que “la integración de las TIC debe entenderse como un proceso interactivo entre los sujetos, las herramientas tecnológicas y los contextos educativos y no de forma independiente o aislada”. A partir de esto, se entiende que para que las TIC se integren en la sociedad y específicamente en el ámbito escolar, no solo es necesario incrementar la infraestructura de las instituciones en cuanto salas de computación y mejor cobertura de internet; sino que es necesario superar la barrera que permita a los docentes involucrarse en esta era digital y asignar un nuevo rol en el que el docente sea un guía que domina los conocimientos convirtiéndose en un orientador, facilitador y mediador en los procesos enseñanza aprendizaje, y como lo afirman Marchesi y Díaz (2009): “no se trata solo de iniciar a los alumnos en la utilización de las TIC, lo que, por otra parte, la mayoría de alumnos ya dominan, sino de enfrentarlos con el desafío de

aprender con las TIC". Se puede señalar entonces que las TIC posibilitan un aprendizaje significativo para el alumno, mediante situaciones cotidianas, el alumno logra analizar, comprender y actuar frente al conocimiento que está construyendo, de esta manera el aprendizaje se convierte en interactivo, así como motivador para que en el futuro continúe con su proceso de desarrollo, para garantizar un aprendizaje beneficioso, motivador y potencializar en él un ambiente de investigación.

Por su parte, las aplicaciones educativas son "un programa informático diseñado como una herramienta para realizar operaciones o funciones específicas. Generalmente, son diseñadas para facilitar ciertas tareas complejas y hacer más sencilla la experiencia informática de las personas". (GCF Aprende Libre, 2022) Por consiguiente, una aplicación educativa facilita un entorno de aprendizaje más personalizado, acorde con las necesidades de cada estudiante, promoviendo el aprendizaje autodirigido, pues, esta integra un conjunto de herramientas necesarias para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje; más aún hoy en día que las tecnologías se han convertido en una herramienta esencial en la vida del ser humano, pues, la mayoría de las cosas se las maneja mediante el uso y tráfico de internet. La educación, también ha tenido un aumento en el uso de computadores y Tablet, gracias a la intervención del gobierno en la consecución de estos equipos mediante las diferentes políticas de estado que existen actualmente en Colombia, permitiendo que los estudiantes cuenten con una gama amplia de posibilidades para su conocimiento, y que tengan la posibilidad de reforzar sus habilidades y fortalezas. Así pues, con el uso del internet y la tecnología se encuentran las apps educativas, que es un campo interactivo muy atractivo para ser utilizadas como un complemento para las clases, en especial para las clases de inglés, ya que, presentan actividades estructuradas muchas veces a manera de juegos que son creados específicamente para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en los diferentes grados de escolaridad ya sea preescolar, básica o media, abarcando diversas temáticas de las distintas asignaturas. El uso de este tipo de aplicaciones brinda la posibilidad de contar con una serie de funciones que se aprovechan para orientar al estudiante en su trabajo autónomo, inducirlo a este, o para ser usado dentro de las mismas actividades escolares como herramienta

de apoyo, para educar al infante a consumir el contenido que hay en esta, aprovechando las características interactivas. Además, logran impulsar la realización de actividades de observación, lectura, interpretación, comparación, pensamiento crítico, imaginación, creatividad, entre muchas otras en el transcurso del día a día.

En consecuencia, se debe realizar la integración Curricular de las TIC definida como el proceso de hacerlas enteramente parte del currículo, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender (Sánchez, 2002). Lo que se considera como un uso armónico y funcional para una integración curricular. En este sentido, la integración ocurre cuando las TIC ensamblan confortablemente con los planes instruccionales del docente y representa una extensión y no una alternativa o una adición a ellas; esta integración implica una combinación de las TIC con procedimientos de enseñanza tradicional para producir aprendizaje, voluntad para combinar tecnología y enseñanza en una experiencia productiva que mueve al estudiante a un nuevo entendimiento (Merrill, y otros, 1996; Grabe & Grabe, 1996).

