

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

Jair Julian Reyes Manjarres

07 de julio de 2015



TECNOLÓGICO DE MONTERREY

EGE

Escuela de Graduados en Educación

**Producción y
transmisión
a cargo de la
Universidad Virtual
del Tecnológico
de Monterrey**

**D. R. © Instituto Tecnológico y de
Estudios Superiores de Monterrey,
Eugenio Garza Sada 2501,
Col. Tecnológico, Monterrey, N. L.
C. P. 64849.
Monterrey, N. L.
México, 2009**

***“Se prohíbe la reproducción total o parcial de este
documento por cualquier medio sin el previo y
expreso consentimiento por escrito del Instituto
Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey”***

Problema de investigación

¿De qué manera el programa Scratch, apoya la motivación y el aprendizaje en los estudiantes de grado octavo en un curso de Inglés?

Falta de Motivación

- Ambiente inadecuado.
- Poco gusto por el idioma.
- Desmotivación por la clase.



Aprendizaje

- Dificultades en el aprendizaje del idioma Inglés.
- Bajos desempeños académicos en el idioma.

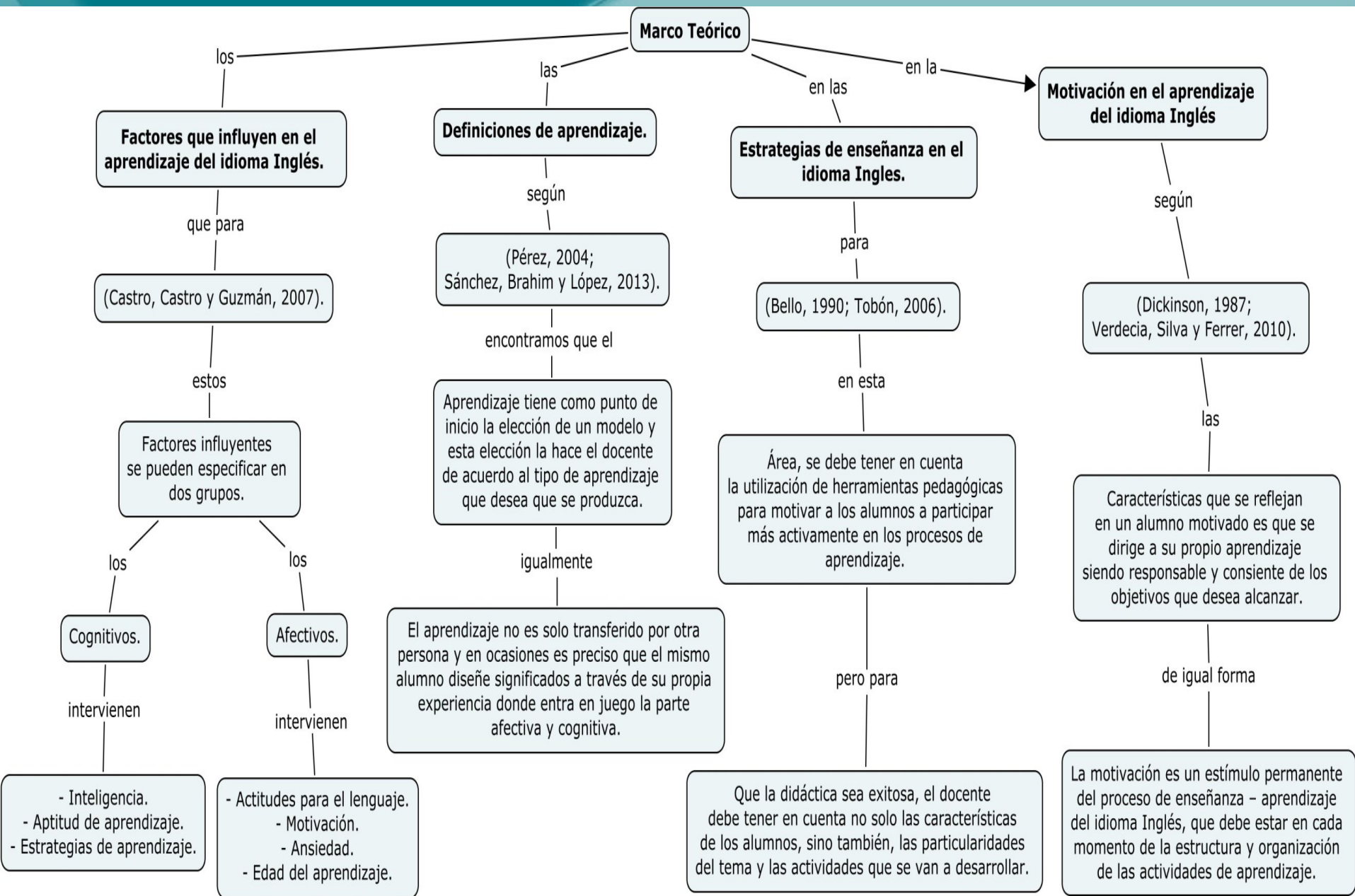


Software Scratch

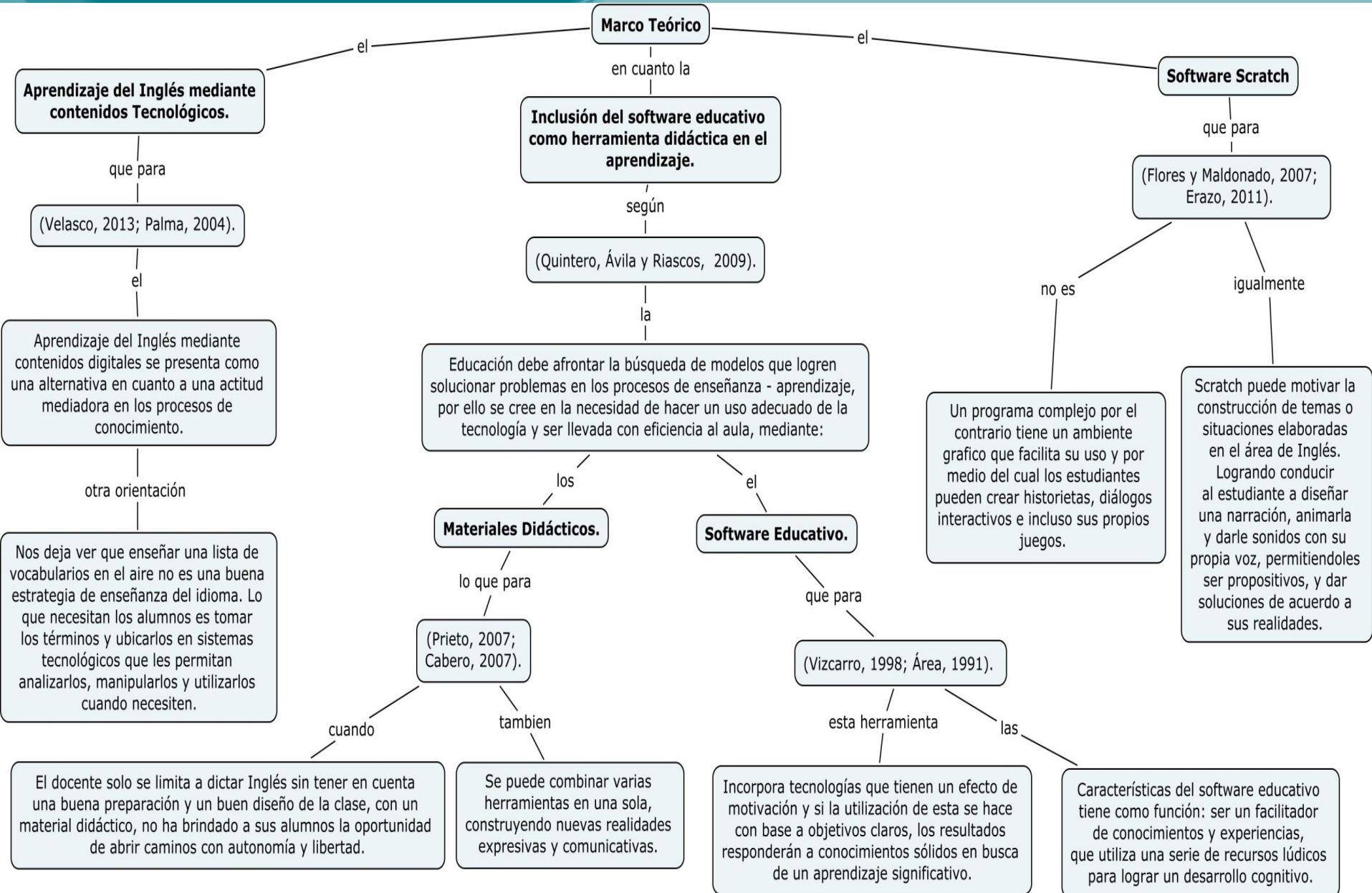
- Herramienta de programación fácil de aprender.
- Genera interacción constante.
- Brinda soluciones didácticas en el aprendizaje del idioma.
- El uso del computador genera motivación.



