

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



=====

**Aplicación del software educativo “English for little children”
en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado
de educación primaria en la institución educativa Miguel
Grau N° 64012, Pucallpa – 2017.**

=====

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA**

ESPECIALIDAD: Idioma Inglés

Autores:

Bach. Castillo Vásquez Sara Abigail
Bach. Lozano Isuiza Carmen Rosa

Asesor:

Mg. Arcadio Aguirre Rojas

PUCALLPA – PERÚ

2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



Tesis

**APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO “ENGLISH FOR
LITTLE CHILDREN” EN EL LOGRO DEL APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL GRAU
Nº 64012, PUCALLPA – 2017.**

Dr. Héctor José, QUISPE CERNA
Presidente

Mg. Claudia, CERRON CASTILLO
Secretario

Mg. Olmedo, PIZANGO ISUIZA
Miembro

Mg. Arcadio Aguirre Rojas
Asesor

Sara Abigail, CASTILLO VASQUEZ
Tesisista

Carmen Rosa, LOZANO ISUIZA
Tesisista

Dedicatoria

A Dios por darme el camino correcto del éxito de lograr mi ansiado título profesional; a mis padres por el apoyo incondicional y la Comprensión total en mi formación profesional.

Sara Abigail.

A Dios, por encaminarme para lograr mi ansiado título profesional; a mis padres, por su incondicional apoyo de educarme y darme esas fuerzas de superación.

Carmen Rosa.

Agradecimiento

A la Universidad Nacional de Ucayali, por su preocupación en brindarnos una enseñanza de calidad y por el apoyo económico para lograr terminar esta investigación que nos permita competir con éxito en este mundo globalizado.

A los docentes quienes han compartido con nosotros sus experiencias en nuestra formación profesional.

A los directivos de la institución educativa "Miguel Grau N° 64012", por permitirnos desarrollar esta investigación.

A los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria de la institución educativa "Miguel Grau N° 64012", por participar activamente del desarrollo de esta investigación.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo english for little children en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017. Con la finalidad de identificar el nivel de desarrollo de las tres capacidades en el área de inglés, se utilizó el diseño cuasi experimental, la población fueron todos los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de dicha, y se tuvo como muestra dos aulas, sumando un total de 56 estudiantes de la sede de estudio. La técnica fue la prueba pedagógica y el instrumento fue el cuestionario y se aplicaron pruebas de inglés en cada momento (pre y pos test) del estudio. Se tuvo como resultado que el 73.40% de niños que se encuentran el nivel de logro destacado en cuanto al aprendizaje del idioma ingles y una prueba de hipótesis $t = 17.560$ de student y con un p-valor de 0.000 aceptándose la hipótesis alternativa de investigación y se concluyó que la aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017.

Palabras clave: Software Educativo, Logro de Aprendizaje, Idioma inglés.

Abstract

The present investigation had like general aim to demonstrate the effectiveness of the application of educational software english for little children in the profit of the learning of the English language of the sixth grade of Primary Education in the Educational Institution Miguel Grau N° 64012, Pucallpa - 2017. With the purpose to identify the level of development of the three capacities in the area of English, the quasi-experimental design was used, the population was all the students of the sixth grade of Primary Education of said, and two classrooms were taken as sample, adding a total of 56 students from the study headquarters. The technique was the pedagogical test and the instrument was the questionnaire and English tests were applied at every moment (pre and post test) of the study. The result was that 73.40% of children who are outstanding achievement level in English language learning and hypothesis test $t = 17,560$ student and with a p-value of 0.000 accepting the alternative hypothesis of research and it is concluded that the application of educational software English for little children is effective in achieving the learning of the English language of the sixth grade of Primary Education in the Miguel Grau Educational Institution No. 64012, Pucallpa - 2017.

Keywords: Educational Software, Learning Achievement, English Language.

INDICE

	Pág.
Dedicatoria	III
Agradecimiento	IV
Resumen	V
Abstract	VI
CAPÍTULO I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Descripción del problema	11
1.1.1. Antecedentes	13
1.1.2. Teorías básicas	17
1.2. Formulación del problema	40
1.3. Objetivo general y objetivos específicos	40
1.4. Sistema de hipótesis	41
1.5. Variables	41
1.6. Justificación e importancia	43
1.7. Viabilidad	44
CAPÍTULO II MATERIALES Y MÉTODOS	
2.1. Materiales	45
2.2. Definiciones conceptuales	45
2.3. Tipo de investigación	48
2.4. Diseño y esquema de investigación	48
2.5. Población y muestra	49
2.6. Técnica e Instrumento de recolección de datos	50
2.7. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos	51
CAPÍTULO III RESULTADOS	52
CAPÍTULO IV DISCUSIÓN	61
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	
5.1. CONCLUSIONES	63
5.2. SUGERENCIAS	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65

ANEXOS

Anexo 01. Resultados generales y por dimensión del logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017, del grupo control.

Anexo 02. Resultados generales y por dimensión del logro del aprendizaje del idioma inglés **del** sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017, del grupo experimental.

Anexo 03. Matriz de Consistencia.

Anexo 04. Cuestionario del Pre y Pos test.

Anexo 05. Instrumento para medir el logro de aprendizaje en la competencia expresión y comprensión oral en el área del inglés (pre test- pos test)

Anexo 06. Instrumento para medir el logro de aprendizaje en la competencia comprensión de textos en el área del inglés (pre test- pos test)

Anexo 07. Instrumento para medir el logro de aprendizaje en la competencia producción de textos en el área del inglés (pre test- pos test)

Anexo 08. Constancia de autorización de la investigación

Anexo 09. Juicios de Expertos

Anexo 10. Sesiones de Aprendizajes

Anexo 11. Evidencias fotográficas

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1. Operacionalización de las variables	42
Tabla N° 2. Esquema del diseño de investigación	48
Tabla N° 3. Distribución de la población de estudiantes	49
Tabla N° 4. Distribución de la muestra de estudiantes	50
Tabla N° 5. Resultados del logro de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.	52
Tabla N° 6. Resultados del logro de aprendizaje de la expresión y comprensión oral del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.	54
Tabla N° 7. Resultados del logro de aprendizaje de la comprensión de texto del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.	55
Tabla N° 8. Resultados del logro de aprendizaje de la producción de textos del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.	57
Tabla N° 9. Prueba " t " de dos muestras independientes del logro de aprendizaje del idioma inglés.	58
Tabla N° 10. Prueba " t " de dos muestras independientes del aprendizaje de la expresión y comprensión de textos del idioma inglés.	59
Tabla N° 11. Prueba " t " de dos muestras independientes del aprendizaje de la comprensión de textos del idioma inglés.	59
Tabla N° 12. Prueba " t " de dos muestras independientes del aprendizaje de la a producción de textos del idioma inglés.	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 1. Resultados del logro de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.	53
Gráfico N° 2. Resultados del logro de aprendizaje de la expresión y comprensión oral del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.	54
Gráfico N° 3. Resultados del logro de aprendizaje de la comprensión de textos del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.	56
Gráfico N° 4. Resultados del logro de aprendizaje de la producción de textos del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.	57

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

En el mundo actual se vive una gran revolución de información y avances tecnológicos, estos nuevos cambios hacen que se tengan más necesidades de conocimientos a tal punto que es necesario aprender a manejar diferentes equipos tecnológicos ya que hace parte de la vida cotidiana cabe destacar, que uno de los más grandes desarrollos se encuentra en la tecnología de la información y de la comunicación a tal sentido, la educación de hoy procura encontrar a través de los medios tecnológicos el camino para hacer más accesible el conocimiento, sin importar donde se origine éste.

En el campo de la educación, existe el acuerdo general de definir el aprendizaje como un cambio de conducta, que normalmente acontece dentro de un conjunto de actividades e interacciones intencionadas, cuyo resultado es precisamente el aprendizaje. Esta modificación de conducta es, por consiguiente, resultado de un proceso en el que intervienen diversos factores relacionados con las dimensiones de enseñar y aprender y es de donde surge la frase de enseñanza-aprendizaje.

El software educativo tiene sus comienzos en Europa. Específicamente, en España en los años sesenta con el desarrollo de los medios audiovisuales en el mundo, con la propuesta de la Ley General de Educación en España en los años setenta, pero, no fue sino hasta en los años ochenta cuando varios expertos en el campo de la educación habían puesto sus ojos en el Internet como tecnología de la información para su análisis, creación, desarrollo, difusión y divulgación de

la enseñanza en cualquier nivel educativo. El software como medio de enseñanza surge en los años 70. Con esto se busca que los estudiantes sean quienes controlen las acciones de los programas y aprendan y se diviertan al mismo tiempo.

Es preciso reconocer que las nuevas tecnologías otorgan beneficio tanto económico, Social, pedagógico como cultural a quienes las utilizan apropiadamente, cabe agregar pues que los alumnos hacen uso extensivo de las nuevas tecnologías fuera de las aulas, por esta razón es una buena idea utilizarla como dispositivo didáctico, que cambiará en gran medida la nueva concepción educativa.

Una de las asignaturas de instrumento fundamental, como segunda lengua que es el inglés ha padecido durante muchos años la falta de variedad metodológica, así como de materiales y recursos, que han sido muy limitados, solo se utilizaba el texto y el cassette. Sin embargo, actualmente los docentes complementan estos recursos tradicionales con el video y el ordenador para facilitar la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. El ordenador resulta de una gran utilidad para el profesor y para los estudiantes para la enseñanza del idioma inglés, ya que permite realizar una amplia variedad de actividades con programas no concebidos específicamente para el proceso de enseñanza-aprendizaje. El presente trabajo de investigación, nos permitirá manejar una nueva aplicación como herramienta en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, La utilización del software educativo como herramienta colaborativa para los estudiantes es muy importante porque va a crear un mayor grado de acercamiento y comunicación con el profesor, por tanto, su uso es vital.

Es preciso reconocer que las nuevas tecnologías otorgan beneficio tanto económico, social, pedagógico como cultural a quienes las utilizan apropiadamente, cabe agregar pues que los alumnos hacen uso extensivo de las nuevas tecnologías fuera de las aulas, por esta razón es una buena idea utilizarla como dispositivo didáctico, que cambiará en gran medida la nueva concepción educativa.

1.1.1. Antecedentes

1.1.2.1.1. A nivel internacional

Según **Sojo M (2008)**, desarrolló una investigación titulada “El Uso de las Nuevas Tecnologías como recurso didáctico para la enseñanza de inglés en 6to grado del Colegio Sagrada Familia en el Estado Aragua”. Aplicó un software educativo incorporando la computadora como recurso didáctico para la enseñanza del inglés, utilizando para ello el tipo de Investigación Acción Participante, con enfoque cualitativo, en el que participaron como informantes 90 (noventa) estudiantes y 3 (tres) docentes. En el diagnóstico realizado se concluyó que existe la necesidad de dar uso a las computadoras existentes en el plantel con la incorporación del software educativo para la enseñanza del inglés. En tal sentido, se planificaron acciones para aplicar el mencionado software, se ejecutó y se evaluó, el cual fue favorable, debido a que los estudiantes se motivaron, además adquirieron información básica del inglés que les permitirá la continuidad en los años sucesivos en su escolaridad.

Según **Parra J, Galván M (2014)**. La investigación realizada en este proyecto Implementación de las TICS en el aprendizaje del inglés en los grados sexto de la institución educativa Tomas Santos San Antero – Córdova llevo a concluir que: los recursos web 2.0 (videos, software, páginas web, audios, blog, etc.) al ser

implementados al aula de clases en conjunto con una metodología de una enseñanza constructivista, en el aprendizaje de inglés, aumenta el interés de los estudiantes por este, al involucrar a estos más en las actividades al haber tenido la opción de practicar más fuera del salón de clases por medio de dispositivos electrónicos con los que tuvieran acceso a la página web, software educativos y otras herramientas educativas diseñadas específicamente para el aprendizaje del inglés. Consecuentemente la implementación de los recursos web 2.0 fue motivante para los estudiantes y realmente les ha ayudado a mejorar el aprendizaje inglés.

Según **Meneses C, Artunduaga L (2014)** en su investigación titulada Software educativo para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en el grado sexto Universidad Católica de Manizales Colombia. El proceso de enseñanza de las matemáticas, sí se favorece cuando articulamos un aliado como la tecnología. En este caso, un software educativo que fue de gran ayuda en la aprehensión de conocimientos matemáticos en el grado sexto C (6°C) de la institución educativa Laureano Gómez jornada tarde del municipio de San Agustín.

1.1.2.1.2. A nivel nacional

Según **Pérez N (2014)**, en la tesis “influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. año de secundaria de una institución educativa particular de lima”, Lima-Perú 2014. El uso de la plataforma “Educaplay” en el curso de inglés ha sido innovadora y motivadora para los alumnos del grupo experimental, ya que despertó su interés por la diversidad de actividades y por la facilidad de acceso a la misma, lo que permitió que los alumnos lograran interactuar con la plataforma con satisfacción. Cabe mencionar que algunos de

los problemas que tuvieron se relacionaron con factores técnicos del centro educativo.

Según **Jara k (2012)**, en la tesis, “Influencia del software educativo ‘Fisher Price: little people discovery airport’ en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P newton college” Lima-Perú 2012. Se constata que después de cuatro semanas, la cantidad de niños y niñas que lograron reconocer y nombrar satisfactoriamente en inglés los números del 1 al 10, aumentó de 6 a 13 en el aula “Koalas”, el cual utilizó el software educativo. Por su parte, esta cantidad, en el aula “Pandas”, que utilizó métodos convencionales de aprestamiento lógico-matemático sólo aumentó de 7 a 9 niños y niñas.

Según **Romero S, López M (2014)**, en la tesis “Influencia del programa "Word by songs" en el incremento del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del 4to grado "a" y "b" del nivel primaria de la I.E. "Miguel Chuquisengo Ramírez" Tarapoto-2014”, El programa influye significativamente en el incremento del vocabulario inglés en los estudiantes del 4to "B" (grupo experimental). Mediante la introducción programada y coherente de conocimientos básicos y usando el conocimiento previo de los estudiantes creando conflictos cognitivos en un clima permisivo de filtro afectivo débil conseguido por el uso de las canciones.

1.1.2.1.3. A nivel local:

Según **Chuquipiondo R (2006)**, aplicaron el software educativo Maple V10 en el rendimiento académico de física en los alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa “San Fernando” Pucallpa – 2008 encontraron que de un total de 24 alumnos el 87,5 % del grupo experimental lograron nota aprobatoria, mientras que el 12,5 % no lograron la nota mínima en

el curso de física. Lo que significa que la aplicación del software educativo maple V10 obtuvo un calificación promedio ($X= 15,25$) que indica un rendimiento académico bueno en el logro experimental con respecto al promedio ($X= 9,0$) deficiente del grupo control.

