

# Scratch como apoyo a la motivación y el aprendizaje del idioma Inglés

## Scratch to support motivation and learning English.

**Resumen:** Las instituciones educativas están viviendo la mayor revolución tecnológica de la historia, Es por eso que se buscó plantear el uso de estrategias tecnológicas que fueron fundamentales para dar respuestas a la pregunta. ¿De qué manera el programa Scratch, apoya la motivación y el aprendizaje en los estudiantes de grado octavo en un curso de Inglés?, la metodología seleccionada corresponde a un estudio Mixto, este diseño se desprende de la combinación de los enfoques cualitativo y cuantitativo, donde el método cualitativo analiza las perspectivas que hay en las dificultades tecnológicas y metodológicas, así como la relación que existe entre las categorías, Scratch, motivación y aprendizaje. Mientras que el método cuantitativo analiza mediante una medición numérica y un análisis estadístico los gustos, las debilidades y los conocimientos en el área de Inglés. Los instrumentos utilizados fueron la encuesta, el cuestionario y la entrevista, cuyos datos se codificaron de manera estadística para cada variable, seguido por categorías que evidenciaron que la utilización de Scratch fue una buena estrategia para enfrentar los problemas de apatía y desmotivación por el aprendizaje, donde hacer grabaciones fortaleció la pronunciación y la elaboración de historietas, mejoró la escritura y el léxico del idioma. Es por eso que la enseñanza del Inglés requiere de actividades lúdicas que motiven el interés de los estudiantes y Scratch brindó una gama de posibilidades, que logró que los estudiantes descubrieran que aprender idiomas es provechoso y divertido a la vez.

**Palabras clave:** Software Scratch, motivación por el aprendizaje, idioma Inglés, grado octavo.

**Abstract:** The educative institutions are living the greatest technological revolution in history. That's why we looked for planning the use of technological strategies which were essential to give answer to the question "In what way does the Scratch program support the 8<sup>th</sup> grade students' encouragement and learning into an English course? The selected approach corresponds to a mixed study; this design arises from the combination of qualitative and quantitative focus, where the qualitative approach analyzes the perspectives existing into the technological and methodological difficulties, as well as the relationship containing among the categories, scratch, motivation and learning. Whereas the quantitative one analyzes through a numerical measure and statistical analysis likes, weaknesses and knowledge in English area. The tools used were the survey, the questionnaire and the interview whose data were codified into a statistical way for each variable followed by categories evidencing that the Scratch use was a good skill to face the apathy and demotivation problems for the learning, where making recordings improved the pronunciation, stories edition, writing and language vocabulary. That's the reason the English teaching requires ludic activities that encourage the students' interests. Scratch program provided a set of possibilities achieving that the students discovered learning a language is beneficial and joyful for everybody.

**Keywords:** Scratch software, motivation for learning, English language, eighth grade.

Las posibilidades y usos que brindan la tecnología y los materiales didácticos multimedia en el aula de clase son enormes y al ser bien utilizados permiten optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje. En este sentido, el alumno se transforma en un participante activo, que utiliza los saberes previos para ser constructor de su propio conocimiento y el docente asume el rol de guía y facilitador de este proceso, modificando la forma tradicional de interactuar con los alumnos y la forma en que planifica y diseña los ambientes de aprendizaje.

De allí la necesidad de utilizar el software educativo Scratch como apoyo a la motivación y el aprendizaje del idioma Inglés, en los estudiantes de grado octavo de una Institución Educativa. Presentando los argumentos que justifican ¿De qué manera el programa Scratch, apoya la motivación y el aprendizaje en los estudiantes de grado octavo en un curso de Inglés?, mediante los hallazgos más importantes que se tienen en la actualidad sobre: estrategias de enseñanza, motivación en el aprendizaje del idioma Inglés y el software Scratch. Temas que son utilizados como un andamio de conocimientos que permite acercarse a la problemática y explicarla desde una teoría más relevante, expresada y citada en libros especializados, artículos en la web, revistas, disertaciones doctorales, tesis de maestría y ponencias presentadas en congresos.

Igualmente se presenta de manera clara la descripción general del método o enfoque metodológico mixto que se empleó en la investigación, así como los pasos que se siguieron para conseguir la información que se necesitaba, como son: el universo poblacional que hizo parte de la investigación. La encuesta, el cuestionario y la entrevista que se utilizaron como instrumentos para recabar los datos y la forma en la que se analizaron los datos más relevantes de la investigación por medio de: tablas, figuras, y citas textuales de autores que participaron en el estudio.

Así como dar a conocer los resultados y explicados a la luz de un marco teórico el cual se construyó con un recuadro referencial de tres categorías mediante la relación del Software Scratch – Aprendizaje del Inglés, relación motivación – Aprendizaje del Inglés y relación software Scratch – motivación. Finalmente presentar de manera puntual las principales conclusiones de la investigación, lo que permite generar nuevas ideas de cómo vincular la motivación con el aprendizaje del idioma Inglés, teniendo como mediador el software Scratch.

## **Fundamentación teórica.**

### *Software Scratch*

Teniendo en cuenta este contexto educativo y que los alumnos y los docentes del área de Inglés tienen conocimientos previos, se propone la utilización del software Scratch como apoyo estas dificultades, ya que esta es una herramienta de programación fácil de aprender, la cual tiene un ambiente gráfico y ameno que incorpora bloques programados que motivan la construcción de temas o situaciones elaboradas en el área de Inglés (Erazo, 2011). Ambiente que logra conducir al estudiante a diseñar una narración, animarla y darle sonidos con su propia voz, permitiéndoles ser propositivos, y dar soluciones de acuerdo a sus realidades. Además

Genera interacción constante al utilizarse no solo en espacios institucionales si no también en la casa e inclusive compartir los diseños programados en la red. Igualmente para (Flores y Maldonado, 2007). Scratch brinda al estudiante soluciones didácticas en el aprendizaje del idioma, al estar diseñado para programar historietas interactivas, diálogos, juegos y animaciones que incluyen unas secuencias de acciones de personajes que insertados en un escenario pueden moverse, hablar, cambiar de disfraz; o de posición; acciones que se encadenan de forma ordenada y utilizando el idioma Inglés en su solución.

