

El Video como Recurso Socializador en la Enseñanza del Idioma Inglés

María Marlén Hernández Benavides

Trabajo para obtener el grado de:

**Magister en Tecnología Educativa y
Medios Innovadores para la Educación**

Mtro. Fernando Gustavo Lozano Martínez
Asesor tutor

Dr. Juan Manuel Fernández Cárdenas
Asesor titular

TECNOLÓGICO DE MONTERREY
Escuela de Graduados en Educación
Monterrey, Nuevo León. México

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
Facultad de Educación
Bucaramanga, Santander. Colombia

2012

Dedicatorias

Esta tesis se la dedico a mi hijo Andrés Felipe quien me ha acompañado durante este proceso con su apoyo incondicional, y se ha convertido en mi esencia y la mejor experiencia de mi vida.

Agradecimientos

- A Dios por guiarme y darme la fortaleza para emprender y finalizar este proceso.
- Al Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey por brindar los elementos propicios para fortalecer y enriquecer los procesos de formación a nivel profesional.
- Al Dr. Juan Manuel Fernández y al Mtro. Fernando Gustavo Lozano por su acompañamiento y apoyo incondicional.
- A la Institución Educativa Municipal Emilio Cifuentes y a los estudiantes que participaron en la investigación.

Resumen

Estudio enfocado a contestar la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como principal recurso socializador planteado para las unidades didácticas del área de inglés para estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Emilio Cifuentes del municipio de Facatativá, Cundinamarca, país Colombia?. Para dar respuesta a la pregunta de investigación se dispuso de un marco teórico enmarcado desde la perspectiva sociocultural y la teoría de la actividad, direccionado hacia la línea de investigación “Socialización del Conocimiento Disciplinar en Ambientes Mediados por Tecnología Digital”. El cuestionamiento surge debido a la variedad de elementos multimedia que actualmente se encuentran disponibles en la red, la transcendencia que han tenido en los procesos de enseñanza aprendizaje del inglés como segunda lengua y que día tras día se han implementado dentro del contexto escolar. La metodología que se utilizó fue la observación directa y la entrevista semi estructurada, con base en estos instrumentos se infiere la influencia del video como recurso socializador en el aprendizaje del inglés, se evidencia el desarrollo de habilidades comunicativas presentadas a través de la interacción de los estudiantes con la herramienta tecnológica, los diálogos y las descripciones que se dieron teniendo en cuenta las temáticas de los adjetivos y demostrativos presentadas en la unidades didácticas. Con respecto al análisis y las conclusiones se establece como posibilidades del video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés, la motivación y la facilidad de la expresión oral, gráfica y audiovisual, a través de la interacción; y como limitaciones se determina que son de tipo técnico y el no contar con un espacio ideal con características propias para la enseñanza de este idioma.

Índice de contenidos

| | |
|--------------|-----|
| Resumen..... | iii |
|--------------|-----|

Capítulo I: Marco teórico

| | |
|--|----|
| 1.1. Introducción al capítulo..... | 1 |
| 1.2. Perspectiva sociocultural hacia la educación..... | 3 |
| 1.2.1 Perspectiva sociohistórica/sociocultural..... | 3 |
| 1.2.2 Socialización..... | 10 |
| 1.2.3 Conocimientos disciplinares..... | 12 |
| 1.2.4 Mediación tecnológica..... | 15 |
| 1.2.5 Conocimientos disciplinares específicos..... | 19 |
| 1.3 Evaluar perspectiva sociocultural..... | 21 |
| 1.3.1 Atributos de una perspectiva sociocultural..... | 21 |
| 1.3.2 Inconsistencias, contradicciones y limitaciones del estudio..... | 23 |
| 1.4 Pregunta de investigación..... | 30 |
| 1.5 Relevancia de la pregunta de investigación..... | 30 |
| 1.6 Cierre..... | 31 |

Capítulo II. Planteamiento del problema

| | |
|---|----|
| 2.1 Introducción al capítulo..... | 33 |
| 2.2 Antecedentes y pregunta de investigación..... | 33 |
| 2.2.1 Síntesis de la pregunta de investigación..... | 34 |
| 2.3 Planteamiento situado..... | 35 |
| 2.3.1 Palabras clave de la pregunta de investigación..... | 35 |
| 2.3.2 Relación entre constructos..... | 36 |
| 2.4 Objetivos..... | 38 |
| 2.4.1. Objetivo general..... | 38 |
| 2.4.2 Objetivos específicos..... | 38 |
| 2.5 Justificación..... | 39 |
| 2.6 Limitaciones..... | 40 |
| 2.7 Cierre..... | 40 |

Capítulo III. Metodología: Entrevista y observación participante

| | |
|--|----|
| 3.1 Introducción al capítulo..... | 42 |
| 3.2 Pregunta y planteamiento del problema dentro de una temática específica..... | 44 |
| 3.3 Enfoque metodológico..... | 45 |
| 3.4 Justificación del enfoque..... | 48 |

| | |
|--|-----|
| 3.5 Participantes..... | 50 |
| 3.6 Instrumentos..... | 51 |
| 3.7 Procedimientos..... | 55 |
| 3.8 Estrategia de análisis de datos..... | 56 |
| 3.9 Cierre..... | 58 |
| Capítulo IV. Resultados | |
| 4.1 Introducción al capítulo..... | 59 |
| 4.2 Síntesis de la pregunta de investigación y planteamiento del problema..... | 59 |
| 4.3 Datos recolectados..... | 60 |
| 4.4 Descripción narrativa de las categorías analíticas..... | 63 |
| 4.5 Construcción de una respuesta..... | 81 |
| 4.6 Respuesta ofrecida a la pregunta y al problema de investigación..... | 83 |
| 4.7 Cierre..... | 85 |
| Capítulo V. Conclusiones | |
| 5.1 Introducción al capítulo..... | 87 |
| 5.2 Síntesis de análisis de resultados..... | 88 |
| 5.3 Interpretación teórica de los hallazgos..... | 90 |
| 5.4 Evaluación de la metodología..... | 92 |
| 5.5 Implicaciones sobre las políticas educativas..... | 93 |
| 5.6 Futuras líneas de investigación..... | 95 |
| 5.7 Cierre..... | 96 |
| Referencias | 98 |
| Apéndices | |
| Apéndice A. Formulario de Consentimiento..... | 103 |
| Apéndice B. Guión entrevista..... | 104 |
| Apéndice C: Planeación Didáctica..... | 105 |
| Apéndice D: Curriculum Vitae..... | 108 |

I.Marco Teórico

Socialización del Conocimiento Disciplinar en Ambientes Mediados por Tecnología Digital

1.1. Introducción

Este capítulo tiene como objetivo presentar un acercamiento académico enfocado hacia la labor docente, la apropiación y la implementación de las nuevas tecnologías de información y comunicación que actualmente han generado un gran impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del contexto educativo.

El proyecto que se plantea se basa en la utilidad de las herramientas tecnológicas aplicadas a la enseñanza del idioma inglés en el nivel de quinto de primaria; para ello se hace necesario estructurar una metodología que permita a los estudiantes tener acceso a los recursos tecnológicos que existen en la institución, esto con el fin de crear nuevos espacios de aprendizaje, familiarizar al estudiante con las nuevas tecnologías de información y comunicación y sus lenguajes, contribuir al desarrollo de habilidades y destrezas a través de la implementación de actividades individuales y grupales, presentar unidades didácticas de aprendizaje autónomo que permitan al estudiante la búsqueda, selección y organización de la información, con el fin de mejorar las competencias receptivas y productivas, todo esto con la ayuda de los soportes audiovisuales y el computador.

Este capítulo se compone de seis fases fundamentales a través de las cuales se pretende dar soporte teórico a la propuesta planteada. La primera fase hace referencia al proceso de socialización estructurado por contextos sociales y culturales y la forma como ha incidido en el proceso educativo; la segunda fase consiste en conceptualizar la

perspectiva sociohistórica y sociocultural, los paradigmas en la educación, la socialización, los conocimientos disciplinares, la mediación tecnológica y los conocimientos disciplinares específicos; de igual forma se presentan los resultados de los estudios relevantes que se han llevado a cabo en torno a las diferentes conceptualizaciones.

La presentación de esta información sirve para vislumbrar los antecedentes que permiten guiar esta investigación con base en los aportes que han realizado los de diferentes autores. La tercera fase presenta una apreciación de la perspectiva socio cultural o socio histórica y se dan a conocer las contradicciones, limitaciones y contextos donde aún se pueden realizar aportes con respecto a esta área de investigación. La fase cuatro da a conocer la pregunta de investigación direccionada a dar respuesta a problemáticas actuales dentro de un contexto específico. La quinta fase presenta la relevancia de la investigación dentro del contexto del estudio con respecto a la implementación de las herramientas tecnológicas en la enseñanza del idioma inglés; de igual forma se justifica la pertinencia del estudio especificando el contexto propio donde se va a llevar a cabo y se da a conocer la viabilidad del estudio realizado describiendo las razones que se tienen en cuenta para identificar las estrategias tecnológicas y su aplicación en la enseñanza del idioma inglés. La sexta y última fase presenta una síntesis del argumento central del estudio el cual se amplía de manera detallada en el próximo capítulo.

1.2. Perspectiva sociocultural hacia la educación

1.2.1. Perspectiva sociohistórica/sociocultural

La perspectiva sociocultural enfocada hacia la educación hace referencia a la adaptación del entorno educativo donde los estudiantes tienen la oportunidad de participar en actividades productivas y deliberadas empleando los instrumentos y las prácticas culturales mediante la participación en actividades realizadas conjuntamente. Este proceso, en primera instancia origina una transformación del funcionamiento intelectual del individuo y su capacidad para participar de manera asertiva en las actividades; en segunda instancia, permite cambiar la situación provocada por las acciones de los participantes; y por último la innovación de los instrumentos y las prácticas al adaptarlas al medio, encajan en la actividad y se acomodan a la situación (Lave y Wenger, 1991).

Teniendo en cuenta la diversidad de aportes que se han llevado a cabo, se define a la “psicología cultural como el estudio de la constitución mental de y por las formas simbólicas, esto se refiere a las acciones y expresiones humanas significadas, estructuradas, contextualizadas y socialmente producidas, reproducidas y transmitidas” (Serrano, 1996, p. 99). Diferentes autores comparten la idea crucial que se enfoca hacia la forma de cómo los procesos de desarrollo humano tienen lugar en la cultura (De la Mata y Cubero, 2003). De esta manera se deduce que cada persona es responsable de su propia realidad humana, de su interpretación, valoración y apropiación de su contexto social.

Dentro de las aulas, la perspectiva sociocultural se presenta como un proceso discursivo socio histórico, teniendo como resultados el esfuerzo tanto del docente como

el de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta contextualización es la que accede a crear el conocimiento común mediante el discurso, y éste es el que finalmente permite el desarrollo del lenguaje como instrumento psicológico y cultural (Coll y Edwards, 1996).

La psicología sociocultural centra sus intereses primarios en el desarrollo del conocimiento y la comprensión, lo cual se ha reconocido dentro del análisis del discurso en el aula y en consecuencia en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de su entorno cultural y educativo Mercer (1992, citado por Coll y Edwards, 1996); desde esta perspectiva Piaget, el enfoque cognitivo plantea que el individuo es lo primero, que se caracteriza por ser autónomo e independiente de los otros y que las estructuras lógicas se desarrollan a partir de la acción de los objetos del mundo externo; de tal forma que lo social y cultural para los enfoques individualistas alimentan las estructuras y los procesos individuales.

En la antropología y su enfoque etnográfico la cultura es entendida como sinónimo de civilización, se precisa que los conocimientos son transmitidos y heredados socialmente lo que hace que se multiplique y por lo tanto no se reduce a un solo pensador, dando origen al multiculturalismo, el cual ayuda a interpretar la realidad social de manera categórica que enmarca las costumbres, creencias, capacidades y los hábitos adquiridos. Con base en esta apreciación se considera que las sociedades poseen una cultura acorde con la transformación de su entorno acompañado de los recursos naturales, ideológicos, religiosos y/o artísticos. En conclusión los antropólogos articulan la cultura al estudio de las “sociedades primitivas” destacando la relación existente entre

el individuo con su medio natural, anteponiendo la relación dialéctica que mantiene el origen al planteamiento de la dicotomía de la naturaleza y la cultura (Tylor, 1975).

Desde el enfoque psicosocial, la sociología se ha caracterizado por establecer las relaciones existentes entre los individuos y grupos humanos de tal forma que estudian las preponderancias que las personas tienen sobre las creencias o conductas de otros dando como principal reconocimiento el estudio de la influencia social y la interacción entre individuos. (Rizo, 2006).

El Interaccionismo Simbólico expuesto por Feito y García (2007) pone énfasis entre los sujetos sociales. Los autores consideran que la conducta humana se basa en las interacciones cotidianas entre individuos dentro de los contextos sociales y además reconoce la necesidad de la interacción del sujeto con el contexto social. La psicología social considera tres niveles de análisis que ubican los fenómenos de interacción: la comunicación personal, en el plano de la intersubjetividad; la comunicación interpersonal que centra su atención en las relaciones entre los participantes de un mismo grupo social; y la comunicación de las masas, que se enfoca en los medios para difundir la información, lo cual no parece ser pertinente para tener en cuenta las aportaciones de la psicología social a la definición de interacción (Rizo, 2005).

La psicología social estudia principalmente dos fenómenos, la interacción y la influencia social, el primero como ente de la disciplina referenciado hacia la conducta del individuo en los que sus acciones y actitudes están mediadas por la acción de otros, lo cual se convierte en un proceso recíproco, esta interacción dentro de la psicología social es la que estudia los desarrollos interpersonales, a través de actividades grupales no individuales. El eje de este análisis es la relación entre sistemas de comunicación y se

resalta la relación existente entre interacción y la influencia social, esta apreciación se explica a partir de las actitudes en determinado contexto social dependiendo del carácter situacional con sus variables equivalentes a una situación específica; de esta concepción se origina el concepto de sociedad que se define como un conjunto de seres humanos que conviven en un área común, que pertenecen a una misma cultura y satisfacen las necesidades propias (Rizo, 2005).

Teóricamente se reconocen cuatro paradigmas relacionados con la perspectiva sociocultural. El primer paradigma es el conductista que afirma que el aprendizaje se da a través de estímulos y respuestas, Pavlov (1941, citado por Fernández, 2009^a) define el condicionamiento como el resultado de aparear una respuesta fisiológica a partir de un estímulo no fisiológico. Con base en estos aportes el investigador Skinner (1938, citado por Fernández, 2009^a) le agregó a la asociación de estímulos y respuestas la interacción con el medio, estudiando y analizando de esta forma las conductas del sujeto, a través del refuerzo, lo que le permitió afirmar que las conductas pueden ser moldeadas desarrollando actividades simples como la disciplina, hábitos de limpieza y además en el desarrollo de actividades definidas como operaciones matemáticas básicas, adquisición de vocabulario, manejo de textos escritos a nivel ortográfico, dentro de los escenarios educativos.

El segundo paradigma es el cognoscitivo que realiza énfasis en los procesos cognitivos tales como memoria, pensamiento, resolución de problemas, éstos últimos son dados a conocer como una secuencia de estados dependiendo de la información activa que el individuo represente mentalmente de determinada situación; cada estado aporta información valiosa que permite generar información que nutre la siguiente y por medio

de la implementación de normas el individuo se traslada de un estado al otro lo que le permite resolver la situación (Fernández, 2009^a). Este paradigma ha permitido demostrar que el aprendizaje tiene una fuerza mental, interna e individual que es tomada en cuenta por el paradigma conductual, lo cual no es pertinente referenciarlo como modelo pedagógico ya que este se refiere a los procesos pedagógicos y las relaciones que existen entre estudiante y docentes dentro de un contexto educativo. Al tener en cuenta que los procesos de manejo de información con rutas y procesos fijos, se cuestiona que una pedagogía pueda seguir estas medidas minuciosamente de tal forma que puede perder la disposición de ajustarse al medio social real al llevar a cabo el proceso de evaluación y que al contemplarlo en el aula los estudiantes aprenden a partir de las experiencias de índole social, afirmación que no se ha tenido en cuenta en el modelo teórico de esta índole (Fernández, 2009^a).

Fernández (2009) presenta el tercer paradigma que es el psicogenético revisado por Das Gupta (1994) quien se apoya en los estudios de Jean Piaget, donde se afirma que el niño construye su propio proceso de aprendizaje cuando se relaciona con el contexto y de esta forma elabora estructuras internas que controlan su forma de pensar; este proceso se desarrolla a medida que el niño evoluciona adaptándose de esta forma al ambiente. Aquí se reconocen dos estructuras que colaboran a esta adaptación, la asimilación donde se introducen nuevos conceptos a estructuras de conocimientos existentes, y la acomodación que permite la modificación de las estructuras previas del conocimiento para ingresar un nuevo concepto; éstas estructuras recibieron el nombre de esquemas y tienen origen en los patrones de comportamiento que tiene el niño al relacionarse con el contexto social.

El cuarto y el último paradigma es el sociocultural, haciendo alusión a la participación social, Vygotsky afirma que las funciones psicológicas como la memoria, la atención y el pensamiento se dan a conocer por primera vez en el plano social o interpsicológico y al ser interiorizadas entran a formar parte al plano intrapsicológico. En el proceso de enseñanza aprendizaje la construcción del pensamiento está medida por el lenguaje que es el que permite obtener varios enfoques en la solución de problemas cotidianos y por ende un desarrollo intelectual mediado por el pensamiento (Fernández, 2009^a).

Desde la perspectiva constructivista sociocultural de la enseñanza y el aprendizaje escolar se considera que la realidad actual mezcla las etapas de escolaridad según Barberá, Mauri y Onrubia (2008), permitiendo desarrollar un potencial en la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje y la formación continua de los docentes para enfrentar el reto de innovar la enseñanza y aprender acerca de los entornos virtuales y de esta forma responder a las actuales necesidades educativas.

En cuanto a la perspectiva sociocultural, haciendo alusión a la concepción constructivista en el proceso de enseñanza aprendizaje, la educación escolar es una práctica social como función socializadora en donde es pertinente entender las relaciones entre el medio social y el desarrollo personal, donde a pesar que hay una formación dentro de un contexto social determinado, se reconoce la individualidad de cada cual; en el proceso de socialización necesariamente se incorpora una cultura con rasgos idiosincrásicos propios, de tal forma que se pueden compartir saberes y formas culturales (Coll, 1990).

Es necesario reconocer que la finalidad del enfoque constructivista se centra en configurar un esquema de conjunto direccionado a analizar, explicar y comprender el proceso enseñanza aprendizaje dentro del ámbito escolar; se evidencia que en estos procesos las actividades escolares son específicas, diseñadas, planeadas y ejecutadas con una intencionalidad educativa, demostrando en sí que el aprendizaje escolar es un proceso complejo donde intervienen tres elementos esenciales: el estudiante que aprende, el contenido que es el objeto de aprendizaje, y el docente que ayuda al estudiante a construir significados y dar sentido a lo que aprende (Moll 1990, citado por Daniels, 2003).

Para direccionar el proceso de enseñanza aprendizaje es importante reconocer que también existe un proceso de socialización que es el que permite que el estudiante entre en contacto con el contexto socio cultural en el cual se encuentra inmerso y que necesariamente debe hacer parte de él durante su desarrollo integral; se considera que la socialización es un proceso que influye, moldea y adapta a las personas a las condiciones de una sociedad determinada, donde se inculca y se transmite de generación en generación la idiosincrasia propia de la cultura a los miembros que hace parte de la sociedad, mediada por los procesos de formación moral como lo son los valores, las normas y las diferentes formas de percibir la realidad, lo que da a lugar al comportamiento, el cual es definido por las mismas personas que forman la sociedad; en este proceso el sujeto desarrolla sus sentidos, potencia sus habilidades y adquiere su propia personalidad, presentada dentro del entorno social a través de su conducta.

Este proceso no se da en determinado momento de la vida sino que a lo largo de la evolución el individuo va adquiriendo conocimientos y conductas que le permiten

integrarse a la sociedad. La adquisición de las normas sociales sólo se dan a través de la interacción social, mediante la cual se llega a conocer los valores, símbolos, normas, creencias, usos, costumbres, etcétera del grupo de personas con la que se conviven (González y Trigueros, 2009).

Particularmente en el proceso de socialización la necesidad de interacción forma parte del desarrollo adecuado de la misma; cuando el individuo no tiene contacto con la sociedad se desarrolla de forma deficiente, siempre será necesario la convivencia social, interacción, comunicación, afecto y contacto corporal, elementos básicos en el desarrollo de la socialización (González y Trigueros, 2009).

1.2.2. Socialización

El término de socialización se origina en el siglo XX por Émile Durkheim quien promovió la instauración de la psicología como nueva disciplina para estudiar todos los fenómenos sociales que intervienen en el desarrollo de la persona como son la forma de ser, de pensar, sentir, etcétera, denominados “hechos sociales”; estos hechos sociales son colectivos porque forman parte de la cultura y corresponden al pasado de los sujetos, quienes son formados en las instituciones bajo un reglamento que rigen y forman parte de la sociedad. Durkheim (1987) determina que en el proceso de socialización intervienen factores sociales y metódicos que hacen parte del sistema social por medio de la educación que introduce el hombre, insistiendo obviamente que el hombre es un ser de naturaleza social.