Según **Díaz E (2009)**, durante la investigación “Diseño de un software educativo para el aprendizaje de la lectoescritura dirigido a los docentes del centro de educación inicial los taques, estado falcón”, se ha podido profundizar en todos los aspectos que conforman la temática de estudio. El resultado de la investigación preliminar, reveló que este proyecto es factible, sin embargo, a través del diagnóstico se puede afirmar que existen debilidades en cuanto al uso de la tecnología en la práctica pedagógica, debido a que la mayoría del personal no posee los conocimientos mínimos requeridos para aplicarla, no obstante, cuenta con el respaldo del personal directivo y docentes de la institución, que manifestaron su conformidad y entusiasmo por el presente trabajo. Por otro lado, se hace necesario destacar la importancia de la aplicación de la totalidad de las fases señaladas en la metodología para el desarrollo de software educativo, tomando en cuenta el diseño educacional comunicacional y computacional, obteniendo en menor tiempo un producto totalmente desarrollado y evaluado.

Según **Cárdenas k García P (2009)**, en esta tesis aplicaron el software educativo Física del cocodrilo Versión 605 en el rendimiento académico de la física del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Faustino Maldonado de Pucallpa – 2009. Encontraron que en un total de 32 estudiantes el 90,64 % del grupo experimental lograron notas aprobatorias, mientras que el 5,36% lograron la nota mínima en el curso de física; lo que significa que los

estudiantes del grupo experimental presentaron un incremento significativo en su rendimiento académico, logrando el objetivo general de la investigación.

1.1.2. Teorías básicas

1.1.2.1. Software Educativo

Según **Sánchez P (1999)**, define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Además, brinda un concepto más restringido de software educativo, definiéndolo como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Según **Rodríguez M (2000)**, el software educativo es una aplicación informática, que, utilizada con una adecuada estrategia pedagógica, puede llegar a ser un efectivo instrumento para acompañar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Según **Gonzales O (2007)**, señaló que es necesario lograr una óptima incorporación de este software en el proceso de la enseñanza aprendizaje sin perder de vista el enfoque constructivista. Pues ambos aspectos deben confluir de tal manera que el uso de la tecnología y la comunicación del conocimiento permitan finalmente el aprendizaje significativo en nuestros alumnos.

Es de vital importancia el rol del docente de matemática como planificador y orientador, pues será quien hará realidad en el aula, el uso adecuado y pertinente del software educativo que crea conveniente incluir para el logro de los objetivos propuestos.

Según **Jara k (2012)**, El propósito fundamental de la presente Tesis es determinar la influencia de los juegos digitales educativos en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas en niños de 4 y 5 años. Para ello, se reflexiona

teóricamente acerca del software educativo como instrumentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego, y el proceso complejo de adquisición de las nociones lógico-matemáticas en niños de cuatro y cinco años de hogares, instituciones educativas, grupos sociales y sociedades del Siglo XXI, caracterizadas por una presencia cotidiana de las tecnologías de información y comunicación.

1.1.2.2.1. Tipos de Software Educativo

Según **Márquez (1996)**, Los programas educativos que se encuentran en el mercado, se pueden clasificar de diversas formas en función a diversos criterios: el tipo de información que transmiten, el grado de control del programa sobre la actividad del alumno y la forma como se transmite la información, los tipos de aprendizajes que desarrollan.

a. Programas Instructivos. Son aquellos que dirigen en algún grado el trabajo de los estudiantes, este proceso se realiza a través de ciertas actividades previstas de antemano, los estudiantes ponen en juego determinadas capacidades y aprenden o refuerzan conocimientos y/o habilidades. Cuando se limitan a proponer ejercicios de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas se denominan programas tutoriales de ejercitación, como es el caso de los programas de preguntas (drill & practice, test) y de los programas de adiestramiento psicomotor, que desarrollan la coordinación neuromotriz en actividades relacionadas con el dibujo, la escritura y otras habilidades psicomotrices.

Estos programas están basados en los planteamientos conductistas de la enseñanza que comparan las respuestas de los alumnos con los patrones que tienen como correctos, guían los aprendizajes de los estudiantes y facilitan la

realización de prácticas más o menos rutinarias y su evaluación; en algunos casos una evaluación negativa genera una nueva serie de ejercicios de repaso.

A partir de la estructura de su algoritmo, se distinguen cuatro categorías:

- **Ejercitador**, se espera que permita afianzar y generalizar las habilidades y destrezas que se supone el aprendiz ha adquirido por algún otro medio, con tanta variedad y cantidad de ejercicios como hagan falta, con información de retorno diferencial según lo que el ejercitante demuestre, y con motivadores y reforzadores que ayuden a que el aprendiz logre la meta. Los micro-mundos en un Ejercitador pueden ser intrínsecos o extrínsecos, dependiendo de si se usa como contexto para la vivencia algo relacionado o no con lo que se desea afianzar. Por ejemplo, muchos ejercitadores usan como contexto argumentos como el ahorcado o el hall de la fama, que despiertan motivación extrínseca pero que nada tienen que ver con el contenido del ejercitador, aunque le dan un toque lúdico que mantiene motivado al destinatario.

- **Programas lineales**, que presentan al alumno una secuencia de información y/o ejercicios (siempre la misma o determinada aleatoriamente) con independencia de la corrección o incorrección de sus respuestas. Basados en las concepciones de la enseñanza programada, transforman el computador en una máquina de enseñar transmisora de conocimientos y adiestradora de habilidades. No obstante, su interactividad resulta pobre y el programa se hace largo de recorrer.

- **Programas ramificados**, basados inicialmente también en modelos conductistas, siguen recorridos pedagógicos diferentes según el juicio que hace el computador sobre las respuestas de los alumnos para determinar la profundización de ciertos temas. Ofrecen mayor interacción, más opciones, pero

la organización de la materia suele estar menos compartimentada que en los programas lineales y exigen un esfuerzo más grande al alumno. Pertenecen a este grupo los programas multinivel, que estructuran los contenidos en niveles de dificultad y previenen diversos caminos.

- **Entornos tutoriales.** Se basan en modelos pedagógicos cognitivistas, y proporcionan a los alumnos una serie de herramientas de búsqueda de información que pueden utilizar libremente para construir la respuesta a las preguntas del programa. Este es el caso de los entornos de resolución de problemas, "problem solving", donde los estudiantes conocen parcialmente las informaciones necesarias para su resolución y han de buscar la información que falta y aplicar reglas, leyes y operaciones para encontrar la solución. En algunos casos, el programa no sólo comprueba la corrección del resultado, sino que también tiene en cuenta la idoneidad del camino que se ha seguido en la resolución.

- **Sistemas tutoriales expertos,** como los Sistemas Tutores Inteligentes (Intelligent Tutoring Systems), que, elaborados con las técnicas de la Inteligencia Artificial y teniendo en cuenta las teorías cognitivas sobre el aprendizaje, tienden a reproducir un diálogo auténtico entre el programa y el estudiante, y pretenden comportarse como lo haría un tutor humano: guían a los alumnos paso a paso en su proceso de aprendizaje, analizan su estilo de aprender y sus errores y proporcionan en cada caso la explicación o ejercicio más conveniente

b. Bases de datos. Proporcionan datos organizados, en un entorno estático, según determinados criterios, y facilitan su exploración y consulta selectiva. Se pueden emplear en múltiples actividades como, por ejemplo: seleccionar datos relevantes para resolver problemas, analizar y relacionar datos, extraer

conclusiones, comprobar hipótesis.

Las bases de datos pueden tener una estructura jerárquica (si existen unos elementos subordinantes de los que dependen otros subordinados, como los organigramas), relacional (si están organizadas mediante unas fichas o registros con una misma estructura y rango) o documental (si utiliza descriptores y su finalidad es almacenar grandes volúmenes de información documental: revistas, periódicos, etc). En cualquier caso, según la forma de acceder a la información se pueden distinguir dos tipos:

- **Bases de datos convencionales.** Tienen la información almacenada en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.
- **Bases de datos tipo sistema experto.** Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

c. Simuladores. Presentan un modelo o entorno dinámico (generalmente a través de gráficos o animaciones interactivas) y facilitan su exploración y modificación a los alumnos, que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos mediante la observación y la manipulación de la estructura subyacente; de esta manera pueden descubrir los elementos del modelo, sus interrelaciones, y pueden tomar decisiones y adquirir experiencia directa delante de unas situaciones que frecuentemente resultarían difícilmente accesibles a la realidad (control de una central nuclear, contracción del tiempo, pilotaje de un avión...). También se pueden considerar simulaciones ciertos videojuegos que, al margen de otras consideraciones sobre los valores que incorporan

(generalmente no muy positivos) facilitan el desarrollo de los reflejos, la percepción visual y la coordinación psicomotriz en general, además de estimular la capacidad de interpretación y de reacción ante un medio concreto. En cualquier caso, posibilitan un aprendizaje significativo por descubrimiento y la investigación de los estudiantes/experimentadores puede realizarse en tiempo real o en tiempo acelerado, según el simulador.

- **Modelos físico-matemáticos:** Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas. Se incluyen aquí los programas-laboratorio, algunos trazadores de funciones y los programas que mediante un convertidor analógico-digital captan datos analógicos de un fenómeno externo al computador y presentan en pantalla un modelo del fenómeno estudiado o informaciones y gráficos que van asociados. Estos programas a veces son utilizados por profesores delante de la clase a manera de pizarra electrónica, como demostración o para ilustrar un concepto, facilitando así la transmisión de información a los alumnos, que después podrán repasar el tema interactuando con el programa.

- **Entornos sociales:** Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura, que exigen una estrategia cambiante a lo largo del tiempo.

d. Constructores. Son programas que tienen un entorno programable. Facilitan a los usuarios elementos simples con los cuales pueden construir elementos más complejos o entornos. De esta manera potencian el aprendizaje heurístico y, de acuerdo con las teorías cognitivistas, facilitan a los alumnos la construcción de sus propios aprendizajes, que surgirán a través de la reflexión que realizarán al diseñar programas y comprobar inmediatamente, cuando los ejecuten, la

relevancia de sus ideas. Se pueden distinguir dos tipos de constructores:

- **Constructores específicos.** Ponen a disposición de los estudiantes una serie de mecanismos de actuación (generalmente en forma de órdenes específicas) que les permiten llevar a cabo operaciones de un cierto grado de complejidad mediante la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras, y de esta manera avanzan en el conocimiento de una disciplina o entorno específico.
- **Lenguajes de programación,** como LOGO, PASCAL, que ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos. Aquí los alumnos se convierten en profesores del computador. Además, con los interfaces convenientes, pueden controlar pequeños robots contruidos con componentes convencionales (arquitecturas, motores...), de manera que sus posibilidades educativas se ven ampliadas incluso en campos pre-tecnológicos. Así los alumnos pasan de un manejo abstracto de los conocimientos con el computador a una manipulación concreta y práctica en un entorno informatizado que facilita la representación y comprensión del espacio y la previsión de los movimientos.

e. Programas herramienta. Son programas que proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos... A parte de los lenguajes de autor (que también se podrían incluir en el grupo de los programas constructores), los más utilizados son programas de uso general que provienen del mundo laboral y, por tanto, quedan fuera de la definición que se ha dado de software educativo. No obstante, se han elaborado algunas versiones de estos programas "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso. Los programas más

utilizados de este grupo son:

- **Procesadores de textos.** Son programas que permiten realizar actividades de producción de textos.
- **Gestores de bases de datos.** Sirven para generar potentes sistemas de archivo ya que permiten almacenar información de manera organizada y posteriormente recuperarla y modificarla.
- **Hojas de cálculo.** Son programas que facilitan la realización de actividades que requieran efectuar muchos cálculos matemáticos.
- **Editores gráficos.** Se emplean desde un punto de vista instrumental para realizar dibujos.
- **Programas de comunicaciones.** Son programas que permiten que computadores comunicarse entre sí a través de las líneas telefónicas y puedan enviarse mensajes, archivos, etc.
- **Programas de experimentación asistida.** A través de variados instrumentos y convertidores analógico-digitales, recogen datos sobre el comportamiento de las variables que inciden en determinados fenómenos. Posteriormente con estas informaciones se podrán construir tablas y elaborar representaciones gráficas que representen relaciones significativas entre las variables estudiadas.
- **Lenguajes y sistemas de autor.** Son programas que facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos. Utilizan unas pocas instrucciones básicas que se pueden aprender en pocas sesiones. Algunos incluso permiten controlar vídeos y dan facilidades para crear gráficos y efectos musicales, de manera que pueden generar aplicaciones multimedia. (Márquez, 1996)

1.1.2.2.2. Características del Software Educativo

Se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

En el mercado existen diversos programas que son considerados como “software educativo”, pero que requieren ser diferenciados por sus características propias considerando que estos deben cumplir con fines educativos. Siendo las principales las siguientes:

- Son programas elaborados para ser empleados por computadores, generando ambientes interactivos que posibilitan la comunicación con el estudiante.
- La facilidad de uso, es una condición básica para su empleo por parte de los estudiantes, debiendo ser mínimos los conocimientos informáticos para su utilización.
- Debe ser un agente de motivación para que el alumno, pueda interesarse en este tipo de material educativo e involucrarlo.
- Poseer sistemas de retroalimentación y evaluación que informen sobre los avances en la ejecución y los logros de los objetivos educacionales que persiguen. (Márquez, 1996)

1.1.2.2.3. Componentes del Software Educativo

Estos como todo material que tienen una finalidad educativa, están conformado por diversos componentes, siendo aquellos que realizan el proceso de comunicación entre la computadora y el usuario (interfaz), los que contienen la información y los procesos metodológicos (pedagógico) y los que orientan las secuencias y acciones de los sistemas (computacional).

a. Componente de comunicación o interfaz, es aquel que posibilita la interacción entre los usuarios y el programa, en el cual intervienen los tipos de mensajes entendibles por el usuario y por el programa, así como los dispositivos de entrada y salida de datos y las zonas de comunicación disponibles para el intercambio de mensajes, comprendiendo dos niveles:

Programa-usuario, esta relación posibilita la transmisión de la información desde la computadora al usuario, a través de diversos periféricos como la pantalla, principal componente que presenta la información al usuario, así como las impresoras. Otros elementos que también se pueden usar en esta relación son los sintetizadores de voz, módems.

Usuario-programa, relación que permite la comunicación del usuario con la computadora. En este proceso se involucra el empleo principalmente del teclado, así como de los apuntadores (mouse, lápiz óptico), para la introducción de información, comandos y respuestas. Así mismo se puede considerar el empleo de otros periféricos como: micrófonos, pantallas táctiles, lectores ópticos.