### *Estrategias de enseñanza en el Idioma Inglés*

Las estrategias de enseñanza son instrucciones que interceden en el aprendizaje en general, por lo tanto, también influyen notablemente en el desarrollo del idioma Inglés. Estas estrategias se presentan en secuencias de pasos encaminados a lograr el objetivo de aprendizaje, teniendo en cuenta que el resultado de los procesos mentales del estudiante no es lo único que se debe enmarcar, sino también la interacción social durante la enseñanza del idioma (Franco, 2004). A partir de este planteamiento es que se argumenta la enseñanza estratégica por medio de instrucciones que desarrollan no solo procesos cognitivos sino que también observan los procesos afectivos, sociales y motivacionales que se establecen por interacción.

Es por eso que en cualquier área y específicamente en la clase de Inglés, se debe tener en cuenta la utilización de diversas herramientas pedagógicas para motivar a los alumnos a participar más activamente en las actividades de aprendizaje (Bello, 1990). Estas estrategias favorecen la creatividad de los alumnos ya que maneja un entorno real e inmediato para utilizar el idioma con un propósito lúdico que motive lo suficiente para trabajar creativamente y fortalecer el nivel de entendimiento. Pero para que estas estrategias sean exitosa, el docente debe tener en cuenta no solo las características de los alumnos, sino también, las particularidades del tema y las actividades que se van a desarrollar, porque dependiendo de ello se puede determinar que técnica proporcionar con el fin de alcanzar una meta de aprendizaje (Tobón, 2006).

### *Motivación en el Aprendizaje del idioma Inglés*

Muchas de las características que se reflejan en un alumno motivado es que se dirige a su propio aprendizaje siendo responsable y consiente de los objetivos que desea alcanzar, este alumno atiende a un proceso de autoevaluación que le permite tener una idea clara de cómo esta su nivel de competencias (Dickinson, 1987). En este contexto el estudiante aprovecha las oportunidades que tiene para entender, practicar y como consecuencia aprender con calidad y compromiso.

Es por eso que la motivación es definida como estímulo permanente del proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés, lo que significa que debe estar en cada momento de la estructura y organización de las actividades de aprendizaje, temas o contenidos que componen la disciplina (Verdecia, Silva y Ferrer, 2010). Además, la motivación se constituye en un agente psicológico fundamental en el desarrollo de actividades comunicativas en sus distintas formas que invita al desarrollo de la voluntad hacia el aprendizaje y favorece en el alumno una actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma. Situación que guía y mantiene un comportamiento regular,

como factor determinante en la relación moderada entre la motivación y las actitudes hacia el aprendizaje del inglés por parte del alumno (Pérez, 2006). Esto significa, que si a los estudiantes se les presentan actitudes motivacionales que ayuden en el aprendizaje del idioma su desempeño académico tiende a mejorar cada vez más. A pesar de que el estudiante no está en constante interacción con el idioma.

## **Metodología.**

El método seleccionado corresponde al tercer movimiento metodológico, o tercer paradigma que corresponde a un estudio Mixto. Este método es el que mejor se adapta a las necesidades de la investigación, integrando datos de técnicas cualitativas y cuantitativas durante todo el proceso de exploración, con el fin de obtener una visión más completa del fenómeno y lograr un mejor entendimiento del proyecto de investigación, reuniendo toda la información posible para entender los diferentes contenidos, basados en la toma de muestras pequeñas y en la indagación del por qué y el cómo se tomó una decisión.

Donde el enfoque cuantitativo logró identificar y analizar con base en una medición numérica y un análisis estadístico los gustos, las debilidades y los conocimientos que tiene los estudiantes en el área de Inglés y de igual manera saber si el diseño de historietas y diálogos en Scratch contribuyo en la motivación y aprendizaje del idioma.

Y al trabajar el enfoque cualitativo, permitió analizar, descubrir y perfeccionar, en un proceso de interpretación, las perspectivas de los estudiantes y los docentes, en las dificultades tecnológicas y metodológicas que se presentan en la Institución, así como la relación que existe entre las categorías, Software Scratch, Motivación y aprendizaje del idioma Inglés.

### *Instrumentos*

La recolección de información en el presente estudio, se realizó mediante el diseño de cuatro instrumentos:

Para el método Cuantitativo se utilizo. La encuesta cerrada aplicada a estudiantes. Y para el método Cualitativo se utilizo el cuestionario abierto aplicado a docentes, el cuestionario abierto aplicado a estudiantes y la entrevista semiestructurada aplicada a los estudiantes.

### *Participantes*

La investigación se enfocó en la sede principal de la Institución, jornada diurna, donde se concentran el docente del área de Informática y los dos docentes del área de Inglés, que serán los guías y acompañantes del proceso de trabajo de un grupo de 20 alumnos de nivel Secundaria entre 13 y 16 años de edad.

## **Resultados.**

Para lograr una mejor organización y sistematización de la información se hace necesaria la transcripción de los cuestionarios físicos a un documento en formato Word, las encuestas físicas a documento en formato Excel y la transcripción del video de la entrevista a documento en formato Word. En esta etapa, se llevó a cabo la

sustitución de los nombres de los encuestados y de los entrevistados por códigos representativos según el número de aplicación, como se evidencia en la siguiente tabla, para dar lugar al derecho de confidencialidad de los participantes.

Instrumento	Código del participante									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cuestionario aplicado a estudiantes	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
Encuesta aplicado a estudiantes	NE1	NE2	NE3	NE4	NE5	NE6	NE7	NE8	NE9	NE10
Cuestionario aplicado a estudiantes	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Encuesta aplicado a estudiantes	CE11	CE12	CE13	CE14	CE15	CE16	CE17	CE18	CE19	CE20
Cuestionario aplicado a docentes	1	2								
Entrevista grupal a estudiantes	CD1	CD2								
	1	2	3	4	5	6	7			
	EE1	EE2	EE3	EE4	EE5	EE6	EE7			

Tabla 1. Códigos de los participantes de los cuestionarios y la entrevista

A continuación se presentan las categorías obtenidas según los datos y resultados tanto de la encuesta como los cuestionarios y las entrevistas realizadas en la investigación.

### *Relación Software Scratch – Aprendizaje del Inglés*

La incorporación de herramientas tecnológicas en la Institución logró facilitar la disposición de nuevas actividades de aprendizaje; constituyendo una verdadera innovación, generando la estructuración del contexto con una formación significativa. Pero, para que estas tecnologías contribuyan efectivamente al mejoramiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés, no sólo los estudiantes de la Institución tienen que estar capacitados en el uso del software Scratch, si no que este software y las actividades propuestas deben tener los requisitos necesarios para contribuir a la conquista de los objetivos de aprendizaje de la asignatura.

