

Título de la ponencia

La programación Scratchjr como herramienta didáctica, para el fortalecimiento del vocabulario en inglés en estudiantes del grado primero.

Autores

Camila Andrea Amaya Lugo, estudiante, Universidad del Magdalena. Correo.

acamila@unimagdalena.edu.co Orcid. <https://orcid.org/0009-0004-6401-7554>

Delia Rosa López Meriño, estudiante, Universidad del Magdalena. Correo.

drlopez@unimagdalena.edu.co Orcid. <https://orcid.org/0009-0006-9831-405X>

Mg. Narlys Patricia Villalobo Ropain. Docente. Universidad del Magdalena. Correo.

nvillalobo@unimagdalena.edu.co Orcid. <https://orcid.org/0000-0002-1069-7687>

Resumen

El presente proyecto buscó evaluar la efectividad de la programación ScratchJr como herramienta didáctica: Una experiencia de aula, para el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés con estudiantes del grado primero de la I.E.D. Escuela Normal Superior San Pedro Alejandrino. Se empleó un enfoque cualitativo con un diseño de Investigación acción pedagógica, en el cual participaron 36 estudiantes del grado primero en actividades aplicadas para la recolección de datos a través de técnicas como la observación participante y entrevista. Los resultados arrojaron una mejora significativa en la adquisición del vocabulario en inglés, y una mayor motivación y participación activa de los estudiantes, en la implementación de las tecnologías interactivas para la enseñanza del idioma inglés.

Abstract

The present project sought to evaluate the effectiveness of ScratchJr programming as a didactic tool: A classroom experience, for the strengthening of vocabulary in the English language with first grade students of the I.E.D. Escuela Normal Superior San Pedro Alejandrino. A qualitative approach was used with a pedagogical action research design, in which 36 first grade students participated in activities applied for data collection through techniques such as participant observation, interview and survey. The results showed a significant improvement in the acquisition of English vocabulary, and a greater motivation and active participation of students in the implementation of interactive technologies for English language teaching.

Palabras clave: ScratchJr, Programación, Enseñanza del inglés, Vocabulario.

Introducción

En la actualidad, las nuevas tendencias tecnológicas están transformando de manera significativa los procesos de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo herramientas innovadoras que potencian las habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes desde sus primeros años. El reto de integrar estas tecnologías en los entornos educativos radica en su capacidad para complementar los métodos tradicionales, promoviendo un aprendizaje activo, interactivo y personalizado que responda a las necesidades de los estudiantes. En este contexto, la implementación de herramientas tecnológicas en la enseñanza es crucial para garantizar el desarrollo de competencias esenciales, como la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje de nuevas lenguas.

Una de las áreas clave donde la tecnología ha demostrado ser altamente efectiva es en la enseñanza de una segunda lengua, como el inglés. Las estrategias didácticas apoyadas en herramientas digitales no solo facilitan la adquisición de vocabulario, sino que también promueven la inmersión y la interacción en el proceso de aprendizaje.

Es por ello que esta investigación empleó la programación ScratchJr como herramienta didáctica pedagógica para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua, permitiendo a los estudiantes crear sus propias historias animadas mediante un entorno visual de bloques, utilizando el vocabulario del idioma inglés de diferentes temáticas correspondientes a su nivel lo que estimula el desarrollo cognitivo, social, personal y emocional.

Autores como Mitchel Resnick (2017) enfatiza en la importancia de la programación como una herramienta para el aprendizaje creativo y el desarrollo de habilidades del siglo XXI. Así mismo Susan Pinker (2008) destaca la importancia del juego simbólico y la construcción de mundos imaginarios para el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Justificación

La implementación de herramientas tecnológicas innovadoras en la enseñanza del inglés como segunda lengua es fundamental para mejorar los procesos de aprendizaje en edades tempranas. El uso de Scratchjr como herramienta didáctica para fortalecer el vocabulario en inglés en estudiantes de primer grado responde a la necesidad de integrar metodologías activas y creativas que motiven a los alumnos y faciliten la adquisición de una segunda lengua.

Esta investigación se justifica por su potencial para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, ofreciendo un enfoque lúdico e interactivo que no solo mejora la adquisición de

vocabulario, sino que también desarrolla habilidades cognitivas, sociales y tecnológicas esenciales para el siglo XXI. Además, al alinear la enseñanza del inglés con herramientas de programación visual, se prepara a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado, fomentando simultáneamente la creatividad y el pensamiento lógico.

Objetivo general

Evaluar la efectividad de la programación Scratch jr como herramienta didáctica para el fortalecimiento del vocabulario en inglés en estudiantes de primer grado de la I.E.D. Escuela Normal Superior San Pedro Alejandrino.

Objetivo específicos

- Implementar actividades de aprendizaje utilizando ScratchJr para la enseñanza de vocabulario en inglés, enfocadas en temas como los miembros de la familia.
- Analizar el impacto de la utilización de ScratchJr en la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del inglés.