Por lo tanto, la integración del currículo de las TIC tiene lugar en un entorno de aprendizaje específico, y para crear este entorno, es necesario pensar sobre la enseñanza y el aprendizaje de manera diferente. En este sentido, este tipo de ambiente debe ser: Activo: el aprendiz participa en la creación del aprendizaje. Son responsables de los resultados del aprendizaje y utilizan las TIC como una herramienta productiva o cognitiva para lograr estos resultados. Constructivo: los alumnos integran nuevas ideas en su conocimiento previo para que tengan sentido o tengan sentido. Utilizan las TIC como herramientas cognitivas o para generar nueva información. Colaboración: Los estudiantes trabajan en una comunidad de aprendizaje donde cada miembro contribuye a las metas del grupo y se esfuerza por maximizar el aprendizaje de los demás. Con intención: el estudiante se esfuerza por lograr metas y tareas cognitivas. Las TIC permiten a los estudiantes organizar sus actividades y el uso de software apoya el logro de las metas y objetivos que están tratando de alcanzar. Conversación: Los estudiantes se benefician de

construir conocimiento en comunidades que facilitan el intercambio de ideas y conocimientos (Internet, correo electrónico, videoconferencia, etc.), extendiendo la comunidad de aprendizaje más allá de las paredes físicas del salón de clases. Contextualización: los estudiantes aprenden del mundo real o experiencias simuladas a través de actividades de resolución de problemas. El software de simulación puede reconstruir escenarios para que los estudiantes los analicen. Proyectivo: los estudiantes reflexionan sobre los procesos y decisiones tomadas durante las actividades de aprendizaje y formulan lo que han aprendido (Jonassen, 1995). Todo esto, contribuye a que los educandos puedan utilizar las TIC como herramientas cognitivas para demostrar lo que saben. Por tanto, el proceso de integración curricular de las TIC, debe considerar no solo los aspectos tecnológicos, sino también debe preocuparse del componente actitudinal, que incluye tanto a los docentes como a los estudiantes, asimismo, desarrollar un plan que permita direccionar de manera estratégica las acciones realizadas en el aula.

Otro aspecto que se tiene en cuenta, es la Competencia comunicativa dentro del aprendizaje del inglés, que hace referencia al conjunto de saberes, conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones en un contexto determinado. En el caso del idioma inglés, se debe desarrollar la competencia comunicativa, que incluye: 1) Competencia lingüística. Se refiere al conocimiento del lenguaje como un recurso formal, sistemático y la capacidad de usarlo para producir información bien formada y significativa. Incluye conocimientos y habilidades de vocabulario, fonética, sintaxis y ortografía, etc. Esta habilidad no solo significa procesamiento teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino también su aplicación en diferentes contextos. 2) Capacidad de ser pragmático. Está relacionado con el uso funcional de los recursos del lenguaje, incluyendo principalmente las habilidades discursivas, la capacidad de ordenar oraciones para formar fragmentos de texto. En segundo lugar, significa comprender las capacidades funcionales de las formas del lenguaje y sus funciones, así como su conexión mutua en situaciones reales de comunicación. 3) Competencia sociolingüística. Se refiere al conocimiento de las condiciones

sociales y culturales que resultan del uso del lenguaje.

La competencia comunicativa no se puede hacer de forma aislada, ya que implica un conocimiento/comportamiento flexible, que se actualiza constantemente en contextos importantes, lo que significa la capacidad de utilizar los conocimientos del idioma en diferentes situaciones, tanto dentro como fuera de la vida escolar. Por ello, la oferta también incluye el desarrollo de habilidades y conocimientos relacionados con los aspectos éticos, estéticos, sociales y culturales de la lengua objeto de estudio. Además del conocimiento de códigos aislados, es importante brindar a los niños y jóvenes oportunidades reales para comprender e interpretar su realidad. El desarrollo de estas habilidades y conocimientos permite a los estudiantes ampliar su conocimiento del mundo, explorar sus habilidades sociales y comprender los aspectos culturales del idioma que están aprendiendo.

Otro campo importante es la evaluación como uno de los factores más comunes en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación actual, no solo por la novedad de la disciplina, sino también por su importancia como “dispositivo de control” pedagógico. El proceso de evaluación, la enseñanza y el aprendizaje en particular, y la educación en general. Es un proceso planificado que busca recoger, sistematizar y analizar información con el propósito de verificar los avances y dificultades de los estudiantes. Orientadores, docentes, padres, alumnos y toda la comunidad educativa son cada vez más conscientes de la necesidad de evaluar y ser evaluados en el día a día, y de la importancia de ser un factor clave para lograr los estándares que permitan a las instituciones educativas garantizar que esto sea importante. Medio ambiente y las necesidades de los estudiantes Una educación de calidad, además, los recursos, el tiempo y el esfuerzo se utilizan adecuadamente para apoyar los objetivos anteriores. Esta es quizás la característica de evaluación más innovadora: la evaluación correcta garantiza los mejores resultados. Ahumada (1983, citado en Castro Beleño & Otros, 2015) plantea que la evaluación ha evolucionado de un concepto de juicio altamente subjetivo a otro concepto que enfatiza la medición, y luego a un concepto de juicio de consistencia a métodos que intentan integrar

el concepto de juicio en una sola definición, medición y consistencia. En síntesis, se puede afirmar que, la evaluación es un aspecto esencial en el entorno educativo, pues, si no se la realiza, es complicado saber qué y en qué medida los estudiantes han aprendido y, por tanto, no se puede identificar de manera confiable el apoyo que necesitan. Por consiguiente, la evaluación en sus diversas modalidades es una herramienta fundamental para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