Frente a la pregunta ¿Cree que la utilización del computador puede ser una solución a los problemas de aprendizaje del idioma inglés?

Las respuestas recolectadas se pueden visualizar en el siguiente grafico.

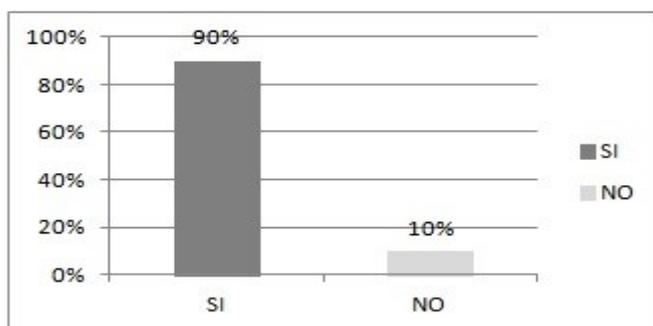


Grafico 1. El computador soluciona los problemas de aprendizaje del Inglés.

Se puede ver con claridad en esta figura que el 90% de los estudiantes piensa que utilizar el computador en las clases de Inglés es una buena estrategia para enfrentar los problemas de aprendizaje de este idioma, tan solo el 10% (NE15) y (NE7); respondieron en forma negativa a la pregunta.

También se puede observar en el Grafico 2. Una respuesta afirmativa a la hipótesis de investigación cuando observamos que partir del uso del computador y específicamente con la utilización de la herramienta Scratch los estudiantes, en un 95%, consideran que mejoraron su aprendizaje en escritura, un 80% consideran que mejoraron su aprendizaje en pronunciación y tan solo un 5% en traducción.

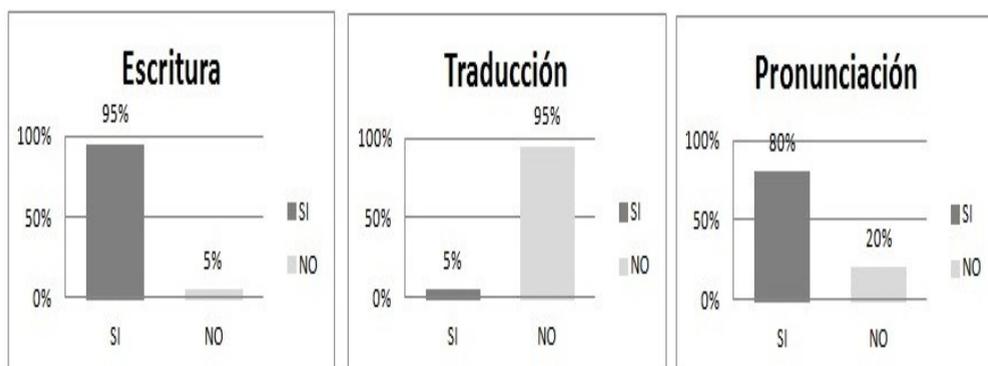


Grafico 2.- Aprendizaje del idioma inglés que mejoro con Scratch.

De la misma manera los estudiantes comentan en la entrevista “que las actividades con la utilización del software Scratch si le ayudo mucho. Mejoro el aprendizaje en la pronunciación y la traducción y aunque se le facilitaba más la traducción después de las actividades propuestas se siente más cómoda con la pronunciación” (EE1); “me ayudo bastante en el aprendizaje de la pronunciación y en la escritura, las bases que tenía en el idioma inglés no eran muy buenas pero con la utilización del software Scratch comprendió mucho mejor los temas” (EE2); “he mejorado en la pronunciación

y la traducción y me han gustado todas las actividades porque antes no le ponía interés a las clase, pero ahora sí. Además el ambiente de trabajo me facilito la interacción con el docente y con los demás compañeros para hacerles preguntas sobre dudas que tenía en el momento de realizar las actividades” (EE4).

A partir de esta panorámica se puede observar que los docentes de la Institución consideran que el computador es una solución a los problemas de aprendizaje del idioma, donde el estudiante interactúa con el idioma Inglés de una manera más práctica y didáctica, el solo hecho de que los alumnos tengan un computador como herramienta de trabajo, genera motivación y más participación en las clases de Inglés.

También consideran que a partir del uso de la herramienta Scratch los estudiantes mejoraron en el aprendizaje del idioma Inglés en los siguientes términos. “Los estudiantes mejoraron la lectura, la escritura, la pronunciación y la fluidez del idioma” (CD1); al realizar las actividades con Scratch vi una mejoría en las competencias de escritura y pronunciación del idioma. Pero estos mismos docentes también encuentran una serie de dificultades para lograr vincular el programa Scratch con el idioma son “falta de espacios locativos, puesto que el área no cuenta con un propio laboratorio de sistemas” (CD1); “mejorar mis conocimientos en el lenguaje Scratch y la falta de algunas herramientas tecnológicas, más precisamente micrófonos para trabajar la pronunciación” (CD2).

### *Relación Motivación – Aprendizaje del Inglés*

Dentro de los factores que influyen en los alumnos de la Institución al momento de aprender el idioma Inglés y que afectan notablemente su aprendizaje, están la motivación, las características tales como: la personalidad, el conocimiento de sí mismos, las habilidades y conocimientos previos.

Es muy importante que la selección de los contenidos tenga en cuenta los saberes previos del estudiante, sus intereses, su subjetividad para que éste pueda realizar un aprendizaje significativo, que involucre los nuevos conocimientos con los conocimientos previos.

A la pregunta ¿Le gusta el idioma Inglés? se observa claramente en el Grafico 3. Que los estudiantes muestran cierta apatía por este idioma ya que solo un 40 % de ellos respondió que si le gustaba, mientras el 60% restante respondió lo contrario.

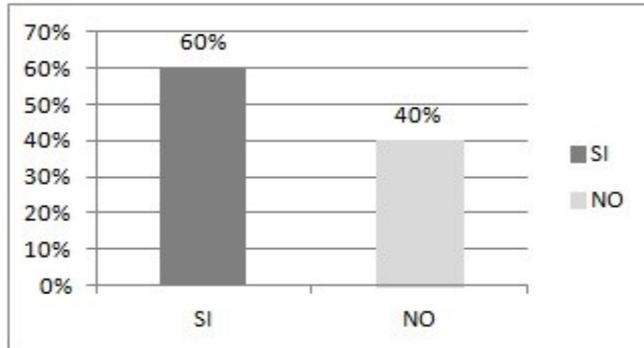


Grafico 3. Gusto por el idioma Inglés.

El distanciamiento de los estudiantes con el idioma se puede atribuir de cierta manera a sus niveles de conocimiento y dominio sobre algunas habilidades respecto al idioma inglés, donde ellos otorgaron una E si es excelente, una B si es Bueno, una A si considera su conocimiento y dominio aceptable y D si es deficiente. En términos de Escritura, Pronunciación y Traducción. Las respuestas recolectadas se pueden visualizar en Grafico 4.

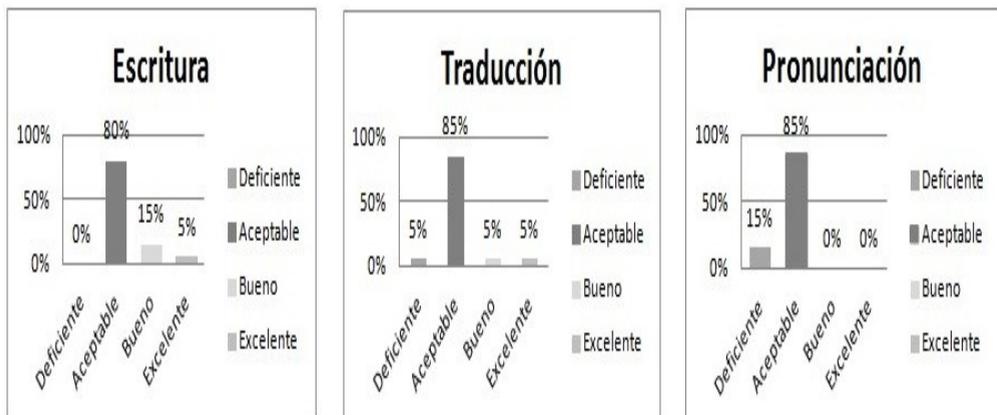


Grafico 4.- Conocimiento y dominio del idioma Inglés.

Se puede observar en este Grafico que predomina en los estudiantes un nivel aceptable en cada una de las habilidades del idioma Inglés, donde el 80% de los encuestados afirma tener un conocimiento y dominio de la escritura en Inglés aceptable mientras solo el (NE4); (NE7); (NE20); que representan un 15% testifican estar en un nivel bueno y el (NE10); que representa el 5% ratifica estar en un nivel Excelente, lo mismo se puede decir en el dominio de la traducción del Inglés, donde un 85% de los encuestados manifiestan tener un nivel aceptable y el 15% restante se divide en tres partes iguales, encontrándose en niveles “deficiente” (NE1); “bueno” (NE20); y “excelente” (NE7); en cuanto a la pronunciación se observa que el nivel es mucho más bajo en comparación de las dos habilidades anteriores, predominando el nivel aceptable

con un 85% y un 15% (NE1); (NE14); (NE19); con un nivel deficiente. Entre tanto, se puede observar que dentro de las fortalezas y debilidades en el aprendizaje del idioma Inglés alguno de los estudiantes manifiesta que: “le gusta mucho la materia además la entiende y aprende fácil pero también puede decir que se le dificulta la pronunciación” (EE1); “maneja bien los textos en la parte de la escritura pero tiene grandes falencias en la traducción y la pronunciación” (EE3); y por último se menciona que: “le gusta y se le facilita aprender, pero en la materia de inglés la pronunciación se me dificulta mucho” (EE5).

También se encontraron otras dificultades en el aprendizaje del idioma Inglés los cuales son definidos como la falta de interés por la clase, no encuentran una verdadera motivación para alcanzar los objetivos de aprendizaje, pocas herramientas para trabajar en el aula, no poner atención en las clases y la falta de bases en algunas de las habilidades del idioma.

De acuerdo a este contexto los docentes del área de Inglés identifican las principales dificultades de sus estudiantes en el aprendizaje del idioma Inglés. “En el cual se identifica la falta de vocabulario y la falta de atención e interés por asignatura” (CD1); “no les gusta la materia, sumado a la falta de atención en las clases” (CD2).

De la misma forma se logra evidenciar algunas dificultades en algunas competencias del idioma por parte de los estudiantes, que son: “la escritura y pronunciación y considera que para lograr una buena adquisición de la escritura inglesa y la pronunciación, los estudiantes deben tener unos buenos hábitos de estudio” (CD1); “considera que tienen falencias en todas las competencias y que para lograr un correcto aprendizaje del idioma inglés primero que todo los estudiantes deben querer el idioma y practicarlo constantemente” (CD2).

### *Relación Software Scratch – Motivación*

Los estudiantes de grado octavo de la Institución demostraron, a través de los diferentes procesos de recolección de datos de esta investigación, que poseen altos niveles de creatividad pero que; por pereza y falta de motivación a su vez, no se interesarán por un óptimo desempeño en el logro de los objetivos.

Con relación a la pregunta ¿Cuál asignatura le gusta más, Inglés o Informática? respuestas que se encuentran consignadas en el grafico 5.

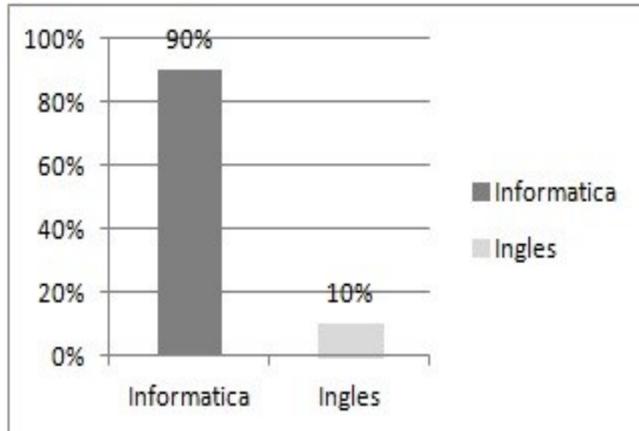


Grafico 5.- Cual asignatura le gusta más.

Se encuentra que la motivación y el agrado que tienen los estudiantes por la asignatura Inglés, es muy bajo y que tan solo el 10% de los entrevistados respondieron que les gustaba, caso contrario con informática donde los entrevistados en un 90% coincidieron que preferían esta asignatura.

También se observa que los cambios más significativos de los estudiantes hacia la clase de Inglés después de las sesiones de trabajo con el software Scratch son: “la motivación por la clase y mayor participación por la clase” (CE 4, 6, 7, 9, 10, 20); “más motivación por la clase y una mejor comprensión del idioma” (CE 1, 2, 3, 5, 8, 18, 19); “facilidad por desarrollar las actividades y mayor motivación por la clase” (CE 11, 12, 14, 16, 17); y “Mayor participación en las clases y comprensión en el idioma” (CE 13, 15).

Estas respuestas dejan ver que uno de los cambios más significativos y que se repiten en la gran mayoría de las respuestas es sin duda alguna la motivación hacia la clase de Inglés. Con respecto al interés que muestran los estudiantes hacia la clase con la aplicación del software Scratch consideran que: “se aplicó todo lo que tiene que ver con el idioma Inglés, además es muy entretenido y les gusta mucho, es una herramienta que nos tiene concentrados en la realización de la actividad” (EE1); “aprender el idioma inglés con la herramienta Scratch es más divertido y uno aprende con mayor facilidad” (EE3); “es motivante porque por medio del programa no solo se está aprendiendo inglés si no también informática” (EE6).

Lo que hace ver notablemente que los estudiantes consideran que la utilización de Scratch en la asignatura de inglés puede seguir optimizando y mejorando la calidad del desarrollo de la clase, resultados que se pueden corroborar en el Grafico 6.

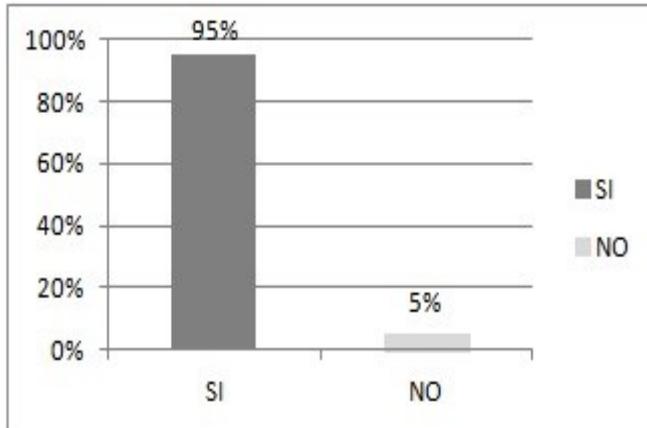


Grafico6.- Scratch puede seguir optimizando y mejorando la calidad de las clases de Inglés.

Estos resultados dejan observar una respuesta positiva con un 95% de convicción, contra solo un 5% que dieron una respuesta negativa a la pregunta. De ahí que los estudiantes consideran que mejoró la práctica del docente al aplicar el software Scratch, ya que el docente: “ha estado mucho más activo en el acompañamiento y en la solución de inquietudes o preguntas que salen en el transcurso de la clase” (EE1); “he notado un mayor acompañamiento y se ha desarrollado un trabajo en equipo para dar solución a las dudas. También piensa que el docente en el aula tradicional de clase trataba de dar todo para dar a entender el idioma inglés pero la distracción, la pereza, el ambiente, el lugar donde estábamos no dejaba motivarnos tanto por la clase. Todo lo contrario a lo que sucede cuando se utiliza la sala de informática y un método diferente de enseñanza” (EE2); “con la utilización del software Scratch el profesor aprende y el estudiante aprende, los dos se ayudan en equipo y hemos sacado este proyecto adelante” (EE3).

Así mismo podemos observar que los estudiantes encuentran diferencias significativas con el uso del software Scratch en la clase de Inglés, donde un estudiante asegura: “cuando no se utiliza el software en la clase casi nadie participa, nos da miedo y en muchas ocasiones pereza, en cambio utilizando Scratch en la clase todos aprenden, todos participan, se entiende más el idioma” (EE1); “Sin el Software en la clase no encontramos una incentivación o una motivación en cambio con Scratch el trabajo y el aprendizaje se hace más dinámico y encuentro una motivación por la clase” (EE2); “a pesar de que los profesores explican muchas veces un tema en ocasiones no les entendemos muy bien lo que hace que nos de pereza por la materia y ahora con Scratch es más fácil aprender por lo que maneja sonidos, imágenes, diálogos y lo mejor, que podemos grabar y escuchar nuestra propia voz” (EE7);

Es por eso que las sugerencias que los estudiantes le dan a los docentes es que orientan la asignatura Inglés para mejorar sus clases mediante la utilización de herramientas tecnológicas en particular el software Scratch son: “diseñar actividades más llamativas, que sigan integrando al estudiante y al profesor en especial si se hace una clase donde solo se utilice el Inglés para interactuar” (EE1); “primero dar una

sensibilización del tema a tratar y me encantaría que se diera más tiempo para el desarrollo de las clases” (EE2); “más tiempo para la clase y seguir dejando trabajos donde utilicen un material didáctico que nos permita comprender mejor el idioma Inglés” (EE7).

A estas consideraciones los docentes le suman que la actitud de los alumnos en las clases donde se utilizó el programa Scratch mejoró notablemente “sin la utilización del software el alumno poco participa , no muestra mayor interés y no ve el sentido del aprendizaje, con la sesión didáctica el alumno participa con mayor interés y aprende con mayor facilidad” (CD1); “sin la utilización del recurso didáctico el alumno se ve desmotivado con pereza de realizar las actividades, en las sesiones con Scratch se vieron participativos, colaborativos y las actividades desarrolladas lograron un nivel mucho más alto de calidad” (CD2).

## **Discusión.**

En la categoría Relación Software Scratch – Aprendizaje del Inglés. Se puede observar que tanto los docentes como los estudiantes, consideran que la utilización del computador y específicamente el software Scratch en las clases de inglés es una buena estrategia para enfrentar los problemas de aprendizaje del idioma, así como para elevar el nivel de desempeño en términos de escritura, traducción y pronunciación del idioma en todos los estudiantes ya que les permitió identificar, analizar e implementar posibles soluciones con el objetivo de encontrar la combinación de una serie de pasos ordenados y recursos eficientes y efectivos mediante el uso del computador. Observaciones que se corroboran al examinar las opiniones de los estudiantes cuando señalan que al realizar una actividad con historietas o diálogos en Scratch pueden interactuar con la escritura y si es grabando sus propias voces pueden aprender mejor la pronunciación del idioma.

Ante estas posibilidades y los diferentes usos que brinda la tecnología y los materiales didácticos multimedia a la enseñanza. Se afirma, que al ser bien utilizados permiten optimizar el aprendizaje de los alumnos. Es cierto que cuanto más y mejor provista esté el aula de clase de estas herramientas tecnológicas, más posibilidades se tiene para dar solución a problemas (Perea, 2007). Sin embargo si estos recursos no son suficientes se puede hacer uso de las herramientas con las que cuenta la institución y aprovecharlas al máximo, de igual manera los docentes deben estar en constantemente capacitación y actualización para lograr transmitir el conocimiento a los alumnos mediante la utilización de un software didáctico que permita ampliar los contenidos con imágenes, videos y sonidos.

De la misma manera los docentes comentan que por medio de historietas, entrevistas y demás en forma secuencial se les facilita a los estudiantes el aprendizaje del idioma, ya que de esta manera son capaces de construir textos que mejoran su escritura y el léxico del idioma. Afirmación que contrasta cuando se afirma que Scratch es un nuevo lenguaje de programación que facilita crear historias interactivas, juegos, animaciones y compartir sus creaciones con otros niños y jóvenes que expresan sus ideas de forma creativa, al tiempo que desarrollan habilidades como el pensamiento lógico, pensamiento creativo y de aprendizaje del siglo XXI (López, 2009).

También se afirma que la visualización del Software tiene una gran riqueza que consiste en la variedad de recursos gráficos, de animación y multimediales, con importante interacción entre el alumno y la computadora, cuya finalidad es facilitar la comprensión y el uso efectivo del software (Moroni y Señas, 2003). Lo que sería una alternativa novedosa y de gran motivación al momento de realizar las actividades propuestas en forma automática y con una gran variedad de material multimedia que incluye esta herramienta tecnológica.

En la Categoría Relación Motivación – Aprendizaje del Inglés. Se puede afirmar que: Dentro de los factores que influye en los alumnos de la Institución al momento de aprender el idioma Inglés y que afectan notablemente su aprendizaje, están las características tales como la personalidad y que la selección de los contenidos tenga en cuenta los saberes previos del estudiante y sus intereses, una tarea que será un poco compleja en la Institución ya que se logra evidenciar claramente que los estudiantes muestran un alto grado de apatía hacia el idioma Inglés, este distanciamiento al idioma se atribuye de cierta manera a sus bajos niveles de conocimiento y dominio en las competencias de escritura, pronunciación y traducción.

Pero estas falencias que presentan los estudiantes se pueden mejorar de acuerdo con el planteamiento de (Velasco, 2013). Donde afirma que el aprendizaje del idioma Inglés mediante contenidos digitales se presenta como una alternativa en cuanto a una actitud mediadora en los procesos de conocimiento dentro de posibles contextos de equidad y democracia. Uno de ellos es el proceso de grabación de audios el cual brinda diferentes vertientes y usos. Las grabaciones de voz tienen la finalidad de promover actividades que desarrollen el aprendizaje consciente de los fonemas característicos del idioma inglés, Asimismo, es conveniente grabar conversaciones o diálogos en situaciones diversas según los temas de interés de los estudiantes para satisfacer las necesidades de comunicación en contexto.

Al mismo tiempo los docentes y estudiantes también evidenciaron otras dificultades en la comprensión y el aprendizaje del idioma como lo es la falta de interés y atención por la clase, sumado a la falta de vocabulario y de bases en algunas de las habilidades del idioma. Por lo que se menciona que comprender el Inglés es una tarea difícil, pero cuando logramos hacer enlaces significativos entre los términos nuevos y el propio idioma, se está dando un gran avance (Palma, 2004). Pero si luego se toma términos aislados y se ubican en nuevos sistemas de conceptos vinculados significativamente entre sí, y se adecua el pensamiento de los estudiantes con nuevos términos para ampliar los anteriores y así sucesivamente, se le estará dando solución a una dificultad que al principio se veía lejana.

En la Categoría relación entre Software Scratch - Motivación. Los diferentes procesos de recolección de datos identifican que los estudiantes poseen altos niveles de creatividad, pero por pereza y falta de motivación, no se interesarán por un óptimo desempeño en el logro de los objetivos. Hay que tener claro que el bajo rendimiento en el área de Inglés, está directamente relacionada con los factores afectivos, entre los cuales se reconoce a la motivación como determinante en el éxito o fracaso de los estudiantes. Es por eso que se considera que la motivación como competencia que incentiva, guía y mantiene un comportamiento regular, es vista en los procesos de

enseñanza del Inglés como un factor determinante del rendimiento académico (Pérez, 2006).

Con relación a lo anterior los estudiantes comentan que las clases de Inglés sin la utilización del software son muy monótonas, siempre se utiliza la pizarra y el marcador para que se transcriba lo escrito en el cuaderno y fotocopias para desarrollar las actividades en el salón, por lo que les gustaría trabajar más con Scratch, ya que resulta mucho más divertido y animado, una visión muy semejante a la que perciben los docentes ya que para ellos el alumno en la clase sin un recurso didáctico se ve desmotivado con pereza de realizar las actividades, mientras que en las sesiones con Scratch se vieron participativos, colaborativos y las actividades desarrolladas lograron un nivel mucho más alto de calidad.

Finalidad que está en concordancia con quienes definen este proceso como un estímulo permanente del proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés, esto significa que debe estar en cada momento de la estructura y organización de las actividades de aprendizaje, temas o contenidos que componen la disciplina (Verdecia, Silva y Ferrer, 2010). Además, favorece en el alumno una actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma, de ahí que, el docente debe utilizar una metodología activa, con materiales actualizados para cautivar la curiosidad e interés de los estudiantes, por eso, la inclusión en el aula de un software educativo resulta indispensable para desarrollar actividades de forma que el estudiante perciba la sensación de progreso al momento de comunicarse en Inglés de acuerdo a las circunstancias, intereses y necesidades.

Además, el software Scratch resulta para los estudiantes una herramienta fácil de manejar y de aprender, muy didáctica que les permite trabajar con mayor facilidad mediante la utilización de imágenes sonidos y escenarios. Prácticas que resultaron muy significativas ya que después de realizadas las sesiones de trabajo se notaron cambios significativos en el ambiente de clase, donde se puede destacar además de una mayor participación por las actividades una mayor motivación y aprendizaje por el idioma Inglés, así mismo los estudiantes tienen la percepción de que los docentes han dado un mayor acompañamiento en la solución de inquietudes o preguntas que salen en el transcurso de la clase.

Estos testimonios toman fuerza al ser comparadas con la teoría que afirma que las nuevas tecnologías por sus características, ponen a disposición un medio mucho más flexible para comprender y aprender otros idiomas y culturas. Estas tecnologías permiten dar paso a un nuevo escenario de aprendizaje, donde: el alumno, el profesor, la comunicación, la sociedad, la nueva cultura, se dan la mano para aprender juntos actividades con cierta complejidad (Moral y Rodríguez, 2010).

Es por eso que los alumnos brindan una opinión a sus maestros de Inglés para mejorar el ambiente de aprendizaje en sus clases y de las cuales se pueden destacar el diseño de actividades llamativas, clases más dinámicas donde utilicen un material didáctico y tecnológico como lo es el software Scratch para generar una mayor motivación por el área y desarrollar los temas de la asignatura utilizando herramientas tecnológicas que les permita aprender mejor el idioma.

## Conclusiones.

De acuerdo a los resultados arrojados en esta investigación se puede mencionar que el software Scratch es considerado una herramienta educativa destinada a fortalecer el proceso formativo. Su incorporación en el aula de clase, enriquece el ambiente de aprendizaje y permite realzar el interés y la motivación de los estudiantes hacia los temas tratados en la clase de Inglés.

Situación que comparte (López, 2009). Al considerar que Scratch brinda novedades y excelentes formas de establecer relaciones y comunicaciones docente - alumnos y entre pares. Una de las particularidades más representativas de este programa educativo, es que es un software libre, en el sentido de que otorga libertad para su descarga de Internet, motivo por el cual está a disposición de docentes, alumnos e instituciones educativas que quieran mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje.

De igual manera, Scratch es una herramienta didáctica relevante que se concreta en la preparación de entornos creativos caracterizados por el intercambio y vivencia de experiencias en cuanto a las formas de construcción del conocimiento, que permite estimular la creatividad de cada estudiante, su capacidad para comprender y gobernar su propio y singular proceso de aprender y de aprender a aprender.

Brindando al estudiante la oportunidad de crear su propio entorno de conocimiento y al docente, diseñar estrategias pedagógicas y didácticas que contribuyan a generar distintos ambientes de aprendizaje significativo, que para (Erazo, 2011). Es la transformación de las prácticas educativas en aras de potenciar el desarrollo de procesos creativos e interacciones dialógicas con los estudiantes, permitiendo el diseño y la ejecución de proyectos encaminados al desarrollo de competencias en el aprendizaje de una segunda lengua, complementados con el uso de herramientas tecnológicas que favorezcan la formación integral y la generación de nuevas visiones acerca de la construcción del conocimiento de los educandos.

En este sentido, la investigación permitió analizar y comprender la manera de cómo ocurrió el proceso de inclusión del software Scratch como una herramienta complementaria en las clases de Inglés, así como las estrategias metodológicas que se utilizaron en el desarrollo de las actividades propuestas con el fin de detectar si los estudiantes desarrollaron un aprendizaje al momento de utilizar e interactuar con este software de programación. Además se examinó el nivel de motivación y la manera que esta herramienta tecnológica influyo en el mejoramiento de la comprensión y aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de grado octavo.

De esta manera se puede mencionar que se lograron alcanzar las perspectivas de la investigación, puesto que se cumplieron los objetivos enmarcados y se logró dar respuesta a las preguntas de investigación mediante: el análisis de las hipótesis y las variables del método cuantitativo y de las categorías y sus indicadores en el método cualitativo. Al apuntar que la enseñanza del Inglés requiere de la realización de diversas actividades lúdicas que motiven el interés de los estudiantes para su adquisición y Scratch es un recurso tecnológico que brinda una gama de posibilidades en el aprendizaje.

Esta visión del aprendizaje del Inglés mediante contenidos digitales es compartida por (Velasco 2013). Y la presenta como una alternativa en cuanto a una actitud mediadora en los procesos de conocimiento dentro de posibles contextos de equidad y democracia

De esta manera los estudiantes descubren que aprender idiomas es provechoso y divertido a la vez, donde el interés por el desarrollo de las actividades aumenta y el avance de las competencias en el aprendizaje de un segundo idioma se realizan en un entorno seguro y cálido, en el que el estudiante se siente libre y confiado para probar, equivocarse, realimentar, y volver a probar.

Otros de los hallazgos obtenidos son las dificultades que presentan los estudiantes de grado octavo en el aprendizaje del idioma Inglés, así como la falta de motivación e interés por asistir a las clases de la asignatura. Esta situación coincide con las respuestas de los estudiantes cuando afirman que las clases de Inglés son muy monótonas, siempre se utiliza la pizarra para transcribir texto y fotocopias para desarrollar las actividades en el salón. Lo que según (Fuentes, 2009). Ocasiona apatía y poca motivación en la realización de las actividades, esto hace pensar que la estrategia utilizada por el docente no despertó el interés de los estudiantes

debido a estas condiciones los estudiantes consideran como una mejor opción trabajar con el software Scratch porque resulta mucho más divertido y animado, una visión muy semejante a la que perciben los docentes ya que para ellos el alumno en la clase muestra una actitud de pereza y desmotivación al momento de realizar las actividades, mientras que en las sesiones didácticas apoyadas con el software Scratch se vieron participativos, colaborativos y las actividades desarrolladas lograron un nivel mucho más alto de calidad. Situación que plantea (Moral y Rodríguez, 2010). Al reconocer que las nuevas tecnologías por sus características ponen a disposición un medio mucho más flexible para comprender y aprender otros idiomas y culturas.

Es por eso que los estudiantes sugieren a sus maestros de Inglés mejorar el ambiente de aprendizaje en sus clases; destacando el diseño de actividades más llamativas, clases más dinámicas donde utilicen un material didáctico y tecnológico para desarrollar los temas de la asignatura y que les permita comprender mejor el idioma Inglés.

En cuanto a la aplicación del software Scratch como una herramienta tecnológica que apoya los procesos de aprendizaje del idioma Inglés, se concluye que tanto para los docentes como estudiantes la utilización del computador y específicamente el software Scratch en las clases es una buena estrategia para enfrentar los problemas de aprendizaje de este idioma; donde el estudiante puede tener un acercamiento lúdico creativo al aprendizaje de una segunda lengua y lo puede practicar no sólo para mejorar en la parte escrita, sino también en la traducción y la pronunciación, sin miedo de cometer errores.

De igual manera se encontró una incidencia en la necesidad de profundizar más en el manejo del software Scratch, ya que se presentan dificultades para realizar la secuencia de acciones y el manejo de los tiempos para que los personajes que se insertan en el programa no hablen simultáneamente. Así como la necesidad de contar

con un laboratorio de Inglés y con un mayor número de material tecnológico, específicamente los micrófonos porque no todos los estudiantes lograron hacer de forma adecuada la actividad que incluía la pronunciación.

Es por eso (Tobon, 2006). Sugiere que el docente debe tener en cuenta no solo las características de los alumnos, sino también, las particularidades del tema y las actividades que se van a desarrollar, porque dependiendo de ello se puede determinar que técnica proporcionar con el fin de alcanzar una meta de aprendizaje.

Igualmente se concluyó en esta investigación la importancia que tiene el software Scratch para elevar el nivel de desempeño en el área de Inglés de todos los estudiantes. Ya que según (Stager, 2003). Les permitió identificar, analizar e implementar posibles soluciones con el objetivo de encontrar la combinación de una serie de pasos ordenados mediante el uso del computador. Este punto de vista lo comparten los estudiantes y los docentes al considerar que la utilización del programa Scratch sirve como medio para identificar varias soluciones con el objetivo de buscar cuál de ellas es la más acertada en búsqueda de la salida al problema.

Otra observación que se corrobora al examinar las opiniones de los estudiantes señalan que: al realizar una actividad con historietas o diálogos en Scratch pueden interactuar con la escritura y si es grabando sus propias voces pueden aprender mejor la pronunciación del idioma.

Resultado que encuentra similitud con (Erazo, 2011). Cuando afirma que Scratch también logra conducir al estudiante a diseñar una narración, animarla y darle sonidos con su propia voz, esto llevarlos a ser propositivos, y dar soluciones de acuerdo a sus realidades, haciendo que Scratch se convierte en una herramienta de expresión que permite indagar y reforzar los procesos de aprendizaje.

De la misma manera los docentes comentan que por medio de historietas, entrevistas y demás en forma secuencial se les facilita a los estudiantes el aprendizaje del idioma, ya que de esta manera son capaces de construir textos que mejoran su escritura y el léxico del idioma.

## **Referencias bibliográficas.**

Bello, P. (1990). *Los Juegos: Planteamiento y Clasificación. Didácticas de las Segundas Lenguas: Estrategias y Recursos Básicos*. Madrid: Editorial Santillana.

Dickinson, L. (1987). *Self-instruction in Language learning*. Cambridge University Press: Cambridge.

Erazo, E. (2011). Crear y publicar con las TIC en el aula. *Editorial Universidad del Cauca* (1), 195-206. Recuperado de [http://www.ired.org/archivos/Publicaciones\\_Libres/2011\\_Crear\\_y\\_Publicar\\_con\\_TIC\\_en\\_Escuela/xCapitulos/3-08\\_Animaciones-con-Scratch.pdf](http://www.ired.org/archivos/Publicaciones_Libres/2011_Crear_y_Publicar_con_TIC_en_Escuela/xCapitulos/3-08_Animaciones-con-Scratch.pdf)

Flórez, C. y Maldonado, S. (2012). El Software Educativo SCRATCH Aplicado como Herramienta Transversal en el Currículo Educativo del Colegio Mayor San Lorenzo. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*,

2619 (8), 1-15. Recuperado de

[http://www.ride.org.mx/pdf/ciencia\\_e\\_investigacion/02\\_ciencia\\_e\\_investigacion.pdf](http://www.ride.org.mx/pdf/ciencia_e_investigacion/02_ciencia_e_investigacion.pdf)

Franco, P. (2004). El uso de las estrategias de aprendizaje del inglés como lengua no materna: aplicación de cuestionario como fase previa a la enseñanza de estrategias en el aula. *Revista Porta Linguarum*, (2), 57–67. Recuperado de [http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL\\_numero2/3%20Estrategias%20de%20aprendizaje%20en%20ingles%20LE-P%20Franco.pdf](http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero2/3%20Estrategias%20de%20aprendizaje%20en%20ingles%20LE-P%20Franco.pdf)

Fuentes, B. (2009). *Análisis de las estrategias que apoyan el aprendizaje autorregulado y significativo de las matemáticas en el quinto grado de educación primaria*. Salina Cruz, Oaxaca, México: ITESM.

López, J. (2009). *Algoritmos y programación en la educación escolar*. Trabajo presentado en Fundación Gabriel Piedrahita Uribe, Cali, Colombia.

Moral, M., y Rodríguez, R. (2010). *Experiencias docentes y TIC (1ra Ed.)*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.

Moroni, N. y Señas, P. (2003). *SVED: Herramienta para la Visualización de Programas en Lenguajes Imperativos*. Trabajo presentado en el IX Congreso Argentino de Ciencias de la Computación, Argentina.

Palma, M. (2004). *Consideraciones didácticas en el aprendizaje del idioma inglés*. Recuperado de [http://www.anuariopregrado.uchile.cl/articulos/CEP/AnuarioPregrado\\_Consideraciones\\_didacticas\\_en.pdf](http://www.anuariopregrado.uchile.cl/articulos/CEP/AnuarioPregrado_Consideraciones_didacticas_en.pdf)

Perea, M. (2007). *La influencia de la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje*. Editorial Centro de Estudios Universitarios.

Pérez, C.J. (2006). Motivación interna y rendimiento académico de los estudiantes de inglés de la ULA Táchira. *Revista Acción Pedagógica*, 15, 64 – 73.

Stager G. (2013). *En pro de los computadores*. Recuperado de <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=9&idSubX=272&ida=205&art=1>

Tobón, S. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Bogotá, D.C. Magisterio.

Velasco, E. (2013). *Tecnologías de la información y la comunicación para la innovación educativa*. (1ra Ed.). México, D. F: Ediciones Díaz de Santos.

Verdecia, A., Silva, O. y Ferrer, E. (2010). Una alternativa desarrolladora para el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Pedagogía Universitaria*, 15, 1–11.