Dentro de los elementos constitutivos de las zonas de comunicación, se incluyen los sistemas de menús, las características de los textos que posibiliten una disposición estética y efectiva, los elementos visuales como los gráficos, animaciones y videos, el manejo de los colores de las pantallas y los sonidos.

b. Componente pedagógico o instruccional, es el que determina los objetivos de aprendizaje que se lograrán al finalizar el empleo del software, los contenidos a desarrollar con el programa en función a los objetivos educacionales, las secuencias de la instrucción, los tipos de aprendizajes que se quieren lograr, sistemas de evaluación que se deben considerar para determinar

los logros y los sistemas de motivación extrínseca e intrínseca que se deben introducir.

c. Componente computacional o técnico, que permite establecer la estructura lógica para la interacción para que el software cumpla con las acciones requeridas por el usuario, así como ofrecer un ambiente al estudiante para que pueda aprender lo deseado y servir de entorno. A la estructura lógica del programa se liga íntimamente la estructura de datos, que organiza la información necesaria para que el software pueda cumplir con sus objetivos instruccionales. El algoritmo que se emplee determinará el tipo de ambiente de aprendizaje, y la interacción del programa. (Márquez, 1996)

1.1.2.2.4. Funciones del Software Educativo

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera como se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el profesor organice su utilización.

Funciones que pueden realizar los programas:

- **Función informativa.** La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de

la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan. Los programas tutoriales, los simuladores y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

- **Función instructiva.** Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Además, condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

Con todo, si bien el ordenador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el meta-conocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

- **Función motivadora.** Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades. Por lo tanto, la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

- **Función evaluadora.** La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se

va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de dos tipos: Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador. Y explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación solo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

- **Función investigadora.** Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Además, tanto estos programas como los programas herramienta, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los ordenadores.

- **Función expresiva.** Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias. Desde el ámbito de la informática que estamos tratando, el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc. Otro aspecto a considerar al respecto es que los ordenadores no suelen admitir la ambigüedad en sus "diálogos" con los estudiantes, de manera que los alumnos se ven obligados a cuidar más la precisión de sus mensajes.

- **Función metalingüística.** Mediante el uso de los sistemas operativos

(MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

- **Función lúdica.** Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes. Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

- **Función innovadora.** Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula. (Márquez,1996)

1.1.2.2. Logro de Aprendizaje del Idioma Ingles

1.1.2.2.1. Concepto del Aprendizaje

Según **Zabalza (1991:174)**, considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje”.

Según **Gagné (1965)**, el aprendizaje es el cambio de una capacidad o disposición humana que persiste durante cierto tiempo y no puede ser explicado a través de los procesos de maduración.

Según **Hilgard (1979)**, define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan

explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras)".

Según **Pérez N (1988)**, lo define como "los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio".

1.1.2.2. Teoría del Aprendizaje

a. Teoría del condicionamiento operante de Skinner

Cuando ocurre un hecho que actúa de forma que incrementa la posibilidad de que se dé una conducta, este hecho es un reforzador.

Según **Martí (1992, 65)**, "las acciones del sujeto seguidas de un reforzamiento adecuado tienen tendencia a ser repetidas (si el reforzamiento es positivo) o evitadas (si es negativo). En ambos casos, el control de la conducta viene del exterior". En palabras de Skinner (1985 – 74), "toda consecuencia de la conducta que sea recompensante o, para decirlo más técnicamente, reforzante, aumenta la probabilidad de nuevas respuestas"

Como parte de su teoría propuso la instrucción programada:

Sus principios resultan ser muy sencillos y claramente pueden visualizarse hoy en día en muchos de los llamados Software Educativo.

Por ejemplo, cuando nos disponemos a realizar un trabajo en una hoja de cálculo realizamos operaciones y recibimos respuestas que son de acierto o de error, si nos equivocamos volvemos a repetir la operación, hasta avanzar al siguiente paso. Cuando el programa asistente culmina, el grado de dificultad de las tareas realizadas en último término no ha sido mucho mayor que el inicio, pero en ningún caso el salto de complejidad de una tarea a otra ha resultado abrupto.

Muy esquemáticamente hablando, y en líneas generales, podría decirse que es de esta forma como se comportan los programas que siguen los principios de la instrucción programada:

- La información a ser aprendida es presentada paso a paso.
- A los aprendices se les da una clara retroalimentación o feedback concerniente a lo que están aprendiendo.
- Los estudiantes son capaces de aprender a su propio ritmo.

Ventajas del uso de estas máquinas:

- Intercambio entre el programa y el usuario.
- La máquina insiste en que cada contenido sea plenamente captado por el estudiante antes de pasar a otra pieza de información.
- La máquina ayuda al estudiante a dar con la respuesta correcta a través de la construcción ordenada de la programación.
- La máquina proporciona la inmediata retroalimentación no solo para moldear una conducta, sino para lograr un aprendizaje.

b. Teoría del aprendizaje significativo de Ausbel

En cuanto a su influencia en el diseño de software educativo, Ausbel, refiriéndose a la instrucción programada y a la Enseñanza Asistida por Operador (EAO), comenta que se trata de medios eficaces sobre todo para proponer situaciones de descubrimiento y simulaciones, pero no pueden sustituir la realidad de laboratorio.

Destaca también las posibilidades de los ordenadores en la enseñanza en tanto permiten el control de muchas variables de forma simultánea; pero considera necesario que su utilización en este ámbito venga respaldada por “una teoría validada empíricamente de la recepción significativa y el aprendizaje por

descubrimiento”. Sin embargo, uno de los principales problemas de la EAO escriba en que “no proporciona interacción de los alumnos entre sí ni de estos con el profesor” (Ausbel, Novak y Hanesian, 1989). Señala también el papel fundamental del profesor, por lo que respecta a su capacidad como guía en el proceso instructivo ya que “ninguna computadora podrá jamás ser programada con respuestas a todas las preguntas que los estudiantes formularán.

c. Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital de George Siemens

El Conectivismo es una teoría del aprendizaje promovido por Stephen Downes y George Siemens. Llamada la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. En nuestro mundo tecnológico y en red, los educadores deben considerar la obra de los pensadores como Siemens y Downes. En la teoría, el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes. El modelo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir el aprendizaje. Los alumnos reconocen e interpretan las pautas y se ven influenciados por la diversidad de las redes, la fuerza de los lazos y su contexto. La transferencia se realiza mediante la conexión a y agregar nodos y redes cada vez más personales. (El llamado Connectivism en la Wikiversidad) según George Siemens, “El Conectivismo es la integración de los principios explorados por el caos, de la red, y la complejidad y las teorías de la auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, no enteramente bajo el control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o en una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos

de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. El Conectivismo está impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en modificar rápidamente las bases.

La nueva información adquirida lo está siendo continuamente. La capacidad de establecer distinciones entre la información importante y la que no es vital. La capacidad de reconocer cuando la nueva información altera el paisaje en base a las decisiones hechas en el día de ayer también es crítica”.

Los principios de Siemens del conectivismo:

- El aprendizaje y el conocimiento se basa en la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos especializados o fuentes de información.
- El aprendizaje puede residir en los dispositivos no humanos.
- La capacidad para saber más es más importante que lo que se conoce en la actualidad.
- Fomentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La capacidad para ver las conexiones entre los campos, las ideas y los conceptos es fundamental.
- La corriente (exacta y actualizada de los conocimientos) es la intención de todas las actividades del aprendizaje colectivista.
- La toma de decisiones es en sí mismo un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Si bien existe una respuesta ahora mismo, puede ser equivocada mañana debido a las alteraciones en el clima de informaciones que

afecta a la decisión.

Según Siemens, el aprendizaje ya no es una actividad individualista. El conocimiento se distribuye a través de las redes. En nuestra sociedad digital, las conexiones y las conectividades dentro de las redes conducen al aprendizaje.

Cisco (2010), “La Sociedad del Aprendizaje” (The Learning Society), los autores señalan que los sistemas educativos necesitan pasar a convertirse en una sociedad del aprendizaje. Ven el mundo cada vez más interdependiente, la tecnología acelera y la educación es como una misión clave. Ellos sienten que hay una nueva “moral de aprendizaje”. “Mientras que en el pasado era el aprendizaje competitivo, coercitivo y paternalista, la nueva ética del aprendizaje es la colaboración, global y universal. Es cooperativa en donde los estudiantes necesitan trabajar con los demás. Es global en el sentido de que cada sociedad tiene una contribución que hacer y una responsabilidad con los demás. Y es universal, porque cada parte de la sociedad debe invertir en educación y participar”. (The Learning Society) El futuro está conectado y es colaborativo.

d. Constructivismo de PAPERT

Considera que el ordenador reconfigura las condiciones de aprendizaje, y supone nuevas formas de aprender.

Parte de los postulados piagetanos que entienden el sujeto como agente activo y constructivo del aprendizaje, pero le da un carácter más intervencionista, incidiendo en las estructuras mentales potenciales, y en los ambientes de aprendizaje.

Aún con diferencias, toma de Piaget:

- La necesidad del análisis genético de los contenidos
- La defensa constructivista del conocimiento

- La defensa del aprendizaje espontáneo, sin instrucción
- La concepción del sujeto como ser activo que construye sus teorías sobre la realidad interactuando con esta
- La confrontación de las teorías con los hechos (conocimiento y aprendizaje frutos de la interacción entre sujeto y entorno).

Papert es el creador del lenguaje LOGO, primer lenguaje de programación para niños. Este sirve para que, mediante la programación, el niño piense sobre sus procesos cognitivos, sobre sus errores, y los aproveche para reformular sus programas, por lo que la programación serviría para favorecer las actividades metacognitivas.

La concepción constructivista precisa de un ámbito real que propicie los procesos experienciales de desarrollo personal. Este ámbito es la cultura en sus diferentes manifestaciones. La principal aportación de esta perspectiva ha sido destacar la importancia de los entornos de aprendizaje en los diseños instruccionales. En estos entornos, la utilización de recursos como el vídeo, las bases de datos, los hipertextos, los hipermedias... ofrecen mediaciones de gran interés.

Según **Kakn y Friedman (1993)**, el aprendizaje constructivista se caracteriza por los siguientes principios:

- De la instrucción a la construcción. Aprender no significa ni simplemente reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento. Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz. Así pues, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son antitéticos del aprendizaje sino más bien la base del mismo.

- Del refuerzo al interés. Los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención. Por lo tanto, desde una perspectiva constructivista, los profesores investigan lo que interesa a sus estudiantes, elaboran un currículo para apoyar y expandir esos intereses, e implican al estudiante en el proyecto de aprendizaje.
- De la obediencia a la autonomía. El profesor debería dejar de exigir sumisión y fomentar en cambio libertad responsable. Dentro del marco constructivista, la autonomía se desarrolla a través de las interacciones recíprocas a nivel micro genético y se manifiestan por medio de la integración de consideraciones sobre uno mismo, los demás y la sociedad.
- De la coerción a la cooperación. Las relaciones entre alumnos son vitales. A través de ellas, se desarrollan los conceptos de igualdad, justicia y democracia (Piaget, 1932) y progresa el aprendizaje académico.

Internet presenta rasgos de un entorno de aprendizaje constructivo en cuanto que permite la puesta en juego de los principios arriba apuntados. Es un sistema abierto guiado por el interés, iniciado por el aprendiz, e intelectual y conceptualmente provocador. La interacción será atractiva en la medida en que el diseño del entorno es percibido como soportador del interés.

1.1.2.2.3. Logro de Aprendizaje del Idioma Inglés.

Según el **Diseño Curricular Nacional (2009)**, El inglés es uno de los idiomas más difundidos internacionalmente y, como tal, se convierte en una herramienta útil en la formación integral de los estudiantes, pues les permite el acceso a la información para satisfacer las exigencias académicas actuales como: desenvolverse de manera eficiente en diversas situaciones de la vida al entrar en contacto con personas que hablan inglés, de otros entornos sociales y

culturales, así como para transitar laboralmente en diferentes contextos.

En tal sentido, el área de inglés tiene como finalidad el logro de la competencia comunicativa en una lengua extranjera, la que le permitirá adquirir la información de los más recientes y últimos avances científicos y tecnológicos, ya sean digitales o impresos en inglés, así como permitirles el acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para ampliar su horizonte cultural. Además, se les crea las condiciones y oportunidades para el manejo de metodologías innovadoras que fortalezcan su autonomía en el aprendizaje de otras lenguas. El área adopta el enfoque comunicativo que implica aprender el inglés en pleno funcionamiento, en simulaciones de situaciones comunicativas y atendiendo a las necesidades e intereses de los estudiantes. Otro aprendizaje se realiza con textos auténticos y con sentido completo, evitando así la presentación de palabras y frases aisladas que no aportan significados.

El área de inglés responde a la demanda nacional e internacional de formar estudiantes ciudadanos del mundo que puedan comunicarse a través de diversos medios, sea vía directa, o indirecta, es decir, utilizando las herramientas tecnológicas, vía virtual. Igualmente, permite que los estudiantes tengan accesos a los avances de la ciencia y tecnología cuyas publicaciones se hacen generalmente en inglés.

El **Diseño Curricular Nacional (2009)**; señaló que el área de inglés desarrolla capacidades de la expresión y comprensión oral; comprensión de textos y producción de textos.

a. Expresión y Comprensión Oral

Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales. Este proceso se da en diversas situaciones comunicativas y con

diversos propósitos relacionados con la vida cotidiana del entorno familiar y social del estudiante.

Involucra el saber escuchar y expresar las propias ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos con interlocutores diferentes.

b. Comprensión de Textos

La comprensión de textos implica la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permite distinguir las ideas principales y secundarias, teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas y apropiadas del texto. Facilita la recepción crítica de la información para una adecuada interacción comunicativa y para obtener nuevos aprendizajes.

c. Producción de Textos

En la producción de textos se desarrolla el proceso que conlleva la expresión de ideas, emociones y sentimientos en el marco de una reestructuración de los textos previamente planificados. Esto motiva el espíritu activo y creador, además, facilita el manejo adecuado de los códigos lingüísticos y no lingüísticos.

Los conocimientos planteados sirven de soporte para el desarrollo de la competencia comunicativa. Están organizados en léxico, fonética, recursos no verbales y gramática.

En el léxico se propone las informaciones básicas vinculadas con las situaciones comunicativas planteadas en el grado. Se utilizan tanto en el oral como en el escrito. La fonética presenta conocimientos relacionados con la pronunciación y entonación, elementos inherentes a la producción de sonidos. La gramática contribuye a una mejor producción de los textos con coherencia y corrección lingüística.

Además de las capacidades y los conocimientos, el área desarrolla un conjunto

de actividades relacionadas con el respeto por las ideas de los demás, el esfuerzo por comunicarse y solucionar problemas de comunicación y el respeto a la diversidad lingüística y cultural.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Cuán eficaz es la aplicación del software educativo English for little children en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012?