Con base en esta conceptualización surgen diversos enfoques que intentan explicar las relaciones sociales y la influencia de la sociedad en el desarrollo de los individuos, los cuales se dan a conocer a través de la adquisición de conductas y normas

sociales desde la infancia hasta la edad adulta. El estudio más conocido y que ha tenido un fuerte impacto en la educación ha sido el de Vygostky (1971) a través de la perspectiva investigativa y pedagógica que afirma que el aprendizaje y el desarrollo psicosocial tiene origen en la naturaleza social, de tal manera que se establece una relación directa entre conocimiento, el saber y el docente. Esta perspectiva hace énfasis en el entorno social inherente a la actividad humana permitiendo que cada individuo presente un aprendizaje culturalmente formado por el ambiente social que se denomina como un “contexto de situación” en la terminología de (Halliday, 1994).

El autor Smagorinsky (1994) considera que la zona de desarrollo próximo presentada por Vygotsky ha tenido un fuerte impacto en las investigaciones a nivel educativo. A través de su conceptualización se considera que el proceso cognitivo está directamente relacionado con el entorno socio cultural. Para Vygotsky (1995) es vital el análisis de las formas culturales de los comportamientos mediados por signos y demostrados a través de la conducta, de tal forma que el proceso de enseñanza aprendizaje va ligado a desarrollo de las estructuras cognitivas en unión con el medio socio cultural.

El fuerte impacto que han tenido las tecnologías de información y comunicación en la educación ha permitido direccionar su uso en el ámbito educativo a partir de los planteamientos vygotskyanos y neovygotskyanos que agrupa la perspectiva constructivista sociocultural de la educación escolar (Coll, 2001). Por lo tanto se resalta que el uso efectivo en las prácticas pedagógicas desarrolladas en entornos virtuales permite la potenciación semiótica de las TIC, ya que al utilizarlas para planificar y regular la actividad y los procesos psicológicos propios y ajenos potencializan la relación

entre los participantes especialmente entre los estudiantes y los contenidos de aprendizaje, y además son mediadores de las interacciones y los intercambios comunicativos entre los que forman parte del proceso formativo (Coll, 2005).

La perspectiva constructivista sociocultural de la enseñanza y el aprendizaje escolar considera que la realidad actual mezcla las etapas de escolaridad según Barberá, et al. (2008), permitiendo desarrollar un potencial en la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje y la formación continua de los docentes para enfrentar el reto de innovar la enseñanza y aprender en entornos virtuales y de esta forma responder a las necesidades educativas actuales.

Teniendo en cuenta los usos que hacen los docentes y estudiantes de las TIC en el proceso de enseñanza se concluye que la tecnología interviene en la construcción del conocimiento utilizando como mediadores los entornos virtuales y la tutoría del docente; de igual forma se exalta que la perspectiva sociocultural de la enseñanza aprendizaje se adecua para realizar un análisis de las prácticas educativas virtuales de la educación (Ruíz y Martínez, 2010).

1.2.3. Conocimientos Disciplinarios

Para adentrarnos un poco más en este proyecto de investigación es necesario empezar a conceptualizar acerca de las disciplinas científicas que se definen como las formas de organización del conocimiento, las cuales se justifican a través de criterios temáticos u ontológicos. Cada ciencia en particular es la que se encarga de desarrollar cada aspecto temático que es lo que le da el fundamento a la propia identidad del estudio. Dentro de la clasificación de las ciencias existe la disciplina formal que reúne las matemáticas y la lógica; las fácticas que se subdividen en naturales (física, química,

biología y astronomía, entre otras) y las sociales (sociología, lingüística, economía e historia, entre otras) (Gianella, 2006).

Esta división clásica se ha presentado como un paradigma de estructura arbórea en las disciplinas científicas presentado en los modelos mixtos en donde la física, la química y la biología son de carácter lineal y la sociología, la economía entre otras, se encuentran en niveles equivalentes, en una sub estructurada ramificada (Gianella, 2006).

Feito y García (2007) consideran que una de las más grandes contradicciones de la ciencia se encuentra en los estudios de biología y física, específicamente en el cálculo de la Tierra, esto nos lleva a pensar que no existe una verdad absoluta y por lo tanto existe un margen de error en las ciencias.

Retomando los paradigmas de las ciencias es necesario reconocer que se debe hacer un análisis cuidadoso de los mecanismos y los procesos que relacionan los diferentes campos de la ciencia que van desde presuposición, la reducción o la fusión de disciplinas científicas, de tal forma que se dan cruzamientos complejos de las disciplinas entre sí y subdisciplinas de otros campos (Gianella, 2006).

Dentro del amplio campo de la investigación se hace necesario validar los estudios realizados en cualquier disciplina del conocimiento, partiendo de su legitimidad dentro del contexto científico; para ello se debe evaluar las propuestas de solución del planteamiento dado a través de los criterios pertinentes a la disertación (Capra, 1995). Estudios realizados acerca de este procedimiento los han dado a conocer por medio de lineamientos que permiten enjuiciar la validez de las investigaciones, las propuestas presentando los patrones, las clases de soluciones posibles y aceptadas en el campo científico (García, 1987); de igual forma se presentan los elementos que seleccionan,

evalúan y cuestionan los problemas y métodos (Martínez, 1993); y por último se da lugar a la sustentación del método, los propósitos y objetivos de la investigación (Contreras, 1996).

Al respecto afirma Lakatos (1989) que el conocimiento fue entendido como conocimiento demostrado a través de evidencia, de lo contrario se exigía abandonar las afirmaciones no demostradas. De lo anterior se deduce que la ciencia involucra conocimiento ya sea de orden común o científico y que a medida que avanza la investigación se reconoce su validez teniendo en cuenta los análisis de aceptación que se han llevado a cabo por los criterios establecidos en este proceso (Gómez, 2010).

Los estudios realizados han permitido presentar el enfoque histórico-cultural del aprendizaje, estableciendo que la mediación instrumental produce un cambio en la cognición humana; este enfoque situado en la cognición en el proceso de enseñanza aprendizaje necesariamente debe encontrarse en un contexto específico donde se presenta una situación que permite razonar, pensar, hablar, recordar, imaginar, etcétera. Estos modos son lo que permiten hacer partícipes a los artefactos culturales de las situaciones e involucran a la personas al contexto. (Brown, Ash, Rutherford, Nakagawa y Campione, 2001).

La idea de cognición situada presentada por Bouciguez y Santo (2010) reconocen que el conocimiento es un producto de la actividad, el contexto y la cultura, de tal forma que en la medida que se presente una mediación cultural está es seguida por una interacción de las personas con herramientas culturales, por ello es necesario que el ser humano se desarrolle intelectualmente, ya que esto le permite llegar a funciones de nivel superior, sin desconocer las herramientas sociales, para tal caso se reconoce la teoría

sociocultural de Vygotsky que afirma que el origen social de los procesos mentales humanos y el papel del lenguaje y de la cultura son mediadores necesarios e imprescindibles en la construcción y en la interpretación de los significados.

1.2.4. Mediación tecnológica

La mediación tecnológica hace referencia al manejo de las tecnologías de información y comunicación como elemento mediador dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, desde la perspectiva vygotskyana direccionado hacia la socialización humana sobresalen los instrumentos culturales los cuales sirven como mediadores en los procesos sociales y son reconocidos desde la perspectiva del autor como elementales dentro del proceso para el aprendizaje de todo individuo. Dentro de este proceso se presentan conceptos como: sistema de actividad donde se integra las metas, los instrumentos y el entorno; los sistemas culturales a los cuales se les adjudica las funciones de desarrollo de marcos de conocimiento, la formación de valores, conducta, desempeño social, cultural y por último la prácticas de socialización (Lacasa, 2002).

Teniendo en cuenta que los avances tecnológicos han modificado los diferentes campos de acción y las prácticas dentro de la sociedad, es pertinente resaltar que las actuales generaciones se apropien de las nuevas tecnologías de información y comunicación y las utilicen como mediadoras en su proceso de aprendizaje; esto les permite adentrarse en la era tecnológica y de esta forma aprovechar las herramientas tecnológicas que hoy en día se encuentran presentes dentro del contexto escolar.

Dentro de este proceso tecnológico se evidencia que las mediaciones tecnológicas son respaldadas por la “cultura tecnológica” previsto como la capacidad de captar y aprovechar las oportunidades para transformar la realidad; lo cual se evidencia a través

de la aplicación del conocimiento tecnológico (Ciaspucio, 1996). La mediación tecnológica necesariamente cambia el contexto socio cultural, ya que éste permite organizar nuevas formas de percepción del lenguaje, de tal forma que transforma la interacción con el ambiente y el sujeto y por ende el proceso educativo.

Desde las perspectiva socio histórica las mediaciones tecnológicas han intervenido en el proceso de formación integral del sujeto, ya que la presencia de las tecnologías de información y comunicación han permitido mediar las acciones en forma y contenido, repercutiendo en las representaciones mentales en la forma de construir los significados y dar sentido al mundo y a la vida (Barbero, 1987).

El autor Vygotsky (1978, citado por Fernández 2009) como principal representante del constructivismo social afirma que en la evolución de los procesos psíquicos intervienen directamente el uso de los instrumentos y del contexto cultural. En este proceso de evolución el individuo con su pensamiento logra por medio de la implementación de instrumentos ejercer un dominio sobre la naturaleza produciendo no solo transformaciones en las operaciones psicológicas sino que alternamente se logran los objetivos propuestos dentro del proceso de aprendizaje permitiendo el dominio del propio ser y por ende transformar su propia realidad (Lacasa, 2002).

Por ello se afirma que el contexto familiar se presenta como primer entorno socializador del ser humano, donde estos “adquieren marcos de conocimientos, sistemas de representación e instrumentos cognitivos” (Lacasa, 2002, p.42) teniendo en cuenta que los instrumentos son mediadores y que el mediador más importante es el lenguaje. La correlación que existe con el contexto indica y marca las actitudes, los valores y los comportamientos del un individuo, dentro del proceso de socialización manifestado a

través de sentimientos, valores e ideas que el ser humano presenta desde el momento que nace y logra su interrelación dentro de su propio contexto social.

En el ámbito educativo la inmersión de las tecnologías en el proceso de formación académico ha incidido directamente, teniendo en cuenta que actualmente las instituciones educativas han sentido la necesidad de incorporar las tecnologías de información y comunicación dentro del currículo; de igual forma las secretarías de educación se han apropiado de este proceso programando capacitaciones a los docentes de tal forma que puedan ser difundidas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas y de esta forma adentrar con los estudiantes en la nueva era tecnológica.

Al integrar las tecnologías de información y comunicación en la educación se impulsan modalidades de enseñanza aprendizaje no presenciales y semi presenciales (blended learning), estáticas (e-learning) o dinámicas (m learning), que permiten el acceso al proceso educativo desde cualquier lugar, rompiendo las barreras de espacio y tiempo, por lo tanto se hace necesario reconocer que el e-learning permite a los estudiantes tener interacciones educativas de calidad que posibilitan la co-construcción del conocimiento y permite que se apropie de otros (Moreno, 2007).

Para apoyar este estudio es importante dar a conocer la teoría de la actividad de Leontiev y Galperin basada en el enfoque histórico cultural de Vigotsky, la cual busca centrar un proceso educativo centrado en aspectos epistemológicos, metodológicos y prácticos. Esta teoría el autor Lewin (1951, citado por Pardo 2007) se basa en cinco principios que son:

- La unidad más importante es un sistema de actividad orientado a un objeto, es colectivo y mediado por artefactos, provisto de relaciones en redes con otros sistemas de actividad.
- La multiplicidad de voces de los sistemas de actividad está compuesta por una comunidad con diferentes concepciones.
- La transcendencia que presenta a través de la historia.
- Las contradicciones como fuente de cambio y desarrollo.
- La transformación expansiva en los sistema de actividad

Es importante reconocer que esta teoría es de corte social, allí los estudiantes y los docentes entran en un proceso donde intervienen herramientas tecnológicas que permiten un aprendizaje colaborativo. (Leóntiev 1977) plantea que los procesos humanos se pueden examinar por niveles donde el más alto permite que la actividad y las motivaciones lo conduzcan; en el nivel intermedio están las acciones y sus metas asociadas, y en el nivel más bajo está el análisis de las operaciones que sirven como medios para alcanzar los objetivos de mayor orden. En este orden ideas se hace necesario organizar los contenidos, la metodología y los recursos que se van integrar en el proceso aprendizaje y de esta forma obtener un aprendizaje significativo.

De otra parte y complementando la disertación sobre la mediación tecnológica específicamente en el contexto disciplinar del idioma inglés, se parte del hecho que el uso de elementos multimediales facilitan el aprendizaje de contenidos debido a la conexión sensorial que enmarcan la interacción del estudiante con su proceso de aprendizaje, y por ende facilitan la inmersión en situaciones comunicativas, de tal forma que le permita desarrollar las habilidades sociolingüísticas a través de un proceso comunicativo por

medio de la transferencia de los conocimientos adquiridos y su aplicación en nuevos contextos sociales y culturales. Al incorporar elementos multimedia en este caso el video en la enseñanza del idioma inglés se presupone una mayor conexión del estudiante con la temática aprendida debido al estímulo audiovisual que está recibiendo facilitando la apropiación de los nuevos conocimientos propicios en su contexto social.

1.2.5. Conocimiento disciplinar específico

Con el fin de presentar el desarrollo de este apartado, se contemplan y analizan dos aspectos fundamentales, el inglés enmarcado como un proceso socializador y el video como recurso mediador en la enseñanza del idioma inglés.

En la investigación llevada a cabo por el Departamento de Educación de California titulada “Principios y prácticas que fomentan el lenguaje, la lecto escritura y el aprendizaje” donde participa como panelista la experta en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua Gutiérrez (2003) plantea que el inglés como proceso socializador tiene sus bases en el lenguaje como herramienta esencial para interactuar con el mundo exterior, creando de esta forma una estrecha relación entre lenguaje, cultura y aprendizaje, siendo el lenguaje instrumento con el que se expresan emociones y sentimientos a partir de un proceso de interacción inmediato con su propio entorno efectuando de esta manera un aprendizaje llevado a la práctica en su proceso de socialización.

En la adquisición de un segundo idioma en este caso el inglés se presenta algunos factores externos e internos. Como factores externos encontramos el acceso que tienen los estudiantes a la gente que habla el idioma inglés, la frecuencia con la que los estudiantes interactúan en el intercambio de información a través de mensajes, y el apoyo

por parte de las instituciones para el aprendizaje de este segundo idioma; y factores internos como las habilidades y limitaciones a nivel cognitivo que intervienen en este proceso de aprendizaje, el diseño de las unidades didácticas o falta del mismo con la que el maestro pretende llegar al estudiante, las destrezas sociales que desarrolla en el proceso comunicativo y la necesidad de contexto en que se ven envueltos los estudiantes para aprender este idioma dentro su contexto.

En la enseñanza del idioma inglés mediados por la tecnología se dan a conocer a través de los enfoques actuales que se usan en la enseñanza de segundas lenguas, como lo son: el comunicativo, el intercultural y el sociocultural bilingüe. Los objetivos se basan en la funcionalidad de la lengua, la cultura, los valores y la identidad de las comunidades y los beneficios que los aprendices reciben (Luque, 2008).

El grado de adquisición de una segunda lengua está sujeto según Cenoz y Perales (2000) a variables contextuales, sociolingüísticas y educativas, las que más se destacan son la que tienen relación con la interacción entre el aprendiz y el hablante de la segunda lengua, el contexto donde se da la instrucción, el tiempo, los contenidos y las estrategias que se implementan para el aprendizaje de la segunda lengua.

Desde el enfoque comunicativo, el aprendizaje de una lengua debe cumplir en su totalidad con la función comunicativa; desde el enfoque intercultural y sociocultural bilingüe surge la necesidad de vincular este proceso con la cultura, los valores, las costumbres y la identidad de las comunidades que usan ambas lenguas. Los resultados se direccionan hacia la instrucción formal donde haya la posibilidad de integrar a los aprendices con las comunidades que se hable la lengua objeto de aprendizaje; lo cual sería de mucha ayuda, ya que favorecería a este proceso Luque (2008).

Ahora bien, dentro del diseño de las unidades didácticas previstas para la enseñanza del idioma inglés se debe hacer una minuciosa selección de los instrumentos mediadores para este proceso; por ello se ve una gran potencialidad en el uso del video como herramienta mediadora. Este tipo de material se ha destacado por enriquecer el conocimiento cultural a través de las imágenes que se observan y el desarrollo de la habilidad auditiva y lingüística. En este caso en particular del video se destacan los aportes de la autora Carrilla (2001) quien resalta las características propias de la utilización de éste recurso como lo son la libertad para seleccionarlos, el tiempo, los saltos en este tiempo, congelar imágenes, ver sin sonido o escuchar sin ver, además que se puede destacar como el mejor recurso dentro de la gama de los materiales audiovisuales.

1.3. Evaluar perspectiva sociocultural

1.3.1. Atributos de una perspectiva sociocultural

En el proceso de formación es pertinente tener en cuenta que el proceso de socialización es fundamental para adquisición de nuevos conceptos formativos, no es posible que el sujeto por si solo adquiera un conocimiento significativo sino que requiere una interacción con el medio para activar sus estructuras mentales y de esta forma procesar la información y hacerla propia.

Particularmente en la enseñanza del idioma inglés se hace necesario el cambio de las formas con las cuales se está haciendo el acercamiento al estudiante ya que para él el inglés es simplemente una materia más de las once del currículo y su contextualización se limita a observar de vez en cuando algunos documentos y/o documentales que están en inglés, es por esta razón en particular que el cambio se debe dar desde la misma

perspectiva con que el docente aborda a los estudiantes a fin de transmitirles el conocimiento disciplinar del inglés. Cambiando este paradigma impregnado en los docentes, se logra que el estudiante reciba una motivación efectiva a fin de que el aprendizaje pueda ser coherente, continuo y eficaz.

Pero como este punto de vista no va a ser cambiado de un momento a otro por los docentes, es necesario iniciar este cambio a través del diseño de las unidades didácticas, la selección de los instrumentos, la inmersión de herramientas y la consistencia del proceso evaluativo para grupos controlados en los que se pueda evidenciar los cambios en el proceso y en los resultados de estos. Por esto un cambio planteado desde la inmersión tecnológica propende por no solo hacer la transmisión a través del instrumento tecnológico, si no que a través de estos se logra la motivación, contextualización y la transmisión necesaria para que el estudiante se entregue al proceso y pueda demostrarlo a través del diseño evaluativo planteado. Todo esto previamente diseñado a fin de que el estudiante en su motivación por el uso de nuevas tecnologías y la incursión en el ámbito audiovisual generen los espacios cognitivos propios para el aprendizaje de la segunda lengua.

De otro lado, el estudiante ha generado en su grupo socializador la necesidad de estar a la vanguardia en el uso y reconocimiento de nuevos espacios tecnológicos y es precisamente en donde al momento de diseñar la unidad didáctica se debe explotar esa ansia de innovar, explorar y descubrir, para que el estudiante use estos estímulos enfocados en el aprendizaje de la segunda lengua y específicamente en el idioma inglés. Cada uno de estos pasos debe ser dado bajo el enfoque optimizador de los elementos

audiovisuales que se presentan particularmente en los videos contextualizados para los que se tiene acceso a través de la red de Internet.

Desde el paradigma socio histórico/ cultural se considera que para el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua el uso del video proporciona un contexto claro en el que se puede dar a conocer y practicar aspectos como vocabulario, estructuras, funciones, pronunciación y contenidos socioculturales; de igual forma presenta situaciones comunicativas acompañadas de información visual, auditiva que incorporan imágenes fijas, imágenes en movimiento, expresiones, gestos, color, lenguaje, entre otros, que ayudan a la comprensión de las temáticas a través de las unidades didácticas.

1.3.2. *Inconsistencias, contradicciones y limitaciones del estudio*

El respaldo teórico de esta investigación se apoya en el estudio de los procesos de asistencia en la Zona de Desarrollo Próximo desde las posiciones vygotskianas y neovygotskianas , las cuales operan los procesos de asistencia educativa en la ZDP. La ZDP constituye un espacio específico de interacción en el que la intervención y la mediación interpersonal de adultos o individuos en el manejo de los conocimientos y herramientas culturales pueden favorecer al aprendiz en el funcionamiento interpsicológico que vaya más allá de su funcionamiento intrapsicológico individual, y que pueda, a su vez, ser interiorizado o internalizado para dar lugar a un avance en ese funcionamiento intrapsicológico.