Marco Teórico



Marco Teórico



Metodología

Método	El diseño seleccionado corresponde al tercer movimiento metodológico, o tercer paradigma que corresponde a un estudio Mixto.
Instrumentos	Cuantitativo: - La encuesta cerrada aplicada a estudiantes. Cualitativo: - El cuestionario abierto aplicado a docentes. - El cuestionario abierto aplicado a estudiantes. - La entrevista semiestructurada aplicada a los estudiantes.
Participantes	-22 estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Departamental del municipio de Zipacon, Colombia. - 2 docentes del área de Inglés.

Resultados

Relación Software Scratch – Aprendizaje del Inglés.

- La utilización del computador y específicamente el software Scratch en las clases de inglés fue una buena estrategia para enfrentar los problemas de aprendizaje.

- Hacer grabaciones en Scratch con los estudiantes fortaleció la pronunciación y el trabajo colaborativo.

- Por medio de historietas y diálogos en Scratch los estudiantes lograron construir textos que mejoraron la escritura y el léxico del idioma.

Resultados

Categoría Relación Software Scratch – Aprendizaje del Inglés.

- La utilización del programa Scratch sirvió como medio para identificar, analizar e implementar posibles soluciones a las actividades propuestas en Inglés.

- Necesidad de profundizar en la administración de los tiempos en Scratch para que los personajes no hablen simultáneamente.

Resultados

Relación Motivación – Aprendizaje del Inglés.

- Los estudiantes mostraron un alto grado de apatía hacia el idioma Inglés.

- Falta de interés y atención por la clase, sumado a la falta de bases en algunas de las habilidades del idioma.

- Se deben seleccionar contenidos que tenga en cuenta saberes previos e intereses del estudiante.

Resultados

Relación Software Scratch – Motivación

- Las clases de Inglés sin la utilización del software son monótonas, por lo que les gustaría trabajar más con Scratch, ya que resultó mucho más divertido y animado.

- Scratch es una herramienta fácil de manejar y de aprender, muy didáctica que permitió la utilización de imágenes sonidos y escenarios.

- El diseño de actividades llamativas y clases más dinámicas donde se utilice Scratch para seguir generando una mayor motivación por el área de Inglés.

Conclusiones

Actividades lúdicas que motiven el interés de los estudiantes y Scratch es un recurso tecnológico que brindó una gama de posibilidades en el aprendizaje.

Aprender idiomas es provechoso y divertido a la vez, donde la motivación por el desarrollo de las actividades aumentó y el avance de las competencias se realizó en un entorno seguro y cálido.

El uso de este software educativo mejoró el ambiente de aprendizaje en las clases de Inglés.

Conclusiones

Scratch brindó al estudiante la oportunidad de crear su propio entorno de conocimiento y al docente, diseñar estrategias pedagógicas y didácticas.

En las sesiones apoyadas con Scratch los estudiantes se vieron participativos, colaborativos y las actividades desarrolladas lograron un nivel más alto de calidad.

Con el diseño de historietas y diálogos en Scratch los alumnos lograron interactuar con la escritura y cuando se realizó la grabación de sus propias voces fortalecieron la pronunciación del idioma.

Recomendaciones

- Scratch en los planes de estudio, como norma que genere los suficientes espacios y tiempos para optimizar el desarrollo de las clases, no solo del área de Inglés sino también de otras áreas.
- El interés y la motivación de los alumnos por el uso del software Scratch como una herramienta mediadora en los procesos de aprendizaje.
- El software como mecanismo para que los estudiantes logren entender, analizar y organizar secuencialmente la información de un problema.
- El idioma tiene que introducir situaciones y necesidades reales en el aula sobre las cuales se trabaja.
- Los objetivos propuestos requieren tiempo y evaluación permanente, pero sobre todo la disposición de los maestros y la actitud positiva de los estudiantes.
- Recursos tecnológicos suficientes y se trabaja con un número reducido de estudiantes hay mayores y mejores resultados.

**Muchas
Gracias**