II. METODOLOGÍA

La metodología de la investigación se orienta desde el paradigma cualitativo, permite realizar una aproximación a una situación social, en este caso la adquisición de la lengua inglesa de los estudiantes de preescolar, para analizar e interpretar el problema con las evidencias recolectadas en la intervención con los miembros de la institución. Las técnicas utilizadas para la recolección de la información son: la entrevista semiestructurada que permite conocer las opiniones con respecto al proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, como también de los recursos empleados, el tipo de motivación, la metodología, el rendimiento y las dificultades presentadas por los estudiantes, además el nivel de conocimiento de informática que poseen los docentes de grado preescolar. Así mismo se realiza una consulta a estudiantes porque son fuente de información primaria para detectar y priorizar dificultades en el proceso de aprendizaje de acuerdo con los estilos de aprendizaje que cada uno tiene en su proceso de aprendizaje. Como también, se tiene en cuenta la observación directa que refuerza los hallazgos encontrados. Pues, observar el contexto de la vida de los niños (as) permite analizar su desarrollo integral en aspectos tales como personal y social para así poder brindar aprendizajes significativos que les permitan afianzar sus capacidades y destrezas y ayuden a desenvolverse de una mejor manera en el mundo que los rodea a través del manejo de un segundo idioma mediante una herramienta tecnológica como app educativa e interactiva.

Por tanto, el estudio es de investigación acción, entendida como “una forma de indagación auto reflexiva que emprenden los participantes en situaciones sociales, en orden a mejorar la racionalidad y la justicia de sus propias prácticas,

su entendimiento de las mismas y las situaciones dentro de las cuales ellas tienen lugar” (Carr & Kemmis, 1990, p. 174), ya que será el encargado de ocuparse de la necesidad que presenta la Institución en cuanto al fortalecimiento de los estilos de aprendizaje a través del uso de una app educativa en el aula con el fin de brindar una solución por medio de la implementación de una app educativa, y a su vez, aportar al mejoramiento de la calidad educativa en la institución.

III. RESULTADOS

En este acápite se realiza el respectivo análisis de los instrumentos aplicados dentro del proceso de investigación, como son la entrevista semiestructurada a docentes y la observación participante, como también un taller inicial aplicado a los estudiantes. Así pues, la se aplicó a dos (2) docentes del jardín, quienes despejaron algunas dudas referentes a problemas y dificultades que presentan los estudiantes en relación con la competencia comunicativa del idioma inglés, además, de realizar preguntas acerca de las estrategias didácticas que utilizan en las clases para el fortalecimiento de la competencia comunicativa; también, se indaga sobre los recursos educativos digitales que utiliza para el desarrollo de las mismas, cómo efectúa las actividades interactivas para el desarrollo de la competencia comunicativa del inglés y cómo hacen para evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje. Finalmente, se indaga lo concerniente al currículo y plan de estudios del área de inglés, para saber si de cierta manera integran alguna aplicación para el desarrollo de la competencia comunicativa.

A todo esto, los docentes consideran que los estudiantes presentan falencias con relación al desarrollo de las competencias comunicativas en el idioma inglés, teniendo en cuenta que, las competencias son esencialmente las mismas en español y en cualquier otra lengua, como son hablar, escuchar, leer y escribir. En lo que se refiere a escuchar y hablar en el idioma nativo, las han adquirido fácilmente por el contexto en el que se desenvuelven. Como son niños pequeños, leer y escribir aún se continúa en proceso dentro de la escuela. Pero con relación a una segunda lengua los estudiantes presentan muchas dificultades y es necesario trabajarlas constantemente para aprenderlas, no obstante, tienen poca retención de

vocabulario, no comprenden las nuevas palabras, además, presentan falta de concentración al momento de pronunciar, también expresan que les falta motivación, por tanto, en ocasiones la clase se convierte en un castigo, en este sentido, es importante resaltar que, "Sin motivación no hay aprendizaje" (Huertas, 1997, p. 31).

Consideran que se intenta motivar a los estudiantes para desarrollar las competencias comunicativas de escuchar y hablar en inglés, pero la mayoría de los estudiantes recurren al idioma español para comunicarse cuando se pide que pronuncien vocabulario en inglés, por ende, se debe repetir varias veces cada palabra y de forma muy pausada. Sin embargo, es difícil el trabajo con los menores.