Reconociendo que la incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje ha sido tediosa ya que los docentes han tenido la dificultad de apropiarse de estos nuevos entornos lo que ha

originado una disonancia entre los modos que los jóvenes actualmente se comunican y los contenidos que se presentan en las aulas. Al respecto Simone (2001) afirma que el medio principal por el cual los jóvenes reciben información es a través del ordenador y a través de este interpretan su propio mundo. El choque cultural que se ha presentado es que en las instituciones continúan basando su modelo de enseñanza bajo esquemas tradicionales, lo que se produce una gran divergencia entre los contenidos, los objetivos y la metodología, de allí la importancia de romper los paradigmas existentes y que los docentes asuman la responsabilidad de incorporar las tics en la formación académica y profesional.

Dentro de esta sociedad donde se ha implementado las nuevas tecnologías de información y comunicación que se da a conocer en la sociedad del conocimiento, se hace necesario resaltar la implementación de éstas y adoptar una actitud crítica frente a éstos y sus contenidos, de tal forma que los usuarios se han convertido en receptores participativos y es lo que ha permitido establecer relaciones comunicativas con las personas y las fuentes que sean de su interés y aplicación dentro de su contexto (Aguadero, 1997).

Los cambios en la estructura social afectan directamente en el sistema educativo; por lo tanto se deben replantear los objetivos y el rol del docente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, elaborando un análisis de la forma como actualmente se enseña el inglés en las aulas, esto permite replantear el proceso y entrar en una actitud de cambio involucrando las nuevas herramientas tecnológicas que se encuentran a disposición y que existen la necesidad imperiosa de aplicarlas en el ámbito educativo.

Al realizar el análisis de la influencia social sobre la enseñanza del idioma inglés y la función docente se hace necesario que los docentes reconozcan que el contexto socio cultural ha tenido grandes transformaciones y por ende se deben romper paradigmas existentes, y de esta forma mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje abordando las herramientas tecnológicas.

A pesar de los diversos estudios realizados en la enseñanza del idioma inglés se identifican algunas inconsistencias con respecto a la metodología aplicada la cual se ha enfocado a explicar y realizar ejercicios gramaticales de forma mecánica. Las prácticas pedagógicas se han limitado a utilizar algunas tecnologías pero sin establecer un plan de trabajo y un fin concreto, lo que conlleva al docente a realizar prácticas repetitivas empleando la misma metodología (Silva, 2008).

Dentro del ámbito educativo se evidencia la necesidad de promover la consciencia lingüística, que tiene por objetivo llamar la atención del estudiante y de esta forma incrementar la competencia comunicativa que promueva el aprendizaje; de igual forma falta determinar la implicación que tiene el uso de la lengua en contextos lingüísticos, extra-lingüísticos, y situacionales, es preciso determinar que el estudiante debe integrar las destrezas verbales de forma secuencial y no separada como actualmente se aplica en variados contextos educativos, desconociendo que este proceso es de interacción social y no individual (Silva, 2008).

El impacto de las tecnologías de información y comunicación en los docentes ha generado predisposiciones con respecto al uso y aplicación de éstas en el proceso educativo al respecto García (2003) determina que los docentes utilizan algunas herramientas tecnológicas sin un análisis previo sobre su utilidad dentro del contexto

académico, conduciendo a resultados que no corresponden a los objetivos planteados dentro de los contenidos programados.

El escepticismo por parte de los docentes frente a la utilidad de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, asevera que los docentes tienden a evitar la implementación de la tecnología bajo argumentos como el desconocimiento del manejo de las tecnologías, la falta de comprensión en cuanto a la forma de cómo implementar la tecnología dentro del currículum y además del temor por perder el control de la clase al utilizar herramienta TIC dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (García, 2003).

Aportes teóricos relacionados con esta línea de investigación crean una divergencia en cuanto a la forma como se direccionan los estudios en la adquisición de la lengua escrita, enfocándolos hacia un aprendizaje individual y por ende subjetivo; Fernández (2009) asevera que las tecnologías de información y comunicación han transformado la lengua escrita en relación con los documentos y las prácticas dando origen a los textos electrónicos, los cuales presentan características propias como el uso de un arreglo de información no lineal, la naturaleza del cambio continuo de la velocidad y la capacitación de simulación de computadoras y redes computacionales. Algunos ejemplos de estos textos son los correos electrónicos, mapas conceptuales electrónicos, hojas de cálculo, presentaciones powerpoint, entre otras.

Fernández (2009) plantea que la lectura y escritura se han vuelto importantes al integrar la lengua escrita con las TIC, con respecto a este proceso se dice que hoy en día los estudiantes deben apersonarse de la información del currículum y luego enviar la retroalimentación escrita por vía electrónica; sin embargo los investigadores aseguran

que los estudiantes necesitan ser apoyados en el aprendizaje de la lengua escrita, teniendo en cuenta la importancia de ésta para construir los textos electrónicos.

Dentro de las controversias con respecto a esta innovación educativa se tiene cuestionamientos de la forma que se debe abordar estas transformaciones, la visión del mundo o modelo que permitirá transformar organizaciones estancadas y dependientes, en emprendedoras y autónomas; la idea es que se rompan paradigmas en el proceso de enseñanza aprendizaje en determinados contextos educativos.

En este orden de ideas se hace necesario mencionar la Teoría General de Sistema, la cual hace referencia a que el proceso de comunicación a través de los medios electrónicos es mínimo ya que solo se limita al traslado de información, sirviendo como un puente entre alguien que quiere comunicar algo por alguien, pero aquí se explica que el aparato técnico es el mediador de este proceso (Luhmann, 2000). Por ello es necesario tener claro que las tecnologías han sido significativas en el proceso de enseñanza pero que por sí solo no actúan, que necesitan de alguien para optimizar su aplicación y guiar estos procesos para que sean efectivos.

Ahora bien, es necesario mencionar el gran impacto de los medios de comunicación que ha ocasionado actualmente en la nueva sociedad tecnológica y la forma como pueden contribuir a formar nuevos conceptos y nuevos enfoques que permitan resolver en parte estas dificultades, y de esta forma se pueda ir estructurando esquemas mentales que permitan actuar en nuevos escenarios pedagógicos, ya que teniendo en cuenta las actuales políticas educacionales que se aplican en el país, se plantea la necesidad de adecuar la educación a la realidad cambiante que hoy se refleja en la sociedad contemporánea, lo cual exigen un currículo flexible y pertinente, una

metodología innovadora, una formación docente adecuada acorde a la realidad actual, y una organización educativa con capacidad de desarrollar una gestión que posibilite al educando adecuarse a la realidad cambiante y compleja que actualmente se está viviendo; esta realidad compleja es la que genera un proceso de ordenación estructural de carácter estático, como la distribución y adecuación de espacios, la realización de normas o el conocimiento de los ritmos de producción, también se puede considerar la importancia que las personas tienen como participantes activos dentro de este proceso (Gairín, 1996).

El objetivo principal de este planteamiento, se centra en encontrar una perspectiva que permita realizar estudios de investigación capaces de documentar la relación que existe entre mente, lenguaje, contexto, herramientas y cultura situados en eventos de lengua escrita. La perspectiva que más aplica a este tipo de investigación es la que da a conocer Vygotsky con su enfoque sociocultural, quien describe el aprendizaje como un producto de participación social ligado al uso de herramientas culturales. Las relaciones sociales o las relaciones entre las personas subyacen genéticamente a todas las funciones y sus relaciones (Fernández, 2009).

Vygotsky afirma que las relaciones del individuo se presentan en dos planos; el primer plano es social y el segundo plano es psicológico; sin embargo autores como Wertsch (1991) cuestiona los fundamentos de Vygotsky con su enfoque sociocultural, quien afirma que se debió tener otros planteamientos marxistas para llevar a cabo este análisis. A manera de conclusión se realiza un análisis de la lengua escrita dando una descripción de la naturaleza heteroglótica del uso de la lengua como herramienta de producción.

Rivera, Forteza y Rivera (2006) presentan la Teoría de la Actividad, basándose en la necesidad de crear un ambiente estratégico dinámico mediante el empleo de tareas que estimulen procesos mentales complejos (estrategias meta cognitivas). Por ello la enseñanza y el aprendizaje de la lengua extranjera se conciben mediante una serie de tareas y proyectos basados en el contenido. Boswood, (1990), afirma que el punto de partida del aprendizaje de los idiomas se realiza a través del de el proceso comunicativo existente que se origina de la tarea planteada. La idea de este estudio es desarrollar estrategias cognitivas basadas en la exploración, indagación y selección de la información y estrategias meta cognitivas como reflexionar sobre la ejecución de las tareas, monitorear su comprensión y evaluar su progreso individual.

Los actuales avances en las tecnologías de información y comunicación permiten incorporar en el área de investigación nuevos estudios que profundicen a cerca de la aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje y de esta manera promover nuevas metodologías direccionadas al quehacer docentes que hoy en día son vitales en la educación. El estudio se centra en el video como medio audiovisual en los medios audiovisuales, teniendo en cuenta que este ha sido un recurso tecnológico utilizado en el proceso enseñanza aprendizaje, se hace necesario realizar una propuesta que contenga el proceso de alfabetización digital, su definición y alcance, así como la universalización tecnológica, medio en el que adquiere mayor relieve el carácter multiplataforma y multirregistro del lenguaje audiovisual (Bonet, 2006).

Teniendo en cuenta que el constructivismo vygotskyano, sociocultural y de construcción del conocimiento señala los cambios que deben enfrentar con mayor responsabilidad y empeño las instituciones educativas y sus equipos docentes, esto con

el objetivo de despertar el interés de los docentes e investigadores a participar activamente en este proceso. Al incluir en el estudio el enfoque vygotskyano se pretende partir del hecho que la construcción del conocimiento no consiste en ver de una sola forma el mundo, y que todos no funcionan en el mismo contexto social y cultural, pero esto no impide la construcción del conocimiento (Bonet, 2005).

En conclusión se reconoce que las intenciones, la experiencia, la estrategia meta cognitiva del estudiante, quien construye, reconstruye conceptos, esquemas y modelos mentales, según el enfoque constructivista el conocimiento se encuentra anclado en contextos relevantes y se estimula por necesidad o por deseo de saber lo que se conoce como aprendizaje significativo (Bonet, 2006).

1.4. Pregunta de investigación

Respecto a este planteamiento surge la pregunta de investigación ¿Cuáles son las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como principal recurso socializador planteado para las unidades didácticas del área de inglés en los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Emilio Cifuentes del municipio de Facatativá, Cundinamarca, país Colombia?

1.5. Relevancia de la pregunta de investigación

El autor Moll(1993) habla del lenguaje como experiencia sociocultural tomando como referente los cambios en los patrones culturales de interacción que conlleva a utilizar la lengua en determinadas situaciones que exige el contexto, aplicando tareas comunicativas planteadas con base en las situaciones expuestas que pueden ser propias del contexto social en el cual se encuentra inmerso.

Es necesario tener en cuenta que la orientación estratégica del docente en el manejo y aplicabilidad de las herramientas tecnológicas en este caso el video, influye significativamente en el aprendizaje del niño, por lo tanto es importante el diseño de las unidades didácticas y la implementación de estas en el proceso de la enseñanza del idioma inglés.

Este proyecto de investigación se adapta a las actuales necesidades que el contexto educativo requiere para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje implementando las tecnologías de información y comunicación en la enseñanza del idioma inglés. La perspectiva de los enfoques comunicativos dados a conocer en el campo de la didáctica de las lenguas Luque (2008) confirma la necesidad de estos planteamientos y dan a conocer la asertividad de la inclusión de la tecnología en el currículum

1.6. Cierre

La existencia de herramientas tecnológicas y su aplicación en la enseñanza del idioma inglés se convierte en un reto personal, en primera instancia se pretende apersonarse de los medios tecnológicos existentes en este caso el video como elemento multimedia; y en segunda instancia identificar su uso y aplicación de forma asertiva en el proceso educativo, esto con el fin de motivar y despertar el interés del aprendizaje de esta lengua extranjera.

La herramienta tecnológica en la cual se centra este estudio es el computador y el acceso a la red de internet, teniendo en cuenta la infinidad de páginas que se pueden extraer con diferentes aplicaciones, con una variedad de temáticas, formato de imágenes y sonidos acordes a los contenidos y logros propuestos durante el desarrollo de la

programación. Es necesario reconocer que este aprendizaje debe ser guiado por el docente para que se obtengan los resultados esperados, aunque se sabe que no va a ser un proceso sencillo, la idea al integrar las tics en la enseñanza del idioma inglés es que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo y se apropien de éstas herramientas y las apliquen en la adquisición de nuevos contenidos y refuercen los temas vistos y de esta forma nutran su aprendizaje autónomo.

Los cambios vertiginosos que actualmente se presentan en la sociedad hacen que las personas cambien la forma de ver el mundo, no se puede ignorar que los avances tecnológicos inciden directamente en el entorno social y más aún en la educación; y por ello se hace necesario que los docentes se capaciten y conozcan cómo a través de la implementación de las tecnologías de información y comunicación en la enseñanza del idioma inglés hacen que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más significativo y motive los estudiantes, creando expectativas en el conocimiento de nuevas herramientas tecnológicas. La presentación de este marco teórico será la base para realizar el planteamiento del problema, el cual será abordado en el siguiente capítulo.

II. Planteamiento del Problema

Prácticas Sociales Emergentes de la Sociedad de la Información y su Impacto en la Educación

2.1. Introducción

En este capítulo se presenta específicamente el problema a investigar, lo cual se realiza mediante el análisis de terminología relacionados directamente con el problema de investigación, en este caso se elabora el análisis bajo términos de recurso de socialización, limitaciones, posibilidades, video e inglés; esto se lleva a cabo con el objetivo de presentar particularmente los conceptos de cada uno de estos términos los cuales se toman como base en el desarrollo de esta investigación. Seguidamente se establecen las interrelaciones existentes entre los conceptos a fin de presentar sus puntos de encuentro de los diferentes significaciones.

En este orden de ideas, se conduce a presentar el planteamiento de la pregunta de investigación, sus objetivos, la justificación sus limitaciones y delimitaciones; con el fin de direccionar la investigación y tener claro los parámetros bajo los cuales se desarrolla.

2.2. Antecedentes y pregunta de investigación

El problema presentado en la sub línea de investigación: “Prácticas sociales emergentes de la sociedad de la información y su impacto en la educación”, tiene como antecedente variada literatura que aborda la influencia que ha tenido la tecnología como elemento socializador y como recurso innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación han brindado múltiples posibilidades para implementar nuevos escenarios pedagógicos que permitan tanto a los estudiantes como a los docentes mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de su implementación en las diferentes áreas del conocimiento, especialmente en el área de

inglés; pero a pesar de los grandes y significativos aportes de las tic en la educación se evidencia que ha sido un proceso complicado ya que los docentes se resisten a cambiar y/o romper los paradigmas tradicionales, limitándose a enseñar la gramática de forma mecánica apoyados en un texto, un tablero y un marcador, lo que conlleva al docente a realizar prácticas repetitivas, lejanas de apropiarse de nuevas metodologías que ayuden a innovar el proceso de enseñanza.

2.2.1 Síntesis de la pregunta de investigación.

La pregunta de investigación surgió debido a los cambios trascendentales que se presentan en el ámbito educativo con respecto a los avances tecnológicos que actualmente se han venido dando y que permiten cambiar el marcador y el tablero por herramientas tecnológicas en este caso particular el video.

En este estudio se implementó el video como principal recurso en las unidades didácticas del área de inglés, referentes a adjetivos y demostrativos, diseñadas para los estudiantes del grado quinto de primaria, a fin de que ellos adquieran habilidades comunicativas, de interacción y de trabajo colaborativo.

En este estudio se desea implementar el video como estrategia didáctica en la enseñanza del idioma inglés, desde la perspectiva que los estudiantes sientan el deseo, el interés, la ilusión de aprenderlo, que adquieran habilidades comunicativas, de interacción, y de trabajo colaborativo, que puedan aplicar en su entorno educativo y de esta forma mejorar el aprendizaje de este idioma.

La relevancia y pertinencia de la pregunta de investigación se basa en la necesidad que existe en romper los paradigmas existentes en la educación tradicional y empezar a implementar los recursos tecnológicos en la enseñanza del idioma inglés, de tal forma

que permita demostrar que la incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación es válida y pertinente en el proceso de enseñanza aprendizaje; de igual forma que se hace a priori en el ámbito educativo para que no se rezaguen los procesos académicos con respecto a la implementación de la tecnología.

Existe la viabilidad de este estudio, ya que la investigación se presenta dentro del contexto del investigador, se cuenta con la población y algunos recursos tecnológicos que permitirán la incorporación del video como elemento multimedia en la enseñanza del idioma inglés.

2.3. Planteamiento situado del problema

¿Cuáles son las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como principal recurso socializador planteado para las unidades didácticas del área de inglés para estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Emilio Cifuentes del municipio de Facatativá, Cundinamarca, país Colombia?

Este planteamiento se relaciona con las prácticas sociales emergentes de la sociedad de la información y su impacto en la educación, reconociendo que actualmente la implementación de las nuevas tecnologías de información y comunicación se ha determinado como un recurso tecnológico innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje y que se hace necesario la incorporación de éstos en la enseñanza del idioma inglés a través del video como recurso socializador que permitan que permita interactuar con la herramienta tecnológica dentro de su ámbito escolar.

2.3.1. Palabras clave de la pregunta de investigación.

- Posibilidades: diversidad de opciones o alternativas para que el estudiante pueda elegir dentro de su contexto a través de la negociación de objetos y

contenidos de acuerdo con sus intereses y su formación académica (Borges, 2007).

- Limitaciones: hace referencia a las restricciones propias que hace el individuo ante un estímulo y su carácter funcional da respuesta para sustituir las concepciones tradicionales relacionadas a la forma de adquisición de contenidos (Gibson, 1984).
- Video: “es un medio para explorar las culturas visuales o audiovisuales” (Olhagaray, 2002, p, 90).
- Recurso socializador: integración de herramientas útiles para desarrollar las habilidades comunicativas y habilidades conversacionales (García, 2001).
- Inglés: lengua extranjera que no se habla dentro del contexto ya que las condiciones sociales no requieren de su uso permanente para la comunicación (Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras, 2006).

2.3.2. Relaciones entre constructos.

A partir de la definición de las palabras claves que enmarcan la pregunta de investigación se establece la relación del subtema elegido y el tema general ‘Socialización del conocimiento disciplinar en ambientes mediados por tecnología digital’. En este caso el conocimiento disciplinar es el idioma inglés y está direccionado hacia la implementación de unidades didácticas mediadas por el video, base fundamental para presentar las relaciones pertinentes de este estudio las cuales le dan sustento teórico y la validez al trabajo de investigación.

Para encontrar respuesta a este cuestionamiento es necesario construir la relación que existe entre las posibilidades y limitaciones que ofrece este elemento multimedia “el

video” desde la perspectiva sociocultural , enfocándolo en la forma como se estructura y se presenta un contenido direccionado hacia un aprendizaje el cual puede o no ser significativo y por ende socializado, donde intervienen factores internos y/o externos donde el sujeto socializador logra establecer un proceso comunicativo el cual puede ser o no asertivo influenciado por estímulos propios del contexto social.

Ahora bien, para ello se debe tener presente que el video como recurso socializador se considera un medio ideal para presentar unidades didácticas a través de la imagen, lo cual permite que estudiantes desarrollen la habilidad de generar y construir secuencias audiovisuales que conlleven al acto de comunicación participativa, a partir de los principios lingüísticos que hacen referencia a la concepción de una lengua en este caso el inglés y la forma como se establece su aplicación dentro del contexto, la incidencia directa que este presenta en los aspectos sociales y culturales, tomando como referencia su contexto educativo y la forma como implementa al realizar el proceso comunicativo (Calderón, 2005).

En este caso en particular se destaca el uso de materiales audiovisuales como el video, el cual permite que el estudiante tenga un contacto cultural con el idioma inglés de tal forma que pueda ampliar su vocabulario y practicar la pronunciación de frases en situaciones cotidianas enmarcadas en un proceso socializador, no obstante y siendo realistas se pueden presentar algunas limitaciones que puede brindar el video aplicado a la enseñanza del idioma inglés, la cual puede darse en el momento cuando se realiza la intervención didáctica, ya que esta puede generar cierta confusión en la forma como se pronuncia, se escucha y se escribe este idioma, a lo cual hace alusión a los contenido sintácticos, morfológicos y semánticos al respecto (Pérez, 2004).

Se hace evidente que el principal objetivo de aprender un nuevo idioma es adquirir la habilidad de comunicarse en esta lengua, para ello se recurre a procesos comunicativos donde los estudiantes puedan intercambiar ideas o expresar sentimientos dentro de su contexto escolar apoyados en herramientas tecnológicas que le aporten de manera significativa en el desarrollo de éstas habilidades y que a la vez le permitan enriquecer la adquisición de una segunda lengua (González, Marigómez, y González, 2005).

2.4. Objetivos

A partir de la presentación del estudio se dieron a conocer los objetivos propuestos que se desarrollaron durante el transcurso de esta investigación.

2.4.1. Objetivo general

Identificar las posibilidades y limitaciones que brinda el video como recurso socializador en las temáticas de adjetivos y demostrativos contextualizadas para los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Municipal Emilio Cifuentes de Facatativá.