Metodología

Esta investigación adopta un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción pedagógica. Según Restrepo (2004) la investigación acción pedagógica busca la construcción de saber pedagógico desde la reconstrucción de este mismo saber, puesto que el saber pedagógico tiene mucho que ver con la práctica pedagógica, en este proceso de reflexión y transformación continua de la práctica, para hacer de ella una actividad profesional guiada por un saber pedagógico apropiado, la investigación acción pedagógica, se ofrece como escenario y método potenciador

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el enfoque cualitativo se centra en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con su contexto particularmente adecuado para el ámbito educativo, ya que permite una comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes. “La investigación acción pedagógica pertenece al paradigma cualitativo, proceso que estudia la realidad en su contexto natural, intentando interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas.

El enfoque cualitativo es definido por (Hernández Sampiere, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2006), como un conjunto de prácticas que hacen al mundo visible, lo transforman y se convierten en una serie de representaciones. Rodríguez Gómez (1996).

Población y Muestra:

La población está compuesta por 36 estudiantes del grado primero tres de la I.E.D. Escuela Normal Superior San Pedro Alejandrino.

Desarrollo de la intervención:

Se implementó la herramienta de programación ScratchJr para trabajar la temática de los miembros de la familia en inglés. Los estudiantes crearon escenarios de entornos familiares para relacionarse con el vocabulario temático, no solo adquieran nuevas palabras, sino que desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje de un segundo idioma desde una edad temprana. A través de un enfoque lúdico y participativo destacando la importancia de integrar tecnologías emergentes en los procesos educativos.

Recolección de Datos:

Se implementó la técnica de observación para recopilar la información de la eficacia en el desarrollo de la herramienta ScratchJr como estrategia de enseñanza de la segunda lengua inglés, registrando el comportamiento, la motivación y la participación de los estudiantes en la actividad.

Además, por medio de la entrevista semiestructurada se recolectó la perspectiva y experiencia de la docente en el manejo de esta nueva herramienta y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Esta información se registró a través de un diario de campo que da cuenta de la práctica y vivencia de los participantes en la aplicación de la investigación.

Resultados de la intervención:

La implementación de la estrategia de programación ScratchJr mostró resultados prometedores en la mejora del vocabulario en inglés, los estudiantes de primer grado que participaron en la intervención mostraron un avance significativo en la adquisición de vocabulario en inglés. El uso de ScratchJr como plataforma para la creación de historias animadas permitió que los estudiantes integraran y aplicaran nuevas palabras de forma práctica al emplear esta herramienta tecnológica incrementó la motivación y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del inglés. La naturaleza interactiva y lúdica de ScratchJr, les permitió crear personajes y escenarios en inglés, estimuló su interés y compromiso.

La investigación también reveló un cambio positivo en la percepción de la docente titular sobre el uso de tecnologías interactivas en el aula. La experiencia con ScratchJr promovió

una actitud más abierta hacia la implementación de tecnologías emergentes para mejorar los métodos tradicionales de enseñanza del inglés.

Conclusiones

La aplicación de la herramienta didáctica ScratchJr propone una innovadora metodología para la enseñanza del inglés al combinar la programación visual con la adquisición de vocabulario, se buscó fomentar un aprendizaje activo, creativo y significativo en los estudiantes. Los resultados apuntaron a un fortalecimiento del vocabulario en inglés, el desarrollo de habilidades como la creatividad y una actitud positiva hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras desde edades tempranas.

Esta propuesta se alinea con las tendencias educativas actuales que promueven el uso de tecnologías en el aula como herramientas para potenciar el aprendizaje y responder a las necesidades de los estudiantes. Al implementar ScratchJr en el aula, se espera mejorar las metodologías tradicionales aplicadas a la enseñanza de la segunda lengua inglés, así mismo cambiar los procesos rígidos y estructurados.

La investigación concluyó que ScratchJr es una herramienta efectiva para la enseñanza del inglés en edades tempranas, al combinar programación visual con la adquisición de vocabulario. Este enfoque facilita un aprendizaje activo y creativo, alineado con las tendencias educativas actuales que promueven el uso de la tecnología en el aula.

Referencias bibliográficas

(S/f). Academia.edu. Recuperado el 27 de septiembre de 2024, de

https://www.academia.edu/20792455/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_5ta_edici%C3%B3n_Roberto_Hern%C3%A1ndez_Sampieri

(S/f). Aulavirtualunicartagena.co. Recuperado el 29 de septiembre de 2024, de

<https://aulavirtualunicartagena.co/publicaci/grado1/unidad3/mobile/UNIDAD%203.pdf>

Resnick, M. (s.f.). *Sembrando las semillas para un futuro más creativo* [Traducción al español]. MIT Media Lab.

Restrepo Gómez, B., Puerta de Duque, M., Valencia Jaramillo, A., Perdomo de Vera, E., Moreno Monsalve, L. I., Hincapié Gil, Z., ... & Arango Vásquez, C. (2004). *Investigación-acción educativa: una estrategia de transformación de la práctica pedagógica de los maestros*. Colciencias.

(S/f-b). Redalyc.org. Recuperado el 29 de septiembre de 2024, de

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>