En relación con las estrategias didácticas que utilizan para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés, las docentes toman elementos del entorno, como: lúdicas, juegos dirigidos, asociación de imágenes, rondas, canciones, entre otros; empero, afirman que, a pesar de ello, los estudiantes tal vez por ser pequeños se muestran indiferentes. No les llama la atención. Por tanto, el desarrollo de la competencia comunicativa de la segunda lengua es insuficiente. Teniendo en cuenta que, es muy importante el desarrollo de esta competencia, porque permite al estudiante desenvolverse en diferentes contextos de una manera autónoma y propositiva, dado que, "El acto de comunicación es efectivo cuando las personas demuestran tener competencia comunicativa, es por ello tan importante el logro de esta en la enseñanza de idiomas" (Berenguer Román, Roca Revilla, & Torres Berenguer, 2016), por consiguiente, es muy importante desarrollar competencia comunicativa y adquirir una segunda lengua se lo puede lograr es usando la lengua en escenarios de comunicación reales. (Rosales Bremont, Zarate Ortiz, & Lozano Rodríguez, 2013)

Por otra parte, a pesar de que los recursos digitales están en auge, y los docentes los suelen utilizar en diversas ocasiones, para impartir su clase, no obstante, se limitan únicamente al uso del celular y el computador para ver videos y escuchar canciones. Además, las estrategias didácticas que utilizan se limitan al coloreado de imágenes con vocabulario en inglés. Dejando de lado los recursos tecnológicos que posee la institución como son

equipos de cómputo, tabletas y tablero digital. En cuanto a la evaluación del desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés, los profesores no tienen un modelo a seguir, ni claridad en cómo evaluar, argumentando que con ellos solo se puede realizar una evaluación subjetiva con respecto a la pronunciación y observación. Porque, por ser tan pequeños, los niños se les dificulta mucho aprender un segundo idioma y tienden a aburrirse constantemente.

En relación con la implementación de aplicaciones para la educación dentro del aula de clases desde el grado preescolar, los docentes consideran que la utilización de las aplicaciones dentro de la educación, cuentan con un importante componente lúdico, ya que, partiendo de la gamificación, integran la dinámica del juego y recompensa para conseguir los objetivos de aprendizaje. Logrando que el estudiante aprenda de manera significativa, y a retener más y más información con mayor interés. Respecto a si en el currículo y plan de estudios del área de inglés se integra alguna aplicación para el desarrollo de la competencia comunicativa, los docentes consideran que en el momento no se utiliza ninguna aplicación dentro del plan de estudios, solo se explica el tema a través del tablero y se entregan fichas de trabajo acorde al tema de inglés, se repite varias veces el vocabulario en esta área, puesto que se les dificulta su pronunciación y reconocimiento.

Con relación a la observación participante, se recupera información útil, para establecer los diferentes problemas que presentan los estudiantes de preescolar en cuanto al desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés como segunda lengua. Por ello, la observación participante es muy importante, pues, "observar con sentido de indagación científica, implica focalizar la atención, de manera intencional, sobre algunos segmentos de la realidad que se estudia, tratando de capturar sus elementos constitutivos y la manera cómo interactúan entre sí, con el fin de reconstruir inductivamente la dinámica de la situación" (Bonilla & Rodríguez, 1997, p.118). Por consiguiente, en la observación realizada se evidencia que: la metodología utilizada por la docente al momento de impartir las clases es magistral; se dedican exclusivamente a dictar los conocimientos de acuerdo con la planeación del periodo, no recuperan los saberes previos de los

alumnos, ni generan ambientes de participación, puesto que, el tiempo es muy corto para cada clase dado que solo dura 45 minutos por veces a la semana. Además, las docentes ejercen cierto autoritarismo y presión en los escolares al realizar cualquier actividad; lo importante para ellas es cumplir con los requerimientos académicos y abarcar todos los temas propuestos en cada periodo, dictan cada tema sin un soporte más profundo, simplemente los educandos se rigen a hacer una forma mecánica lo que las docentes piden y a responder con monosílabos, esto provoca que los alumnos se desmotiven al momento de realizar cualquier actividad creativa, pero, cuando trabajan con recursos didácticos diferentes como la proyección de videos, imágenes, aunque sin una planificación adecuada de la temática propuesta, aun así, se observa que a los estudiantes les agrada la estrategia, se tornan más receptivos y participativos. En este sentido, "Es importante que haya una motivación constante y que se implementen estrategias que promuevan satisfacción en los estudiantes, para que así los participantes se sientan a gusto e interesados durante el proceso y en el desarrollo de la clase y de esta forma se logre un aprendizaje significativo." (Ander Egg, 1999, p.38) Todo esto, genera un ambiente negativo poco favorable para la participación, el diálogo y la comunicación, situación que se refleja en la conducta y actitud de los estudiantes, puesto que se vuelven apáticos e indiferentes, pues, no se expresan claramente convirtiendo las clases en monótonas y aburridas.