2.4.2. Objetivos Específicos

- Elaborar la planeación de las unidades didácticas que cuenten con el video como elemento socializador de las temáticas de los adjetivos y los demostrativos.
- Implementar las unidades didácticas diseñadas para el desarrollo de las clases con los estudiantes del grado quinto de primaria.
- Realizar un seguimiento de cada uno de los espacios en donde la comunidad escolar implementa las unidades didácticas.

- Recopilar información del estudio y entregar los resultados mediante un artículo especializado.

2. 5. Justificación

La educación que se imparte actualmente en las aulas en las diferentes áreas se caracteriza por ser tradicionalista y muchas veces ávidas de motivación; romper los paradigmas existentes en cuanto a la metodología ha resultado complejo para los docentes, ya sea por falta de capacitación, recursos o simplemente porque no les interesa innovar su proceso de enseñanza.

Es pertinente reconocer la importancia que el docente cambie esa concepción y deje a un lado la clase magistral y empiece a identificar nuevas estrategias de enseñanza aplicables al aula donde interviene la tecnología que hoy en día se solicita y se hace necesario trabajar en el proceso de formación académica de los estudiantes.

El diseño e implementación de unidades didácticas basadas en las TIC's permiten que el estudiante tenga un aprendizaje efectivo del idioma extranjero inglés, además de que lo motiva a buscar, experimentar y realizar actividades que contribuyan a enriquecer su experiencia dentro de su proceso de aprendizaje.

Es necesario tener en cuenta que la orientación estratégica del docente en el manejo y aplicabilidad de las herramientas tecnológicas, influye significativamente en el aprendizaje del niño, por lo tanto es importante identificar y aplicar las unidades didácticas apropiadas con base en la planeación curricular del área de inglés y de esta forma obtener los resultados que se esperan.

Este estudio permitirá demostrar a los docentes que se deben romper los esquemas repetitivos de la forma como se imparte un conocimiento, que la tecnología

ofrece infinidad de recursos aplicables al aula y que se hace necesario dejar los pretextos, el ser facilista y por qué no la falta de interés y responsabilidad al estar inmerso en los procesos cognitivos que tiene que ver directamente con la formación integral de los estudiantes.

En este orden de ideas se debe valorar que las nuevas tecnologías permiten asumir una nueva perspectiva de la metodología que conlleva a implementar actividades innovadoras en el aula, lo que permite que el estudiante se motive a participar, adquirir y fortalecer sus habilidades y destrezas direccionados a lograr los objetivos propuestos.

2.6. Limitaciones

Dentro de las limitaciones que intervienen en este estudio se vislumbra la dificultad que pueden tener los estudiantes para habituarse a la tecnología y llevar a cabo las actividades planeadas; los recursos tecnológicos que se encuentran en la institución son limitados; disponibilidad de tiempo por parte de los estudiantes con los cuales se va a llevar a cabo la investigación; el compromiso y la responsabilidad que deben asumir los estudiantes en el desarrollo de cada una de las actividades planteadas.

Otra limitante es el espacio donde se va a llevar la aplicación de las unidades didácticas, ya que el salón de tecnología se encuentra ocupado por los alumnos de secundaria, y es ahí donde se debe entrar en posibles negociaciones con el docente a cargo para abrir el espacio dentro del horario de la clase de inglés.

2.7. Cierre

Actualmente la educación ha redefinido su esquema en el proceso de enseñanza aprendizaje especialmente en el área del inglés incorporando las TICS como

instrumentos mediadores, los cuales pueden motivar al estudiante al uso de algunas tecnologías que pueden ser muy asertivas en su proceso de socialización y que a la vez pueden enriquecer en el aprendizaje del idioma inglés.

En este proceso se contempla el video como recurso socializador ideal para implementar las unidades didácticas acordes a la edad y a los contenidos que se encuentran dentro del plan de área y de esta forma empezar a romper paradigmas existentes donde la mayoría de los docentes nos limitamos a dar una clase magistral, sin saber que existen recursos tecnológicos que pueden enriquecer la labor pedagógica y que el aprendizaje sea significativo en los estudiantes.

Por lo tanto es necesario identificar cuáles son las herramientas tecnológicas más asertivas que pueden contribuir a implementar algunas estrategias didácticas acordes a la edad y a los contenidos que se encuentran dentro del plan de área y de esta forma empezar a romper los paradigmas existentes donde la mayoría de los docentes nos limitamos a dar una clase magistral, sin saber que existen recursos tecnológicos que pueden enriquecer la labor pedagógica y que el aprendizaje sea significativo en los estudiantes.

Este capítulo ayudó para describir la pregunta de investigación, los objetivos que sirvieron para guiar el estudio y la elaboración del próximo capítulo el cual hace referencia a la metodología. En esta se dio a conocer la selección de los métodos, de tal forma que se ajusten a los planteamientos expuestos.

III. Metodología

Observación Participante y Entrevista

3.1. Introducción

Este capítulo presenta los aspectos fundamentales para llevar a cabo la investigación planteada en el capítulo anterior, teniendo en cuenta los lineamientos relacionados con la metodología que se utiliza, esto con el objetivo de alcanzar la información en la presente investigación enfocada hacia la línea de investigación socialización del conocimiento disciplinar en ambientes mediados por tecnología digital. Los elementos presentados son particularmente diseñados para que la investigación emita un resultado serio de acuerdo a la pregunta de investigación ¿Cuáles son las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como principal recurso socializador planteado para las unidades didácticas del área de inglés para estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Emilio Cifuentes del municipio de Facatativá, Cundinamarca, país Colombia?

En este orden de ideas este capítulo se encuentra subdividido en nueve fases mediante las cuales se desarrolla cada uno de los aspectos metodológicos, así: en la primera fase se presenta la introducción al capítulo donde se da una mirada a nivel general y se desarrolla el orden de los contenidos y alcances. En la segunda fase, se retoma nuevamente el planteamiento del problema y su marco que se encuentra inmerso dentro de las líneas de investigación, esto con el objetivo de contextualizar la metodología a aplicar. En la tercera parte se describe el paradigma metodológico a utilizar y se definen las estrategias de observación participante y entrevistas aplicadas en la investigación y su justificación en la cuarta fase del capítulo. En la quinta fase se

describirán los estudiantes del grado quinto de primaria como participantes de la investigación.

En la fase sexta se realiza la presentación de los instrumentos a emplear durante el proceso investigativo, para luego señalar los procedimientos a través de los cuales se recolecta la información en la séptima fase. En la fase octava se realiza la descripción de la estrategia de análisis de los datos. Finalmente en la novena fase se hace el cierre del capítulo presentando los argumentos y enfatizando en aspectos esenciales de este y la relación con el análisis de resultados proporcionado en el capítulo cuatro.

De acuerdo a los propósitos de la presente investigación de tipo cualitativa, se decide que el alcance a perseguir se realiza bajo el enfoque de tipo descriptivo (Hernández, Fernández y Baptista, 2006). Por medio de este enfoque se pueden describir los fenómenos, situaciones, contextos y eventos; con el propósito de comprender cómo son y cómo se manifiestan. Esto permite obtener datos para especificar las posibilidades y limitaciones del video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del grado quinto de primaria.

Para el desarrollo de esta investigación se plantean dos técnicas que se encuentran en la investigación cualitativa etnográfica y que han sido valiosas en la recolección de datos de este trabajo. En primera instancia se aplica la entrevista semi-estructurada, la cual permite establecer un proceso de comunicación entre el docente del área y el estudiante, permitiendo registrar sus pensamientos, actitudes, opiniones, entre otras con respecto al uso del video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés. En segunda instancia se efectúa la observación participante donde se lleva un registro de las actitudes, emociones, proceso de comunicación entre ellos, el lenguaje que utilizan como

elemento de interacción teniendo en cuenta el objetivo enfocado hacia mejorar la competencia socio lingüística del idioma inglés.

La metodología que se presenta en esta investigación tiene como propósito identificar las posibilidades y limitaciones de implementar el video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés, a través de la aplicación de unidades didácticas reconociendo los adjetivos y demostrativos como temáticas a desarrollar.

3.2. Pregunta y planteamiento del problema dentro de una temática específica

¿Cuáles son las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como principal recurso socializador planteado para las unidades didácticas del área de inglés para estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Emilio Cifuentes del municipio de Facativá, Cundinamarca, país Colombia? La pregunta pretende identificar los factores a nivel restrictivo o las posibilidades que brinda implementar el video como elemento multimedia siendo reconocido como mediador y que a la vez le permita interactuar y propiciar espacios de socialización dentro de su propio contexto a fin de detectar los pros y los contras de la utilización de esta herramienta tecnológica en el de proceso de enseñanza.

La pregunta de investigación expuesta surgió debido a los cambios trascendentales que se presentan en el ámbito educativo con respecto a los avances tecnológicos que actualmente se han venido dando y que permiten cambiar el marcador y el tablero por otras estrategias didácticas más divertidas que capten la atención de los estudiantes y conlleven a un aprendizaje motivado y significativo en este caso el video como recurso socializador.

El planteamiento de este estudio se relaciona específicamente con las prácticas sociales emergentes de la sociedad de la información y su impacto en la educación, reconociendo que actualmente la implementación de las nuevas tecnologías de información y comunicación se ha determinado como un recurso tecnológico innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje y por lo tanto se hace necesario la incorporación de éstas en la enseñanza del idioma inglés en este caso través del video como recurso socializador dado a través de la interacción entre el conocimiento, la tecnología y el aprendizaje, reconociendo que la apropiación de estos elementos enriquecen el proceso comunicativo y estos nuevos conocimientos conllevan al resultado de un trabajo de análisis de la interacción de los participantes.

3.3. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico que se implementó fue el de la investigación cualitativa con el fin de detallar la realidad social del estudio, su principal característica se enfoca en establecer marcos de la fenomenología, constructivismo, interpretativismo o naturalismo, donde se reconoce que su punto de partida es la realidad por descubrir, construir o interpretar y su realidad particular es descubierta por una lógica inductiva (Hernández, Fernández y Baptista, 2006).

Esto visto desde una perspectiva sociocultural descriptiva con la que se pretende identificar las posibilidades y limitaciones que brinda el video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés, a través de un estudio etnográfico de los estudiantes que participaron. Este estudio se basó en la entrevista y la observación participante instrumentos que permitieron presentar la investigación bajo criterios de credibilidad y validación y que son presentadas en los siguientes apartados.

La entrevista es un elemento esencial dentro del proceso de investigación social, el cual facilita el acceso a los aspectos subjetivos de las personas, en este caso intervienen los tiempos del investigado, el investigador y el histórico. Este instrumento se encuentra dividido en tres tipos de entrevista: estructurada, semiestructurada y no estructurada (Vela, 2004).

La entrevista estructurada se presenta bajo una disposición rígida en cuanto a su aplicación, el orden de las preguntas y las posibles opciones de respuesta que tiene la persona a investigar, este instrumento debe ser aplicado de tal forma que no permita interferir con las respuestas del entrevistado; con base en estas características este instrumento obedece a un grado de libertad en la respuesta presentada por el sujeto (Vela, 2004).

En otro nivel opuesto a este se encuentra la entrevista no estructurada que se caracteriza ya que las preguntas van fluyendo dentro del contexto de la conversación donde elementos como el contexto, la actitud receptiva y pasiva del entrevistador juegan un papel relevante en el desarrollo de la misma. Dentro de esta clasificación se pueden encontrar la entrevista terapéutica, etnográfica y la entrevista en profundidad (Vela, 2004).

Dentro de un nivel medio y como resultado de éstas se encuentra la entrevista semi estructurada; este tipo de entrevista se aplica a aquellas personas que han sido participes de una actividad específica, donde se limita el área de interés. Este tipo de entrevista se aplica a grupos que comparten características propias y su número de integrantes no debe ser mayores a doce ni menores a seis (Vela, 2004).

Ahora bien, es necesario tener en cuenta que los principales elementos de una entrevista cualitativa donde se ha realizado un proceso preliminar en el cual se ha elegido el contexto, se han formulado las preguntas y se ha elegido la muestra para de esta forma enfrentar los tres momentos elementales de la entrevista: el inicio donde se da a conocer los objetivos de la encuesta al entrevistado logrando una conexión entre las dos personas, esta etapa recibe el nombre de “*rapport*”, “logrado esto se enfoca al clímax de ésta; y finalmente el cierre, donde se sintetiza y se acaba, enseguida se analiza la información teniendo en cuenta los parámetros de confiabilidad y validos (Vela, 2004).

El otro instrumento de esta investigación fue la observación participante vista como escenario para la construcción de significados; este elemento de la investigación cualitativa detalla la realidad social en estudio, permite agrupar una información más detallada y numerosa sin la intermediación de otros instrumentos. Se caracteriza ya que se debe elegir el escenario y la observación debe ser realizada de forma sistemática. La observación participante específicamente es etnográfica donde se trata de ver interiormente cada uno de los fenómenos observables.

El autor Sánchez (2004), presenta unas condiciones metodológicas bajo las cuales se intenta comprender el sentido de fenómenos o actitudes específicas, por ello, se enfoca a que el observador debe ser un extranjero respecto a su objeto de estudio, el investigador debe estar inmerso dentro del contexto y con los individuos objetos de estudio, el escenario debe ser definido, quien analiza debe guardar distancia con el objeto, realizar la redacción de una monografía etnográfica y presentar los resultados a la comunidad académica.

La observación participante se compone de varias etapas: el acercamiento que tiene el investigador quien a través de este logra una relación asertiva entre los sujetos investigados en su contexto, ideal para lograr el propósito, en esta fase no se debe alterar la escena a investigar, enseguida viene la recopilación de datos en la que se toman notas de forma completa, ordenada y sistemática, teniendo presente las fuentes, las preguntas y el esquema de la información (Sánchez, 2004).

Para este tipo de investigación considerando que no se recolectan todos los datos necesarios, se pueden hacer uso de otros instrumentos direccionados hacia el proceso de triangulación, el cual puede ser de “datos, metodológica, teórica o de investigadores” (Sánchez, 2004, p.123), realizando este proceso se puede dar mayor validez, consistencia y confiabilidad a la información lograda y por ultimo realizar una reflexión con sentido crítico del material recolectado (Sánchez, 2004).

3.4. Justificación del enfoque metodológico

El enfoque cualitativo del estudio se presenta con base en los parámetros de diseño abierto y flexible que se identifican a través del trabajo de campo y con el cual se direcciona la investigación permitiendo conocer la realidad dada frente a las posibilidades y limitaciones del uso del video en la enseñanza del idioma inglés como recurso socializador, este enfoque se caracteriza porque a medida que se va realizando el estudio se va obteniendo la información empíricamente, para después ser analizada. Este tipo de metodología por ser abierta y flexible se adapta perfectamente a los contextos educativos bajo los cuales se llevan a cabo la adquisición de los datos, es decir la implementación del video en su escenario virtual y el salón de clases, escenarios donde

se recolectan los datos que permitan consolidar un significado y vivencia a través de las observaciones y en descripciones de los estudiantes del grado quinto de primaria.

La participación activa por parte de los educandos permite un proceso de socialización e interacción entre los elementos tecnológicos de tal forma que pueda servir como recurso socializador a través del cual pueda lograr una interacción entre el contexto adoptando elementos de tipo cultural que permitan usar el lenguaje para comunicar a través de diálogos por medio de descripciones de personajes propios de su entorno ya sea nivel físico o emocional apoyado en el vocabulario y la forma gramatical aprendida presentada en las unidades didácticas de las temáticas de los adjetivos y demostrativos, la cual se hace imprescindible en la organización de las ideas para luego ser presentadas en el idioma inglés.

El escenario físico donde se lleva a cabo el estudio se caracteriza por contar con seis computadores sin acceso a la red de internet, los equipos computarizados cumplen con las condiciones tecnológicas que se requieren para presentar los videos; cada estudiante desarrolla actividades individuales y colaborativa, se tiene como objetivo promover la interactividad entre el video, el estudiante, el docente, y el o los compañeros, a lo cual se puede aseverar que "El lenguaje es tanto el vehículo como el objeto de instrucción" (Seedhouse, 2009, p. 2), lo que permite identificar dentro del aula las características culturales del contexto de aprendizaje y se determina al lenguaje como la base del proceso de instrucción.

El proceso de implementar nuevas herramientas tecnológicas como estrategia didáctica en la enseñanza del idioma inglés, tiene como fin conocer e interactuar con este recurso, de tal forma que los estudiantes puedan conocerlo, explorarlo, manejarlo y

de alguna u otra forma mejorar la competencia sociolingüística e ir enriqueciendo su entorno bilingüe. Dentro de las limitantes se pueden contemplar la posibilidad que los estudiantes no se apropien de su propio proceso debido a problemas técnicos, falta de tiempo, o problemas de índole institucional; esto al parecer es uno de los retos a enfrentar, y por lo tanto la idea es lograr impactar a los estudiantes con nuevas estrategias didácticas mediadas por las TIC's , teniendo en cuenta que es un recurso innovador dentro del proceso de formación.

Para que esta investigación tenga la solidez, precisión y confiabilidad necesarias se presenta la estructuración y las características de los participantes, los instrumentos, el procedimiento y la estrategia de análisis de datos bajo las cuales se arrojaron los resultados obtenidos, en las cuatro fases siguientes.

3.5. Participantes

Los participantes en esta investigación son estudiantes del grado quinto de primaria que se caracterizan por presentar ciertas habilidades en el manejo del computador y por ser dinámicos en su proceso de enseñanza aprendizaje, les gusta las actividades innovadoras y participan de manera comprometida en su proceso de socialización, se les facilita expresarse con frases cortas en otro idioma originando una pequeña apropiación de esta lengua y por ende de la cultura; esto es lo que permite mejorar su competencia sociolingüística dentro de su contexto escolar.

En esta investigación el grupo se compone de seis estudiantes del grado quinto de primaria. Los seis estudiantes participaron en la presentación de los videos referentes a los adjetivos y demostrativos dados a conocer en las unidades didácticas.

La razón por la cual se eligió este grupo de trabajo dentro de un grupo de 15 estudiantes del grupo de este grado, es porque se conoce el ritmo de trabajo, el interés, la motivación, el compromiso que asumieron dentro del proceso, además que como se realizaron las actividades en jornada extracurricular fueron los únicos autorizados por sus padres; por lo tanto esta población fue la que permitió llevar un seguimiento cercano en cuanto al proceso de socialización que se llevó a cabo acorde a las necesidades de este trabajo de investigación.

3.6. Instrumentos

En primera instancia para la recolección de datos se tomó como instrumento la entrevista semi-estructurada que fue aplicada a los seis estudiantes elegidos como muestra, y quienes bajo su consentimiento aceptaron responder el cuestionario. Para ello se tuvo el siguiente formato enmarcado bajo tres grandes categorías presentadas por Spradley (1979) quien las clasificó en expectativas, proceso y evaluación-retroalimentación (Ver apéndice A). A continuación se presenta la siguiente estructura.

Cada una de estas etapas cuenta con una serie de preguntas que corresponden a la profundización de cada uno de los aspectos correspondientes y, se desarrolla considerando los siguientes aspectos:

- a. Tener claro el objetivo de la entrevista: Conocer las limitaciones y posibilidades que ofrece el video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, en los estudiantes del grado quinto de primaria.
- b. Considerar los siguientes elementos sobre la participación de los entrevistados:
 - ¿A quiénes? ¿Por qué? La entrevista se aplicó a estudiantes que se encuentran en quinto grado de primaria, específicamente que usen las TIC y tenga cierta

habilidad en su manejo. Los aportes de los estudiantes permitieron reconocer las limitaciones y posibilidades del video como elemento multimedia.

- ¿A cuántos? ¿Por qué? Se entrevistaron un total de seis (6) estudiantes y se tuvo en cuenta su responsabilidad frente a sus procesos académicos.
 - ¿Cuántas veces? ¿Por qué? Se realizó una entrevista dentro del proceso.
- c. Condiciones de tiempo: el investigador debió estar sujeto al tiempo que dispuso el entrevistado, para evitar cancelación e inasistencia.
 - d. Condiciones de lugar: programar un espacio tranquilo y privado para propiciar un buen ambiente y de esta forma optimizar la recolección de la información requerida.
 - e. Forma de registro: para tener mayor confiabilidad en la recolección de los datos, se realiza a través del formato de forma escrita.
 - f. Forma de establecer contacto con la población muestra: Se seleccionó a aquellos estudiantes que utilicen la tecnología, que consulten información a través de la red y además que les guste el área de inglés.

Por otro lado y para la seguir con la recolección de datos se realizó la observación participante descrita en la fase tres de este capítulo, la cual se realizo de forma directa con el objetivo de lograr la descripción de los ambientes y contextos en los que se desarrollaron las actividades siendo los estudiantes los protagonistas de este proceso. Esta observación se inició desde el mismo instante que se plantearon las actividades que se iban a llevar a cabo a través del video como recurso socializador donde cada uno de los estudiantes manifestó querer participar, para luego llevarlo a la práctica en el aula de sistemas, con base en las unidades didácticas presentadas.