1.2.2. Problemas Específicos

a. ¿Cuán eficaz es la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la expresión y comprensión oral en los estudiantes del sexto grado de educación primaria?

b. ¿Cuán eficaz es la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria?

c. ¿Cuán eficaz es la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la producción de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria?

1.3. Objetivo general y objetivos específicos

1.3.1. Objetivo General

Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo English for little children en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017.

1.3.2. Objetivos Específicos

a. Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo English for little

children en el aprendizaje de la expresión y comprensión oral en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria.

b. Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria.

c. Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la producción de textos en los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria

1.4. Sistema de hipótesis

1.4.1. Hipótesis General

La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017.

1.4.2. Hipótesis Específicas

a. La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la expresión y comprensión oral en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

b. La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

c. La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la producción de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

1.5. Variables

1.5.1. Variable independiente

Software Educativo English for little children

1.5.2. Variable dependiente

Logro del aprendizaje del inglés.

1.5.3. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de las variables.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Software Educativo English for little children	Según la Real Academia Española , el software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora. Según Villarroel (1995) lo define como un soporte informático de soporte educativo que permite impulsar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Rodríguez (2000) , el software educativo es una aplicación informática, que, utilizada con una adecuada estrategia pedagógica, puede llegar a ser un efectivo instrumento para acompañar el proceso de enseñanza - aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización Educativo English for little children. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el software educativo. • Capacitación del software con talleres.
		<ul style="list-style-type: none"> • Uso del software Educativo English for little children. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza con facilidad el software educativo. • Explora y trabaja las diversas opciones que contiene tiene el software
		<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del software Educativo English for little children para resolver actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubre las actividades del software educativo para mejorar el nivel de lectura y entendimiento del inglés.
VARIABLE DEPENDIENTE El logro de aprendizaje del inglés.	Gagné (1965) , el aprendizaje es el cambio de una capacidad o disposición humana que persiste durante cierto tiempo y no puede ser explicado a través de los procesos de maduración. Zabalza (1991:174) , considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje”. Diseño Curricular Nacional (2009) ; Señaló que el área de inglés desarrolla capacidades de la expresión y comprensión oral; comprensión de textos y producción de textos. a. Expresión y comprensión oral. b. Comprensión de textos. c. Producción de textos.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión y comprensión oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez • Vocalización • Entonación • Intensidad • Timbre
		<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de textos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Literal • Inferencial • Crítica.
		<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coherencia • Cohesión • Corrección • Orden. • Imaginación

1.6. Justificación e importancia

En la actualidad la enseñanza del inglés en la mayoría de casos se torna como un curso de poco interés. Con el presente trabajo pretendemos incentivar, motivar u orientar a los niños a tener mayor interés en el aprendizaje del idioma inglés. Esto implica una enseñanza basado en la utilización de imágenes, audios y de tal forma que sea divertido y sin temor al aprendizaje.

En el presente proyecto: Aplicación del software educativo “English for little children” en el logro del aprendizaje del idioma ingles del sexto grado de educación primaria en la Institución Educativa Miguel Grau nº 64012, Pucallpa – 2017, surge a partir del interés del ser humano de conocer los nuevos logros en el aprendizaje educativo dentro del aula y su entorno, difundiendo así nuevos conocimientos en su propia lengua o en una lengua extranjera, en este caso inglés. Por eso de un tiempo para acá, tal vez desde hace 10 o 20 años, el hecho de escuchar, hablar, escribir y leer en una lengua diferente (inglés) a la materna se ha convertido en una herramienta fundamental porque garantiza un futuro prominente en cualquier sociedad multicultural y abre puertas en el mundo globalizado que nos rodea.

Por ello existe la necesidad de formar competitivamente a los estudiantes para jugar un papel preponderante en el desarrollo del país. Para que motive a solucionar problemas de aprendizaje y utilizar una herramienta que nos permita determinar el nivel de aprendizaje adquirido por los estudiantes, a través de un software educativo adecuado para obtener un aprendizaje significativo, dando así una gran oportunidad de mejorar el rendimiento académico de estudiantes de la Educación Básica Regular en el curso de inglés.

La aplicación del Software educativo pretende obtener un mayor rendimiento académico en los estudiantes del sexto grado, ofreciendo un punto de vista

novedoso donde se combinan la teoría con la práctica y en donde el educando puede interactuar con la información más directamente, logrando así que el niño aprenda jugando. Con este software se brindará a los estudiantes un modelo con el cual podrán realizar un cambio de actitud frente a la asignatura, mejorando ostensiblemente la calidad académica. Con este proyecto se beneficiará directamente toda la comunidad educativa Miguel Grau N° 64012, ya que podrán familiarizarse con el mundo de la informática, a través del inglés y del computador como una herramienta.

Los resultados de nuestra investigación permitirán a futuros investigadores tomar como referencia nuestro estudio. También servirá a los docentes de educación secundaria con especialidad o especialistas en la enseñanza del idioma inglés para desarrollar sus clases mediante el uso de software educativo, las diferentes competencias en el idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de educación secundaria.

1.7. Viabilidad

La tesis es viable y factible porque se ejecutó, con recursos humanos y financieros que se realizaron en la investigación. La investigación fue evaluada, los cuales fueron los suficientes para llevar a buen término nuestra investigación.

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. Materiales

2.1.1. De gabinete

Fichas, papel bond A-4, lápices, borradores, papel bond de colores, cinta de embalaje, limpia tipo, papelote, cartulinas, silicona, papel lustre, plumones.

2.1.2. De campo

Fotocopias, impresiones y sobres manila, cámara fotográfica, buffer, USB, computadoras, software.

2.1.3. Recursos humanos

Asesor-docente

Responsables del proyecto

Sujetos de investigación

2.2. Definiciones conceptuales

a. Software: Según la Real Academia Española, el software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora. (Rae, 2018)

b. Tecnología de la información y comunicación (TICS); Son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos como texto, imagen y sonido. (Belloch, C 2015).

c. Interfaz; En informática, se utiliza para nombrar a la conexión funcional entre dos sistemas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una

comunicación de distintos niveles permitiendo el intercambio de información. (Scolari, C 2004).

d. Didáctica; Procesos propios y adecuados para enseñar y lograr aprendizajes en los alumnos. (Calvo, G 1996).

e. Escalas de logros de aprendizajes: Son las escalas citadas por el MINEDU, y son los siguientes Inicio [0-10], Proceso [11-13], Logro previsto [14-17], Logro destacado [18-20]. (Minedu, 2008).

f. Redes: Una red informática es un conjunto de dispositivos interconectados entre sí a través de un medio, que intercambian información y comparten recursos. Básicamente, la comunicación dentro de una red informática es un proceso en el que existen dos roles bien definidos para los dispositivos conectados, emisor y receptor, que se van asumiendo y alternando en distintos instantes de tiempo. (Mendoza, J 2016).

g. El Diseño Curricular Nacional (DCN): Es el documento emitido por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) para que sirva de guía u orientación a las Instituciones Educativas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. (Minedu, 2008).

h. Informática: Ciencia que estudia el tratamiento automático de la información en computadoras, dispositivos electrónicos y sistemas informáticos. es el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores (computadores). La palabra proviene del francés, ya que ellos crearon el concepto informatique, o sea, informática. La conjunción entre las palabras información y automatización. (Rae, 2014).

i. Metodología: surge del griego (metà "más allá" odòs "camino" logos "estudio"). Se refiere a los métodos de investigación que se siguen para alcanzar una gama de objetivos en una ciencia. Aun cuando el término puede ser aplicado a las artes cuando es necesario efectuar una observación o análisis más riguroso o explicar una forma de interpretar la obra de arte. En resumen, son el conjunto de métodos que se rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal. (Pérez, J 2012).

j. Multimedia educativo; se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico. (Morejón, S 2011).

k. Herramientas; Subprograma o módulo encargado de funciones específicas y afines entre sí para realizar una tarea. Una aplicación o programa puede contar con múltiples herramientas a su disposición. Por ejemplo, el corrector ortográfico puede ser una herramienta en una aplicación para redactar documentos, pero no es una aplicación en sí misma. (Chimbo, A 2012)

l. Multimedia; El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. (Ryan, M 2017).

2.3. Tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada, del nivel experimental y de diseño cuasi-experimental por considerarse el más apropiado a la naturaleza del problema y a los objetivos predeterminados del estudio ya que permitirá establecer la incidencia de una variable en otra.

Para esta investigación se seleccionará 2 secciones. La primera será el grupo en la que se aplicará el experimento y la segunda el grupo control, esta última no se realizará ninguna maniobra y/o cambio

2.4. Diseño y esquema de investigación

El diseño de contrastación de hipótesis que se utilizó en la presente investigación es el diseño cuasi experimental: Diseño de dos grupos, con Pre Test y Post Test.

Tabla 2. Esquema del diseño de investigación.

Grupo	Pre – test	Experimento	Post – test
G.E	O ₁	X ₁	O ₂
G.C	O ₃	X ₀	O ₄

Donde:

GE = Grupo experimental.

G.C = Grupo Control.

O₁ y O₃ = pre test

X₁ = Aplicación del experimento.

X₀ = No aplicación del experimento.

O₂ y O₄ = Representa el post-test o cuestionario aplicado ambos grupos (G.E y G.C).

2.5. Población y muestra

2.5.1. Población

La población en estudio estuvo conformada por 192 estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Miguel Grau.

Tabla 3. Distribución de la población de estudiantes.

SECCIONES	N° DE ESTUDIANTES
A	28
B	28
C	28
D	25
E	25
F	27
G	28
TOTAL	192

2.5.2. Muestra

La muestra es no probabilística intencional a criterio personal del investigador, lo cual es un total de 56 estudiantes y estuvo conformada por los estudiantes del sexto grado "D" como grupo control con una cantidad de 28 estudiantes y el sexto grado "E" como grupo experimental con una cantidad de 28 estudiantes de la Institución Educativa Miguel Grau.

Tabla 4. Distribución de la muestra de estudiantes.

SECCIONES	N° DE ESTUDIANTES
D (Grupo Control)	28
E	28

(Grupo Experimental)	
TOTAL	56

2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.6.1. Técnicas

Se utilizó esta técnica de la observación para la recolección de datos.

Carrasco, S. (2009) La observación es un proceso intencional que nos permite recoger información precisa y objetiva sobre los rasgos y características de las unidades de análisis, contenidas en variables e hipótesis de investigación.

2.6.2. Instrumentos

Para recoger los datos se utilizará los siguientes instrumentos:

- El cuestionario, porque es un instrumento que vincula el planteamiento del problema con las respuestas que se obtienen de la población. Las preguntas establecidas permitirán medir el nivel de logro de la variable dependiente.
- Lista de cotejo, porque es un instrumento que permitirá comparar lo observable durante todo el proceso de la investigación en cuanto al desarrollo de las actividades programadas en torno al comportamiento de la población en estudio.

2.7. Técnica de recojo, procesamientos y presentación de datos

Previo a la aplicación del estudio de investigación se realizó las siguientes actividades:

- Se presentó una solicitud en la I.E. a realizar esta investigación para la recolección de datos, lo cual se solicita permiso mediante un oficio, al director de la institución educativa Miguel Grau, pidiendo autorización para realizar el proyecto de investigación.

- Se coordinó con el director y docentes del área el cual está dirigida esta investigación de la institución educativa, dando a conocer el proyecto de investigación.
- Se estableció contacto con los alumnos para una relación inicial positiva.
- Después se aplicó el cuestionario a los alumnos de la IE. Miguel Grau
- Se recolectó la información del proyecto de investigación.

2.8. Tratamiento de los datos

Después del recojo de datos, se realizó las siguientes fases:

- El análisis de los resultados.
- Se procedió a la captura de datos para integrar una base de datos empleando el programa estadístico SPSS 24.0 y la hoja de cálculo de Microsoft Excel 2016.
- Se elaboró tablas y gráficos estadísticos con los programas antes mencionados, donde se irá observando el logro de aprendizajes de los estudiantes.
- Luego se realizó la prueba de hipótesis de esta investigación para tomar decisiones con la prueba "t" de student para muestras independientes con el software estadísticos SPSS 24.0 porque existe un grupo control y experimental.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1.RESULTADOS

En esta parte de la investigación presentamos los resultados cuantificados, análisis e interpretación de los datos obtenidos. Para facilitar la comprensión y tener una mejor presentación han sido organizados en cuadros y gráficos estadísticos mediante el software estadístico SPSS 24.0, así mismo se realizó la prueba de hipótesis t de student para muestras independientes, para tomar decisiones de esta investigación con el mismo software antes mencionado; los mismos que mostraran con mayor precisión la investigación titulada **“Aplicación del software educativo “English for little children” en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017”**.

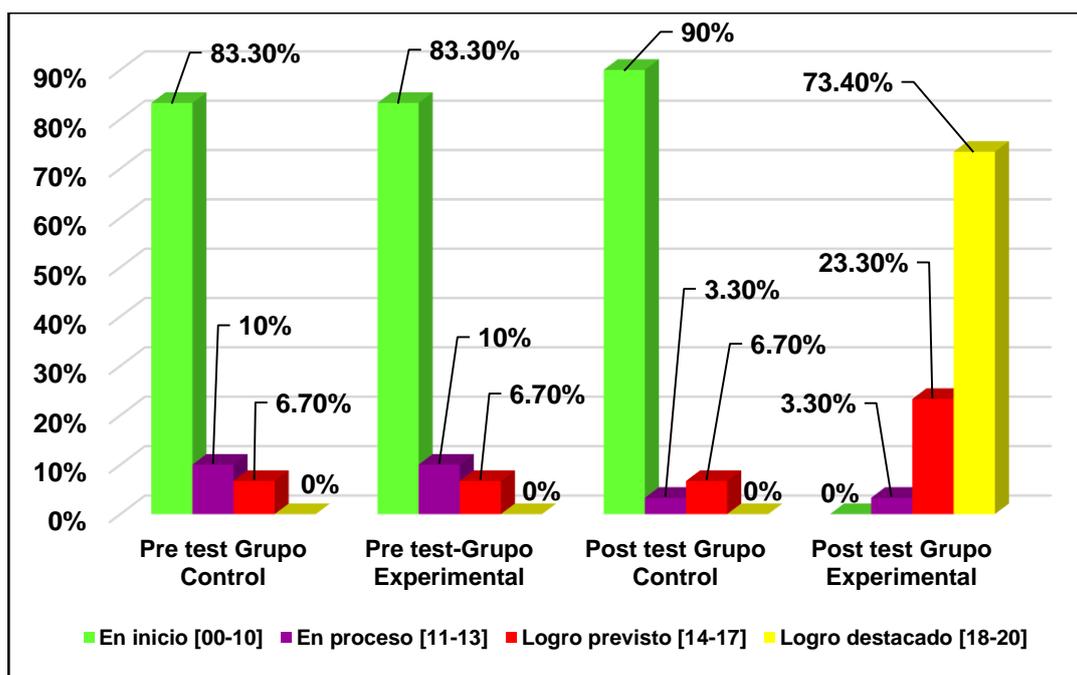
3.1.1. TABLAS Y GRÁFICOS ESTADISTICOS:

Tabla N° 5. Resultados del logro de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.