Este instrumento es viable para reconocer el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés en el que se encuentran los estudiantes. Al iniciar el taller, se detecta que existen ciertas actitudes de indiferencia, inseguridad y apatía, pero, con la intervención oportuna con dinámicas, se superan estos aspectos. Los estudiantes en la clase de inglés, presentan dificultades en el reconocimiento del vocabulario, no entienden cuando la docente pronuncia palabras en la segunda lengua; con frecuencia distorsionan la información que escuchan, por tanto, se evidenció también que presentan problemas de pronunciación, entonación, lo que genera inseguridad. Todo esto, causa que presenten dificultad en cuanto a la atención y concentración, se distraen con facilidad y ante cualquier estímulo, lo que hace que pierdan el interés por la clase, lo que genera

distracción a todo el grupo. Otro factor que se observa, en este aspecto, es que, como son niños tan pequeños y la metodología de la docente es monótona, los menores pierden la capacidad de escucha y respeto por la voz del otro, lo que ocasiona desinterés al momento de participar en la clase. Esto genera un ambiente negativo en el aula, porque los estudiantes no quieren participar de forma activa al momento de hablar en inglés. Por ende, es necesario incentivar el gusto por un segundo idioma para que los estudiantes se sientan interesados al interactuar con cualquier persona, y expresen opiniones frente a los compañeros o ante cualquier público, sin temor.

IV. DISCUSIÓN

El seguimiento de las normas indicadas permitirá que su trabajo resulte visualmente atractivo. Al explorar los beneficios de implementar una aplicación educativa para niños de 5 a 6 años en relación con el aprendizaje, las estrategias de enseñanza, queda claro que estas herramientas dan forma a su desarrollo de aprendizaje y enseñanza. En esa medida, las lenguas extranjeras (inglés) son prácticas y basadas en la experiencia, que contribuyen al aprendizaje de los infantes y dinamizan el trabajo diario de los docentes. El comportamiento de los estudiantes con la ayuda de las herramientas tecnológicas permite que la enseñanza pueda ser interdisciplinaria y da acceso a dimensiones educativas que tanto los escolares como los docentes desearán ver desarrolladas.

Al momento del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera implementando una aplicación, es fundamental tener en cuenta el contexto, las necesidades, el estilo de aprendizaje y los conocimientos previos de cada estudiante; cuando se enseña una lengua extranjera es necesario tener en cuenta las necesidades a nivel cognitivo que tiene el estudiante en el plano individual y social, ya que es él quien aprende a usar de una manera adecuada la app educativa, siendo capaz de especificar, diseñar, desarrollar, probar, ajustar y documentar su pensamiento a partir del uso del mismo. (Dwyer, 1992)

De la misma manera, para que el aprendizaje de vocabulario en una segunda lengua se vuelva significativo, este debe ser considerado

y seleccionado a partir del entorno en donde se desenvuelve el estudiante, de esta forma, el docente puede ser capaz de enseñar palabras, frases y expresiones acorde a las necesidades que tiene el estudiante, quien a su vez puede ser capaz de utilizar este tipo de vocabulario en contexto y en situaciones reales.

De igual manera, para el aprendizaje de una lengua extranjera y teniendo en cuenta el objetivo de la presente investigación, lo que se espera lograr es adoptar nuevo vocabulario en inglés con el fin de utilizarlo en distintos contextos y situaciones reales a través de la relación de sonidos con imágenes gramaticales y diseños gráficos. En este aspecto, para el uso de una app, es indispensable atender a las necesidades propias de un grupo, teniendo en cuenta las características a nivel intelectual y las variables socioculturales que se presentan en la comunidad determinada, sin dejar de lado el interés y la motivación de los estudiantes hacia temas generales y específicos creando un contexto el cual brinde comodidad y satisfacción tanto para docentes como para los estudiantes.

Por ende, la implementación de la aplicación “El Gran Caco”, resulta una alternativa eficaz para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés, pues, pretende dar solución a estas dificultades y mejorar desarrollo de la competencia comunicativa de una segunda lengua en los estudiantes, creando escenarios virtuales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje, generando un proceso de interacción y conexión entre el pensamiento y el lenguaje, en este sentido, se usa la aplicación con diferentes actividades y juegos interactivos donde los estudiantes participan y desarrollan a su ritmo, puesto que, al descargarla en los computadores de sus hogares pueden ingresar con la ayuda de sus padres y repasar los temas propuestos e ir reforzando el conocimiento, con esto se pretende pasar de la enseñanza tradicional que a veces resulta monótona y aburrida a una enseñanza más dinámica e interactiva. Recordando que “la motivación y la atención para los estudiantes de transición es muy importante trabajarlas, ya que por medio de estas se observan actitudes positivas en el desempeño de cada uno, donde hay una integración más rápida y continua en su actividad de aprendizaje, pues se trabajan distintas técnicas que llevan a que el niño y la niña

tengan un aprendizaje significativo” (Carreño Granados, 2019). Teniendo en cuenta que, es una aplicación interactiva, pues presenta un diseño novedoso, dado que, maneja un material audiovisual apropiado para los más pequeños, además, es fácil de adaptar a las bases curriculares de la institución, asimismo, se acomoda a las necesidades y el contexto de los niños.

Para ellos manejar un computador es mucho más seductor y atrayente que realizar actividades tradicionales o habituales. Claro está que es más fácil que presten atención a la pantalla mientras siguen las indicaciones del Gran Caco, que les hablará en inglés y castellano y les propone una serie de ejercicios a modo de juegos que podrán resolver ellos solos con algo de paciencia. Poco a poco irán asemejando los conceptos y podrán aprender los números, los colores y algo de vocabulario básico de inglés mientras juegan y practican con su ordenador, es una herramienta pensada para ser la primera toma de contacto que tengan los niños con el inglés. Se trata de un conjunto de juegos didácticos centrados en el conocimiento y aprendizaje de 6 campos semánticos (colores, ropa, animales, números, el cuerpo humano y comida). Toda la aplicación está guiada a través del personaje Gran Caco, que actuará como guía de las actividades para ir diciéndole a los niños qué es lo que tienen que hacer para resolver los juegos. Dada su interfaz y el lenguaje que se usa, el programa está principalmente orientado a niños de educación infantil y primeros años de primaria. Además, todas las explicaciones están escritas en español para que el niño no se pierda y pueda entender lo que ve escrito en la pantalla. (Toledo, 2019)

Al finalizar el proceso didáctico para evaluar el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés logrado a través del uso de la aplicación APP “El Gran Caco” se realiza de una manera subjetiva, pues, se tuvo en cuenta la participación de los estudiantes y manejo que ellos dieron de esta. Por tanto, la evaluación es clave para cualquier proceso educativo, dado que, con esta se puede dar cuenta de las falencias o aciertos que presentan los estudiantes para desarrollar la competencia comunicativa. En este sentido, se puede decir que, los estudiantes con el uso de la APP “El Gran Caco” lograron desarrollar las competencias comunicativas de escuchar y hablar, pues, aprendieron los números en inglés,

y los reconocen en cualquier contexto, además los pronuncian adecuadamente cuando se realiza preguntas. El estudiante al realizar las actividades dentro de la aplicación mostró mayor interés y participación. Superando las dificultades que presentaba al inicio de la investigación, donde se evidenció que el educando sentía cierto temor a la equivocación al momento de pronunciar vocabulario en inglés.

Se tiene en cuenta, además, la actitud positiva de los docentes hacia el uso de la aplicación, pues para ellos resulta algo novedoso y divertido de utilizar, porque juegan mientras aprenden. Asimismo, se pudo constatar que el uso de esta promueve la interacción entre pares porque si tenían cualquier dificultad al realizar cierta actividad aparte de acudir al docente, también lo hacían ante sus compañeritos, fomentando así el respeto y tolerancia por el otro. Además, se evidenció, que los estudiantes desarrollaron mejor la escucha al tener que prestar atención al “Gran Caco” en las instrucciones que daba para poder realizar las actividades con éxito. De igual manera, se tuvo en cuenta las necesidades y los intereses de los menores al momento de la realización de las actividades, brindando un acompañamiento constante.

Una vez lograda la adquisición del aprendizaje del tema de los números mediante el uso de la aplicación “El Gran Caco” se desarrolló un taller final a los estudiantes a manera de evaluación por medio una guía de trabajo en la que se detallan imágenes para mayor comprensión en su temprana edad, texto y número, para integrar sus conocimientos adquiridos de inglés con relación a los números mediante el uso de esta herramienta. Una vez aplicada, se comprobó que la gran mayoría de alumnos de grado preescolar logró un aprendizaje significativo mediante el uso de la aplicación, puesto que, obtuvo mayor retención de vocabulario relacionado con a los números en inglés, comprendiendo con claridad las imágenes diseñadas dentro de la guía con el texto y el número. Se logró una mayor retención de vocabulario, aplicaron sus conocimientos escribiendo adecuadamente los nombres de los números en inglés en los puntos 1 y 2 de la guía, en el punto 3 los docentes recordaron con facilidad el vocabulario escogiendo correctamente de acuerdo a la cantidad señalada de objetos. De igual manera, se identificó que algunos estudiantes se

les dificultó el aprendizaje de ciertos números, debido al uso inadecuado del computador; por consiguiente, se realizaron actividades de refuerzo en el uso del aplicativo, el manejo del computador y sus partes, se logró que todos los educandos desarrollaran su competencia comunicativa del inglés satisfactoriamente.

V. CONCLUSIONES

Actualmente, a medida que las aplicaciones para la educación se asocian a los nuevos cambios sociales provocados por la globalización, muchos docentes mayores experimentan la migración digital y se ven obligados a enfrentar el desafío de ingresar al entorno digital; ya sea para poder hablar el mismo idioma que sus alumnos o aprovechar los beneficios de usar estos dispositivos para aprender nuevos métodos del proceso.

Así pues, para alcanzar un aprendizaje significativo de los discentes, es necesario conocer sus intereses y motivaciones intrínsecas, ya que estos influyen en su deseo de aprender y hacen que el aprendizaje sea efectivo y sostenible. Tomando como ejemplo las aplicaciones educativas, se descubre que muchas de ellas tienen un enfoque interactivo y pedagógico de la enseñanza que involucra a los estudiantes mientras hace que el aprendizaje sea innovador y divertido. La satisfacción con las aplicaciones educativas de idiomas depende del interés de los estudiantes, puesto que, muchas de estas no cubren todas las áreas de comunicación.

Los docentes, en el cumplimiento de sus funciones, deben reconocer que la comunicación con los alumnos es un elemento crucial en el desarrollo de las estrategias didácticas, pues solo el diálogo puede lograr dicho aprendizaje, acordando qué aprender y cómo se enseñará. En otras palabras, será muy difícil construir puentes pedagógicos entre profesores y estudiantes si el docente motiva a los alumnos desde su propia perspectiva y no desde los deseos internos de los educandos. Teniendo en cuenta que, el docente debe tener los conocimientos y medios suficientes para diseñar estrategias de enseñanza que le permitan al estudiante adquirir aprendizajes significativos en la adquisición del idioma inglés.

Si la enseñanza de una segunda lengua continúa reduciéndose al aprendizaje de reglas gramaticales,

el proceso de aprendizaje no será exitoso, porque los estudiantes no habrán aprendido la segunda lengua lo suficientemente bien como para lograr la competencia comunicativa. Por consiguiente, es imperativo implementar en el currículo institucional el uso de las TIC para el aprendizaje de una segunda lengua, como medio de diversificación e imposición a la enseñanza tradicionalista; bien sea mediante el uso de aplicativos como "El Gran Caco" o por medio de plataformas educativas interactivas de fácil para que sean utilizadas rutinariamente por los preescolares.

El autoaprendizaje no tiene éxito sin la mediación de los docentes, ya que los docentes retroalimentan con su experiencia los trabajos que los alumnos han realizado individualmente. El aprendizaje automático puede ser una forma efectiva de sacar a los estudiantes del aula y hacer que el aprendizaje sea significativo al proporcionar vías de aprendizaje ubicuas. Los docentes deben romper con los paradigmas educativos tradicionales e introducir estas nuevas tecnologías en la clase y aprovechar su inclusión en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Una vez realizada la implementación de la APP "El Gran Caco", se evidenció que la gran mayoría de estudiantes de grado preescolar logró un aprendizaje significativo mediante el uso de la aplicación, puesto que, obtuvo mayor retención de vocabulario relacionado con a los números en inglés, comprendiendo con claridad las imágenes diseñadas dentro de la guía con el texto y el número. De igual manera, se identificó que algunos estudiantes se les dificultó el aprendizaje de ciertos números, debido al uso inadecuado del computador; por consiguiente, se realizaron actividades de refuerzo en el uso del aplicativo, el manejo del computador y sus partes, luego de ello, se logró que todos los educandos desarrollaran su competencia comunicativa del inglés satisfactoriamente.

REFERENCIAS

Ander-Egg, E. (1999). El taller: una alternativa de renovación pedagógica. Magisterio del Río de la Plata.

Ausubel, N. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2° Ed. México: TRILLAS.

Barquero, R. (1996). Vigotsky y el aprendizaje escolar. Buenos Aires: Aique.

Berenguer Román, I., Roca Revilla, M., & Torres

Berenguer, I. (2016). La competencia comunicativa en la enseñanza de idiomas. *Revista Científica Dominio de las Ciencias* 2(2), 25-31.

Besse, H. (1984). *Grammaires et didactique des langues*. París: Hatier-Crédif, Coll. LAL.

Bonilla, E., & Rodríguez, P. (1997). Más allá del dilema de los métodos. *La investigación en ciencias sociales*. Grupo Editorial Norma, 77-120.

Cabero, J. (2005). *Cibersociedad y juventud: la cara oculta (buena) de la Luna*. AGUIAR.

Carr, W., & Kemmis, S. (1990). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca.

Carreño Granados, L. C. (2019). Propuesta lúdica pedagógica para motivar y potenciar la atención y el aprendizaje significativo de los niños y niñas del grado de transición del Instituto Técnico Aquileo parra de Barichara Santander [Trabajo de grado]. Universidad Santo Tomás.

Castro Beleño, N., Ramírez Reyes, E., Celin Vargas, M., Tafur, J., & Molina, G. (2015). Evaluación del currículo en educación preescolar. Corporación Universitaria Latinoamericana.

Colás, P., & Jiménez, R. (2008). Evaluación del impacto de la formación (online) en TIC en el profesorado. Una perspectiva sociocultural. *Revista en Educación*, 20(7), 111-119.

Corrales, A. (2009). La integración de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el área de educación física. *Hekademos. Revista educativa digital*, 10(3), 120-125.

Delgado, M. (1998). Propuesta a docentes de educación media diversificada y profesional para la utilización óptima de las Tic. [Trabajo de grado]. Universidad de Zulia, Maracaibo.

Dwyer, T. (1992). Heuristic Strategies for Using Computers to Enrich Education. *International Journal of Man-machine Studies*, 8(2), 45-55.

- Esguerra, P., & Guerrero, P. (2010). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de Psicología*. Bogotá, Colombia: Universidad Santo Tomas.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory In Practice, A Reader*. Basic Books.
- Garger, S., & Guild, P. (1984). *Learning Styles: The Crucial Differences*. *Curriculum Review Journal*, 5(8).
- GCF Aprende Libre . (2022). ¿Qué son las aplicaciones? Obtenido de <https://bit.ly/3e2RLmB>
- Grabe, M., & Grabe, C. (1996). *Integrating technology for meaningful learning*. Houghton Mifflin Company.
- Guerrero Hernández, A. (2020). *Los tipos de evaluación educativa*. Obtenido de <https://bit.ly/3CfWOK1>
- Harmer, J. (2001). *The practice of English language teaching*. Essex, England: Longman.
- Huertas, J. (1997). *Motivación: querer aprender*. Argentina: Editorial AIQUE.
- Jonassen, D. (1995). *Supporting communities of learners with technology: A vision for integrating technology in learning in schools*. *Educational Technology*, 35(4), 60–62.
- Marchesi, A., & Díaz, T. (2009). *Desafíos de las TI. El cambio educativo en Iberoamérica*. *Revista Telos*, 45(12).
- Merrill, P., Hammons, K., Vincent, B., Reynolds, P., Christiansen, L., & Tolman, M. (1996). *Computers in Education*. Allyn & Bacon.
- Moll, L. (1993). *Vygotsky y la educación*. Buenos Aires: Aique.
- Pérez, L. (2001). *Estrategias de aprendizaje, género y rendimiento académico*. *Revista Galego-Portuguesa de Psicología en Educación*, 7(5), 203-216.
- Rosales Bremont, L., Zarate Ortiz, J., & Lozano Rodríguez, A. (2013). *Desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés en una plataforma interactiva*. *Sinéctica* 41(13), 40-52.
- Sánchez, J. (2000). *Nuevas tecnologías de la información y comunicación para la construcción del aprender*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Sánchez, J. (2002). *Integración Curricular de las TICs: Conceptos e Ideas*. RIBIE.
- Toledo, Á. (2019). *El Gran Caco*. Obtenido de Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid: <https://bit.ly/3QZAr0r>
- Valdés, I. (2008). *Incorporación de las Tic en el proceso lecto-escritor [Trabajo de grado]*. Universidad Municipal Hermanos Saíz Montes de Oca.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zabalza, M. (2000). *El papel de los departamentos universitarios en la mejora de la calidad de la docencia*. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 38(1), 47-66.