Para ello se aplicó los lineamientos bajo los cuales se plantea que el lenguaje interviene como vehículo y objeto de enseñanza reconociendo la enseñanza como elemento intermedio y las formas lingüísticas como patrón de evaluación bajo la responsabilidad del docente propiciando la interacción en el aula; además se realiza un análisis del estado cognitivo de los estudiantes que realizan la interacción presentando el cambio de nivel que presentan durante el proceso ya que son muy variables particularmente bajo un ambiente de aprendizaje, donde que presentan los diferentes docentes durante el proceso ya que son múltiples los niveles que se pueden dar al interior de la comunidad, bajo un ambiente particular de aprendizaje, donde aspectos como la motivación, la interacción y evaluación intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje; de esta forma retomando estos elementos de análisis para una investigación se logra un equilibrio entre el soporte teórico y la práctica pedagógica (Seedhouse, 2009).

Esta recolección se hizo bajo el análisis de la conversación presentada por Tusón (2002), quien presenta la conversación como elemento socializador propio del ser humano donde se precisa que los actores que participan en este proceso comunicativo puedan expresar una idea queriendo decir otra y es ahí donde para captar el sentido verdadero del mensaje requiere de una adecuada observación y para ello se retoma la siguiente estructura donde se desarrollaron seis ejercicios con el fin de apreciar lo que no es tan evidente en una conversación:

1. Transcribir una conversación breve, anotando

- a) a la izquierda, lo que realmente se dijo,

- b) a la derecha, lo que se pretendía o se entendía.

2. Pedir aclaraciones a todo lo que nos dicen en una conversación entre conocidos.

3. Actuar como invitados en la propia casa.
4. Responder a lo que nos dicen como si estuvieran escondiendo la verdad, como si nos quisieran engañar.
5. Regatear en lugares donde eso no se hace.
6. Acercar, mientras hablamos, mucho la cara a la de nuestro interlocutor. (Tusón, 2002. p.136).

Esta estructura conversacional se enfoca específicamente hacia las expresiones de tipo emocional, afirmaciones, construcciones grupales y todos aquellos fenómenos a través de los cuales se realicé una efectiva conversación (Tusón, 2002).

Ahora bien con el objetivo de realizar el sentido propio de la conversación, se presentan cuatro lineamientos, el primero es el cuantificable donde se plantea que la información debe ser justa sin omitir detalles y sin exageraciones; la segunda de calidad donde solo se hace mención a lo comprobable; el tercero de dependencia referente a lo apropiado para la conversación; cuarto y último de forma con y orden y claridad, teniendo con base en lenguaje no verbal donde se tienen en cuenta básicamente las actitudes, los gestos, la posición de los cuerpos , las vocalizaciones, lo cual se consideran tan o más importantes que las palabras, lo que amerita a un análisis e interpretación en el momento d estudiar una conversación obviamente sin descartar el contexto social donde se da la conversación (Tusón 2002).

Por lo tanto, para lograr el éxito en el análisis de una conversación, se llevaron a cabo las siguientes recomendaciones: observar los propósitos del análisis, grabar las secciones fundamentales de las conversaciones, transcribir los datos en donde se evidencia el primer acercamiento del investigador, eso sí teniendo claro los referentes a

analizar en la conversación a lo cual se debe reconocer que “a partir de las formas lingüísticas en uso, analizar cómo se van articulando junto con los elementos no lingüísticos para crear el sentido y descubrir las representaciones sociales que emergen del análisis” (Tusón, 2002, p. 150).

El proceso de socialización que se dio a través del lenguaje dentro del análisis de la conversación fue vital para llevar a cabo esta investigación, ya que el sentido propio de la comunicación representa una fuerte evidencia donde a través del intercambio de mensajes y gestos permitieron abstraer el significado real de las palabras expresadas.

Las entrevistas semi estructuradas presentadas en el cuestionario aplicado a los seis estudiantes participantes de la investigación y sus respuestas fueron recolectadas de forma escrita a fin de analizar su significado y solucionar el planteamiento expuesto.

A su vez las observaciones fueron consignadas en un diario de campo, durante la proyección de los videos y el desarrollo de las guías que acompañaron las unidades didácticas bajo las temáticas de los adjetivos y los demostrativos como proceso complementario.

3.7. Procedimientos

El punto de partida de esta investigación fue definir el espacio donde se llevó a cabo el proceso. Se tuvo como referente los objetivos los cuales sirvieron para seleccionar la población, enseguida se determinaron los instrumentos presentados en el enfoque metodológico que sirvieron para direccionar y enmarcar la información pertinente; a su vez se solicitó autorización tanto a padres como a las directivas de llevar a cabo este proceso investigativo dando a conocer los pormenores del estudio.

En este orden ideas se procedió a presentar a los participantes los objetivos a alcanzar y la finalidad del mismo; para ello se facilitó el escenario con los computadores, los videos con las temáticas de los adjetivos y demostrativos y las guías que acompañaron las temáticas mencionadas a través de las unidades didácticas. En esta etapa se recolectaron datos a nivel de observación directa, donde se hicieron registros con base en las observaciones en el aula de sistemas teniendo como referente la apropiación del lenguaje propio como instrumento mediador en el proceso de socialización, además se complementaron estos registros teniendo en cuenta las actitudes, los gestos, las miradas, las risas, etc.,

Con base en estos registros se procedió a realizar un análisis de esta información, donde se empieza por extraer los datos y situaciones claves direccionadas hacia los objetivos observando a detalle los elementos que pudieran nutrir el proceso.

En cuanto a las entrevistas se realizaron de forma personal en donde se presentaron una a una las preguntas bajo un ambiente de confianza sin tensiones y con la idea de extraer la información precisa y eficaz con la cual se pudiera realizar el análisis pertinente en cuanto a las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como elemento socializador en la enseñanza del idioma inglés.

3.8. Estrategia de análisis de datos

La estrategia aplicada en esta investigación está presidida bajo los parámetros de recepción de datos con base en las observaciones dentro del aula y la entrevista semi estructurada, para ello, se enmarcaron los resultados dentro de las once categorías presentadas desde una perspectiva sociohistórica y por la teoría de la actividad adaptada por (Fernández- Cárdenas 2004 y 2009). Las once categorías analíticas evidenciadas en

el estudio de la inferencia que ha tenido el video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés son particularmente:

- a. Identidad de los participantes como miembros de la comunidad,
- b. Sentido de pertenencia a la comunidad,
- c. Metas explícitas e implícitas definidas por los participantes,
- d. Artefactos mediadores disponibles en el sistema situado de actividad,
- e. Reglas de participación y acceso a la práctica y sus herramientas,
- f. Valores e interés de la comunidad de práctica,
- g. Roles formales e informales disponibles en la trayectorias de participación,
- h. Creación y características del sistema de actividad,
- i. Dudas e incertidumbres de los participantes durante el proceso de apropiación y dominio de los artefactos y su resolución,
- j. Introducción y transformación de conceptos disciplinares (negociación y transformación) e
- k. Introducción y transformación de ideología pedagógica (negociación y transformación).

En cada una de las categorías se proyectó dar a conocer de forma clara y concisa las frecuencias donde se reconocían el número y las reiteraciones de cada evento, con base en las observaciones llevando un registro de cada una de las sesiones y a través de la entrevista identificando las incidencias con la relación al escenario, los artefactos, las reglas de participación, el trabajo colaborativo, la conformación de la comunidad, y sus metas; de igual forma y por medio de las categorías se pretendió evidenciar el sentir de los participantes, la percepción en la participación de las actividades presentadas, su

sentido de pertenencia, el proceso de socialización y la interacción entre la herramienta tecnológica y el estudiante.

3.9. Cierre

En este capítulo se presentó la explicación de forma minuciosa de cómo se recolecto la información vital para esta investigación por medio de la cual se identifican las limitaciones y posibilidades que ofrece el video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del grado quinto de primaria; de igual forma se presentaron los instrumentos seleccionados suministrados a los seis participantes de la investigación, también se explica la forma como se recogieron los datos y cómo a través de la investigación cualitativa se realizará el análisis de los datos, capítulo que se desarrollará bajo el referente de “Análisis de datos” teniendo en cuenta los procedimientos descritos en este capítulo.

IV. Resultados

Prácticas Sociales Emergentes de la Sociedad de la Información y su Impacto en la Educación

4.1. Introducción

En este capítulo, en primera instancia, se da a conocer el proceso a través de una contextualización en la que se presentan los resultados detallados y para los cuales las inferencias esbozadas tienen validez, por medio de la interpretación de datos recolectados dentro de un proceso planteado en el capítulo de metodología de investigación, y por medio de este se detalla su descripción, análisis y deducciones, a la cuales se alcanza después de una particularizada categorización enfocada desde una perspectiva sociohistórica, estructurada bajo una apropiación de los parámetros planteados por Fernández Cárdenas (2004 y 2009). En segunda instancia se despliegan cada una de las categorías partiendo de la identificación de los datos recolectados, su definición, la frecuencia, el análisis y la síntesis de cada categoría. Por último se presentan las conclusiones de la respuesta dada a la pregunta de investigación y por medio de esta se pretende dejar planteamientos para futuras investigaciones a cerca de las posibilidades y limitaciones del video como recurso socializador.

4.2. Síntesis de la pregunta de investigación y planteamiento del problema

Teniendo en cuenta las nuevas herramientas tecnológicas que se encuentran disponibles para implementar en la educación, específicamente en la enseñanza de idioma inglés como segunda lengua se ha planteado la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como principal recurso socializador planteado para las unidades didácticas del área de inglés en los estudiantes

del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Emilio Cifuentes del municipio de Facatativá, Cundinamarca, país Colombia?. Para dar respuesta a este cuestionamiento se implementó el video como elemento multimedia direccionado hacia las temáticas de los adjetivos y demostrativos, con el fin de identificar las limitaciones y posibilidades que brinda esta herramienta tecnológica específicamente como proceso socializador dentro del ámbito escolar.

En este proceso se elaboraron cuatro planeaciones didácticas. La primera con la temática de los adjetivos; la segunda con la descripción de personas teniendo en cuenta el vocabulario de los adjetivos; la tercera con los demostrativos *this* y *that*; y la cuarta con los demostrativos *these* y *those*. De esta forma se plantea el estudio de los resultados con base en las temáticas aplicadas utilizando el video como elemento socializador los cuales se convierten en el foco de esta investigación, todo lo anteriormente descrito debido a que la investigación se encuentra enmarcada en la temática específica de las prácticas sociales emergentes de la sociedad de la información y su impacto en la educación.

4.3. Datos recolectados

Teniendo en cuenta que la investigación es de tipo cualitativa, se toma la decisión de presentar como fuentes de información la observación directa y la entrevista semi estructurada, instrumentos que a través del proceso se instituyeron con el objetivo de alcanzar los mejores resultados. Estos son:

- Seis entrevistas a estudiantes del grado quinto de primaria y participantes de los espacios de socialización presentados.

- Seis observaciones de campo ejecutadas durante la realización de las seis sesiones de clase, con el fin de llevar a cabo observaciones y registrarlas en el formato (Ver Apéndice B).
- Cuatro sesiones donde se presentaron los videos enmarcados bajo las temáticas de los adjetivos y los demostrativos contenidas en cuatro unidades didácticas (Apéndice C).
- Dos sesiones complementarias donde se desarrollaron guías de apoyo a las temáticas de los adjetivos y demostrativos (Apéndice D).
- Una sesión de video donde se grabaron dos descripciones realizadas por los estudiantes con la temática de los adjetivos.

Los elementos descritos son recolectados dentro del contexto propio del estudiante como es el aula de sistemas y con el ímpetu de verificar la transformación del proceso pedagógico en la que la docente actúa dentro de una dinámica que provee el video como recurso socializador en la enseñanza del inglés como segunda lengua.

Las entrevistas semi estructuradas se llevaron a cabo de forma directa dentro del salón de clase, y se realizaron después de la presentación de los videos como elemento multimedia en el cual se enfocaron las preguntas, las repuestas se receptionaron de forma manual, el tiempo de duración fue de aproximadamente de 20 minutos con cada estudiante, diariamente se realizaron dos entrevistas con el consentimiento de cada uno de los participantes bajo un *rapport* de confianza y respeto. Al terminar de recopilar la información se resalto con marcador amarillo las respuestas similares, con verde las coincidencias y se subrayo con color rojo las discrepancias.

Por otra parte en las observaciones directas que se realizaron dentro del aula de sistemas se tuvo en cuenta desde la actitud que presentaron los estudiantes al ingresar al salón, la apropiación del espacio, es decir tomar puesto, prender el equipo, esperar el turno para que la maestra les grabara el video, tomar la decisión con su par, en cuanto al turno, las preguntas que realizaban a la maestra o un compañero durante el proceso, los diálogos que se daban a partir de los videos, los apuntes que tomaban, los dibujos que realizaban y la ejecución de las actividades dadas a través de las guías de apoyo con base en la temáticas presentadas de los adjetivos y demostrativos; de igual forma se tienen en cuenta el clima general de la clase bajo el cual se desarrollaron las actividades.

Al realizar el análisis de la observación de clases bajo los parámetros anteriormente descritos se dividió el formato donde se iba a recopilar los datos en tres partes, en la primera se escribió el manejo del tiempo de las observaciones las cuales se hicieron en un lapso de tiempo entre cinco minutos y diez minutos, en la segunda se escribieron las observaciones realizadas donde se señalaron los diálogos entre comillas dobles, los gestos entre paréntesis y la tercera columna se registraron situaciones a nivel general que se consideraban pertinentes y que se caracterizaban por hacer parte de la observación, durante la observación se tomaron fotografías y se hicieron grabaciones de video.

Los datos recolectados tanto en la entrevista como en la observación directa permitieron dar luz verde al proceso de investigación de las limitaciones y posibilidades del video como proceso socializador en la enseñanza del idioma inglés, ya que como elemento multimedia se considera muy útil en la adquisición del segundo idioma pero que al ser aplicado se puede evidenciar los pros y los contras que existen alrededor de

implementación a través de las unidades didácticas descritas,, por ello a continuación se va a presentar la descripción detallada de este proceso de análisis.

4.4. Descripción narrativa de las categorías analíticas

Para dar respuesta al pregunta de investigación se tuvo en cuenta la Matriz de Resultados Informada por una Perspectiva Sociohistórica y por la Teoría de la Actividad (adaptada por Fernández-Cárdenas, 2004 y 2009), donde se orienta la construcción del análisis de cada una de las categorías con base en la recolección de los datos, a partir de los soportes teóricos, las interacciones dentro del espacio descrito con todos y cada una de sus caracterizaciones, las metas explícitas e implícitas, de igual forma la intervención de la tecnología como elemento socializador y el sentir de los participantes sobre sí mismos y con respecto a la actividad.

La construcción de las categorías se realizaron bajo la clasificación de la información obtenida a través de los instrumentos aplicados en este caso la entrevista y la observación participante, para ello se tomaron los documentos realizados de forma manual, se leyeron las transcripciones una y otra vez hasta lograr jerarquizar la información e identificar las percepciones de los participantes, se utilizaron estrategias de subrayado y se resalto por colores de acuerdo a la relevancia de información., de tal forma que facilitara el proceso de clasificación de las siguientes categorías:

- Identidad de los participantes como miembros de una comunidad

Con base en el concepto de participante: como individuo perteneciente a una grupo social cuyo objetivo es adquirir un conocimiento (Fernández, 2011) y bajo la premisa que cada participante de la comunidad adquiere un lugar único y una identidad propia a

través de un compromiso propio y mutuo dentro de la comunidad de participación (Wenger, 2001), se identifican seis estudiantes pertenecientes al grado quinto de primaria, para su elección se tuvo en cuenta las habilidades y destrezas para manejar el computador. (Ver figura 1). La institución Emilio Cifuentes a la cual pertenecen los estudiantes está ubicada en la zona urbana perteneciente al estrato 1 y 2.

La participación de los alumnos en este estudio fue motivadora e innovadora, teniendo en cuenta que ningún docente de otra área propone una interacción con la tecnología, lo cual genera una expectativa alta de participación con la oportunidad de desarrollar habilidades sociolingüísticas.



Figura 1. Grupo de estudiantes que participaron en la investigación.

Descripción de los resultados: En esta primera apreciación se ambienta a los estudiantes con respecto a los elementos que intervienen como los son la comunicación y la tecnología y su uso dentro de su formación para llegar así a la implementación del video como elemento socializador en la enseñanza del idioma inglés dentro del aula. Al aplicar el instrumento de la entrevista se encontró que dentro de la categoría de proceso las respuestas que coincidían con relación al uso de las tecnologías, se encontró que para los estudiantes la comunicación es intercambiar ideas o mensajes con otra persona, es decir recibir una respuesta a una pregunta de forma alterna; además aquí se tuvieron

encuentra los conceptos que dieron los estudiantes al respecto de la tecnología y su uso en sus labores académicas, para lo cual se registró que del grupo de seis estudiantes cuatro consideraban que la tecnología eran los celulares, los televisores y los computadores, y esto se daba ya que ellos portaban su propio teléfono, el papá había cambiado el antiguo televisor por un LCD y porque tenían portátil en casa, los otros dos solo afirmaban que para ellos la tecnología era lo nuevo para comunicarse; en cuanto al uso de éstas tecnologías todos utilizaban el computador para hacer tareas, sobretodo para consultar información, de paso revisaban el correo electrónico y el facebook, dos de ellos no tenían en casa en computador pero accedían a éstos en las salas de internet.

- Sentido de pertenencia a la comunidad

Lave y Wenger (1991) consideran que la esencia del sujeto es formar parte de una comunidad, por lo tanto esta categoría se considera la institución como la comunidad educativa la cual se reconoce dentro del municipio a través de su identidad propia la cual trasciende a los estudiantes quienes forman parte de esta.



*Figura 2.*Escudo de la institución.

“Siempre arriba, siempre adelante”

Descripción de los resultados: Como integrantes de la comunidad educativa, los estudiantes que participaron en la investigación se evidenció en ellos una gran curiosidad por formar parte del grupo, preguntaban por las actividades, que era lo que

tenían que hacer y ellos manifestaban que era innovador dentro del área de inglés usar la tecnología en este caso el video, desde un inicio tuvieron aceptación de la actividad y se tuvo en cuenta los niveles de participación, aquí es necesario precisar que todos asistieron con el material solicitado como lo fueron las guías de trabajo, elementos como colores, tijeras, pegante, hojas blancas y el cuaderno de inglés y todos realizaron las actividades, lo cual se evidencia a través de la observación de clase de la primera sesión que se presenta a continuación:

Tabla 1
Registro de observación primera sesión de clase

| Participantes | Diálogo | Observaciones |
|----------------------------|--|---|
| Estudiante 1 | “¡Que chévere que lo profe nos haya escogido para lo del video en inglés!” | Emocionados por entrar a la sala de cómputo |
| Estudiante 2 | “Si... pero chito, pongamos cuidado” | Interés y aceptación del entorno |
| Intervención de la maestra | “¿Todos trajeron el material que les pedí?” | |
| Todos | Si señora | Todos levantan la mano |

Los estudiantes que formaron parte de esta investigación se reconocieron por ser indagadores de su propio proceso, si no entendían preguntaban y resolvían por sus inquietudes, presentaron sus actividades, se esforzaron y se preocuparon por dar cumplimiento a sus responsabilidades académicas, todo esto enmarcado dentro del perfil del estudiante Emilista, para completar el sentido de pertenencia al proceso se firmaron los documentos de consentimiento (Apéndice E).

Por estas razones donde se promueven el uso de las tecnologías de información a través del video; se considera que la pertinencia es alta debido a la integración y participación total en las seis sesiones presentadas y al empoderamiento que los participantes tuvieron durante la implementación de este proceso, siendo autónomos y responsables en la ejecución de cada una de las actividades planteadas.

- Metas explícitas e implícitas definidas por los estudiantes

Desde la perspectiva sociohistórica se asume que el aprendizaje está mediado por la interacción social, las herramientas tecnológicas y está orientado a metas. Al respecto Fernández (2004) afirma que la utilización de diversas herramientas se puede utilizar de manera alterna en un evento y que éstas deben establecer una relación directa con las metas explícitas que los participantes desean lograr.



Se reconoce que la meta explícita se presenta en el momento de implementar el video como recurso socializador donde se tuvo en cuenta que el estudiante identificara en primera instancia los vocabularios vistos en clase relacionados con las temáticas de los adjetivos y demostrativos en seguida que se apropiaba del lenguaje, su pronunciación y de esta forma entrara poco a poco en el proceso socializador, y como meta implícita el estudiante consideraba la proyección de los videos como una forma diferente, entretenida y divertida, donde tenía la opción de interactuar con el computador, su manejo y a la vez el hecho de controlar la proyección del video lo consideraba como un juego.