Niveles de Aprendizaje en el Área de Ingles	Grupos de estudio											
	Grupo Control						Grupo Experimental					
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Mo	fi	%	Mo
fi	%	Mo	fi	%	Mo	fi	%	Mo				
En inicio [00-10]	25	83.3%	Inicio	27	90%	Inicio	25	83.3%	Inicio	0	0%	Logro destacado
En proceso [11-13]	3	10%		1	3.3%		3	10%		1	3.3%	
Logro previsto [14-17]	2	6.7%		2	6.7%		2	6.7%		7	23.3%	
Logro destacado [18-20]	0	0%		0	0%		0	0%		22	73.4%	
Total	30	100%		30	100%		30	100%		30	100%	

Fuente: Anexo N° 01 y 02.

Gráfico N° 1. Resultados del logro de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.



Fuente: Tabla N° 5.

De la tabla N° 5 y gráfico N° 1, se puede apreciar los resultados del pre test de ambos grupos de estudio, y se encuentran en las mismas condiciones, es decir que el 83.3% de estudiantes tanto del grupo control como del experimental, se ubican en el nivel menos esperado que es el de "inicio" del logro de aprendizaje del idioma inglés, por otra parte solo el 10% y el 6.7% se encuentran en el nivel de proceso y logro previsto en ambos grupos y ningún alumno en el nivel esperado que es logro destacado. Sin embargo, se puede observar resultados favorablemente en el pos test solo para el grupo experimental ya que el 73.4% de estudiantes están en el nivel de logro destacado, el 23.3% en el nivel de logro previsto, el 3.3% en proceso y ningún estudiante en inicio, en cuanto al grupo control los resultados del pos test no son favorables ya que el 90% de estudiantes están en el nivel de inicio, el 3.3% en proceso, el 6.7% en logro previsto y ningún estudiante en logro destacado en cuanto al logro del aprendizaje del idioma inglés. Estos últimos resultados nos indica que la aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del

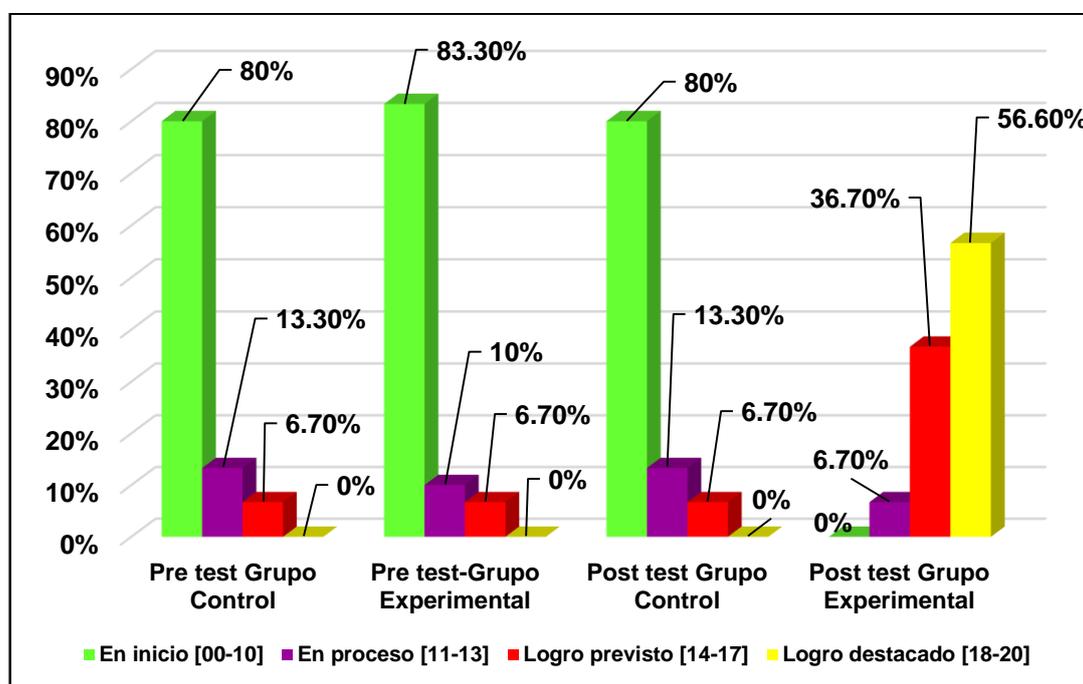
aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012.

Tabla N° 6. Resultados del logro de aprendizaje de la expresión y comprensión oral del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.

Niveles de la Producción de textos	Grupos de estudio											
	Grupo Control						Grupo Experimental					
	Pre test			Post test			Pre test			Post test		
	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}
En inicio [00-10]	24	80%		24	80%		25	83.3%		0	0%	
En proceso [11-13]	4	13.3%		4	13.3%		3	10%		2	6.7%	
Logro previsto [14-17]	2	6.7%		2	6.7%		2	6.7%		11	36.7%	
Logro destacado [18-20]	0	0%		0	0%		0	0%		17	56.6%	
Total	30	100%		30	100%		30	100%		30	100%	

Fuente: Anexo N° 01 y 02.

Gráfico N° 2. Resultados del logro de aprendizaje de la expresión y comprensión oral del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.



Fuente: Tabla N° 6.

De la tabla N° 6 y gráfico N° 2, se puede apreciar los resultados del pre test de ambos grupos de estudio, y se encuentran en las mismas condiciones, es decir que el 83.3% de estudiantes del grupo control y 83.3% del experimental, se

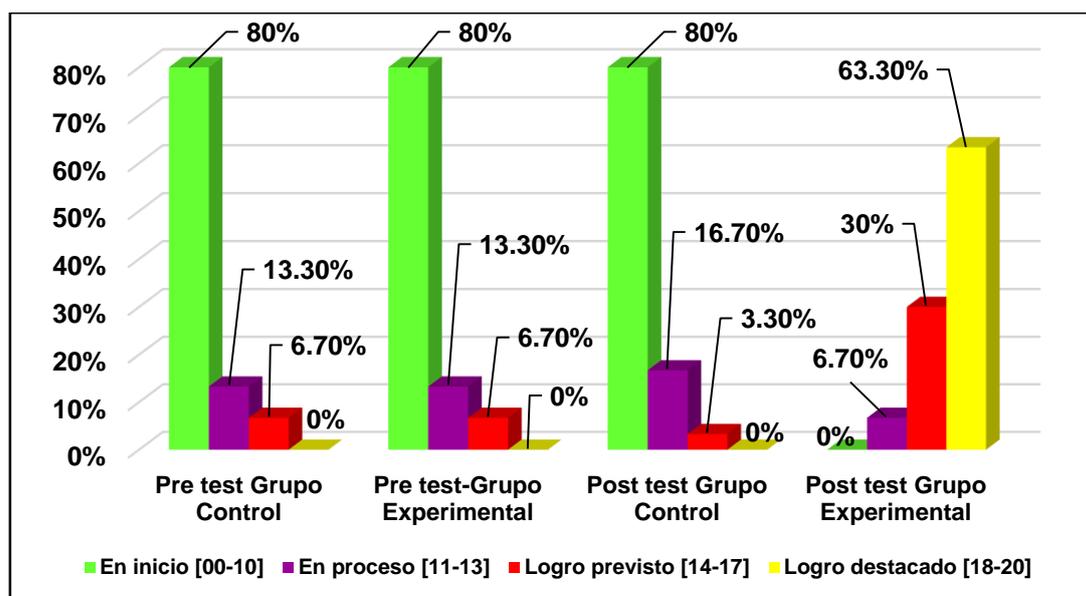
ubican en el nivel menos esperado que es el de “inicio” del logro de aprendizaje del idioma inglés y ningún alumno en el nivel esperado que es logro destacado. Sin embargo, se puede observar resultados favorablemente en el pos test solo para el grupo experimental ya que el 56.6% de estudiantes están en el nivel de logro destacado, el 36.6% en el nivel de logro previsto, el 6.7% en proceso y ningún estudiante en inicio, en cuanto al grupo control los resultados del pos test no son favorables ya que el 80% de estudiantes están en el nivel de inicio, el 13.3% en proceso, el 6.7% en logro previsto y ningún estudiante en logro destacado en cuanto al logro del aprendizaje del idioma inglés. Estos últimos resultados nos indica que la aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la expresión y comprensión oral del idioma ingles en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

Tabla N° 7. Resultados del logro de aprendizaje de la comprensión de texto del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.

Niveles de la Comprensión de textos	Grupos de estudio											
	Grupo Control						Grupo Experimental					
	Pre test			Post test			Pre test			Post test		
	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}
En inicio [00-10]	24	80%		24	80%		24	80%		0	0%	
En proceso [11-13]	4	13.3%	Inicio	5	16.7%	Inicio	4	13.3%	Inicio	2	6.7%	Logro destacado
Logro previsto [14-17]	2	6.7%		1	3.3%		2	6.7%		9	30%	
Logro destacado [18-20]	0	0%		0	0%		0	0%		19	63.3%	
Total	30	100%		25	100%		30	100%		30	100%	

Fuente: Anexo N° 01 y 02.

Gráfico N° 3. Resultados del logro de aprendizaje de la comprensión de textos del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.



Fuente: Tabla N° 7.

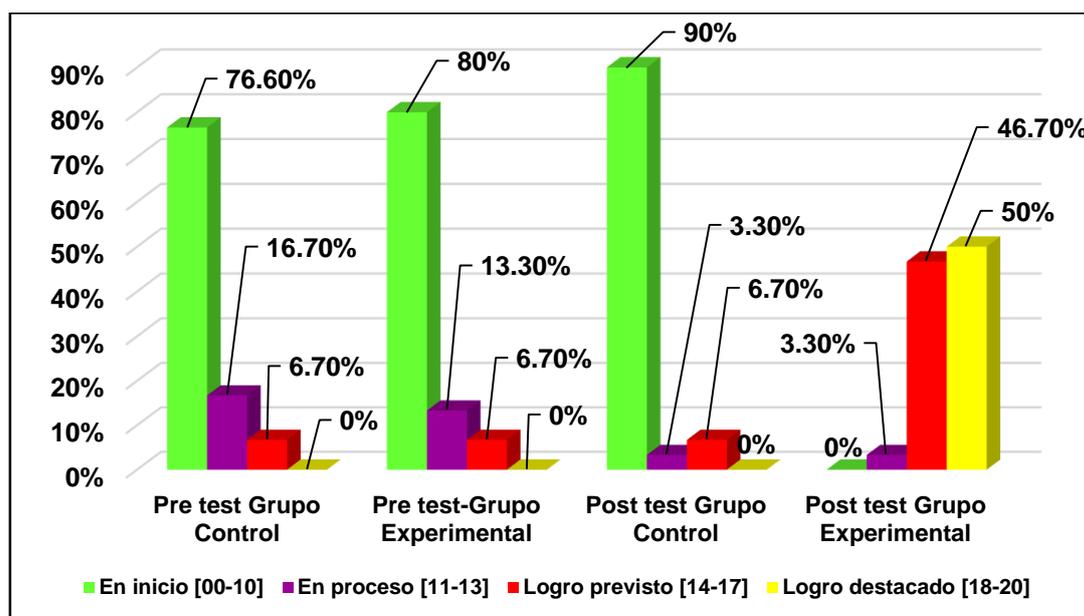
De la tabla N° 7 y gráfico N° 3, se puede apreciar los resultados del pre test de ambos grupos de estudio, y se encuentran en las mismas condiciones, es decir que el 80% de estudiantes del grupo control y experimental respectivamente, ya que se ubican en el nivel menos esperado que es el de "inicio" del logro de aprendizaje del idioma inglés y ningún alumno en el nivel esperado que es logro destacado. Sin embargo, se puede observar resultados favorablemente en el pos test solo para el grupo experimental ya que el 63.3% de estudiantes están en el nivel de logro destacado, el 30% en el nivel de logro previsto, el 6.7% en proceso y ningún estudiante en inicio, en cuanto al grupo control los resultados del pos test no son favorables ya que el 80% de estudiantes están en el nivel de inicio, el 16.7% en proceso, el 3.3% en logro previsto y ningún estudiante en logro destacado en cuanto al logro del aprendizaje del idioma inglés. Estos últimos resultados nos indica que la aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la comprensión de textos del idioma inglés en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

Tabla N° 8. Resultados del logro de aprendizaje de la producción de textos del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.

Niveles de la Comprensión de textos	Grupos de estudio												Logro destacado
	Grupo Control						Grupo Experimental						
	Pre test			Post test			Pre test			Post test			
	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}	fi	%	\bar{x}	
En inicio [00-10]	23	76.6%		27	90%		24	80%		0	0%		Logro destacado
En proceso [11-13]	5	16.7%	Inicio	1	3.3%	Inicio	4	13.3%	Inicio	1	3.3%		
Logro previsto [14-17]	2	6.7%		2	6.7%		2	6.7%		14	46.7%		
Logro destacado [18-20]	0	0%		0	0%		0	0%		15	50%		
Total	30	100%		30	100%		30	100%		30	100%		

Fuente: Anexo N° 01 y 02.

Gráfico N° 4. Resultados del logro de aprendizaje de la producción de textos del idioma inglés de los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Miguel Grau N° 64012.



Fuente: Tabla N° 8.

De la tabla N° 8 y gráfico N° 4, se puede apreciar los resultados del pre test de ambos grupos de estudio, y se encuentran en las mismas condiciones, es decir que el 80% de estudiantes del grupo control y experimental, se ubican en el nivel menos esperado que es el de "inicio" del logro de aprendizaje del idioma inglés y ningún alumno en el nivel esperado que es logro destacado. Sin embargo, se puede observar resultados favorablemente en el pos test solo para el grupo

experimental ya que el 63.3% de estudiantes están en el nivel de logro destacado, el 30% en el nivel de logro previsto, el 6.7% en proceso y ningún estudiante en inicio, en cuanto al grupo control los resultados del pos test no son favorables ya que el 80% de estudiantes están en el nivel de inicio, el 16.6% en proceso, el 3.3% en logro previsto y ningún estudiante en logro destacado en cuanto al logro del aprendizaje del idioma inglés. Estos últimos resultados nos indica que la aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la producción de textos del idioma ingles en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

3.1.2. TIPO Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

La prueba de hipótesis para esta investigación corresponde a la prueba “t” para dos muestras, debido a que el tamaño de las muestras son menores igual a 30, también se trabajara con un nivel de significación de 0.05. Por otro lado, los cálculos y resultados para las diferentes pruebas de hipótesis se obtuvieron haciendo el uso del Software Estadístico SPSS 24.0 de los datos del post test de ambos grupos (por dimensiones y la variable general), y se tomaran decisiones de aceptación o rechazo concerniente a la hipótesis nula o alterna, de acuerdo al valor “p” obtenido, es decir si:

Si el valor “p” es menor de 0.05, entonces se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Si el valor “p” es mayor de 0.05, entonces se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

Tabla N° 9. Prueba” t” de dos muestras independientes del logro de aprendizaje del idioma inglés.

Grupos de estudios	Tamaño de la muestra	Promedio del Post test	Tipo de Prueba estadística	Valor "t"	Gl	P-valor
Experimental	30	18.20	Prueba "t" de student de muestras independientes.	17.560	29	0.000
Control	30	9.35				

Decisión estadística:

El valor estadístico de contraste es $t = 17.560$. El valor "p" asociado a este valor es de 0.000 y es menor a 0.05, lo cual se concluye que la prueba "t" de student fue significativa, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. En conclusión, **La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017.**

Fuente: Cuadro N° 01 y 02.

Tabla N° 10. Prueba "t" de dos muestras independientes del aprendizaje de la expresión y comprensión de textos del idioma inglés.

Grupos de estudios	Tamaño de la muestra	Promedio del Post test	Tipo de Prueba estadística	Valor "t"	Gl	P-valor
Experimental	30	16.30	Prueba "t" de student de muestras independientes.	12.324	29	0.000
Control	30	9.23				

Decisión estadística:

El valor estadístico de contraste es $t = 12.324$. El valor "p" asociado a este valor es de 0.000 y es menor a 0.05, lo cual se concluye que la prueba "t" de student fue significativa, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. **En conclusión, La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la expresión y comprensión oral del idioma inglés en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.**

Fuente: Cuadro N° 01 y 02.

Tabla N° 11. Prueba "t" de dos muestras independientes del aprendizaje de la comprensión de textos del idioma inglés.

Grupos de estudios	Tamaño de la muestra	Promedio del Post test	Tipo de Prueba estadística	Valor "t"	Gl	P-valor
Experimental	30	18.23	Prueba "t" de student de muestras independientes.	13.345	29	0.000
Control	30	9.17				

Decisión estadística:

El valor estadístico de contraste es $t = 13.345$. El valor "p" asociado a este valor es de 0.000 y es menor a 0.05, lo cual se concluye que la prueba "t" de student fue significativa, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. **En conclusión, La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la comprensión de textos del idioma inglés en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.**

Fuente: Cuadro N° 01 y 02.

Tabla N° 12. Prueba "t" de dos muestras independientes del aprendizaje de la a producción de textos del idioma inglés.

Grupos de estudios	Tamaño de la muestra	Promedio del Post test	Tipo de Prueba estadística	Valor "t"	Gl	P-valor
Experimental	30	17.37	Prueba "t" de student de muestras independientes.	14.368	29	0.000
Control	30	9.79				

Decisión estadística:

El valor estadístico de contraste es $t = 14.368$. El valor "p" asociado a este valor es de 0.000 y es menor a 0.05, lo cual se concluye que la prueba "t" de student fue significativa, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna o de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. **En conclusión, La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la producción de textos del idioma inglés en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.**

Fuente: Cuadro N° 01 y 02.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

Luego de la aplicación del software educativo *“English for little children”*, los resultados al aplicar el pos test sobre a la variable de estudio logro de aprendizaje del idioma ingles y sus respectivas dimensiones en el grupo experimental son favorables, siendo estas el 73.4% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado del idioma ingles (ver tabla N° 5 y grafico N° 1), el 56,6% de estudiantes están en el nivel de logro destacado en expresión y comprensión oral del idioma ingles así mismo(ver tabla N° 6 y grafico N° 2), el 63.3% % de estudiantes están en el nivel de logro destacado en comprensión de textos del idioma ingles así mismo(ver tabla N° 7 y grafico N° 3) , el 50% de estudiantes están en el nivel de logro destacado en producción de textos del idioma ingles así mismo(ver tabla N° 8 y grafico N° 4). Así mismo los resultados en las pruebas de hipótesis realizada los valores “p” del t de student fueron de 0.000 y son menores a 0.05, lo cual se concluye que la prueba de hipótesis “t” de student fue significativa y eficaz, por lo tanto, se acepta las hipótesis de la investigación, es decir la aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del aprendizaje, así mismo en la expresión y comprensión oral, comprensión y producción de textos del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017 estos resultados se pueden corroborar en el estudio de (Sojo 2008), sobre “El Uso de las Nuevas Tecnologías como recurso didáctico para la enseñanza de inglés en 6to grado del Colegio Sagrada Familia en el Estado Aragua” donde concluyó que existe la necesidad de dar uso a las computadoras existentes en el plantel con la incorporación del software educativo para la

enseñanza del inglés. En tal sentido, se planificaron acciones para aplicar el mencionado software, se ejecutó y se evaluó, el cual fue favorable, debido a que los estudiantes se motivaron, además adquirieron información básica del inglés que les permitirá la continuidad en los años sucesivos en su escolaridad, así como también en los estudios de (Pérez 2014), en la tesis “influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. año de secundaria de una institución educativa particular de Lima”, Lima-Perú 2014. El uso de la plataforma “Educaplay” en el curso de inglés ha sido innovadora y motivadora para los alumnos del grupo experimental, ya que despertó su interés por la diversidad de actividades y por la facilidad de acceso a la misma, lo que permitió que los alumnos lograran interactuar con la plataforma con satisfacción. Cabe mencionar que algunos de los problemas que tuvieron se relacionaron con factores técnicos del centro educativo y de (Jara 2012), en la tesis, “Influencia del software educativo ‘Fisher Price: little people discovery airport’ en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P newton college” Lima-Perú 2012. Se constata que después de cuatro semanas, la cantidad de niños y niñas que lograron reconocer y nombrar satisfactoriamente en inglés los números del 1 al 10, aumentó de 6 a 13 en el aula “Koalas”, el cual utilizó el software educativo. Por su parte, esta cantidad, en el aula “Pandas”, que utilizó métodos convencionales de aprestamiento lógico-matemático sólo aumentó de 7 a 9 niños y niñas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. CONCLUSIONES

- La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017.

- La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la expresión y comprensión oral en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

- La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

- La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la producción de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

5.2. SUGERENCIAS

- A las autoridades de la institución educativa “Miguel Grau N° 64012”, implementar sus laboratorios de computo con los equipos necesarios, como recurso para la enseñanza de los docentes y aprendizajes de los estudiantes en las diferentes áreas que el Ministerio de Educación (MINEDU) implanta dentro del Diseño Curricular 2018.

- A las autoridades de la institución educativa “Miguel Grau N° 64012”, considerar el uso y aplicación de software educativo como parte de la metodología de enseñanza que pretenda beneficiar el aprendizaje del idioma inglés, pues se ha evidenciado que los resultados son eficaces y significativos.

- A los docentes de la institución educativa “Miguel Grau N° 64012”, crear, innovar en la enseñanza, en el contenido de cada sesión de aprendizaje, buscando atraer la atención de los estudiantes y ser parte de los cambios constantes que se dan con la nueva era del conocimiento y de las TIC’s.

- A los niños y niñas de la institución educativa “Miguel Grau N° 64012”, aprovechar el uso y aplicación de software educativo como estrategia para lograr la mayor comprensión del idioma inglés y lograr los mejores aprendizajes que exige y espera el MINEDU.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BELLOCH, C. (2015) Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia.
- CÁRDENAS B.; GARCIA, P. (2009), TESIS “Uso del Software Educativo: Física del Cocodrilo, Versión 605 en el Rendimiento Académico de la Física en los Estudiantes del Quinto Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Faustino Maldonado de Pucallpa -2009” Universidad Nacional de Ucayali. Pucallpa – Perú. 2009
- CALVO, G (1996). "Nuevas formas de enseñar y aprender". Santiago: UPN
- CHIMBO, A (2012). [Http://es.slideshare.net/anita_chimbo/herramientas-del-siglo-21-14971671](http://es.slideshare.net/anita_chimbo/herramientas-del-siglo-21-14971671)
- CHUQUIPIONDO R (2006), TESIS “Software Educativo Maple V 10 en el Rendimiento Académico de Física en los Alumnos de Quinto Grado de Secundaria de la Institución Educativa San Fernando Pucallpa – 2008”. Universidad Nacional de Ucayali. Pucallpa – Perú 2008.
- DÍAZ, E (2009), 06 febrero del 2017, diseño de un software educativo para el aprendizaje de la lectoescritura dirigido a los docentes del centro de educación inicial los taques municipio estado falcón. <http://docplayer.es/12888889-autor-emilia-a-diaz-colina-tutor-katiuska-gutierrez.html>
- GAGNÉ, R. (1975), Número especial de la Revista de Tecnología Educativa, dedicado exclusivamente a artículos de Gagné, Vol. 5, No 1
- GONZALES, R. (2007), TESIS: “Incorporación de software educativos en la enseñanza-aprendizaje de triángulos en el segundo año de secundaria

desde un enfoque constructivista”. Pontificia Universidad Católica del Perú.
Lima – Perú. 2007.

HILGARD, E. (1979). Teorías del Aprendizaje. México: Trillas. Mencionado por
Alonso y Gallego (2000).

JARA, K (2012), 05 enero del 2017, influencia del software educativo "fisher
price: little people discovery airport" en la adquisición de las nociones
lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5
años de la I.E.P NEWTON COLLEGE

MÁRQUEZ, P (1996), 07 febrero de 2017 Universidad Autónoma de Barcelona”
El software educativo” http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/

MENESES C, ARTUNDUAGA L (2014) Software educativo para la enseñanza y
aprendizaje de las matemáticas en el grado 6° Universidad Católica de
Manizales Colombia.

MOREJÓN, S (CV). (2011), Politécnico de Informática “José Tey Saint Blancard”
Santiago-de-Cuba-.Subdirectora-Docente-de-Enseñanza-Práctica-2sonia-
.morejon@ipiscpt-.rimed.cu

MENDOZA, J (2016) jlsoledad@hotmail.com, niloandrade69@hotmail.com,
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Extensión Chone.

PARRA J, GALVAN M (2014), 20 febrero de febrero implementación de las tic
en el aprendizaje del inglés en los grados 6° institución educativa tomas
santos san antero-córdoba.

[https://es.slideshare.net/YomairaGalvanP/implementacin-de-las-tic-en-el-
aprendizaje-del-ingles-en-los-grados-6-institucin-educativa-tomas-santos](https://es.slideshare.net/YomairaGalvanP/implementacin-de-las-tic-en-el-aprendizaje-del-ingles-en-los-grados-6-institucin-educativa-tomas-santos)

PÉREZ, A. (1988). Análisis didáctico de las Teorías del Aprendizaje. Málaga:
Universidad de Málaga.

PÉREZ, C (2014) ,09 febrero del 2017, Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er año de secundaria De una I.E.P de Lima.

PÉREZ, J Y GARDEY, A. (2008). Actualizado: 2012. Definición de metodología (<https://definicion.de/metodologia/>).

SÁNCHEZ, C (1999), citado el 07 de marzo de 2017, Newtonfile:///c:/users/pc-College10/downloads/jara_kudin_natalie_influencia_software.pdf.

SCOLARI, C (2004). Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, (2014). Asociación de academias de la lengua española.

RODRÍGUEZ, L (2000), Revista panamericana de pedagogía, Educación y tecnología: el software como apoyo al proceso de aprendizaje.

ROMERO Y LÓPEZ (2014) Revista panamericana de pedagogía, Educación y tecnología: el software como apoyo al proceso de aprendizaje. <http://tesis.unsm.edu.pe/xmlui/handle/11458/874?show=full>.

RYAN, M (2017).LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL, la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos.

WWW.MINEDU.GOB.(2008)pe/normatividad/directivas/indicadores_logro.pdf

ZABALSA, A. (1991). Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico. En A. Medina y M.L. Sevillano (coord.): El currículo Fundamentación, Diseño, Desarrollo y Educación. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España.

ANEXO

ANEXO N° 01

Resultados generales y por dimensión del logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017, del grupo control.

N°	EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL				COMPRENSIÓN DE TEXTOS				PRODUCCIÓN DE TEXTOS				LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE INGLES			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PROMEDIO	ESCALA	PROMEDIO	ESCALA
01	11	En proceso	12	En proceso	10	En inicio	11	En proceso	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	11	En proceso
02	12	En proceso	10	En inicio	11	En proceso	11	En proceso	12	En proceso	10	En inicio	12	En proceso	10	En inicio
03	10	En inicio	9	En inicio	9	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
04	10	En inicio	8	En inicio	9	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
05	9	En inicio	7	En inicio	9	En inicio	8	En inicio	6	En inicio	9	En inicio	8	En inicio	8	En inicio
06	9	En inicio	7	En inicio	9	En inicio	0	En inicio	7	En inicio	5	En inicio	8	En inicio	4	En inicio
07	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	11	En proceso	10	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	10	En inicio
08	9	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
09	15	Logro previsto	9	En inicio	15	Logro previsto	10	En inicio	14	Logro previsto	11	En proceso	15	Logro previsto	10	En inicio
10	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	8	En inicio	12	En proceso	9	En inicio	10	En inicio
11	12	En proceso	8	En inicio	12	En proceso	7	En inicio	11	En proceso	9	En inicio	12	En proceso	8	En inicio
12	15	Logro previsto	7	En inicio	14	Logro previsto	9	En inicio	15	Logro previsto	10	En inicio	15	Logro previsto	9	En inicio
13	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
14	11	En proceso	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	10	En inicio
15	10	En inicio	9	En inicio	9	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
16	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	11	En proceso	10	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio
17	10	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	7	En inicio	9	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	8	En inicio
18	12	En proceso	10	En inicio	12	En proceso	9	En inicio	11	En proceso	8	En inicio	12	En proceso	9	En inicio
19	10	En inicio	14	Logro previsto	10	En inicio	13	En proceso	10	En inicio	14	Logro previsto	10	En inicio	14	Logro previsto
20	9	En inicio	15	Logro previsto	11	En proceso	14	Logro previsto	10	En inicio	15	Logro previsto	10	En inicio	15	Logro previsto
21	9	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	11	En proceso	9	En inicio	10	En inicio

22	9	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	7	En inicio	8	En inicio	7	En inicio	9	En inicio	7	En inicio
23	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	6	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio
24	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	11	En proceso	10	En inicio	10	En inicio
25	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
26	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
27	11	En proceso	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	10	En inicio	10	En inicio
28	10	En inicio	9	En inicio	9	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
29	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio
30	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	8	En inicio	10	En inicio	9	En inicio	10	En inicio	9	En inicio

Fuente: Pre Test aplicado el 15/10/17 y Post Test aplicado el 26/11/17

ANEXO N° 02

Resultados generales y por dimensión del logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017, del grupo experimental.

N°	EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL				COMPRENSIÓN DE TEXTOS				PRODUCCIÓN DE TEXTOS				LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE INGLÉS			
	PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST		PRE TEST		POST TEST	
	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PROMEDIO	ESCALA	PROMEDIO	ESCALA
01	9	En inicio	18	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado	8	En inicio	17	Logro previsto	9	En inicio	18	Logro destacado
02	8	En inicio	17	Logro previsto	7	En inicio	18	Logro destacado	5	En inicio	18	Logro destacado	7	En inicio	18	Logro destacado
03	9	En inicio	20	Logro destacado	8	En inicio	19	Logro destacado	3	En inicio	18	Logro destacado	7	En inicio	19	Logro destacado
04	10	En inicio	18	Logro destacado	11	En proceso	18	Logro destacado	10	En inicio	17	Logro previsto	10	En inicio	18	Logro destacado
05	8	En inicio	16	Logro previsto	9	En inicio	14	Logro previsto	10	En inicio	13	En proceso	9	En inicio	14	Logro previsto
06	13	En proceso	16	Logro previsto	12	En proceso	16	Logro previsto	11	En proceso	17	Logro previsto	12	En proceso	16	Logro previsto
07	10	En inicio	17	Logro previsto	10	En inicio	18	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado
08	10	En inicio	15	Logro previsto	10	En inicio	17	Logro previsto	9	En inicio	19	Logro destacado	10	En inicio	17	Logro previsto
09	9	En inicio	17	Logro previsto	9	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	18	Logro destacado
10	11	En proceso	17	Logro previsto	10	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	16	Logro previsto
11	12	En proceso	20	Logro destacado	12	En proceso	18	Logro destacado	11	En proceso	17	Logro previsto	12	En proceso	18	Logro destacado
12	9	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	12	En proceso	10	En inicio	15	Logro previsto	10	En inicio	14	Logro previsto
13	9	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	14	Logro previsto	9	En inicio	14	Logro previsto	9	En inicio	15	Logro previsto
14	12	En proceso	17	Logro previsto	11	En proceso	18	Logro destacado	11	En proceso	19	Logro destacado	11	En proceso	18	Logro destacado
15	14	Logro previsto	19	Logro destacado	15	Logro previsto	18	Logro destacado	14	Logro previsto	17	Logro previsto	14	Logro previsto	18	Logro destacado
16	9	En inicio	17	Logro previsto	10	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	20	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado
17	10	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	17	Logro previsto	10	En inicio	17	Logro previsto

18	10	En inicio	19	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	18	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado
19	7	En inicio	20	Logro destacado	9	En inicio	20	Logro destacado	8	En inicio	20	Logro destacado	8	En inicio	20	Logro destacado
20	9	En inicio	18	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	18	Logro destacado
21	9	En inicio	12	En proceso	8	En inicio	11	En proceso	8	En inicio	11	En proceso	8	En inicio	11	En proceso
22	10	En inicio	16	Logro previsto	9	En inicio	19	Logro destacado	9	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	18	Logro destacado
23	9	En inicio	18	Logro destacado	10	En inicio	19	Logro destacado	10	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	18	Logro destacado
24	9	En inicio	19	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado	10	En inicio	17	Logro previsto	10	En inicio	18	Logro destacado
25	9	En inicio	19	Logro destacado	10	En inicio	19	Logro destacado	10	En inicio	19	Logro destacado	10	En inicio	19	Logro destacado
26	14	Logro previsto	19	Logro destacado	15	Logro previsto	18	Logro destacado	14	Logro previsto	17	Logro previsto	14	Logro previsto	18	Logro destacado
27	9	En inicio	17	Logro previsto	10	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	20	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado
28	10	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	16	Logro previsto	10	En inicio	17	Logro previsto	10	En inicio	17	Logro previsto
29	10	En inicio	19	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado	9	En inicio	18	Logro destacado	10	En inicio	18	Logro destacado
30	7	En inicio	20	Logro destacado	9	En inicio	20	Logro destacado	8	En inicio	20	Logro destacado	8	En inicio	20	Logro destacado

Fuente: Pre Test aplicado el 15/10/17 y Post Test aplicado el 26/11/17

Anexo 03

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “Aplicación del software educativo “English for little children” en el logro del aprendizaje del idioma ingles del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017”

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGIA												
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuán eficaz es la aplicación del software educativo English for little children en el logro del aprendizaje del idioma ingles del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS ¿Cuán eficaz es la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la dimensión expresión y comprensión oral en los estudiantes del sexto grado de educación primaria?</p> <p>¿Cuán eficaz es la aplicación del software educativo English for little</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo English for little children en el logro del aprendizaje del idioma ingles del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la expresión y comprensión oral en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.</p> <p>Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo English for little</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el logro del aprendizaje del idioma ingles del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2016.</p> <p>HIPOTESIS ESPECÍFICAS La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la expresión y comprensión oral en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.</p> <p>La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Software Educativo English for little children</p>	<p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de imágenes • Manejo de Audio/video • Texto • Animación • Interactividad. 	<p>METODO DE LA INVESTIGACIÓN La investigación es de tipo aplicada, del nivel experimental y de diseño cuasi-experimental por considerarse el más apropiado a la naturaleza del problema</p> <p>DISEÑO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Grupo</th> <th>Pre – test</th> <th>Experimento</th> <th>Post – test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>G.E</td> <td>O₁</td> <td>X₁</td> <td>O₂</td> </tr> <tr> <td>G.C</td> <td>O₃</td> <td>X₀</td> <td>O₄</td> </tr> </tbody> </table> <p>Donde: GE = Grupo experimental. G.C = Grupo Control. O₁ y O₃ = pre test X₁ = Aplicación del experimento. X₀ = No aplicación del experimento.</p>	Grupo	Pre – test	Experimento	Post – test	G.E	O ₁	X ₁	O ₂	G.C	O ₃	X ₀	O ₄
Grupo	Pre – test	Experimento	Post – test														
G.E	O ₁	X ₁	O ₂														
G.C	O ₃	X ₀	O ₄														

<p>children en el aprendizaje de la dimensión comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria?</p> <p>¿Cuán eficaz es la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la dimensión producción de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria?</p>	<p>children en el aprendizaje de la comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.</p> <p>Demostrar la eficacia de la aplicación del software educativo English for little children en el aprendizaje de la producción de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.</p>	<p>aprendizaje de la comprensión de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria.</p> <p>La aplicación del software educativo English for little children es eficaz en el aprendizaje de la producción de textos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>LOGRO DE APRENDIZAJE DEL INGLÉS</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>- Expresión y comprensión oral</p> <p>- Comprensión de Textos.</p> <p>- Producción de Textos.</p>	<p>- Fluidez</p> <p>- Vocalización</p> <p>- Entonación</p> <p>- Intensidad</p> <p>- Timbre</p> <p>- Coherencia</p> <p>- Literal</p> <p>- Inferencia</p> <p>- Critico.</p> <p>- Coherencia</p> <p>- Cohesión</p> <p>- Programación temática</p> <p>- Corrección</p> <p>- Distribución</p> <p>- Limpieza</p>	<p>0₂ y 0₄ = Representa el post-test o cuestionario aplicado a ambos grupos (G.E y G.C).</p> <p>POBLACION</p> <p>La población en estudio está conformada por 192 estudiantes del sexto grado de secundaria de la Institución Miguel Grau.</p> <p>MUESTRA</p> <p>La muestra es no probalística a criterio personal, lo cual es un total de 56 estudiantes del sexto grado de secundaria de la Institución Miguel Grau.</p> <p>TECNICAS DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Se utilizó esta técnica de la observación para la recolección de datos.</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>El cuestionario y lista de cotejo,</p>
--	---	--	--	--	--

					<p style="text-align: center;">PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS</p> <ul style="list-style-type: none">-Previo a la aplicación del estudio de investigación se realizó las siguientes actividades:- Se presentó una solicitud en la I.E. a realizar esta investigación para la recolección de datos, lo cual se solicita permiso mediante un oficio, al director de la institución educativa Miguel Grau, pidiendo autorización para realizar el proyecto de investigación.- Se coordinó con el director y docentes del área el cual está dirigida esta investigación de la institución educativa, dando a conocer el proyecto de investigación.- Se estableció contacto con los alumnos para una relación inicial positiva.-Después se aplicó el cuestionario a los alumnos de la IE. Miguel Grau-Se recolectó la información del proyecto de investigación.
--	--	--	--	--	---

					<p style="text-align: center;">TRATAMIENTO DE LOS DATOS</p> <p>Después del recojo de datos, se realizó las siguientes fases:</p> <ul style="list-style-type: none">- El análisis de los resultados.- Se procedió a la captura de datos para integrar una base de datos empleando el programa estadístico SPSS 24.0 y la hoja de cálculo de Microsoft Excel 2016.- Se elaboró tablas y gráficos estadísticos con los programas antes mencionados, donde se irá observando el logro de aprendizajes de los estudiantes.- Luego se realizó la prueba de hipótesis de esta investigación para tomar decisiones con la prueba "t" de student para muestras independientes con el software estadísticos SPSS 24.0 porque existe un grupo control y experimental.
--	--	--	--	--	--

Anexo 04

CUESTIONARIO PRE Y POS TEST



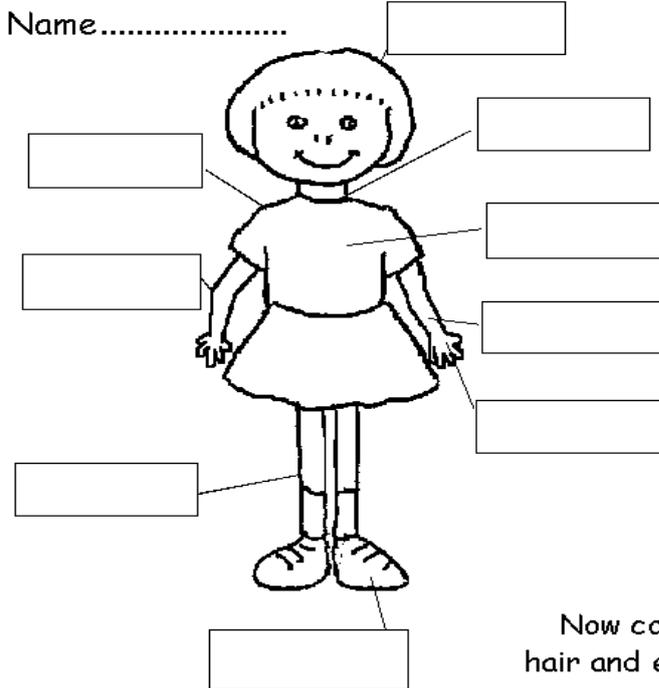
UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES



Alumno: _____ Grado y Sección: _____
Institución Educativa: N° 64012 MIGUEL GRAU

I. PRODUCCIÓN DE TEXTOS.

1.1. De acuerdo a la figura describe las partes del cuerpo:



My Body

Put these words in the right boxes :

- head chest
- shoulder arm
- leg hand
- foot neck
- elbow

Now colour the picture in so the skin, hair and eyes are the same colour as yours.

1.2. De acuerdo al siguiente texto:

ANIMALS (pets, wilds)

IN THE FARM THERE ARE ANIMAL.

- A: There is a yellow cat.
- B: There is a black dog.
- C: There are ten bird.
- D: There are two elephant
- E: There are four zebras
- F: There is an orange giraffe.



Traducir al español:

- A. _____
- B. _____
- C. _____
- D. _____
- E. _____
- F. _____

II. COMPRENSIÓN DE TEXTOS. Clothes.

2.1. Completar el texto usando las siguientes palabras: (boots/ gloves/ scarf.)

My name is Martina and I am a student. I have a beautiful _____. We are in winter. I have in my hands my _____ and two _____ on my feet. I love this weather.



2.2. Lee y responde las preguntas.

FAMILY

My name is Alex and this is my family my dad is 45 years old, he is tall and very friendly. My mom is Maria, she is 43 years old, and she is blonde and cheerful. I have one sister, her name is Linda she is 8 years old. My grandparents are John and Mary, they are wonderful.



❖ Responde las preguntas.

1. Who is Alex's mother?

.....

2. How old is Alex's dad?

.....

3. How many brothers or sisters has Alex?

.....

4. Who are grandparents Alex?

.....

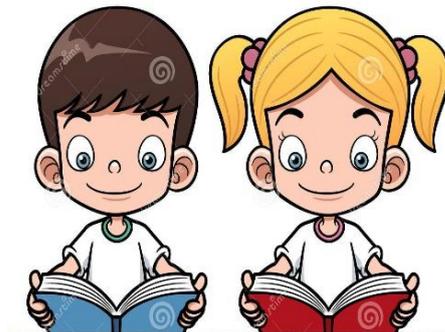
2.3. Relaciona las imágenes con las palabras.

Kitchen ●	●	
Bathroom ●	●	
Living room ●	●	
Garage ●	●	
Bedroom ●	●	

III. EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL.

3.1. Leer el siguiente texto de una manera individual:

Juanito and Julia are friends at school. She is 9 years old and Juanito is 10 years old, they like to play at recess and love to eat sweets. Julia is very good at math and Juanito in english. They are good students.



Anexo 06

**INSTRUMENTO PARA MEDIR EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LA COMPETENCIA COMPRENSION DE TEXTOS
EN EL ÁREA DEL INGLÉS (PRE TEST- POS TEST)**

GRADO Y SECCION..... FECHA.....

APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL GRAU, DISTRITO DE CALLERIA

LISTA DE COTEJO

N.º de orden	Alumnos	Localiza exclusivamente información puntual del texto	Localiza puntualmente datos generales del texto	Integran información dispersa. Capta relaciones entre partes diferentes	Interpreta de manera correcta un texto cualquiera	Evalúa críticamente los textos.	Total 20
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Anexo 08

CONSTANCIA DE AUTORIZACION DE LA INVESTIGACION



UNIVERSIDAD NACIONAL DEN UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES



Pucallpa, 25 de Octubre del 2017.

OFICIO N° 001-2017-SACV-CRLI-E-FEyCS-UNU

Señora
LIC. JUDIT DIAZ MENDOZA
Directora de la I.E. N° 64012 "MIGUEL GRAU"
Presente.-

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE
PROYECTO DE TESIS

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y a la vez solicitar autorización para la aplicación de las sesiones de tesis de pregrado denominado "Aplicación del software educativo "English for little children" en el logro del aprendizaje del idioma inglés del sexto grado de educación primaria en la institución educativa Miguel Grau N° 64012, Pucallpa – 2017."

de las tesis Sara Abigail, CASTILLO VASQUEZ y Carmen Rosa, LOZANO ISUIZA, el mismo, fue aprobado con Resolución N° 070-2017-UNU-R, de realizarse del 06 al 30 de Noviembre del presente año, en el grado de 6° del nivel primaria.

Agradeciendo de antemano su atención me suscribo a Usted.

Atentamente,

Castillo Vasquez Sara Abigail
INVESTIGADORA

Lozano Isuiza Carmen Rosa
INVESTIGADORA

cc.
Interesado.



Recibido
26/10/17
Hora 01:50 pm

Anexo 09

JUICIOS DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Apellido y Nombre del Experto : Dra: Elizabeth Pacheco Davila
 Cargo e Institución donde labora : Docente – UNU.
 Nombre del instrumento : Ficha de observación.
 Autores del instrumento : Castillo Vásquez Sara Abigail
 Lozano Isuiza Carmen Rosa

ÍTEMS	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5	¿La estructura que presenta instrumento es de forma clara y precisa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7	¿El número de ítems es el adecuado?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Aportes y/o sugerencias:

.....

Fecha 25/10/2017


 Firma

Anexo 10

SESIONES DE APRENDIZAJES

SESION N° 01

INFORMACION GENERAL:

1.1	I.E	: MIGUEL GRAU N° 64016
1.2	AREA	: INGLES
1.3	TEMA	: MY FAMILY
1.4	GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5	FECHA	:
1.6	DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Los estudiantes reconocen los miembros de su familia.

RECURSOS:

Imágenes, plumones, pizarra, computadoras, internet

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	-El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. -El docente muestra un árbol genealógico con imágenes de cada miembro de la familia. -El docente hace las siguientes preguntas. ¿What is the topic today? ¿what are the members of the family?	10 min
PROCESO	-El docente escribe en la pizarra el título del tema. -El docente explica acerca del tema y entrega un listado de palabras acerca de los miembros de la familia y practican previa pronunciación en coro. -Luego los estudiantes ingresan a la plataforma virtual (software) Englis for Little children . -los estudiantes escuchan los audios y con la ayuda del docente realizan las actividades : -Encajar siluetas -Encontrar las parejas -Identificar el miembro de la familia -Llevar cada miembro de la familia a una parte de la casa -Estallar las estrellas -El docente se asegura que todos los estudiantes hayan desarrollado sus actividades correctamente.	30 min
SALIDA	-Al finalizar la clase se realizan las siguientes preguntas de retroalimentación. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
PRODUCCION DE TEXTO	Utiliza diversas estructuras gramaticales y léxicas según la situación comunicativa	Lista de cotejo

SESION N° 02

INFORMACION GENERAL:

1.1 I.E	: MIGUEL GRAU N° 64016
1.2 AREA	: INGLES
1.3 TEMA	: MY CHLOTES
1.4 GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5 FECHA	:
1.6 DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Que los estudiantes reconocen sus prendas de vestir

RECURSOS:

Imágenes, plumones, pizarra, computadoras, internet

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	-El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. -El docente pega imágenes de ropa en la pizarra. -El docente hace las siguientes preguntas del tema a tratar ¿what are the picture? ¿What is the topic today?	10 min
PROCESO	-El docente escribe en la pizarra el título del tema. -El docente explica acerca del tema con la ayuda de imágenes -Luego los estudiantes ingresan a la plataforma virtual (software) Englis for Little children. -los estudiantes escuchan los audios y con la ayuda del docente realizan las actividades : -Encajar siluetas -Encontrar las parejas -vestir al personaje -colorear según la orden -Estallar las estrellas -El docente se asegura que todos los estudiantes hayan desarrollado sus actividades correctamente.	30 min
SALIDA	-Al finalizar la clase se realizan las siguientes preguntas de retroalimentación. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
COMPRESIÓN DE TEXTO	Comprende el mensaje y reconoce lo aprendido, Interpreta el contenido del mensaje escuchado	Lista de cotejo

SESION N° 03

INFORMACION GENERAL:

1.1 I.E	: MIGUEL GRAU N° 64016
1.2 AREA	: INGLES
1.3 TEMA	: THE TRANSPORT
1.4 GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5 FECHA	:
1.6 DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Los estudiantes identifican los medios de transporte

RECURSOS:

Imágenes, plumones, pizarra, computadoras, internet

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	-El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. -El docente presenta imágenes y pide opiniones. -El docente hace preguntas del tema a tratar ¿What is the topic today?	10 min
PROCESO	-El docente escribe en la pizarra el título del tema. -El docente explica acerca del tema y entrega un listado de palabras sobre los medios de transportes y practican previa pronunciación en coro. -Luego los estudiantes ingresan a la plataforma virtual (software) Englis for Little children. -los estudiantes escuchan los audios y con la ayuda del docente realizan las actividades : -Encajar siluetas -Encontrar las parejas -Laberinto -colorear según la orden -Estallar las estrellas -El docente se asegura que todos los estudiantes hayan desarrollado sus actividades correctamente.	30 min
SALIDA	-Al finalizar la clase se realizan las siguientes preguntas de retroalimentación. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
COMPRESIÓN DE TEXTO	escucha y expresa las propias ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos	Lista de cotejo

SESION N° 04

INFORMACION GENERAL:

1.1 I.E	: MIGUEL GRAU N° 64016
1.2 AREA	: INGLES
1.2 TEMA	: MY NEW TOYS
1.4 GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5 FECHA	:
1.6 DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Que los estudiantes identifiquen sus juguetes

RECURSOS:

Imágenes, plumones, pizarra, computadoras, internet

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	-El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. -El docente presenta imágenes y pide opiniones. -El docente hace preguntas del tema a tratar ¿What is the topic today?	10 min
PROCESO	-El docente escribe en la pizarra el título del tema. -El docente explica acerca del tema y entrega un listado de palabras de los juguetes más comunes y practican previa pronunciación en coro. -Luego los estudiantes ingresan a la plataforma virtual (software) Englis for Little children. -los estudiantes escuchan los audios y con la ayuda del docente realizan las actividades : -Encajar siluetas -Encontrar las parejas -Repartir juguetes -Colorear según la orden -Estallar las estrellas -El docente se asegura que todos los estudiantes hayan desarrollado sus actividades correctamente.	30 min
SALIDA	-Al finalizar la clase se realizan las siguientes preguntas de retroalimentación. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESION Y COMPRESION ORAL	Expresa ideas, opiniones sobre el tema y comprende el mensaje.	Lista de cotejo

SESION N° 05

INFORMACION GENERAL:

1.6	I.E	: MIGUEL GRAU N°64012
1.7	AREA	: INGLES
1.8	TEMA	: SCHOOL
1.9	GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.10	FECHA	:
1.11	DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Los estudiantes reconocen e identifican los objetos del aula.

RECURSOS:

Computadora, internet, plumón, pizarra.

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. - El docente muestra una imagen en la pizarra. - El docente hace las siguientes preguntas: What is the object? 	10 min
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente escribe en la pizarra el título del tema a tratar. - El docente explica acerca del tema, luego los alumnos ingresan a la plataforma virtual (software) English for Little children. - Los alumnos escuchan un audio reconociendo los objetos del colegio y luego desarrollan cinco actividades de la plataforma virtual (software) English for Little children. <ul style="list-style-type: none"> -encajar en la silueta -encontrar las parejas -completar el puzzle -colorear según el orden -Estallar las estrellas. - Los alumnos desarrollan cada actividad con ayuda y monitoreo del docente. - El docente se asegura que los estudiantes completen sus actividades. 	30 min
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar la clase se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? 	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
COMPRESION DE TEXTOS	Comprende el mensaje y reconoce lo aprendido.	Lista de cotejo

SESION N° 06

INFORMACION GENERAL:

1.1	I.E	: MIGUEL GRAU N°64012
1.2	AREA	: INGLES
1.3	TEMA	: MY HOUSE
1.4	GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5	FECHA	:
1.6	DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Los estudiantes identifican las partes de la casa.

RECURSOS:

Computadora, internet, plumón, pizarra, imágenes.

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. - El docente presenta cuatro imágenes y pide opiniones a los alumnos. - El docente pregunta el tema a tratar. 	10 min
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente escribe en la pizarra el título del tema a tratar. - El docente explica acerca del tema y entrega un material e apoyo para reforzar el tema. - Luego los alumnos ingresaran a la plataforma virtual (software) english for Little children y luego desarrollan cinco actividades. <ul style="list-style-type: none"> -encajar en la silueta -encontrar las parejas -identificar la sala -colorear según el orden -Estallar las estrellas. - Los alumnos desarrollan cada actividad con ayuda y monitoreo del docente. - El docente se asegura que los estudiantes completen sus actividades. 	30 min
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar la clase se realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? 	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
COMPRESIÓN DE TEXTO	Interpreta el contenido del mensaje leído.	Lista de cotejo

SESION N° 07

INFORMACION GENERAL:

1.1	I.E	: MIGUEL GRAU N°64012
1.2	AREA	: INGLES
1.3	TEMA	: THE FOODS
1.4	GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5	FECHA	:
1.6	DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Los estudiantes reconocen las comidas saludables y no saludables.

RECURSOS:

Imágenes, Computadora, internet, plumón, pizarra.

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. - El docente muestra y pega imágenes de comida en la pizarra. - El docente pregunta el tema a tratar con ayuda de las imágenes 	10 min
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente escribe en la pizarra el título del tema a tratar. - El docente explica las diferencias entre comidas saludables y no saludables. - Los alumnos lo practican con ayuda del profesor. - Luego los alumnos ingresan a la plataforma virtual (software) english for Little children y desarrollan cinco actividades de la plataforma virtual (software) English for Little children. <ul style="list-style-type: none"> -encajar en la silueta -encontrar las parejas -repartir alimentos -laberinto -estallar las estrellas. - Los alumnos desarrollan cada actividad con ayuda y monitoreo del docente y se asegura que los estudiantes completen sus actividades. 	30 min
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar la clase se realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para que aprendimos? 	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESION Y COMPRENSION ORAL.	Expresa ideas, opiniones sobre el tema y comprende el mensaje.	Lista de cotejo

SESION N° 08

INFORMACION GENERAL:

1.1	I.E	: MIGUEL GRAU N°64012
1.2	AREA	: INGLES
1.3	TEMA	: MY BODY
1.4	GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5	FECHA	:
1.6	DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Los estudiantes reconocen e identifican Las partes de su cuerpo.

RECURSOS:

Computadora, internet, plumón, pizarra, papelote, imágenes.

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. - El docente muestra y pega una imagen del cuerpo humano en la pizarra. - El docente hace las siguientes preguntas: What is the picture? 	10 min
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente escribe en la pizarra el título del tema a tratar. - El docente explica acerca del tema, presenta un listado de las partes del cuerpo y lo practican. - Los alumnos ingresan a la plataforma virtual (software) english for Little children y luego desarrollan cinco actividades de la plataforma virtual (software) English for Little children. <li style="padding-left: 40px;">-encajar en la silueta <li style="padding-left: 40px;">-encontrar las parejas <li style="padding-left: 40px;">-identificar el monstro <li style="padding-left: 40px;">-¿Cuántos hay? <li style="padding-left: 40px;">-estallar las estrellas. - Los alumnos desarrollan cada actividad con ayuda y monitoreo del docente. - El docente se asegura que los estudiantes completen sus actividades. 	30 min
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar la clase se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? 	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
COMPRESION Y EXPRESION ORAL	Expresa con claridad sus ideas, sentimientos y hechos.	Lista de cotejo

SESION N° 09

INFORMACION GENERAL:

1.1	I.E	: MIGUEL GRAU N°64012
1.2	AREA	: INGLES
1.3	TEMA	: THE PETS
1.4	GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5	FECHA	:
1.6	DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Los estudiantes identifican los animales domésticos.

RECURSOS:

Computadora, imágenes, internet, plumón, pizarra.

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. - El docente presenta imágenes, pega en la pizarra y pide participación de los alumnos. - El docente con ayuda de las imágenes descifran el título de la clase. 	10 min
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente escribe en la pizarra el título del tema a tratar. - El docente entrega a los alumnos un listado de los nombres de mascotas y lo practican. - Luego los alumnos ingresan a la plataforma virtual (software) english for Little children y desarrollan cinco actividades de la plataforma virtual (software) English for Little children. <ul style="list-style-type: none"> -encajar en la silueta -encontrar las parejas -laberinto -¿Cuántos hay? -estallar las estrellas. - Los alumnos desarrollan cada actividad con ayuda y monitoreo del docente. - El docente se asegura que los estudiantes completen sus actividades. 	30 min
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar la clase se realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? 	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
COMPENSION DE TEXTO	<ul style="list-style-type: none"> Comprende el mensaje y reconoce lo aprendido, Interpreta el contenido del mensaje escuchado 	Lista de cotejo

SESION N° 10

INFORMACION GENERAL:

1.1	I.E	: MIGUEL GRAU N°64012
1.2	AREA	: INGLES
1.3	TEMA	: THE WILD ANIMALES
1.4	GRADO/SECCION	: 6 "F"
1.5	FECHA	:
1.6	DOCENTE	: CASTILLO VASQUEZ SARA ABIGAIL LOZANO ISUIZA CARMEN ROSA

OBJETIVO:

Los estudiantes identifican los animales domésticos.

RECURSOS:

Computadora, imágenes, internet, plumón, pizarra.

SECUENCIA DIDACTICA

PASOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes. - El docente presenta imágenes, pega en la pizarra y pide participación de los alumnos. - El docente con ayuda de las imágenes descifran el título de la clase. 	10 min
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente escribe en la pizarra el título del tema a tratar. - El docente entrega a los alumnos un listado de los nombres de mascotas y lo practican. - Luego los alumnos ingresan a la plataforma virtual (software) english for Little children y desarrollan cinco actividades de la plataforma virtual (software) English for Little children. <ul style="list-style-type: none"> -encajar en la silueta - encontrar las parejas -laberinto -¿Cuántos hay? - estallar las estrellas. - Los alumnos desarrollan cada actividad con ayuda y monitoreo del docente. - El docente se asegura que los estudiantes completen sus actividades. 	30 min
SALIDA	<p>Al finalizar la clase se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? 	10 min

EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
COMPRESION DE TEXTO	Distingue las ideas principales y secundarias dentro del texto	Lista de cotejo

Anexo 11

Evidencias Fotográficas