En las entrevistas dentro de la categoría de proceso se evidenció que a los estudiantes les gustó la proyección de los videos, por el sonido, la pronunciación, las imágenes, la escritura y que les brindo la oportunidad de apersonarse de esta herramienta, de igual forma pudieron constatar la coherencia de la explicación, con el video y la guía de apoyo que debían resolver. Dentro de las limitaciones que se pudieron registrar fue que en el momento de estar realizando la actividad intervinieron distractores como un juego que estaba instalado en el computador y un grupo lo abrió e intentó interactuar mientras la maestra estaba en la parte de atrás y ellos no se dieron cuenta, lo cual requirió un llamado de atención.

Se precisa que en las temáticas que se presentaron los videos se realizó un proceso de ambientación, donde los estudiantes observaban la imagen y repetían la palabra, estableciendo de esta forma la relación imagen, escritura y pronunciación, se realizaron actividades de afianzamiento a través de dibujos realizados por los estudiantes, donde se practicaba la escritura y la pronunciación de cada una de las palabras; una segunda unidad didáctica también apoyada con un video, se direccionó hacia la descripción de personas utilizando los adjetivos aprendidos y afianzados a través de guías de apoyo y dando respuesta a la pregunta *Whatdoes he/she look like?* , allí los estudiantes realizaron descripciones de sus compañeros y de su personaje favorito, apropiándose del vocabulario y socializándolo en su entorno escolar; una tercera unidad didáctica con la temática de los demostrativos *this-that*, en esta ocasión se presentó el video de las partes del salón para que los estudiantes incorporaran su vocabulario acorde con su contexto y lo utilizarán en la pregunta *Whatisthis?* y *Whatisthat?*: Todo esta trabajado estableciendo una interacción constante entre el estudiante, el elemento multimedia, su par y la docente. A continuación se presenta el registro de la observación de clase llevadas a cabo en la segunda sesión.

Tabla 2

Registro de observación: Segunda sesión de clase, implementación de la temática de los demostrativos

| Participantes | Diálogo | Observación |
|--|--|---|
| E1 y E2. Observan la imagen  | E1. Pregunta: <i>What does she look like?</i> E2. Responde: <i>She is thin, tall and pretty</i> | Se observa la práctica del ejercicio, aunque la pronunciación no es la correcta a pesar que la escuchan le cuesta trabajo incorporarla y hacerla de forma eficaz, ya que comenten el error de pronunciar como se escribe y se les olvida, cuando se les corrige se burlan entre ellos, les parece chistoso. |
| E1 y E2  | E1. Pregunta: <i>What is this?</i> E2. Responde: <i>This is a pencil</i> | La práctica de este ejercicio es más asertiva ya que han incorporado su pronunciación y utilización de este demostrativo dentro de su entorno. De igual forma se observó cuando trabajaron los demostrativos <i>that, these</i> y <i>those</i> . |

En esta ocasión se identifica otras de las limitaciones del video donde se evidencia que a pesar que escucha la pronunciación de las palabras en el momento de hacerlo se les olvida y lo hacen como lo escriben; por lo tanto se deduce que el video solo no garantiza la pronunciación correcta de las palabras ni la estructura gramatical que se requiere para realizar una descripción o responder una pregunta de forma asertiva.

- Artefactos mediadores disponibles en el sistema situado de actividad

Al respecto Lacasa (2002) considera que los artefactos son los mediadores de las acciones y afirma que éstos son los que hacen posible la construcción de productos culturales.

El artefacto mediador en este estudio fue el video como recurso socializador, dentro de este proceso se bajaron videos de la página “Youtube” acordes con la temática

planteada (adjetivos y demostrativos), los cuales fueron presentados alternamente a la explicación, a las guías de trabajo aplicadas y enmarcadas en las temáticas expuestas. En la presentación del video se reafirmó que se debía realizar la práctica de la forma como se pronuncian estas palabras y el contexto para después realizar un ejercicio práctico de comunicación y socialización dentro del grupo de trabajo.

A partir de la entrevista en el proceso de retroalimentación los seis estudiantes manifestaron que les gustaba el video porque aprendían más y que además era muy emocionante escuchar hablar inglés a otras personas, además que ellos podían avanzar a su propio ritmo de trabajo, ya que este se podía detener, adelantar o pausar si necesitaban hacerlo, como algo curioso es que uno de ellos le comentaba al otro que si era verdad lo que la maestra enseñaba y que ahí lo veía, que una cosa es como se escribe y otra cosa es como se pronuncia, por lo tanto se constata que para algunos estudiantes les es necesario contar con otras referencias conceptuales y contextuales para darle credibilidad a lo que aprenden a través de su maestra.

| |
|---|
| <p>Respuesta de los entrevistados a la pregunta ¿Te llama la atención utilizar el video para aprender inglés?</p> <p>E1: “si porque aprendo más, es como algo real ver y repetir la palabra”.</p> <p>E2: “me llamo la atención al video lo puedo devolver o adelantar, colocarlo en el lugar que yo quiera”.</p> <p>E3: si porque escucho la palabra y la repito, me di cuenta que es verdad lo que dice la profe una cosa es como se escribe y otra cosa en cómo se pronuncia.</p> |
|---|

Figura 3. Aparte de la entrevista en la categoría de proceso

Dentro de las limitaciones que se encontraron en cuanto a los artefactos mediadores de este proceso fue que los estudiantes cuestionaban el por qué no se contaban con equipos disponibles, disponibilidad de la red en sala para poder observar otros videos y que si iban a trabajar de forma individual que las diademas funcionaran

bien ya que en algunas no se escuchaba bien y que si el trabajo era grupal que el sonido fuera a través de bafles y no por diademas, esto para socializar mejor las temáticas y por el manejo del tiempo.

- Reglas de participación

Cada institución tiene sus propias reglas mediadas por una comunidad de práctica. Los intereses externos no tiene mayor relevancia ya que la comunidad se apropia de estas (Wenger, 2001). Por lo tanto las reglas representan los límites de la participación dentro de la comunidad al tiempo que el líder puede aclarar dudas, explicar y discernir entre lo correcto y lo incorrecto.

En este proceso las reglas de participación se basaron en el respeto y la equidad para el desarrollo de cada una de las actividades, al ingresar a la sala de cómputo, al tener acceso al computador y las diademas, el respeto por el turno, el compromiso de realizar un trabajo productivo en cuanto al reconocimiento y pronunciación de los adjetivos y demostrativos y la presentación del trabajo de socialización dentro del grupo utilizando recursos de apoyo como carteleras, imágenes y objetos.

En la observación directa se evidenció a nivel general que las normas fueron aceptadas en su totalidad, ya que se turnaban las diademas, esperaban con paciencia el turno, algunos que ya sabían cómo funcionaban los videos y que ya habían escuchado pedían la autorización para explicarles a los compañeros, le enseñaban como se detenía, y si los compañeros subían el tono de voz se pedía que lo bajaran para que se pudiera escuchar, en cuanto al desarrollo de las guías de trabajo como apoyo al video, se prestaban colores, se comparaban respuestas, se apoyaron durante la ejecución y socialización de estas.

- Valores e intereses de la comunidad de práctica / comunidad escolar / comunidad académica

Conceptualizando tenemos que dentro de una comunidad de práctica los valores o intereses son negociados de forma grupal y se relacionan directamente con los compromisos adquiridos en mutuo acuerdo (Wenger, 2001).

Dentro de la comunidad de práctica se logra evidenciar que los valores que se dieron a conocer a través de las actitudes de los participantes fueron el del respeto, la tolerancia y la colaboración. El respeto se evidenció cuando los estudiantes al iniciar cada sesión toman la decisión con su par, quien va a empezar de primeras a ver y escuchar el video. Esto se presenta seis veces una por cada sesión ya que se respetaban el turno, nunca ningún estudiante observó el video dos veces seguidas, esperaban el turno para volverlo a hacer.

El respeto por las elementos de trabajo de los compañeros, se dio en las sesiones dos y cuatro ya que allí compartían colores, borradores, sacapuntas, etc, para realizar las guías de apoyo, si alguien necesitaba algo lo pedía prestado dentro de un rango de cinco a diez veces, la evidencia de este valor fue que nunca se perdió nada durante las seis sesiones y tampoco se presentaron problemas entre los estudiantes.

La colaboración fue otro valor que se evidenció, aquí los estudiantes E1 y E4 al iniciar cada una de las sesiones ayudaban a repartir las guías, prendían los computadores y al finalizar cada una de las seis sesiones verificaban que todos los computadores quedaran organizados y el salón limpio con las luces apagados. Acuerdos

que se llegaron desde la primera sesión por eso estas actitudes eran se repitieron durante las seis sesiones.

Otro valor fue el de la tolerancia, este se apreció a través de las actitudes durante las sesiones cinco y seis donde se realizaron las descripciones de los compañeros y la del personaje favorito. Esto se reconoció en cuatro grupos de trabajo quienes se equivocaban al pronunciar y los estudiantes no los criticaron al contrario entre ellos se corregían para que la actividad se llevara a cabo, aunque por ahí se burlaron los E5 y E6, pero con un llamado de atención cambiaron su actitud. A continuación se presentan los registros de las observaciones realizadas.

Tabla 3

Registro de observaciones enmarcadas dentro de la categoría de valores e intereses de la comunidad de práctica

| Observaciones | Diálogo |
|--|---|
| Observaciones directas dentro del aula de sistemas Primera sesión en el salón de sistemas | E1: “¿Quién empieza, profe?” I: “ustedes pueden tomar la decisión” E1: “la vez pasada empecé yo, hágale usted” (el E1 le dice al compañero con el que trabajo la clase pasada). |
| Observaciones de las sesiones de la 1 a la 6. | E1: listo teacher!!! Los computadores están prendidos. I: thank you!!! My friend. E4: Reparto las guías teacher? I: Of course!!! Thank you!!! Al finalizar la sesión... E1: Teacher, todos los computadores ya quedaron apagados con los forros y los tacos abajo. I: ya verifico, E1, Thanks |
| En la segunda sesión | En la segunda sesión E1. “teacher, le ayudó a repartir las guías de trabajo” I: “ok, thankyou!!!” E2: “¿organizamos el mismo grupo para trabajar?” “cierto, profe” E1: “teacher, coloco la guía en la carpeta de mis trabajos?” I: “ si claro, terminan por favor y la dejan sobre el escritorio, para revisar, gracias” I: Todos trajeron los elementos de trabajo? E4: yo no traje colores...pero el E6 me va a hacer el favor de prestarme los que necesite... E6: coge los que necesites, pero no le saques tanto punta, por favor!!! |

- Roles formales e informales disponibles en las trayectorias de participación

En un grupo de trabajo cada uno de los participantes desarrolla un rol diferente, asumiendo que pertenece a una comunidad de práctica donde las personas se ayudan mutuamente para lograr un objetivo propuesto (Wenger, 2001)

Por manejo de contexto se ubicaron grupos de pares ya que sólo se cuentan con 4 computadores; igualmente se tuvo en cuenta que al menos uno de los integrantes supiera manejar el computador, para así apoyar el compañero, ese grupo se mantuvo para el trabajo colaborativo; de igual forma reconocen al docente líder del proceso dispuestos a atender sus indicaciones. En la observación directa del grupo se observaron los siguientes roles: el rol de líder quien se destacaba por “saber más” que el compañero de computadores dentro de su grupo prendía y apagaba el equipo y solucionaba inconvenientes de tipo técnico, el rol de los colaboradores que se encargaban de acercar o alejar el tablero donde se hacían la explicaciones, el rol de apoyo quien después de la explicación de la maestra iba de grupo en grupo e indicaba a los compañeros como se detenía y como se avanzaba el video, y el rol de orientador quien repartían las guías de trabajo y recordaba a los compañeros las fechas de recepción de las actividades.

- Características que tiene el sistema de actividad

La actividad se realiza mediante una constante negociación, orquestación y lucha entre las distintas metas y perspectivas de los participantes. El objeto y el motivo de una actividad colectiva son como un mosaico en constante evolución, una pauta que nunca termina por completo (Engestrom citado por Daniels, 2003, p.30).

La estructura del sistema de actividad se da a conocer a partir del objetivo planteado, allí se presenta a los estudiantes el video como recurso socializador en la

enseñanza del idioma inglés, la idea fue implementar este recurso para despertar el interés y la motivación en el aprendizaje de este idioma. El intercambio de ideas fue otra característica que enmarcó este estudio, allí los estudiantes opinan si fue o no significativo este recurso en su proceso de aprendizaje, donde se reafirma que sí fue significativo. A través de la observación de la clase se evidenció que si funciona el video, ya que a medida que se desarrollan las actividades los estudiantes demostraron ciertos dominios en las temáticas de los adjetivos y demostrativos, a nivel gramatical y en el desarrollo de habilidades comunicativas, expuestas en el momento que socializan dentro de su grupo.

La idea de este sistema es de construcción del aprendizaje de la interacción de todos los elementos como los son los videos, las guías, las explicaciones y la socialización, resultado de la interacción del elemento multimedia, el estudiante y la maestra quien guió el proceso.

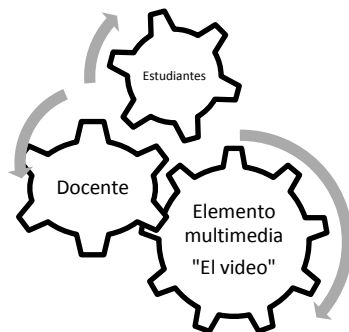


Figura 4. Dinámica del sistema en el que están engranados los principales actores en la investigación.

La frecuencia de este engranaje se presentó durante las ocho sesiones, ya que todos interactuaron con el elemento multimedia, todos realizaron las seis guías de apoyo y la participación fue constante y se mantuvo la motivación, el esfuerzo y la dedicación.

El docente rompe el esquema de la educación tradicional y empieza una construcción social a través de nuevas metodologías implementando herramientas tecnológicas, donde los estudiantes participan directamente en este proceso.

- Dudas e incertidumbres de los participantes durante el proceso de apropiación y dominio de los artefactos.

El proceso de socialización propende más allá del dominio de patrones y esquemas, aquí es necesario que estos sean aceptados y por ende se interioricen. Por lo que necesita tanto el dominio del instrumento como del signo, Lacasa (2002). Enfocado hacia el instrumento con el cual se levantó la información, se presenta la incertidumbre hacia la pregunta ¿Cuáles son las limitaciones y posibilidades del video como recurso de socialización en los estudiantes de quinto de primaria?

Al respecto las dudas fueron de carácter funcional y técnico, lo que se observó en la primera sesión fue la falta de destreza en el manejo del equipo, de los seis estudiantes que manifestaron saber de computadores, en la realidad 4 de ellos no encontraron la forma de prenderlo, a medida que se avanzaba se encontraron dudas acerca de la forma como se abrían los videos especialmente en las sesiones una y tres, en las siguientes cuatro sesiones ya se acordaban del proceso. En esta ocasión se contó con el apoyo del estudiante 1 que entendía y que ya sabía hacerlo.

A nivel técnico se encontró que no se encontraban los computadores en red, ya que no estaba configurada, se intentó hacerlo pero finalmente con un docente de informática se concluyó que no se podía hacer. Para darle solución se optó por grabar cada vídeo en el escritorio de cada computador haciendo uso de una memoria USB. En esta ocasión los dos estudiantes del grupo de seis trajeron su memoria y aprendieron a

grabar los videos en esta, al mismo tiempo que esto facilito la propagación de la información. A continuación se presenta el registro de diálogos donde se dan a conocer las inquietudes de los participantes.

Tabla 4
Registro de observación la categoría de Dudas e incertidumbres de los participantes durante el proceso de apropiación y dominio de los artefactos

| Observaciones | Diálogos |
|--|--|
| <p>En la observación directa los estudiantes pedía al principio explicación de cómo se abrían los videos, para la mayoría fue algo nuevo, nunca lo habían realizado, lo que llevó un tiempo considerable en realizar la actividad, al explicarle al líder se salón, él se encargo de apoyar el proceso tomando en cuenta las preguntas y dando soluciones asertivas, ahora si él (E1) no entendía me preguntaba, aunque el por querer destacarse siempre lo resolvía no importaba el tiempo que gastará.</p> | <p style="text-align: center;">Grupo 3.</p> <p>E3: “Profe no encuentro el botón de prender...” I: “un momento, ya voy. Me parece que todos dijeron que sabían de computadores, o no?” E4: “el mío es diferente, <i>teacher</i>.” I: “estoy solucionando lo de la red, ya voy, permíteme un momento”. I: “dejen todo quieto, yo voy y lo prendo y les indico” I: “Este computador no está conectado, primero se conecta chicos y luego encima esta el botón de <i>On</i>. E3: “listo teacher, voy a hacerlo, gracias!”</p> <p>A la media hora cuando todos los computadores tenían los videos en el escritorio. E6: “profe no me abre el video... ¿Qué hago?” I: “mira aquí es, le das doble click y ya” E5: “y como se detiene?” I: “con estos botones, mira, pausa, avanza, adelanta, retrocede y eso es todo”. E5: fácil!</p> |

- Introducción y transformación de conceptos disciplinares

La introducción tradicional de conceptos disciplinares se enfoca hacia el proceso de “enseñanza” como práctica de un experto para formar un novato en determinada disciplina del saber, dentro del contexto habitual se presenta con interacciones entre el docente, el estudiante y los contenidos y la enseñanza del idioma inglés se caracteriza por sus usos y por la forma como se utiliza con otros lo cual lo hace funcional a nivel social y cultural (Krashen, 1982).

Los participantes manifestaron que las guías eran divertidas porque coloreaban y esto les ayudaba a recordar mejor el vocabulario, además que las imágenes les ayudaba para realizar la relación palabra y dibujo; de igual forma que el vocabulario que habían aprendido era propio de su entorno y que había sido muy fácil la parte práctica ya que eran las mismas cosas que tenían en la maleta, que cargaban todos los días y que por lo tanto había sido muy sencillo organizar el trabajo en grupo. A continuación se presenta el registro de la observación datos recabados por la autora.

Tabla 5
Registro de observación categoría de introducción y transformación de conceptos disciplinares

| Participantes | Diálogo | Observación |
|---------------|--|---|
| E1 | E1. What are these? (Tiene en la mano varios cuadernos) | El estudiante se apropia de la estructura gramatical y lo aplica de manera apropiada dentro de su contexto como proceso socializador. |
| E2 | These are notebooks | Responde asertivamente, sin duda, sabe lo que responde. |
| E1 | Whatisthose? El niño señalaba las ventanas | El niño al que le pregunta lo corrige y le dice “si son varios es “are”, el niño dice “ah siiii” ahora si retoma la pregunta y lo hace correctamente. |
| E2 | Those are Windows | El estudiante contesta bien. |

Al realizar el trabajo colaborativo referentes a las descripciones fue fácil ponerse de acuerdo ya que eligieron los personajes de moda y le hicieron la descripción en inglés, lo cual se presenta a continuación en el registro de observación de clase.

Tabla 6

Registro de observación con la temática de las descripciones

| Participantes | Diálogo | Observación |
|---|--|--|
| E1: Expone ante sus compañeros de manera individual | He is “German es el man” He is tall, strong and funny. He has a long hair, his hair is green. He has a yellow t-shirt and black pants. He is my favorite person. | El estudiante se ríe le da pena al presentarla al grupo se nota la falta de fluidez al hablar en otro idioma, aún les cuesta trabajo, en algunos momentos se confunden y dicen las palabras como se escriben. |
| E2: Exponen de manera grupal | He is Bart Simpsons He is short and funny. He has Blue short pants and white t-shirt. | Se observó que los estudiantes pertenecientes a este grupo se esmeraron por hacer su personaje y describirlo, aquí se noto mejor el proceso de comunicación, su pronunciación fue mejor, esto se debió que antes de pasar a presentar el personaje me preguntaron y anotaron en un papelito la pronunciación de las palabras que se le olvidaban y que les costaba trabajo, los observé pronunciando y practicando antes de hacer su presentación. |

Los estudiantes tuvieron claro que a través de los videos lograron la pronunciación del vocabulario visto, además les permitió construir sus propios textos y organizar sus actividades (grabación de sus videos) para socializarlos dentro de su contexto. Es evidente que una de las mayores limitaciones es el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés.

En cuanto al desarrollo de las guías allí se evidenció que a los estudiantes se les facilita más apropiarse de la escritura que de la pronunciación de las palabras, en esta ocasión se desarrollaron seis guías de trabajo, las cuales fueron realizadas por los estudiantes como proceso complementario de retroalimentación y de evaluación.

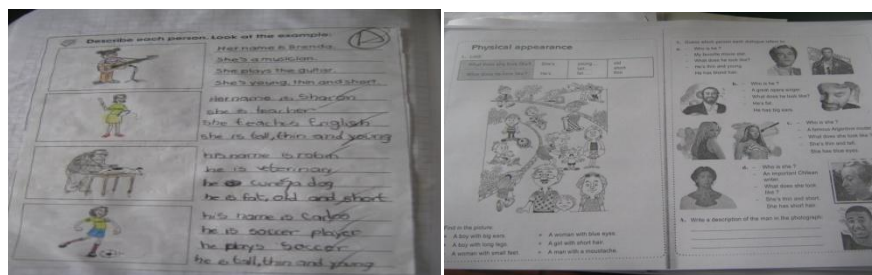


Figura 5. Guías de apoyo al video como elemento multimedia.

Es necesario tener en cuenta que por tener un nivel bajo en esta área, debido a que los estudiantes llegan sin bases gramaticales, sin vocabulario, sin proceso de escritura, pronunciación y escucha, se debe empezar a enseñar inglés como si fueran niños de grado primero, por ello el proceso de enseñanza debe ser lento y paciente para que los estudiantes al final de año al menos manejen vocabulario básico de su entorno y al menos una estructura gramatical.

- Introducción y transformación de ideología pedagógica

La ideología pedagógica se definen como las creencias y valores compartidos de un grupo social específico con una función en común, donde a través de las propias interacciones logran los objetivos propuestos (Van Dijk, 2005).

Los estudiantes transformaron la forma de aprender inglés, ya que al darse cuenta de la cantidad de videos que se encuentran por “youtube” por iniciativa propia buscan y se apersonan de éstos con otras temáticas como lo son: las partes del cuerpo, números, colores, preposiciones y a través de la interacción busca socializarlo con sus compañeros. Por lo anterior no se hace necesario hacer una motivación exterior para que el estudiante participe en estos procesos. Esta motivación al ser individual y propia hace que el estudiante busque estas temáticas y nutra su aprendizaje en esta área.

El video como recurso socializador se considera una herramienta valiosa en la enseñanza del inglés, ya que estimula la participación del estudiante, lo activa al conocimiento, así como la interacción entre grupos colaborativos de trabajo permiten una ansiedad por descubrir más acerca de lo que les gusta y lo que desean aprender.



Figura 6. El estudiante consulta y comparte otras temáticas.

En la última etapa de la entrevista los datos que se recolectaron al respecto los estudiantes manifestaron que aprendieron a pronunciar las palabras y a relacionar la imagen con su escritura, se despertó un interés por consultar otros videos de las mismas temáticas o por observar algunos de las temáticas que se estaban dando en el momento y todo esto por iniciativa propia. Aquí se les tuvo que explicar la forma como se consultaban los videos, como se descargaban y la forma como podían traerlos a la clase para compartirlos con los compañeros. Los estudiantes se dieron cuenta que a través del video aprendían mejor y solicitaron a los docentes de otras áreas que lo utilizaran tal es el caso del área de sociales donde la docente se ánimo y les proyecto un video de la biodiversidad en Colombia.

4.5. Construcción de una respuesta

En la construcción de la respuesta a la pregunta de investigación enfocada a identificar las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como recurso socializador,

los participantes de la investigación se identificaron así mismos como estudiantes comprometidos con su formación académica, ávidos de conocimiento, formados en valores y teniendo claro que para interactuar con una comunidad deben cumplir las normas establecidas. A través de la entrevista y la observación directa se evidenció que a partir de nuevas experiencias en su ámbito educativo ellos se sintieron motivados y dispuestos a socializar ese aprendizaje a partir de sus propias prácticas, entregaron sus trabajos en los tiempos estipulados, cumplieron con el compromiso adquirido, los sentimientos que fueron más evidentes fueron los de aceptación, de alegría, emoción por formar parte de un proceso donde se implementaba las tics en su aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, además que se sentían cómodos por cambiar su entorno habitual y monótono que era el salón de clases donde recepcionaban los conocimientos de las diferentes áreas por la sala de cómputo que visitaban por primera vez, debido la falta de apropiación de esta por los docentes que imparten el saber.

Dentro de este proceso también se identificaron las limitaciones como la falta de la adecuación de los espacios tecnológicos, es decir que los problemas que se presenten no sean técnicos, y que los implementos funcionen, ya que éstas interferencias demoran el proceso; de igual forma se presentaron algunos distractores como los juegos que estaban configurados en el escritorio del computador creando cierta curiosidad a los estudiantes por éstos, generando la pérdida del objetivo propuesto que era la apropiación del video como recurso socializador; y por último que el video como tal no garantiza que el estudiante aprenda a pronunciar correctamente las palabras, ya que al tenerlo al frente lo hacen bien pero cuando tienen que realizar su presentación se les olvida y comenten errores gramaticales y verbales.

4.6. Respuesta ofrecida a la pregunta y al problema de investigación

Con base en el planteamiento realizado se presentan las posibilidades que ofrece el video como elemento socializador en la enseñanza del idioma inglés a través de las unidades didácticas de los adjetivos y los demostrativos. Aquí es pertinente retomar el aporte teórico de Ciapuscio (1996) donde afirma que las mediaciones tecnológicas son respaldadas por la “cultura tecnológica” previsto como la capacidad de captar y aprovechar las oportunidades para transformar la realidad, dentro de este proceso de investigación la mediación tecnológica jugó un papel vital ya que fue a través de esta que el contexto socio cultural permitió organizar nuevas formas de percepción del lenguaje, de tal forma que transforma la interacción con el ambiente y el sujeto y por ende el proceso educativo. Dentro del proceso de investigación esta interacción permitió despertar el interés y la motivación al utilizar el video como elemento multimedia, considerando que la motivación es uno de los motores del aprendizaje, permitiendo que los estudiantes integran su aprendizaje a su formación académica; de igual forma la interacción continua que durante el proceso se dio con el video, el grupo de trabajo y la maestra permitió que los estudiantes estuvieran activos, tomaran sus propias decisiones de participación ante las propuestas de trabajo tanto en la apropiación del video como en el desarrollo de las actividades planteadas en la guías de apoyo a través de la unidades didácticas.

Por otra parte desde la perspectiva socio histórica las mediaciones tecnológicas han intervenido en el proceso de formación integral del sujeto, teniendo en cuenta que la presencia de las tecnologías de información y comunicación han permitido mediar las acciones en forma y contenido, repercutiendo en las representaciones mentales en la

forma de construir los significados y dar sentido al mundo y a la vida (Barbero, 1987). En la investigación el aprendizaje se construyó a partir de la apropiación de las palabras y la relación que se estableció a través de la imagen y su pronunciación, lo cual permitió que los estudiantes construyeran sus propias descripciones a partir de la apropiación de su entorno.

Dentro de las posibilidades que se encontraron en este estudio se reconoció también la competencia comunicativa y cultural mediada por la tecnología a partir de las mediaciones del contenido y las temáticas, lo cual repercute en las representaciones mentales, en la forma de construir los significados y darle sentido al contexto donde se encuentra el sujeto, apoyado desde de la visión del autor (Barbero, 1987). Para ello se presenta el desarrollo de la habilidad comunicativa en el momento en que los estudiantes realizaron las descripciones de sus personajes favoritos en la temática de los adjetivos y realizaron un proceso de interacción con su compañero al compartir respuestas y preguntas de la temática de los demostrativos.

De igual forma se tiene en cuenta los aportes del autor Moll (1993) quien habla del lenguaje como experiencia sociocultural a partir de los patrones culturales de interacción, donde se aplican tareas comunicativas con base en situaciones propias de su espacio, en la investigación se presento esta aspecto bajo el aprendizaje cooperativo donde esta interacción facilitó el trabajo el grupo, las relaciones sociales, el intercambio de ideas al presentar la actividad donde los estudiantes realizaron sus propios videos .

Por otra parte se presentan las limitaciones de la investigación apoyado en los aportes de Silva (2008) quien asevera que en la enseñanza del idioma inglés se identifican algunas inconsistencias con respecto a la metodología aplicada la cual se ha

enfocado a explicar y realizar ejercicios gramaticales de forma mecánica lo que conlleva al docente a realizar prácticas repetitivas empleando la misma metodología, enfocado esto al estudio se percibió que la falta de apropiación de las tecnologías hacen que el maestro no rompa el paradigma de la enseñanza tradicional por otro enfoque que le permita romper estos esquemas de enseñanza, en cuanto a la implementación del video en la enseñanza del idioma inglés se evidencia que este recurso por sí solo no garantiza que el aprendizaje sea efectivo en cuanto al desarrollo de las habilidades comunicativas, ya que cuando el estudiante este enfrente de la presentación lo hace bien pero cuando debe apropiarse del vocabulario bajo una estructura gramatical lo hace como se escriben las palabras.

4.7. Cierre

En este capítulo se presentó la forma como se llevó a cabo el análisis de la información recolectada a través de los instrumentos presentados como lo fueron la observación directa y la entrevista, los datos recolectados se organizaron por categorías de análisis donde se caracterizaron cada una de estas, los protagonistas obviamente fueron los participantes quienes a través de ellos y la mediación del video como recurso socializador permitieron desplegar un análisis y presentar las limitaciones y posibilidades de este recurso todo esto planeado a través de las unidades didácticas que fueron las que permitieron verificar que el video es un recurso valioso en el proceso de enseñanza del idioma inglés como segunda lengua y que su aplicación puede generar transformaciones en el aprendizaje del estudiante no solo cognitivamente, sino que este permite desarrollar habilidades sociales y comunicativas por medio de una interacción propia de su contexto.

En el siguiente capítulo se presentarán las conclusiones de la investigación donde se realizará una evaluación teórica y metodológica de la investigación planteando futuras líneas de acción e investigación, haciéndose explícito lo aprendido con esta experiencia.

V. Conclusiones

Transformando los entornos sociales en los que se crean y construyen aprendizajes a través del video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua

5.1. Introducción

En este capítulo se presenta los hallazgos encontrados en la investigación, se tiene como propósito específico dar a conocer las limitaciones y posibilidades que ofrece el video como elemento socializador en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Municipal Emilio Cifuentes.

Con base en los hallazgos la implementación del video ofrece una variedad de posibilidades y limitaciones para que los estudiantes exploren contenidos que se encuentran dentro del currículo como se planteó en esta investigación bajo las temáticas de los demostrativos y adjetivos teniendo como referente un contexto sociocultural y el desarrollo habilidades comunicativas. Bajo esta proyección se aborda este capítulo y son parte de las conclusiones resultado del proceso de investigación que se realizó y se presento dentro del análisis de la información.

Este capítulo se desarrolla a través de siete fases, las cuales permiten presentar de forma detallada las conclusiones. En la fase uno se presenta la introducción; en la fase dos se recupera la información del análisis la cual sirve como punto de partida para este capítulo; la fase tres da a conocer la interpretación teórica de los hallazgos, teniendo en cuenta los principales conceptos que permitieron realizar el análisis teniendo como referente la influencia de la perspectiva sociocultural, la teoría de la actividad y la evaluación de la teoría aplicada; en la fase cuatro se evalúa la metodología que permite

dar respuesta a la pregunta; la fase cinco muestra las implicaciones políticas de los hallazgos y como se encuentran las instituciones educativas referente a la investigación realizada; la fase seis da a conocer las posibles futuras líneas de investigación resultado de este proceso, sus contribuciones y apertura a nuevos interrogantes y; la fase siete es el cierre dando a conocer el argumento central del capítulo y la transformación que se dio como docente en el proceso de enseñanza partiendo de las experiencias vivenciadas en la investigación.

5.2. Síntesis de análisis de resultados

A continuación se presenta de forma breve cómo fue respondida la pregunta de la investigación con base en el análisis y su relación con “Las Prácticas Sociales Emergentes de la Sociedad de la Información y su Impacto en la Educación”.

Las posibilidades que ofrece el video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua son que permite al estudiante interactuar con herramientas tecnológicas que lo motivan a aprender, considerando que la motivación es el motor del aprendizaje, lo cual permite captar la atención, observar y establecer relaciones del vocabulario donde las imágenes, los colores y el diseño del video hacen despertar y activar la curiosidad por conocerlo, manejarlo y descubrir que puede ser un mediador divertido, entretenido y animado para su aprendizaje. Desde la perspectiva sociocultural el video ayuda a desarrollar habilidades comunicativas acentuándose una interacción continua con el elemento multimedia y con los compañeros, también promueve el trabajo colaborativo eje principal de la socialización a través del intercambio de ideas al planear el desarrollo de un trabajo dentro del contexto escolar; y por último se reconoce que el video estimula y facilita la expresión oral, gráfica y audiovisual.

Dentro de las limitaciones se encuentra que si no existe una planeación didáctica, presentando las normas y la forma como se debe realizar el trabajo, los estudiantes se distraen y entran a desarrollar actividades diferentes como juegos y a tener acceso a información diferente a la temática presentada; por ello es importante organizar el trabajo y verificar que lo que se vaya a presentar esté enmarcado y cumpla con los requerimientos que exige este tipo de actividad; también se encuentra como otra limitante el acceso a la red de la internet ya que la institución no cuenta con este servicio y se desaprovecha la oportunidad de tener acceso a otros recursos como son canciones, poesías, los mismos videos que pueden nutrir de manera asertiva el proceso de aprendizaje de los estudiantes; de igual forma contar con un aula donde funcione los aparatos técnicos como lo son computadores, diademas, CPU y que además se encuentren en red para compartir la información y de esta forma ahorrar tiempo.

Por último, estableciendo la relación que existe con las prácticas sociales emergentes de la sociedad de la información y su impacto en la educación se puede concluir que la enseñanza del inglés como segunda lengua no debe ni puede desconocer los beneficios que ofrece las nuevas tecnologías de información y comunicación y que se hace necesario e importante incluirlas dentro del currículum del área, ya que al tener no tener la posibilidad de entrar en contacto con escenarios reales estas herramientas actúan como mediadores socioculturales.

5.3 Interpretación teórica de los hallazgos

En este apartado se establece una relación entre el análisis de los resultados y la teoría utilizada, reconociendo los beneficios y limitaciones de la teoría para dar respuesta a la pregunta de investigación.

El marco teórico utilizado para interpretar los datos fue la perspectiva sociocultural y la teoría de la actividad que ayudaron a direccionar de forma asertiva el fenómeno cuestionado y se tuvo como referente los aportes de Lave y Wenger, (1991), Wenger, (2001), Engestrom citado por Daniels, (2003), Krashen, (1982). Van Dijk, (2005), Lacasa (2002), Fernández, (2011), Fernández (2004 y 2009) quien resume la perspectiva sociocultural y la teoría de la actividad en la matriz a través de la construcción de las categorías enmarcadas en este enfoque.

Desde la perspectiva sociocultural y la teoría de la actividad se reconoció a los participantes de las comunidades de práctica, su identidad, el sentido de pertenencia, las metas, las reglas de participación, los valores e intereses, los roles formales e informales, las dudas e incertidumbres, los artefactos mediadores, la introducción y la transformación de conceptos disciplinares y la ideología pedagógica.

Se pudo verificar la validez de la teoría utilizada, teniendo en cuenta que la categorización de las respuestas era coherente y se iba acoplando a la perspectiva sociocultural y de la actividad, de tal forma que se pudo constatar que los participantes de la comunidad de práctica se apropiaron de su entorno lo que les permitió construir su propia identidad y a la vez el compromiso al integrarse a la práctica (Lave y Wenger, 1991), reconociendo la importancia del compromiso se encontró que los estudiantes se sentían privilegiados hacer parte de la comunidad de aprendizaje la cual estaba

enmarcada bajo las reglas de participación donde la aceptación y cumplimiento prevalecieron durante el estudio, logrando establecer vínculos afectivos y de aceptación dentro del grupo presentados a través de los valores del respeto, la tolerancia y la colaboración.

De igual forma se hace referencia que el proceso de aprendizaje es vital dentro de las comunidades de práctica (Wenger 2001), que la participación trasciende al hacer parte de la comunidad, dentro del estudio se presentó cuando los participantes intercambiaban sus ideas a través del diálogo y socializaban sus experiencias a través del desarrollo de las habilidades comunicativas, esto fue expresado de forma asertiva a través de sentimientos de alegría, entusiasmo y aceptación.

En síntesis la teoría aplicada fue asertiva en el estudio del video como recurso socializador ya que se identificaron puntos clave como la forma de incorporar elementos multimedia en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua dentro de las comunidades de práctica, lo cual permite una interacción propia entre los contenidos, los estudiantes, el contexto y el docente; de igual forma se puede constatar una evidente ideología pedagógica donde se definen las creencias y los valores compartidos dentro de un grupo social específico con una función específica dadas a través de las propias interacciones (Van Dijk, 2005).

Se puede afirmar que la teoría de la perspectiva sociocultural y la actividad fue importante en la interpretación de los datos, proporcionó elementos pertinentes para entender y comprender la actividad que desarrollan los estudiantes del grado quinto de primaria de la I.E.M. Emilio Cifuentes, como ya se había referenciado en los principales conceptos que intervinieron en el análisis, la utilidad y la aplicabilidad dentro del

estudio. Desde la perspectiva sociocultural se encuentra el desarrollo de las actividades a través de los artefactos mediadores para lograr el aprendizaje de las temáticas presentadas a través de las unidades didácticas, esta teoría facilita una explicación de la aplicabilidad de los instrumentos de mediación, en este caso en particular el video. Vislumbrar actividades que se enfoquen con los contenidos temáticos es complejo ya que es responsabilidad del maestro darle un horizonte orientado a las metas tanto explícitas como implícitas utilizando la mediación tecnológica basada en la teoría sociocultural que da relevancia en el tema y que propende el uso de las tecnologías de información y comunicación.

Como aporte a la teoría se puede reconocer que las limitaciones contextuales y la mentalidad de los docentes sobre todos aquellos reacios al cambio hacen que el proceso sea lento y no significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje y por ende no exista una apropiación de las TIC's.

5.4. Evaluación de la metodología

En esta sección se realiza la evaluación de la metodología aplicada para la recolección de los datos, presentando las ventajas y desventajas de su puesta para la investigación presentada.

Dentro de este estudio se aplicaron los instrumentos de la observación directa y la entrevista semi estructurada. Cada método mencionado en particular ofrece sus propias ventajas con base en las características del estudio. En este caso la entrevista semi estructurada se dio a conocer bajo el formato enmarcado bajo tres categorías presentadas por Spradley (1979) bajo la clasificación de expectativas aquí hubo una ambientación a acerca de la tecnología, la comunicación y la aplicación en la cotidianidad; el proceso

donde se abordó el tema de forma directa, teniendo en cuenta que cada pregunta tenía una intención específica y; la evaluación y retroalimentación, como su nombre lo indica se valoraba que tan pertinente había sido la implementación del video como recurso socializador. Este instrumento permitió identificar los fenómenos en cuestión relacionados con las limitaciones y posibilidades que ofrece el elemento multimedia, su aplicación fue sencilla se realizó dentro de la institución y los participantes tuvieron la disponibilidad de tiempo y su actitud fue asertiva, dentro de este proceso se identificó que había opiniones muy similares lo cual facilitó la organización de la información bajo el esquema de coincidencias, similitudes y discrepancias.

La observación directa se logró la descripción del contexto y el ambiente, los cuales se reconocieron como limitantes aspectos técnicos y falta de apropiación de espacios que faciliten tener acceso a la red o a un buen software que tenga aplicabilidad en el área de inglés; de igual forma en estas observaciones permitieron reconocer la buena actitud y el desarrollo de habilidades comunicativas que tuvieron los estudiantes al interactuar con el video, con los compañeros y la docente, estos sentimientos y emociones fueron evidentes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

5.5 Implicaciones sobre las políticas educativas

En Colombia la política del gobierno habla de inglés como segunda lengua pero esto está lejos de ser una realidad, aquí no se ha contemplado una infraestructura adecuada para la enseñanza de este idioma, ni capacitaciones a los docentes que realmente permitan generar propuestas reales y pertinentes. La mayoría de las capacitaciones que ofrece la Secretaría de Educación de Facatativá por no decir todas llegan a los docentes de secundaria, desconociendo que la edad preescolar es la ideal para

el aprendizaje de este idioma y no en el grado sexto ni menos en grado décimo como ocurre actualmente en los colegios. Se desconoce que el bilingüismo no es aprender un idioma extranjero es interactuar dentro de un contexto propio de cultura, por ello se replantea que para haya una enseñanza real del idioma se debe capacitar a los maestros desde contextos propios de esta cultura, se ha contemplado la posibilidad de intercambios binacionales pero todo se queda en el papel y no ha trascendido en la realidad, la verdad nunca he conocido al primer docente que haya salido del país a estudiar inglés apoyado por el Ministerio de Educación Nacional.

Desde la perspectiva de la enseñanza del inglés, los docentes no han querido cambiar la metodología para enseñar inglés. Aún se encuentran los tableros llenos de explicaciones gramaticales, no hay discurso, aunque algunos docentes quieren implementar la tecnología pero se encuentra con la limitación de los recursos o con la negligencia de los colegios.

Según mi experiencia es importante que el estudiante empiece a ver el inglés como una necesidad no como un área más dentro del horario de clase. Empezar por identificar sus gustos por ejemplo la música, personajes, lugares, mejor dicho contextualizarlos de acuerdo a sus gustos y necesidades y para ello la única herramienta que ha permitido y permitirá esto será la red de internet, aquí se puede encontrar un sinnúmero de opciones que se pueden ajustar al currículo y pueden generar un aprendizaje contextualizado. El reto es grande pero se debe intentar romper los esquemas mentales que impiden implementar una nueva metodología enfocada hacia el desarrollo de la competencia comunicativa donde el maestro pueda crear un espacio en el cual haya la necesidad de comunicarse, un motivo para hablar y expresarse en inglés.

5.6. *Futuras líneas de investigación*

A continuación se presenta los cuestionamientos que se dieron durante el proceso investigativo y que pueden dar origen a nuevas investigaciones.

Con base en los aspectos más relevantes sobre la pregunta de investigación, se encontraron más posibilidades que limitaciones del video como recurso socializador; sin embargo se encontraron interrogantes a responder, una de la más significativa es: la falta de apropiación de elementos multimedia y el dominio de estas herramientas tecnológicas en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, esto ya que no solo el video es considerado elemento multimedia sino que existe un sinnúmero de elementos que pueden adaptarse al contexto y las temáticas de la enseñanza de esta área, esto ya que al indagar información se encontró que alternamente se pueden integrar y aplicar varios elementos, por ejemplo a través de la elaboración de una página Webquest presentada como una actividad pedagógica de naturaleza constructivista que contribuye al aprendizaje significativo, donde el estudiante realiza una serie de tareas que el mismo consulta, define y ejecuta para apoyar su propio proceso académico en una temática específica apoyada en el trabajo colaborativo (Pérez, 2006).

Implementar esta herramienta tecnológica sería interesante, ya que se organizan los contenidos y los recursos tecnológicos y se tendría acceso no solo el video sino a cuentos, poesías, canciones, juegos y otros que se ajustan a desarrollar habilidades comunicativas. Por ello se puede plantear ¿Cómo la construcción de una webquest integrando elementos multimedia ayuda a desarrollar competencias a través de un proceso socializador? Esta pregunta de investigación puede integrar varios elementos

multimedia lo cual siempre me llamo la atención teniendo en cuenta lo funcional de la webquest y su aplicabilidad dentro del contexto educativo.

5.7. Cierre

Las posibilidades y limitaciones que ofrece el video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua permiten reconocer que este elemento multimedia brinda una interacción entre el estudiante, el artefacto mediador, los compañeros y el docente. A nivel general se encontraron dentro de las posibilidades que video es un recurso que motiva al estudiante, a través del cual puede interactuar, desarrolla iniciativa de participación de trabajo colaborativo, ayuda a desarrollar habilidades comunicativas y procesos de socialización, incrementa la expresión escrita, gráfica y audiovisual y es fácil de implementar como recurso de apoyo en la enseñanza de esta área disciplinar.

En las limitaciones específicamente se encontró las fallas a nivel técnico que se tuvieron tanto de software como de hardware, la distracción de los estudiantes, y si no se cuenta con una organización en los contenidos y las unidades temáticas donde exista coherencia con los objetivos, la metodología y las temáticas a desarrollar puede ser un fracaso su aplicabilidad.

Esta experiencia dentro del contexto de investigación fue significativa en mi proceso de formación docente a nivel cognitivo y experimental, comprendí lo importante que es desarrollar procesos de investigación como eje formativo a nivel intelectual y se encuentra la forma como mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en un área disciplina.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación a través de la perspectiva sociocultural y la teoría de la actividad permiten dar explicación y presentan diversas actividades que se pueden desarrollar en una variedad de contextos; por lo cual se ha establecido su importancia a nivel mundial en el ámbito educativo, teniendo en cuenta que estas tecnologías virtualizan los procesos comunicativos y a la vez forman parte del aprendizaje; por ello se prioriza en reconocer los pros y los contras que puede ofrecer un elemento multimedia en donde a través de la teoría del aprendizaje explica la mediación de este recurso en la adquisición del aprendizaje.

Por último es importante reconocer que estos procesos de investigación llevados a cabo por docentes deben trascender en las comunidades de práctica, este es un mundo donde la era informática avanza y transforma la realidad por ello se debe generar espacios y elementos que permitan transformar el contexto de enseñanza y la aplicabilidad dentro del proceso socializador.

Referencias

- Aguadero, F. (1997). *La sociedad de información*. Madrid: Editorial Acento.
- Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones*. México: Edit. Gili.
- Barberá, E., Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC: Pautas e instrumentos de Análisis*. España: Graó
- Bonet, M. (2005). *El blended learning como opción de futuro en el posgrado*. Barcelona: Universidad Politécnica de Catalunya.
- Bonet, M. (2006). Centralidad de la comunicación audiovisual en el entorno digital: propuestas desde la experiencia formativa. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3 (2), 31-38.
- Borges, J. (2007). Caracterización didáctica, psicológica y sociológica de la educación de posgrado a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación. Edición de la organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura*, 43(4), 2-12.
- Boswood, T. (1990). *Communication for Specific Purposes*. Illions: University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Bouciguez, M. y Santo, G. (2010). *Teoría de la Educación*. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Buenos Aires: Universidad de Salamanca.
- Brown, A., Ash, D., Rutherford, M., Nakagawa, A. y Campione, J. (2001). *Conocimiento especializado distribuido en el aula*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Calderón, R. (2005). Los fundamentos curriculares en la enseñanza del inglés a distancia: un acercamiento a partir de la teoría y de la reflexión de la práctica educativa. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 29 (181-195)
- Capra, F. (1995). *La trama de la vida: una nueva perspectiva de los sistemas vivos*. Barcelona: Anagrama.
- Carrilla, P. (2001). Me gusta el video, me gustas tú. *Revista Mosaico* (7), 24-26
- Cenoz, J y Perales, J. (2000). *Las variables contextuales y el efecto de la instrucción en la Adquisición de segundas lenguas*. España: Ariel lingüística.
- Ciapuscio, H. (1996). *El conocimiento tecnológico*. Argentina: Redes. Universidad Nacional de Quilmes.

- Coll, C. (1990). *Constructivismo y educación escolar: ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos siempre de la misma perspectiva epistemológica*. España: Universidad de Barcelona.
- Coll, C., y Edwards, D. (1996). *Enseñanza, aprendizaje y discurso en el aula. Aproximaciones al estudio del discurso educacional*. España: Gráficas Rogar, Navalmorcuero.
- Coll, C. (2001). *Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y del aprendizaje*. Madrid: Alianza.
- Coll, C (2005). Psicología de la Educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y comunicación. Una mirada constructivista. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 25(1-25).
- Contreras, I. (1996). La investigación en el aula en el marco de la investigación cualitativa en educación: una reflexión acerca de sus retos y posibilidades. *Revista Educación*, 20(1), 32-42.
- Daniels, H. (2003). *Vygotsky y la Pedagogía*. Barcelona: Paidós.
- De la Mata, M. y Cubero, M. (2003). *Psicología Cultural: aproximaciones al estudio de la relación entre mente y cultura. Infancia y Aprendizaje*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Durkheim, E. (1987). *Educación y Sociología*. México: Colofónediciones.
- Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras (2006). *Formar en Lenguas Extranjeras, el reto*. Colombia: Espantapájaros Taller.
- Fernández-Cárdenas, J. M. (2004). *The appropriation and mastery of cultural tools in computer supported collaborative literacy practices*. Reino Unido: The Open University.
- Fernández-Cárdenas, J. M. (2009). *Aprendiendo a escribir juntos: Multimodalidad, conocimiento y discurso*. Monterrey: Comité Regional Norte de Cooperación con la UNESCO / Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Fernández-Cárdenas, J.M. (2009^a). *Las tecnologías de la información y la comunicación desde la perspectiva de la psicología de la educación*. México, Distrito Federal, México: Secretaría de Educación Pública/Dirección General de Materiales Educativos.

- Fernández-Cárdenas, J. M. (2011). *Matriz de resultados informada por una perspectiva sociohistórica y por la Teoría de la Actividad* (adaptada de Fernández-Cárdenas, 2004 y 2009). Monterrey: Curso Proyecto II de la Maestría en Tecnología Educativa del Tecnológico de Monterrey.
- Feito, L. y García, E. (2007). *Nuevas perspectivas científicas y filosóficas sobre el ser humano*. Madrid: Universidad Pontificia Comillas de Madrid.
- Gairín, J. (1996). *La organización escolar. Contexto y texto de actuación*. Madrid: La Muralla.
- García, C. (1987). *Producción y transferencia de paradigmas teóricos en la investigación socioeducativa*. Caracas: Trópykos.
- García, J. (2001). *Teoría de la Educación II. Procesos primarios de formación de pensamiento y acción*. España: Salamanca.
- García, A. (2003). *Tecnología educativa: implicaciones educativas del desarrollo tecnológico*. Madrid: La Muralla.
- Gianella, A. (2006). *Las disciplinas y sus relaciones*. Buenos Aires: publicación de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.
- Gibson, E. (1984). *Perceptual development from the ecological approach*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Gómez, R. (2010). *Evolución científica y metodológica de la economía*. Colombia: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- González, A., Marigómez, L., y González, A. (2005). *La enseñanza de las lenguas extranjeras desde una perspectiva europea*. Madrid: Secretaria General Técnica.
- González, S., y Trigueros, L. (2009). *¿Qué es la socialización?* Madrid: Universidad de Cantabria.
- Gutierrez, K. (2003). "Cultural Ways of Learning: Individual Traits or Repertoires of Practice". *Educational Researcher*, 32 (5), 19–25.
- Hallyday, M (1994). *El Lenguaje Como Semiótica Social*. Santafé de Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.
- Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. California: Pergamon Press.

- Lacasa, P. (2002). *Cultura y Desarrollo*. Madrid: UNED.
- Lakatos, I. (1989). *La metodología de los programas de investigación científica*. Madrid: Alianza
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: University of Cambridge Press.
- Leontiev, A. (1977). *Actividad y Conciencia*. Moscú: Progreso.
- Luque, B. (2008). *Enfoques actuales usados en la enseñanza de segundas lenguas*. Caracas: Letras.
- Luhmann, N. (2000). *La Realidad de los medios de masas*. España: Anthropos Universidad Iberoamericana.
- Martínez, M. (1993). *Naturaleza y dinámica de los paradigmas científicos*. En el paradigma emergente: hacia una nueva teoría de la racionalidad científica. Barcelona: Gedisa.
- Moll, L. (1993). *Vygotsky y la Educación*. Buenos Aires: Aique
- Moreno, M. (2007). *Cibercultura y educación*. Mexico: Trillas.
- Olhagaray, N. (2002). *Del video arte al net art*. Santiago: LOM.
- Pardo, R. (2007). *Ergonomía y Teoría de la Actividad*. No hay nada más práctico que una buena teoría. Chile: Universidad Central de Chile.
- Pérez, P. (2004). *Enseñar y aprender inglés en educación infantil y primaria*. Barcelona: Horsori.
- Pérez, M. (2006). *Diseño de webquest para la enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Granada: Universidad de Granada.
- Rivera, S., Forteza, M., y Rivera, I, (2006). Un modelo teórico sistémico estructural-funcional para el desarrollo de la habilidad de comprensión de lectura. *Revista Iberoamericana de Educación* ISSN 1681-5653, Vol.39, N° 5.
- Rizo M. (2005). *La comunicación social y la sociología fenomenológica, apuntes teóricos para la exploración de la interacción comunicológica de la interacción*. Monterrey: Centro de investigación e información. ITEMS.

- Rizo, M. (2006). *La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica*. México: Academia de Comunicación y Cultura.
- Ruíz, J. y Martínez, S. (2010). *Educación y tic: una perspectiva constructivista sociocultural*. España: Universidad de Barcelona.
- Sánchez, R. (2004). *Observar, escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. México: Flasco
- Seedhouse, P. (2009). *The Interactional Architecture of the Language Classroom: A Conversation Analysis Perspective*. Malden, MA: Blackwell.
- Serrano, J. (1996). *La psicología cultural como psicología crítico-interpretativa*. Madrid: Visor.
- Silva, O. (2008). *Hacia una pedagogía post-método en la enseñanza del inglés*. Temuco: Universidad de La Frontera.
- Smagorinsky, P. (1994). *The social construction of data: methodological problems of investigating learning in the zone of proximal development*. Oklahoma: University of Oklahoma.
- Spradley, J. (1979). *The ethnographic Interview*. New York: Holt, Rinehart and Wiston.
- Simone, R. (2001). *Formas de saber que estamos perdiendo*. Madrid: Taurus.
- Tylor, E. (1975). *La ciencia de la cultura*. España: Anagrama Edition.
- Tusón, A. (2002). *Es análisis de la conversación: entre la estructura y el sentido*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Van Dijk, T. (2005). *Ideología y análisis del discurso*. Maracaibo: Universidad de Zulia.
- Vela, F. (2004). *Un acto metodológico básico de la investigación social: la entrevista cualitativa*. In M.L. Tarrés (Ed), *Observar, escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. (pp. 63-95). México: FLACSO México, Colegio de México, Miguel Ángel Porrúa.
- Vygotsky, L. (1971). *The Psychology of Art*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vygotsky, L. (1995). *Obras Escogidas III*. Madrid: Visor Ediciones.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. España: Paidós.
- Wertsch, J. (1991). *Voices of the Mind, Sociocultural Approach to Mediated Action*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Apéndice A

Formulario de Consentimiento

“He sido invitada(o) a participar en el estudio sobre las limitaciones y posibilidades del video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés, en los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Municipal Emilio Cifuentes. Entiendo que mi participación consistirá en responder a las preguntas que se realizarán durante la entrevista y, dar mi consentimiento para ser observado (a) cuando no me encuentre en clases. He leído (o se me ha leído) la información del documento de consentimiento. He tenido tiempo para hacer preguntas y se me ha contestado claramente. No tengo ninguna duda sobre mi participación.

Acepto voluntariamente participar y sé que tengo el derecho a terminar mi participación en cualquier momento”.

Nombre del participante:

Firma del participante:

Fecha

(Día/Mes/Año):

Nombre del investigador:

Firma del investigador:

Fecha

(Día/Mes/Año):

Ha sido proporcionada al participante una copia de este *documento de consentimiento informado* _____ (iniciales del investigador/asistente).

Apéndice B

Guión de entrevista para los estudiantes del grado quinto de primaria del sector oficial sobre el uso de elementos multimedia en la enseñanza del idioma inglés

Género:

Edad:

Lugar de realización de la entrevista:

Institución Educativa:

Tiempo de Participación:

A. Categoría de Expectativas.

1. ¿Qué significa para ti la tecnología?
2. ¿Qué significa para ti la comunicación?
3. ¿Qué actividades realizas en el día utilizando la tecnología? ¿Por qué?
4. ¿Qué tecnologías son las que más te llaman la atención?

B. Categoría de Proceso.

8. Cuando la profesora te pidió que realizaras una de las actividades donde debías utilizar la interactividad (observar video) ¿te gusto? ¿Por qué?

11. ¿Te llamó la atención utilizar el video para complementar tu proceso académico o para recrearte?

12. ¿Qué es lo que más te ha gustado de utilizar los videos en la clase de inglés?

C. Categoría de Evaluación y Retroalimentación.

13. ¿Ha sido significativo tu aprendizaje a través del video?

14. ¿Cómo te ha servido aprender inglés a través del video dentro de tu entorno escolar?

15. ¿Cómo afecta la limitación del uso de las tecnologías con tu desarrollo académico

Apéndice C

Planeación didáctica

Nombre de la Institución: Emilio Cifuentes

Grado: quinto de primaria

Maestra: María Marlén Hernández

Especialidad: inglés

Horario: Lunes y miércoles de 8:00 am a 11: 00 am

| | | |
|--|---------------|---|
| Unidad 1: Las partes del salón de clases | Lección 1 | |
| <p>Objetivo: El estudiante identificará cada uno de las partes que conforman el salón de clases participando de forma oral pronunciando cada una de las palabras de forma adecuada.</p> | | |
| Actividades: | Tiempo | Recursos |
| <p>De inicio: Con el elemento multimedia de el video se observarán cada uno de los objetos del salón de clases (pen, pencil, paper, etc.,)</p> <p>El estudiante identificará cada uno de los elementos y los pronunciará de forma correcta a través de las imágenes.</p> | 15 minutos | <p>Guía de trabajo Video multimedia http://www.youtube.com/watch?v=pchHogD_mhE</p> |
| <p>De desarrollo: Se entrega la guía de trabajo donde el estudiante relaciona la palabra con el objeto y la escribe, alerno se realiza la pronunciación de cada uno de los objetos.</p> <p>Se implementa la pregunta What is it? It is a pen Y se realiza la pronunciación observando el video.</p> | 15 minutos | <p>Multimedia Lápiz Cuaderno</p> |
| <p>De cierre: Realizar ejercicios de afianzamiento donde se ejercite lo aprendido</p> | 10 minutos | <p>Cuaderno Lápiz</p> |
| <p>De evaluación: En grupos de trabajo (dos estudiantes) se realizarán ejercicios prácticos de forma oral, donde cada uno de ellos interactúa de tal forma que uno de ellos pregunta y el otro responde.</p> | 15 minutos | Elementos del salón de clases |

Planeación didáctica

Nombre de la Institución: Emilio Cifuentes

Grado: quinto de primaria

Maestra: María Marlén Hernández

Especialidad: inglés

Horario: Lunes y miércoles de 8:00 am a 11: 00 am

| | | |
|---|------------|---|
| Unidad 2: Pronombres demostrativos (this-that- these-those) | Lección 4 | |
| Objetivo: El estudiante identificará cada uno de los pronombres demostrativos y la forma como se utilizan dentro de su contexto. | | |
| Actividades: | Tiempo | Recursos |
| De inicio: Se empieza por explicar la gramática y la forma como se utiliza cada uno de los demostrativos. El estudiante identificará su aplicación dentro de su contexto y la forma como se pregunta y se responde observando el vídeo guía | 15 minutos | Tablero Marcador Guía de trabajo Video multimedia http://www.youtube.com/watch?v=FcNYFd8L3ko&feature=related |
| De desarrollo: Se entrega la guía de trabajo donde el estudiante contesta de acuerdo a la pregunta y la imagen que se presenta. | 15 minutos | Multimedia Lápiz Cuaderno |
| De cierre: Realizar ejercicios de afianzamiento donde se ejercite lo aprendido | 10 minutos | Cuaderno Lápiz |
| De evaluación: En grupos de trabajo (dos estudiantes) se realizarán ejercicios prácticos de forma oral, donde cada uno de ellos interactúa de tal forma que uno de ellos pregunta y el otro responde. | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> - Objetos del salón de clases que empiecen con cada una de las letras del abecedario. - Objetos del entorno fuera del salón de clases. |

Planeación didáctica

Nombre de la Institución: Emilio Cifuentes

Grado: quinto de primaria

Maestra: María Marlén Hernández

Especialidad: inglés

Horario: Lunes y miércoles de 8:00 am a 11: 00 am

| | | |
|--|------------|--|
| Unidad 3: descripción | La | Lección 10 |
| Objetivo: El estudiante identificará cada uno de los adjetivos | | |
| Actividades: | Tiempo | Recursos |
| De inicio: Se empieza por presentar el vocabulario relacionado con los estados climáticos. explicar la gramática y la forma como se utiliza cada uno de los demostrativos. El estudiante identificará su aplicación dentro de su contexto y la forma como se pregunta y se responde observando el vídeo guía | 15 minutos | Tablero Marcador Guía de trabajo Video multimedia videos about the adjectives fat thin, tall, short, happy, sad http://www.youtube.com/watch?v=8TiwifkdnO4&feature=related |
| De desarrollo: Se entrega la guía de trabajo donde el estudiante contesta de acuerdo a la pregunta y la imagen que se presenta. | 15 minutos | Multimedia Lápiz Cuaderno |
| De cierre: Realizar ejercicios de afianzamiento donde se ejercite lo aprendido | 10 minutos | Cuaderno Lápiz |
| De evaluación: En grupos de trabajo (dos estudiantes) se realizarán ejercicios prácticos de forma oral, donde cada uno de ellos interactúa de tal forma que uno de ellos pregunta y el otro responde. | 15 minutos | <ul style="list-style-type: none"> - Objetos del salón de clases que empiecen con cada una de las letras del abecedario. - Objetos del entorno fuera del salón de clases. |

Apéndice D

Curriculum Vitae

María Marlén Hernández Benavides

mariamarher@hotmail.es

Originaria de la ciudad de Facatativá, departamento de Cundinamarca, país Colombia, realizó estudios profesionales en la Licenciatura de Educación Preescolar con énfasis en inglés en la Universidad Antonio Nariño. La investigación titulada “El video como recurso socializador en la enseñanza del idioma inglés” es la que se presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Medios Innovadores para la Educación.

Su experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo de la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, en el nivel de primaria, desde hace cuatro años. Así mismo ha participado proyectos de Evaluación del Proyecto Educativo Institucional, elaboración de material didáctico como apoyo para la enseñanza del idioma inglés, y realizó el diplomado en “*Learning Technologies for the classromm*”, impartido por el Ministerio de Educación y el British Council.

Actualmente, María Marlén Hernández Benavides, funge como docente y dirige el área de inglés en el nivel de primaria, hace parte de la red de inglés dirigido por la Secretaria de Educación de Facatativá, encargado de implementar nuevas estrategias metodológicas en la enseñanza del idioma inglés. Presenta habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas y la implementación de éstas dentro del currículo, específicamente el área inglés, como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje.