



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO – PROGRAMA DE MAESTRÍA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**APLICACIÓN DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LAS ALUMNAS DE SEGUNDO GRADO
DE SECUNDARIA DE LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA”- CHICLAYO.**

TESIS

**Presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la
Educación con Mención en Tecnologías de la Información e Informática
Educativa.**

AUTORA: LIC. ROSARIO DE LOS MILAGROS MEDINA CARBAJAL

ASESORA: DRA. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS

LAMBAYEQUE – PERÚ - 2018

**APLICACIÓN DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LAS ALUMNAS DE SEGUNDO
GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA”-
CHICLAYO.**

**LIC. ROSARIO MEDINA CARBAJAL
AUTORA**

**DRA. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
ASESORA**

APROBADO POR:

**Dra. Gaby Guerrero Rojas
PRESIDENTE DEL JURADO**

**Dra. Gloria Cam Carranza
SECRETARIO DEL JURADO**

**Mg. Sc. Ernesto Celi Arévalo
VOCAL DEL JURADO**

Lambayeque, Abril 2018

DEDICATORIA

**A mis padres José Luis y Queca, por
sus enseñanzas y hacer de mí una
persona perseverante para lograr mis
sueños.**

A José Wilmer por su apoyo.

**A Sebastián con amor, por darme
su tiempo para superarme y ser su guía.**

**Con Cariño, a kiara Patricia,
Rodrigo Leonardo y Mónica Patricia
por su incondicional apoyo.**

Rosario

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por darme la vida y adquirir conocimientos que me permitan desarrollar con eficacia el trabajo con mis apreciadas alumnas de la I.E. “Santa Magdalena Sofía”.

A la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, en especial a la unidad de Posgrado – Programa de Maestría en Ciencias de la Educación, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, por haberme dado la oportunidad de obtener mi meta profesional, de este modo servir a la sociedad y contribuir al logro de la escuela que queremos.

Mi más sincero reconocimiento a la Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS por sus orientaciones y sugerencias incondicionales para hacer realidad mi tesis.

Rosario

ÍNDICE

APLICACIÓN DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LAS ALUMNAS DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA”-CHICLAYO.

CONTENIDO	PÁG
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE	v
RESUMEN	ix
ABSTRAC	x
INTRODUCCIÓN	xi

CAPITULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA”

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA REALIDAD DEL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E. “S.M.S”	17
1.1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL DISTRITO DE CHICLAYO.....	17
1.1.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA I.E. “S.M.S”	18
1.2. ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.....	22
1.3. CARACTERÍSTICAS DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LA I.E. "S.M.S"	26
1.4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	27
1.4.1. POBLACIÓN Y MUESTRA	28

1.4.2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	29
1.4.3. MÉTODOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	30

CAPÍTULO II

MARCO CIENTÍFICO, TEÓRICO Y CONCEPTUAL SOBRE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.

2.1. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS	33
2.1.1. TECNOLOGÍA MULTIMEDIA	33
2.1.2. CARACTERÍSTICAS DE LA MULTIMEDIA	
2.1.3. PRINCIPIOS DEL DISEÑO DE ELEMENTOS MULTIMEDIA.....	37
2.1.4. MEDIACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE	38
2.1.5. INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE	40
2.1.6. OBJETIVOS DIDÁCTICOS A LOGRAR CON LA APLICACIÓN DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA.....	43
2.1.7. LA METODOLOGÍA EN EL USO DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA.....	44
2.1.8. LOS MEDIOS COMO AUXILIARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	46
2.1.9. LOS MEDIOS COMO AMBIENTES DE ESTUDIO.....	47
2.1.10. LOS MEDIOS COMO TÉCNICAS DE TRABAJO.....	47
2.1.11. EVALUACIÓN DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN BÁSICA.....	48
2.2.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL.....	50
2.2.2. LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.....	52
2.2.3. EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL.....	54
2.2.4. PRODUCCIÓN DE TEXTOS.....	54
2.2.5. LA FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA, ONTOLÓGICA, EPISTEMOLÓGICA Y AXIOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS.....	54
2.2.6. ANÁLISIS HISTÓRICO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS.....	55
2.2.7. LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES BASADOS EN LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE.....	57
2.2.8. LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS FUNDAMENTALES DEL IDIOMA INGLÉS.....	61
2.2.9. CAPACIDADES DEL ÁREA DE INGLÉS.....	61
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	63

CAPÍTULO III RESULTADOS Y PROPUESTAS

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	69
3.2. MODELO DE LA PROPUESTA.....	892
3.3. PROPUESTA: “PROGRAMA DE APLICACIÓN DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA”	93
CONCLUSIONES	103
RECOMENDACIONES	1040
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	1051
ANEXOS	107

RESUMEN

El presente trabajo de investigación “Aplicación de Tecnología Multimedia en la Enseñanza- Aprendizaje del Idioma Inglés en las alumnas de segundo grado de secundaria de la I.E. “Santa Magdalena Sofía”-Chiclayo”, surge debido a que los actuales contenidos y escasas estrategias didácticas mantienen una educación tradicionalista que no responde a las exigencias educativas de su realidad, no se cuenta con material didáctico interactivo para el desarrollo de las habilidades fundamentales del idioma inglés, viéndose limitadas al contexto del aula y no a soluciones verdaderamente comunicativas dentro y fuera de ella; lo cual se manifiesta en que las alumnas no logran adquirir los conocimientos más elementales del inglés, falta de confianza en sí misma y poca creatividad.

Ante esta situación problemática se plantea el objetivo de diseñar, elaborar y aplicar el Programa de aplicación Multimedia, en dichas estudiantes con la finalidad de superar el problema planteado, de una manera objetiva y a la luz de las teorías científicas, que permita el aprendizaje del idioma mediante el desarrollo de las habilidades en inglés y contrastación de la hipótesis planteada.

La propuesta considera el desarrollo de 9 sesiones aplicando la tecnología multimedia interactiva a fin que el estudiante sea competente en el uso de las cuatro macro habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir y estimulen su creatividad. La propuesta se centra en: la teoría de la adquisición de una segunda lengua de Stephen Krashen (1982) y la teoría psicopedagógica de Ausubel (2010), el constructivismo principalmente de Jean Piaget y Lev Vygotsky.

El estudio concluye que las sesiones aplicando tecnología multimedia en inglés coadyuvan en la solución del problema, convirtiéndose en una propuesta factible y real en la mejora en la enseñanza-aprendizaje del inglés.

ABSTRACT

This research project " Application of Multimedia Technology in Teaching - English Language Learners in secondary school students of the I.E. "Santa Magdalena Sofia" –Chiclayo" arises because the current contents and few teaching strategies maintain a traditionalist education that does not respond to the educational demands of their reality, there is no interactive didactic material for the development of skills, being limited to the classroom context and not to solutions truly communicative inside and outside of it; This is manifested in the fact that the students do not manage to acquire the most elementary knowledge of English that allows them to make use of their daily life, lack of confidence in themselves and little creativity.

Faced with this problematic situation, the objective of designing, elaborating and applying the Multimedia Education Program is proposed in these students in order to overcome the problem posed, in an objective manner and in light of scientific theories, which allows the language learning through the development of English skills and testing of the hypothesis.

The proposal considers the development of 9 sessions using interactive multimedia technology so that the student is competent in the use of the four-macro skills: listening, speaking, reading, writing, and stimulate their creativity, which they take as a scientific reference. The proposal focuses on the theory of the acquisition of a second language of Estephen Krashen (1982) and the psychopedagogical theory of Ausubel (2010), the constructivism mainly of Jean Piaget and Lev Vygotsky.

The study concludes that the sessions applying multimedia technology in English contribute in the solution of the problem, becoming a feasible and real proposal in the improvement in the teaching learning of English.

INTRODUCCIÓN

En el ámbito mundial se han realizado algunas investigaciones que evidencian las bondades de la aplicación de tecnología multimedia en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. En nuestro país, se ha comenzado a incursionar hace unos años atrás en la corriente mundial de apropiación y uso de la tecnología en educación, el tema ha despertado la atención de la comunidad académica nacional donde se han venido desarrollando una serie de estudios los cuales han hecho aportes que, de una u otra forma, están contribuyendo a configurar un panorama sobre la utilización de la tecnología como mediación pedagógica. Por eso, con el objeto de entender y analizar los efectos de estas nuevas herramientas didácticas la aplicación de tecnología multimedia en educación responde a una nueva concepción de la enseñanza y aprendizaje, a través de la integración de textos, imágenes, audio y sonido. Según el autor Antonio Bartolomé “Lo primordial de la multimedia es que ofrece una red de conocimientos interconectados que permite al estudiante moverse por rutas o itinerarios no secuenciales y, de este modo suscitar un aprendizaje incidental”. (Bartolomé, Sistemas Multimedias en la Educación, 2008).

La educación no se puede mostrar impasible ante este nuevo cambio que se da en la sociedad del conocimiento en base a la nueva tecnología. Por tanto, siendo consciente de los diferentes cambios y la repercusión directa en la sociedad, “Las máquinas ampliaron nuestras capacidades físicas, las TICs amplían nuestras capacidades intelectuales (potencian unas y abren nuevas posibilidades)” (Pere Marques 2000). Debemos hacer notar que es necesario buscar una unión entre el proceso enseñanza-aprendizaje y las nuevas tecnologías. Para ello han ido produciéndose una serie de evoluciones en los centros de secundaria, también han ido apareciendo nuevos recursos al alcance tanto de docentes como de los alumnos: las pizarras digitales, cañones en el aula, el uso de portátiles, etc. Todo esto hace que sea posible desarrollar una nueva idea de educación tanto online como offline, entendiendo la educación como un proceso más dinámico respecto al rol tradicional de la enseñanza.

Ahora bien, es necesario saber si todos estos métodos resultan efectivos, y si se pueden aplicar al desarrollo del aprendizaje de una lengua extranjera, es decir, conocer las actitudes de los alumnos de secundaria, cuál es su conocimiento de informática y si resulta un método motivador para la enseñanza del inglés.

La aparición de la Tecnología Multimedia ha comportado un cambio radical en la manera de gestionar la información y la comunicación. Su influencia se ha hecho notar en nuestra vida cotidiana hasta convertirse en una referencia obligada en muchas acciones diarias. La educación no se ha quedado al margen de esta evolución se han ido integrando en los planteamientos pedagógicos y didácticos de las distintas áreas y niveles educativos.

En el presente trabajo de investigación se pretende diseñar y desarrollar una propuesta para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en la Educación Secundaria con el uso de tecnología multimedia, lo que significa una experiencia innovadora en la enseñanza de una segunda lengua, siendo estos elementos de por sí motivadores y que permiten a los alumnos documentar sus propios trabajos y al docente buscar otros métodos y recursos para aplicar en clase siendo importante destacar la integración dada entre los modelos y contenidos como de los recursos humanos y tecnológicos que convergen en el proceso enseñanza-aprendizaje, privilegiando de manera enfática los aspectos lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos que ofrecen las tecnologías de información y comunicación..

En cuanto a la intervención didáctica potencia el desarrollo de funciones cognitivas superiores, estimulando la construcción de nuevos conocimientos y no la mera reproducción del mismo, también buscamos resultados positivos ya que en el campo de la atención a la diversidad dentro del aula existen estudiantes con una gran variedad de necesidades educativas, y este sistema puede considerarse más respetuoso con la diversidad del alumnado ya que cada uno trabaja a su ritmo.

El profesor constituye una pieza esencial de todo proceso de mejora cualitativa de la enseñanza, para lo cual su formación inicial en Nuevas Tecnologías resulta fundamental. De allí que haya que plantearse seriamente el tema de la formación de docentes en el uso de Tecnología Multimedia desde planteamientos pedagógicos que garanticen la verdadera integración de estas herramientas en la realidad escolar.

Sus efectos revolucionarios en las prácticas y procedimientos habituales en los contextos educativos pueden experimentarse desde el momento en el que profesores, alumnos y gestores educativos integran los servicios que ofrece la Tecnología Multimedia en sus actividades de enseñanza y aprendizaje con la intención de mejorar la información y comunicación entre todos los estamentos de la escuela (internet, intranet y web de centro), para aumentar las posibilidades de interacción didáctica más allá de las limitaciones que imponen los horarios de clase y la coincidencia en el centro docente (software educativo, tutorías virtuales, foros y comunidades virtuales, actividades colaborativas en red), para hacer entrar en el aula la actualidad y la cultura de todo el mundo (pizarra electrónica).

Por lo tanto el **problema científico** de esta investigación es que se observa en las estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E “Santa Magdalena Sofía” de Chiclayo, serias dificultades en el aprendizaje del inglés, lo cual se manifiesta en el escaso desarrollo de sus habilidades fundamentales en el área de inglés, así como escasas estrategias innovadoras en la enseñanza del inglés por parte de los maestros.

Evidenciado el problema, **el objeto de estudio** del presente trabajo de investigación es la aplicación de tecnología multimedia en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes de segundo grado de la I.E. “Santa Magdalena Sofía de Chiclayo”.

Respecto a los Objetivos, se plantea como **objetivo general**: Validar la propuesta para la enseñanza-aprendizaje del Idioma inglés a través de tecnología multimedia para el desarrollo de las habilidades fundamentales en

las alumnas de Segundo Grado de Educación Secundaria de la I.E. “Santa Magdalena Sofía”, siendo los **objetivos específicos**: El de diseñar y desarrollar una propuesta para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés con el uso de tecnología multimedia para el Segundo Grado de educación secundaria, acorde a la realidad local. Asimismo, fomentar el diseño, elaboración y aplicación de material multimedia en inglés acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes de educación secundaria. Finalmente, coadyuvar a mejorar el desarrollo de las habilidades fundamentales para el aprendizaje del idioma inglés mediante la educación asistida por tecnología multimedia.

De donde se desprende que el **campo de acción** es: Programa de aplicación de tecnología multimedia en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes de segundo grado de la I.E. “Santa Magdalena Sofía” de Chiclayo.

La **hipótesis** es: “Si aplicamos la Tecnología multimedia en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se incrementará el desarrollo de las habilidades fundamentales en las alumnas de Segundo Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Santa Magdalena Sofía”.

A partir del análisis de esta problemática y con el **propósito** de contribuir a mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se ha determinado diseñar, elaborar y aplicar un programa con aplicación de tecnología multimedia para las estudiantes de segundo grado de la I.E. “Santa Magdalena Sofía” de Chiclayo, para cuyo efecto se han realizado las siguientes tareas: evaluar el desarrollo de las habilidades fundamentales del inglés mediante un pre test, formular y ejecutar un programa de aplicación de tecnología multimedia, evaluar la influencia de un programa de con aplicación de tecnología multimedia para las estudiantes de segundo grado de la I.E. “Santa Magdalena Sofía” de Chiclayo.

Durante el proceso de la investigación se utilizaron **métodos**, tales como **el método histórico**, en la contextualización y evolución histórica de la

problemática, en el marco teórico, así como en la aplicación de las diferentes actividades de la propuesta; **el método inductivo – deductivo**, que nos ayudó a seguir una secuencia lógica en el análisis del problema, ya que partimos de hechos observables para luego arribar a conclusiones; **el método analítico**, que nos permitió analizar la realidad problemática identificando las causas que lo propiciaron, **el método abstracto**, para la interpretación de los resultados y el **método estadístico** para el procesamiento de los datos obtenidos.

Para facilitar su comprensión, el estudio se ha estructurado en tres capítulos:

El **primer capítulo** contiene el análisis de la problemática de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes de segundo grado de la I.E. “Santa Magdalena Sofía” de Chiclayo, a partir de la ubicación o contextualización del problema, el origen y evolución histórica del problema sobre la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, las características y manifestaciones de dicha problemática, asimismo la descripción de la metodología aplicada en la investigación.

El **segundo capítulo** presenta el marco científico, teórico y conceptual sobre la tecnología multimedia enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, el mismo que se ha organizado de la siguiente manera: base teórica, que contiene la teoría de la adquisición de una segunda lengua de Stephen Krashen (1982) y la teoría psicopedagógica de Ausubel (2010), el constructivismo principalmente de Jean Piaget y Lev Vygotsky, todas ellas sustentan y dan el rigor científico necesario al programa diseñado y aplicado que finalmente se consolidan en una propuesta para resolver el problema; completan este capítulo la base conceptual y la definición de términos.

El **tercer capítulo** está referido a los resultados de la investigación y la propuesta que hace la investigadora para contribuir a la solución del problema. Este capítulo contiene a la vez el análisis e interpretación de los resultados, el modelo teórico de la propuesta y la propuesta: Programa de aplicación de

tecnología multimedia para la enseñanza del inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria.

El trabajo de investigación culmina con las conclusiones en las que se presentan los hallazgos significativos del estudio, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

La Autora

CAPITULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA” DE CHICLAYO

CAPITULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA RELACIONADA CON EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA” DE CHICLAYO

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA REALIDAD DEL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL IDIOMA INGLÉS EN LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA” DE CHICLAYO

El presente trabajo de investigación pertenece al área curricular de Idioma Extranjero/originario, la misma que forma parte del plan de estudios del nivel de Educación Secundaria y éste se encuentra dentro del Diseño Curricular de Educación Básica de nuestro país. Es en esta área donde se va a llevar a cabo nuestro trabajo de investigación, en la I.E. “Santa Magdalena Sofía” que se ubica en la Avenida Salaverry N° 306, distrito de Chiclayo, provincia de Chiclayo y departamento de Lambayeque.

1.1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL DISTRITO DE CHICLAYO

La I.E. “Santa Magdalena Sofía”, se encuentra ubicada en el distrito de Chiclayo, Su extensión territorial es de 336.52 Km². Su capital, la ciudad de Chiclayo, se encuentra a 27 m.s.n.m. Limita por el norte con los distritos de Picsi, José Leonardo Ortiz y Lambayeque; por el sur con Zaña, Reque y La Victoria; por el este con Zaña; y, por el oeste con Pimentel y San José. Chiclayo en sus inicios estuvo bajo el amparo de los padres Franciscanos, lo que le valió ser reconocido como Curato, en 1593 figura como parcialidad. El distrito de Chiclayo fue creado en la época de la Independencia, como parte de la provincia de Lambayeque, hasta el 18 de abril de 1835, en que pasó a constituir la provincia de Chiclayo. Su suelo es sumamente llano, con pequeñas elevaciones como Cerropón y otras.

La población del distrito en 1981 fue de 213,095 habitantes y su densidad de 844 habitantes por km²., constituyéndose en el distrito más poblado de Chiclayo está entre las más importantes ciudades del Perú, con mucho movimiento comercial y ya con pinceladas de gran urbe moderna, sede de grandes supermercados, cadenas bancarias, almacenes, hospitales, clínicas, galerías, entre otros negocios que la han convertido en la Capital Financiera y Comercial del Norte del Perú, títulos que se suman a la Ciudad de la Amistad y Perla del Norte del Perú.

Las principales actividades económicas son la agricultura, el pilado de arroz, la artesanía, la elaboración de dulces, el comercio la ganadería, industria, agroindustria, la artesanía, y los servicios turísticos. Sus cultivos principales son el arroz, algodón, maíz, sorgo, chileno, lenteja de palo.

Tiene como atractivos turísticos el Parque principal, ubicado en pleno centro de Chiclayo, cuenta con una pileta provista de tres válvulas de agua las cuales dan origen a tres chorros de agua que forman la bandera del Perú. Alrededor de ella se encuentran centros comerciales, el RENIEC, su hermosa Catedral, el Hotel Royal, el Antiguo Cine Teatro Tropical y Colonial, así como edificios republicanos y muchos lugares donde cualquier turista o ciudadano podría disfrutar. La Catedral, su construcción es de estilo neo clásico y data de 1869 según diseño y planos de Gustavo Eiffel. El Palacio municipal, que se levanta en el ala norte del parque principal, ubicado en la calle San José 823. Edificio de elegante construcción (1919), asimismo como patrimonio cultural tenemos: La Capilla La Verónica, Basílica San Antonio, Plazuela Elías Aguirre, Biblioteca Municipal José Eufemio Lora y Lora.

1.1.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA”

La I.E. “Santa Magdalena Sofía” es una Institución creada en el distrito de Chiclayo, tiene como finalidad desarrollar programas educativos que preparen a los educandos, haciéndolos independientes,

productivos y felices en un trabajo de equipo que involucre a sus familias y profesionales formados en la atención de estas personas.

VISIÓN: La Institución Educativa “Santa Magdalena Sofía” de Chiclayo al 2021 será líder y referente regional formando estudiantes competitivas y con una cultura ambiental en una convivencia democrática, promoviendo una cultura emprendedora que garantice una sólida formación integral.

MISIÓN: Somos una Institución Educativa Emblemática de la Región Lambayeque que forma personas competitivas que brinda un servicio educativo de calidad basado en la práctica de valores, con autonomía, formando una estudiante con capacidad crítica, reflexiva, creativa, científica, humanística, investigadora y emprendedora con responsabilidad social y ecológica.

Contamos con Directivos y Docentes comprometidos y capacitados, acorde con el avance científico y tecnológico, aplicando propuestas pedagógicas actualizadas.

La I.E “Santa Magdalena Sofía” fue creada el 13 de junio de 1957 como Instituto Nacional de Comercio N° 34 por Resolución Ministerial N° 8406, durante el gobierno de don Manuel Prado Ugarteche, su misión estuvo encaminada a la formación técnica. Al nacionalizarse el Instituto de Comercio se hallaba ubicado en la calle Juan Cuglievan N° 640 y se inició con 229 alumnas distribuidas en seis secciones. Su primera Directora fue la Sra. Rebeca Sarmiento de Baca. Desde entonces por las aulas de nuestra Institución han recorrido 59 promociones de alumnas que son portadoras de la digna formación que se les brindó.

En el año de 1982, cambia de Instituto Nacional de Comercio a Colegio Nacional "Santa Magdalena Sofía" ocupando para entonces su actual local sito en la Av. Salaverry N° 306. Por resolución Ministerial 0372-83-ED nuestro plantel ofrece los servicios educativos en el nivel secundario de menores y adultos con las variantes de Ciencias y Humanidades y

Comercial en las especialidades de Contabilidad, Administración y Secretariado, funcionando así como un colegio de educación Técnica.

A Partir del año 2010 con Resolución Directoral Regional Sectorial N° 1261-2010-GR.LAMB/DREL, se oferta tres especialidades en el área de Educación para el Trabajo: Servicios Administrativos, Contabilidad comercial y Gestión Y Promoción Turística, obteniendo las estudiantes un diploma al terminar el quinto grado de secundaria.

El equipo directivo y docente lo conforman 110 profesionales, en su mayoría posee estudios de Segunda Especialidad, Maestrías y Doctorado y otras Carreras Profesionales tales como Contadores, Abogados, Economistas etc. Su población estudiantil de 2,100 estudiantes proviene de las zonas periféricas de la provincia de Chiclayo, lo que dificulta que la I.E cuente con los recursos económicos necesarios para la atención de sus necesidades. La mayoría de nuestras estudiantes proceden de familias disfuncionales lo que acarrea muchos problemas conductuales, de aprendizaje y otros.

En cuanto a la infraestructura, algunos pabellones tienen una antigüedad de más de 40 años aproximadamente, aún existe un pabellón antiguo de material de adobe el mismo que necesita una urgente demolición, sin embargo, funcionan 35 aulas, un ambiente de AIP y CRT, con 23 computadoras y 105 computadoras XO, otro ambiente para informática con 24 computadoras, un laboratorio de CTA, 01 oficina para Dirección, 02 oficinas para subdirección y 02 para TOE, 01 ambiente para psicología, 02 ambientes para administración, 02 baterías de baño, para estudiantes, 03 patios para la práctica del vóley y basketball, un comedor, además cuenta con servicios básicos de agua, luz, desagüe, teléfonos, cable e internet.

Los padres de familia, en su mayoría son de condición económica baja, tienen estudios sólo de primaria o secundaria incompleta. En un menor porcentaje tienen estudios superiores. Ellos tratan de obtener sus

ingresos económicos desarrollando trabajos eventuales, lo cual evidencia un desinterés e insuficiente preparación para el acompañamiento en los aprendizajes de sus hijas, brindando un mínimo apoyo a la labor educativa.

Los docentes que laboran en la I.E. “Santa Magdalena Sofía“, no consideran la aplicación de tecnología multimedia en la enseñanza aprendizaje como una alternativa para la adquisición de las habilidades del idioma inglés. Los estudiantes de colegios nacionales en el transcurso de su Educación Secundaria llevan por cinco años el área de inglés, pero la característica en estos centros educativos, en particular “Santa Magdalena Sofía“, es que las alumnas no logran adquirir los conocimientos más elementales. En el sitio objeto de práctica, se evidencian falencias como la falta de personal idóneo para la enseñanza del inglés, no se cuenta con el material didáctico adecuado para el desarrollo de las actividades, ni tampoco se le da la debida importancia al aprendizaje de una segunda lengua, sumándole a esto que la metodología utilizada es muy tradicionalista a pesar que el aprendizaje del inglés se ha constituido en una auténtica necesidad justificada por razones de tipo laboral, profesional, cultural, de ocio o de intercambio de información o conocimiento, siendo una aspiración de un amplio sector de nuestra sociedad.

Los docentes fijan la base del aprendizaje del estudiante en el contenido de una lección , sin poner en práctica el proceso de interacción que establecen los alumnos para el desarrollo de las habilidades, viéndose limitadas al contexto del aula y no a soluciones verdaderamente comunicativas dentro y fuera de ella.

La Institución Educativa no cuenta con los recursos económicos necesarios, sumado al limitado material y recursos educativos así como la falta de una política de capacitación docente a nivel institucional y de las instancias correspondientes no hace posible una educación de calidad.

Esta realidad hace que la I.E. “Santa Magdalena Sofía” sea fuertemente influenciado por factores que limitan el rendimiento académico, la convivencia y la predisposición para el aprendizaje.

En esta Institución educativa se evidenció que las estudiantes del nivel Secundario presentan dificultades para comunicarse en inglés, por la escasa aplicación de tecnología multimedia, lo que conlleva a la investigadora a diseñar y aplicar un Programa Educativo Multimedia Interactivo (PEMI) para el desarrollo de este proceso.

1.2. ORIGEN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y SU APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

A través de la búsqueda de referentes que tengan relación con el campo de interés del proyecto de investigación se han encontrado algunos trabajos de grado que son construcciones previas que dan cuenta de los campos en los cuales se fundamenta este proyecto: Pedagogías alternativas e innovadoras en la categoría de Didácticas

A nivel mundial

- ❖ **En España**, Hita Barrenechea, Germán del Instituto Cervantes, Madrid, en su trabajo denominado “La enseñanza comunicativa de idiomas en internet. Características de los materiales y propuesta didáctica”. Memoria de Master de la Universidad Antonio de Nebrija, 1998, señala: Que, el hipertexto y la capacidad de integración de los multimedia, nos permiten acceder a múltiple información en muy diferentes formatos. Por lo tanto, podemos aprovecharlos para presentar nuestros contenidos en la clase de lenguas. La aparición de los equipos multimedia en la década de los 80 supuso el desarrollo de métodos de enseñanza de idiomas que incorporaban los avances técnicos, pero reconocimos que existía un acuerdo entre los autores en cuanto a que dichos métodos no habían incorporado las últimas tendencias de la enseñanza de idiomas, en concreto, los presupuestos del enfoque comunicativo.

Es evidente la influencia de las Nuevas Tecnologías en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras. Está claro que tenemos a nuestra disposición unas herramientas que pueden apoyar nuestra labor profesional y que tenemos que empezar a utilizar. Una de sus más novedosas aplicaciones es la posibilidad de publicar y difundir materiales didácticos, así como trabajar con ellos. De hecho, la red está llena de propuestas didácticas de diversa índole; desde las realizadas por profesores a título individual hasta cursos *on line* organizados por escuelas e instituciones.

Afirma, que con cierto conocimiento técnico, un profesor puede crear actividades para la enseñanza de lenguas a distancia, siendo necesario que los docentes se familiaricen con las nuevas tecnologías a su disposición y con la seguridad que si sigue el ritmo actual de desarrollo técnico, dentro de unos años tendremos recursos mucho más accesibles y manejables para conseguir el fin.

El autor indica que el desarrollo experimentado en los sistemas de comunicación en la última década, nos permite la creación de materiales comunicativos, al incorporar a nuestras actividades las herramientas de comunicación de internet. Se nos abre un campo de experimentación para la didáctica de las lenguas a distancia.

A nivel de América Latina

- ❖ **En Venezuela**, también podemos mencionar el trabajo de investigación: “Idiomas Extranjeros y Nuevas Tecnologías. El Proceso de Enseñanza/Aprendizaje de lo Escrito Asistido por Computadora en Francés como Lengua Extranjera” de: Boroní de Sánchez Vega, Michele.(Caracas, Venezuela) Este trabajo plantea la problemática general en cuanto a los enfoques usualmente adoptados para determinar el rol de la computadora y para evaluar los programas didácticos utilizados, al mismo tiempo que saca a relucir las limitaciones de dichos enfoques y pone de relieve la necesidad de precisar parámetros de evaluación y elaboración de los programas didácticos, que estén sustentados teóricamente por los aportes de los

campos del saber relevantes. Se concluye que la computadora puede ser una herramienta muy beneficiosa para la enseñanza/aprendizaje de un idioma extranjero escrito, a condición que se utilice un software que cumpla con ciertos requisitos de flexibilidad y accesibilidad al usuario precisados en este estudio.

- ❖ Respecto al tema de Tecnología Multimedia y su Aplicación a la Enseñanza-Aprendizaje del Idioma Inglés, fue presentado un trabajo en la Universidad de Los Andes, Venezuela, titulado: “La enseñanza del inglés. Su proyección en la formación docente. El caso de la carrera de educación mención inglés en la U.L.A. Táchira”, de Guerrero Cárdenas, Enrique Venezuela. Junio 2002 La recomendación que aportan en esta investigación está dirigida a los docentes y alumnos, es que rompan con los antiguos esquemas y sin ningún temor se introduzcan en el maravilloso mundo virtual que poseen las Nuevas Tecnologías donde se podrá obtener información acerca de diferentes tópicos y variedad de información que enriquecerá con gran magnitud el proceso de enseñanza y aprendizaje en la aprehensión de una segunda lengua como el Inglés.

Su aporte, está referido a que no se puede afirmar que exista un enfoque único que solucione los problemas del profesor de inglés, pero si una serie de habilidades y técnicas que facilitan el proceso de aprendizaje y enseñanza del idioma. La selección de las técnicas idóneas para cubrir con las necesidades de sus alumnos dependerá del docente. En sus manos estará decidir lo que le es útil de cada enfoque para lograr que sus alumnos consigan un aprendizaje realmente práctico para su vida diaria. En otras palabras, el docente se enfrenta con las barreras psicológicas que todos tenemos a la hora de aprender otro idioma; por ello la importancia que el profesor desarrolle una buena didáctica del Inglés, más que vaciar contenido, ya que permite que el alumno aprenda a comunicarse en vez de cumplir con reglas gramaticales.

- ❖ **En Colombia**, se desarrolló el trabajo de grado denominado: Propuesta pedagógica para facilitar el proceso de aprendizaje del inglés a través de didácticas y recursos TIC con los estudiantes del 5º grado de la Institución Educativa Departamental Buscavida sede el Porvenir del Municipio de Guataquí - Cundinamarca. Cuyos autores son: Jorge Enrique Cerón Tafur, Gustavo Molina Rodriguez, Melba Varón García Esta propuesta pedagógica fue desarrollada con el fin diseñar una herramienta tecnológica como es la web interactiva que facilite el aprendizaje del inglés con los estudiantes del 5º grado de una manera dinámica, lúdica y activa.

A nivel Nacional

En Perú. A nivel universitario se presenta la tesis denominada: Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM-Lima. La autora es Carmen Fiorella Vega Bernal. Con la presente investigación se logró determinar de qué manera influye los medios auxiliares, recursos y medios didácticos tecnológicos como ámbito de estudio del alumno en la enseñanza–aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la facultad de educación, los resultados evidencian que entre las Tics y la enseñanza aprendizaje del idioma inglés existe una correlación positiva de acuerdo al coeficiente de Pearson.

Antecedentes Locales

A nivel local, no se han implementado propuestas que orienten estos procesos de aprendizaje de la segunda lengua, con la utilización de las Tecnologías multimedia.

CONCLUSIONES DE LOS ANTECEDENTES:

Cuando hablamos de enseñar inglés a los estudiantes, especialmente de escuelas públicas a partir de educación secundaria, no se trata solo de llevar vocabulario, y de repetición o memorización, debemos tener en cuenta que podemos llegar a los estudiantes por medio de la música, el juego, el diálogo, etc. Para lograr que el aprendizaje sea más significativo, cuenta mucho la

creatividad el docente, se puede recrear el vocabulario por medio de imágenes, por juegos realizados por los mismos alumnos, etc. Utilizando recursos multimediales. Es importante que los docentes piensen en ellos como personas que aprenden de una manera activa que usan sus conocimientos y las experiencias previas para entender el mundo a medida que aprenden.

1.3. CARACTERÍSTICAS DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA”

En la I.E. “Santa Magdalena Sofía” de Chiclayo, la situación es igual a la problemática mundial, latinoamericana, nacional y regional. Se observa que los estudiantes poseen un escaso desarrollo de las habilidades fundamentales en el área de inglés por la falta de programas con la aplicación de tecnologías multimedia, en las instituciones educativas estatales, debido a un deficiente perfeccionamiento tecnológico a nivel docente, a los actuales contenidos y escasas estrategias didácticas, manteniéndose una educación tradicionalista que no responde a las exigencias educativas de su realidad.

La investigadora ha hecho un diagnóstico de la situación real, seguido de unas consideraciones generales a fin de vislumbrar los problemas puntuales y con qué criterios podemos centrar nuestro accionar educativo para el desarrollo de las habilidades fundamentales en el área de inglés. Resulta clara la urgencia de diseñar, elaborar y aplicar tecnologías multimedia, lo que significa una experiencia innovadora en la enseñanza de una segunda lengua, siendo estos elementos de por sí motivadores y que permiten a los alumnos documentar sus propios trabajos y al docente buscar otros métodos y recursos para aplicar en clase siendo importante destacar la integración dada entre los modelos y contenidos como de los recursos humanos y tecnológicos que convergen en el proceso enseñanza-aprendizaje, privilegiando de manera enfática los aspectos lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos que ofrecen las tecnologías de información y comunicación.

1.4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación, experimental, parte de una situación problemática, en nuestro caso viene a ser la enseñanza-aprendizaje del inglés en los alumnos de educación secundaria. La investigación se enmarca en un nivel explicativo porque se explica la influencia del uso de la tecnología multimedia que es la variable independiente y la enseñanza-aprendizaje del inglés que viene a ser la variable dependiente, por ser estudios causa-efecto requieren control.

Será desarrollada en base a dos grupos específicos que sirvan para realizar la contrastación de los resultados en la presente investigación, correspondiendo a la sección de 2º “D” el grupo con el cual se trabajará aplicando la tecnología multimedia en la clase de inglés y a la sección de 2º “C”, la sección con la cual se trabajará sin aplicar dicha tecnología.

El pre test se aplicó a las 24 estudiantes que constituyen la población de estudio 2º C y a 25 estudiantes de 2º D, y se aplicó el día 20 de marzo del 2017. Después de aplicar la variable independiente, es decir la tecnología multimedia, se aplicó el post test el día 30 de noviembre del 2017 cuyo diagrama es el siguiente:

GRUPO	PRUEBA	VARIABLE	PRUEBA
GE	O ₁	X	O ₃
GC	O ₂	--	O ₄

Dónde:

GE : Grupo experimental

GC : Grupo de control

O₁ : Pre-prueba (Grupo experimental)

O₂ : Pre prueba (Grupo de control)

X : Tratamiento experimental

O₃ :Post-prueba (Grupo experimental)

O₄ :Post- prueba (Grupo de control)

1.4.1. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población afectada por el problema, corresponde al número total de alumnas de Segundo Grado de la Institución Educativa “Santa Magdalena Sofía” 370 estudiantes, distribuidas en 14 secciones. La muestra de estudio constituyen los 49 estudiantes distribuidos en dos grupos muestrales: 24 estudiantes para el Grupo Control (GC) sección "C" y 25 estudiantes para el Grupo Experimental (GE) sección "D". Cabe destacar que el grupo experimental y de control tienen las mismas características, en lo que respecta a sus edades que oscilan entre 13 y 14 años, se trata de mujeres en ambas secciones, siendo estudiantes del cercado de Chiclayo, de baja condición económica, de familias disfuncionales, con un rendimiento académico regular en ambas secciones y se presentan diferentes estilos de aprendizaje, tanto en la sección “C” y “D” del Segundo Grado de secundaria. Asimismo, ambos grupos siguen la misma programación curricular tanto a nivel de programación anual, de unidad y sesiones de aprendizaje, siendo la diferencia en lo que respecta a la aplicación de recursos multimedia en la sección “D”, grupo experimental.

SECCIONES	N° DE ALUMNAS
C	24
D	25
TOTAL DE SECCIONES: 2	TOTAL DE ALUMNOS: 49

Las variables de estudio que se consideraron para este trabajo fueron:

Variable Independiente: Tecnología Multimedia

Variable Dependiente: Enseñanza- Aprendizaje del idioma inglés

1.4.2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron para este trabajo de investigación fueron:

- Se utilizó la técnica de Fichaje, para extraer información de las diferentes fuentes bibliográficas y dentro de ellas tenemos libros, documentos especializados, etc.
- Se aplicó el pre-test a las estudiantes el día 20 de marzo del 2017 cuyos resultados permitieron elaborar la propuesta.
- Se aplicó el post test a los estudiantes del grupo experimental y de control el día 30 de noviembre del 2017, cumpliéndose los objetivos trazados, así como la validación de la hipótesis.
- Para la recolección de datos se ha realizado un análisis en la operacionalización de las variables, resultando la utilización de las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnica	Instrumento	Grupo Aplicado	Objetivo
Observación	Lista de Cotejo	Experimental y Control	Obtener datos mediante (pre test) y el resultado final (post test) del aprendizaje de inglés (expresión y comprensión oral).
Evaluación pedagógica	Prueba pedagógica	Experimental y Control	Obtener datos mediante (pre test) y el resultado final (post test) del aprendizaje de inglés (comprensión

			y producción de textos.
Experimentación	Plan de experimentación	Experimental	Determinar la influencia del uso de la tecnología multimedia.

1.4.3. MÉTODOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Estos métodos fueron:

- a) El método Inductivo – Deductivo que nos ayudó a seguir una secuencia lógica en el análisis del problema, ya que partimos de hechos observables para luego arribar a conclusiones.
- b) El método Analítico, que nos permitió analizar la realidad problemática identificando las causas que lo propiciaron.
- c) El método Histórico, en la contextualización y evolución histórica de la problemática, en el marco teórico, así como en la aplicación de las diferentes actividades de la Propuesta.
- d) El método Abstracto, para la interpretación de los resultados.
- e) El método Estadístico para el procesamiento de los datos obtenidos.
- f) Método de Modelación, mediante el cual se creó y elaboró el modelo teórico de la propuesta, mediante abstracciones con vistas a explicar la realidad problema.
- g) La Observación, que se utilizó en diferentes momentos de la investigación y en su etapa inicial, para la formulación del problema y en el diseño de la investigación.
- h) El método de la presente investigación es el método experimental debido a que se puede manipular intencionalmente la variable independiente (tecnología multimedia) para observar y medir las consecuencias que produce sobre la variable dependiente (enseñanza-

aprendizaje del inglés) dentro de una situación educacional susceptible de manipulación, comparación y medición.

CAPITULO II

MARCO CIENTÍFICO, TEÓRICO Y CONCEPTUAL SOBRE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL INGLÉS

CAPITULO II

MARCO CIENTÍFICO, TEÓRICO Y CONCEPTUAL SOBRE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL INGLÉS

2.1. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

2.1.1. Tecnología multimedia

La innovación curricular del más reciente programa de educación secundaria pretende desarrollar en el alumno un conjunto de competencias para la vida a través del logro de ciertos estándares en habilidades digitales e inglés como segunda lengua que fomenten en el alumno la creatividad, el pensamiento crítico, la habilidad en la solución de problemas y las habilidades comunicativas frente a los retos de esta sociedad globalizada.

Para alcanzar este objetivo se hace uso de materiales educativos digitales en línea que pueden ser utilizados en el aula, en casa o en cualquier lugar que cuente con una conexión a internet. La integración de estos recursos apoyará a los procesos de enseñanza y de aprendizaje gracias a su característica de interactividad, al favorecer la interacción entre alumnos, maestros y medios. Es necesario estudiar la manera en que la tecnología multimedia puede ser utilizada para mejorar el proceso educativo. Para ello deben conocerse las características de este tipo de recursos, su definición, su función como mediadores del aprendizaje y las implicaciones de su integración en el aula.

2.2.2. Características de la multimedia.

Con el auge de las tecnologías y el incremento en el número y uso de contenidos multimedia, se ha tendido a comprender el término multimedia dentro del contexto en que se utiliza sin conocer realmente en qué consiste su definición o cuáles son sus características, entre ellas, sus posibilidades y limitaciones. Este tipo de fenómeno viene representando algo como lo que ocurriría en la enseñanza y aprendizaje de una lengua en un enfoque comunicativo-natural, donde al desconocer el significado de una palabra, ésta

en lugar de traducirse, debe ser comprendida dentro del contexto en el que se ha utilizado. Lo anterior no significa que la comprensión de términos o palabras en contexto sea inadecuado, solo pretende dar a entender que en el caso de la multimedia, el comprender los elementos que componen su definición y sus características, probablemente aumentará el nivel de eficacia de los recursos basados en multimedia como mediación en la situación en que ésta sea utilizada.

Múltiples definiciones han sido acuñadas para describir el término multimedia. En comparación con la definición de otros términos que tienden a variar en gran medida de autor a autor, el término multimedia es definido considerando, en general, los mismos elementos, independientemente del autor que las conceptualiza. Mayer (2005) define la multimedia como la combinación de palabras ya sean de manera hablada o textual, e imágenes, pudiendo ser éstas, fotos, animaciones o videos. De una manera similar, Moreno (2010) desde un enfoque pedagógico la define como la integración de diversos medios como texto, imágenes, audio, video y animaciones, además del reconocimiento de voz para un aprendizaje efectivo y autónomo al tener el alumno el control y trabajar a su propio ritmo. En una misma dirección, la Secretaría de Educación Pública de España, también define la multimedia como la articulación sincronizada de elementos visuales, verbales y sonoros que constituyen experiencias a través de las cuales el alumno es capaz de construir un aprendizaje.

Por su parte, Eysink, de Jong, Berthold, Kolloff, Opfermann y Wouters (2009) definen la multimedia como la posibilidad de acceder a la información a través de diversos códigos como el verbal y el pictórico que pueden dirigirse a las características sensoriales, como la auditiva y la visual. SEG Research (2008) la define como la entrega de contenido a través de información visual y auditiva presentando como un elemento clave el uso que en el contexto educativo, el alumno le atribuye para la construcción de conocimiento. De una manera más simple, Kozma (1991) comenta que desde hace tiempo la

multimedia ha significado el uso combinado de medios como audios y video de manera coordinada.

Al analizar las definiciones presentadas, puede notarse que cada una de ellas confluye en la integración de diversos medios como texto, audio, video, imágenes y animaciones cuyo valor pedagógico- didáctico recae en la creación de ambientes de aprendizaje donde el alumno, como centro del proceso educativo tiene el control de su aprendizaje, lo que posibilita la construcción de conocimiento y el aprendizaje significativo.

Las definiciones anteriores permiten inferir algunas de las características de este tipo de recurso. Primeramente se identifica la disposición de texto, audio, video, imágenes, animaciones en un mismo recurso, generando la posibilidad de lograr un aprendizaje a partir de ellos gracias a las facilidades para llegar a diversos canales para el procesamiento e interpretación de la información, principalmente el auditivo y el visual.

SEG Research (2008) divide las características de los recursos multimedia en tres categorías: Características del contenido multimedia, características de entrega multimedia y características del contexto multimedia. Con base en esta clasificación basada en los principios del diseño de los elementos multimedia y en el modelo de procesamiento de la información de Mayer (2005), a continuación se presentan las características de la multimedia de acuerdo con varios autores (Cabero y Duarte, 1999; Deimann y Keller, 2006; Kozma, 1991), en ellas se presentan también sus principales posibilidades y limitaciones.

Características del contenido multimedia. La primera categoría representa las características propias del contenido del recurso multimedia en el uso combinado de imágenes y palabras para evitar el empleo de textos planos o lineales dentro del contenido que deberá ser claro y conciso. Una de las principales limitantes en torno a esta categoría multimedia es que algunos programas basados en multimedia se centran en el diseño del recurso, sacrificando los principios pedagógicos y de contenido.

Características de entrega multimedia. La segunda categoría se refiere a la entrega del contenido multimedia en el que resalta el valor de la

interactividad, reduciendo la mecanicidad en el aprendizaje y facilitando la posibilidad de invitar al alumno a comprometerse con el recurso para alcanzar una mayor efectividad mediante la entrega de un mismo contenido a través de diferentes sistemas simbólicos y que pueden ser accesibles para varios usuarios (Cabero y Duarte, 1999). Aunque como se mencionó, la interactividad, como característica de la multimedia reduce la mecanicidad del aprendizaje y lo facilita a través de constructos con significado, aún algunos programas pueden estar diseñados de manera tal que se pierde cierto grado de interactividad y el alumno vuelve a ser un espectador pasivo en un ambiente lineal, siendo esto una gran amenaza. Y si no pasivo, sí uno menos comprometido.

Características del contexto multimedia. La última categoría, comprende aspectos del contexto multimedia, en el que la efectividad de los recursos se basa en la activación de los conocimientos previos, aptitudes y actitudes del alumno como usuario, anterior a la presentación del contenido multimedia y a la aplicación del aprendizaje adquirido con una respectiva evaluación.

Aún ante el auge de las tecnologías y el internet, es posible que las instituciones educativas y los agentes educativos como pueden ser los directores, docentes, padres de familia y los mismos alumnos no estén preparados para asumir los cambios que conlleva la integración del uso de recursos en el aula, situación que comprende una limitante más. Como se puede observar, una de las características clave de la multimedia es su interactividad. La interactividad se refleja en la relación que existe entre el alumno y el maestro y entre éstos y los recursos educativos que abarcan contenidos y medios.

El cúmulo de posibilidades que se le atribuyen a los recursos multimedia e incluso sus limitaciones y demás características no debe recaer exclusivamente en el recurso como un todo. Es necesario considerar la diversidad de factores que intervienen desde su diseño instruccional o pedagógico-didáctico hasta el tecnológico y el de implementación en tanto a

las características del usuario, su contexto y la interacción entre todos los factores mencionados (Cabero y Duarte, 1999).

2.1.4. Principios del diseño de elementos multimedia.

Dentro de la literatura encontrada, numerosos estudios sobre referentes multimedia (Clark y Feldon, 2005; Erdemir, 2008; Mayer, 2002; Mayer, 2005; Mayer y Moreno, 1998; Soto y Chacón, 2008; Tabbers, Martens y van Merriënboer, 2004) manejan la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia de Mayer (2005) como fundamento de sus estudios. Aunque centrada en el diseño de elementos multimedia, esta teoría provee datos de importancia en relación con el aprendizaje mediado por este tipo de recursos.

Sin el propósito de profundizar en la teoría, a continuación se presentan los principios básicos del diseño de elementos multimedia que las investigaciones en el campo parecen adoptar como algún tipo de paradigma y que para propósitos de esta investigación nos proporcionan referentes para la observancia de la efectividad de la tecnología multimedia como mediadora en el proceso educativo. Estos principios definen la categorización de las características de los recursos multimedia antes mencionadas.

El principio multimedia. Este principio indica que es mejor si la información se presenta combinando palabras e imágenes que solamente presentándola con palabras. Este criterio se fundamenta en el hecho que el presentar los recursos de manera combinada, además de ser parte de las características básicas de un recurso multimedia, facilita las representaciones mentales basadas en dos sistemas simbólicos como lo son el visual y el auditivo.

Mayer (2005) presenta dos puntos de vista, el del sentido común y el de la teoría cognitiva. El mismo autor menciona que existe una disyuntiva al considerar que la presentación de los dos medios a la vez en relación a un mismo contenido puede ser redundante desde el punto de vista del sentido común; y por otro lado se piensa, desde el punto de vista de la teoría cognitiva, que esta situación aumenta o mejora la apropiación del contenido.

El principio de modalidad. Este principio asume que debe evitarse la sobre estimulación de cualquiera de los canales, auditivo o visual al presentar el contenido a través de texto escrito y animación o a través de la narración y

animación, siendo esta última opción la que más facilita el aprendizaje, desde el punto de vista de la teoría cognitiva.

El principio de redundancia. Este principio se fundamenta en la idea de la presentación de un mismo contenido en dos modalidades distintas, aunque redundante como se menciona en el principio multimedia, esto hace posible que el alumno elija el formato que mejor le acomode a su estilo de aprendizaje. Probablemente esta situación pueda comprometer el principio de modalidad y causar el efecto de atención dividida (Mayer, 2005).

El principio de señalización. Este principio se basa en la incorporación de señales que sirvan de apoyo para el reconocimiento y atención a las ideas principales dentro del contenido, pudiendo ser éstas la modulación de voz para hacer énfasis, la introducción de palabras que denoten jerarquía, etc.

El principio de contigüidad espacial y temporal. Este principio abarca la posibilidad de presentar las palabras e imágenes de manera simultánea en lugar de presentarlas a manera de sucesión; es decir, en primer lugar presentar las palabras y hasta terminar presentar las imágenes. Lo anterior, de acuerdo con el punto de vista del sentido común, representaría una doble cantidad de tiempo y esfuerzo utilizado al interactuar con palabras e imágenes de manera sucesiva; sin embargo, de acuerdo con la teoría cognitiva esta situación promueve la construcción de representaciones mentales entre palabras e imágenes promoviendo un mejor entendimiento. Un ejemplo de ello puede ser la estrategia imagen-texto en el proceso de pre lecto-escritura en el nivel preescolar, en la que se presenta una imagen seguida del nombre escrito de la misma, sea en formato digital o no.

El principio de coherencia. Este principio se refiere a la posibilidad de añadir material multimedia que vaya de acuerdo con los intereses y necesidades de los estudiantes pero que además se encuentren en profunda relación y tenga

una razón formativa de ser; de otra manera es recomendable mejor evitar la integración de otros medios.

El principio de personalización. Este principio se basa en la posibilidad de presentar el contenido de una manera menos formal, a manera de conversación que haga sentir más cómodos a los alumnos.

El principio de interactividad. Este principio se basa en la posibilidad de permitir cierto grado de control al alumno para que éste avance a su propio ritmo. Este principio, si se recuerda, conforma una de las características de mayor importancia en el diseño e implementación de materiales multimedia.

2.1.5. Mediación de la tecnología multimedia en el aprendizaje. El término mediación surge en el marco de las aportaciones de Lev S. Vygotski dentro del paradigma sociocultural y se refiere a la intervención de artefactos, instrumentos o herramientas para facilitar la interacción entre el sujeto y el objeto. Para Vygotski, la naturaleza del aprendizaje es meramente social, producto de la interacción y la mediación de herramientas o instrumentos culturales (Fernández, 2009; Lacasa, 2002; Sacristán, 2006).

Para este efecto, Vygotski desarrolla el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) del cual depende en gran medida el desarrollo de los procesos psicológicos superiores como el pensamiento, la atención y la memoria y en consecuencia, la capacidad cognitiva. La ZDP se refiere a la capacidad de resolución de un problema con apoyo de un adulto o de un par más capaz. En esta línea, Turuk (2008), en relación también con las ideas de Vygotski, afirma que la mediación se refiere al impacto que tienen algunas personas en el aprendizaje de los alumnos al ser partícipes de las experiencias que se les presentan, siendo estas personas, los adultos o pares más capaces o con mayor experiencia. En convergencia con el paradigma sociocultural, en el caso de la Tecnología multimedia, en especial de los dispositivos que la conforman y que funcionan como herramientas de acuerdo al concepto de mediación, Sacristán (2006) sugiere que es necesario dejar de ver estos recursos únicamente como herramientas físicas e introducirlas también como instrumentos semióticos. Si estos instrumentos son mediadores de las acciones, como refiere Lacasa (2002), la tecnología es una herramienta, física

y semiótica, que media el aprendizaje de los alumnos, únicamente si su proceso mediador es adecuadamente dirigido por el docente.

Así como el alumno es el centro del proceso educativo, el maestro es un agente elemental que debe adoptar un rol de mediador en el diseño de las situaciones de aprendizaje motivando al alumno y así generando un ambiente de aprendizaje que promueva la autonomía, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

Para que la tecnología cumpla con su función de mediación en el aprendizaje, es necesario hacer una selección adecuada de los recursos tecnológicos, considerando, de acuerdo a Heredia y Romero (2007), desarrollar un enfoque centrado en la persona, conociendo el contexto en que se desarrolla el alumno y su nivel actual de desarrollo, sus estilos y ritmos de aprendizaje, etc., para el adecuado diseño y/o selección de estrategias didácticas mediadas por la tecnología multimedia basadas en la inclusión educativa y digital. La tecnología es un elemento mediador de los procesos de aprendizaje, nunca el centro de la práctica educativa. La mediación de la tecnología en el aula se ve determinada por la pericia del docente en el diseño o selección de las estrategias pedagógico-didácticas que implementará en base a las particularidades de cada alumno, a la percepción que los agentes educativos tengan de su uso en el aula y de la selección del recurso en base a los factores mencionados en el anterior párrafo. En este aspecto, Sacristán (2006) se muestra preocupado ante el establecimiento que en ocasiones se le da a las TICs como fin último de la enseñanza. Con fundamento en el paradigma sociocultural, del cual se desprenden los conceptos como la mediación, las herramientas, los signos y símbolos y la ZDP, el uso de la tecnología facilitará como menciona Ormrod (2005) el que el alumno comparta sus experiencias, para que en conjunto con otros, reestructure su conocimiento, interiorizando, reacomodando y construyendo nuevos conocimientos sobre sus estructuras cognitivas preexistentes determinadas por el contexto, experiencias y conocimientos previos. La idea anterior la confirma López (2010) cuando menciona que a través del uso de las TICs como herramientas de mediación, se favorece el aprendizaje significativo dentro del contexto social en que se

desenvuelve el alumno al compartir experiencias a través de la interacción y participación colaborativa.

El uso de estos recursos o medios debe promover situaciones de apoyo hacia el alumno, sirviendo única y exclusivamente como mediadores tecnológicos del aprendizaje.

2.1.6. Integración de tecnología en ambientes de aprendizaje. Es derecho de todo alumno el recibir una enseñanza innovadora y calidad. La integración de la tecnología multimedia como medio innovador permite enriquecer el proceso educativo, manteniendo la comunicación entre el alumno y el docente pero además favoreciendo la interacción alumno-alumnos y alumno-medios. La integración de la tecnología multimedia en el aula se ha venido convirtiendo en una práctica cada vez más llevada a cabo ante las crecientes demandas de una sociedad en constante crecimiento y desarrollo frente a la necesidad de acceder a más saberes y oportunidades de desarrollo en los diversos ámbitos de la vida del individuo.

Los ambientes de aprendizaje son espacios que favorecen el aprendizaje y aunque por lo general están constituidos por las aulas, la escuela y el hogar también conforman parte de ellos, más hoy en día que gracias a las TICs es posible favorecer el aprendizaje en casi cualquier lugar.

En el ámbito del desarrollo de las habilidades digitales que se han venido revisando, es indispensable contar con ciertos requerimientos como el equipo tecnológico y la conectividad a internet y a partir de ambos, otros de tipo didáctico además del material tradicional como los libros de texto.

Curricularmente, la integración de la tecnología en el aula sería de mayor provecho si se seleccionaran los recursos atendiendo al propósito y tipo de actividad de aprendizaje, así como su organización; es decir, si se tiene claridad sobre aquello que se pretende alcanzar para seleccionar o diseñar el medio tecnológico más adecuado para ello. No se olvide que los recursos son únicamente mediadores en la construcción del aprendizaje y que éstos dependen asimismo de otros factores como las estrategias didácticas, la

condición inicial del alumno, los conocimientos previos, el interés, la motivación, etc.

Si el diseño o rediseño de la situación didáctica para permitir la inserción de estas tecnologías en el aula es adecuado, entonces se promoverán prácticas situadas de aprendizaje al responder a necesidades particulares y reales del alumnado en un contexto sociocultural. Aunque de alguna manera estas prácticas situadas o habilidades descontextualizadas se ven determinadas por la percepción que el docente e incluso los alumnos, tengan del uso de la tecnología en el aula y de las estrategias pedagógico didácticas que el docente diseñe o seleccione en su rol de facilitador del aprendizaje.

La integración de la tecnología en el aula corresponde a un proceso de innovación en la mayoría de las escuelas. Como todo proceso de innovación o cambio, el sistema pasa por un proceso de adopción de la tecnología. Como se mencionó en el capítulo anterior, este proceso de innovación involucra el superar los obstáculos que se presenten ya sea por desconocimiento, miedo, rechazo al cambio o presión social, de acuerdo con Alanís (2010).

Lo anterior implica que directivos y docentes, pero sobretodo estos últimos, deben atravesar por un proceso de sensibilización al cambio y de concientización del hecho que la tecnología por sí misma no facilita ni asegura el aprendizaje, sino que son los contenidos los que determinan los medios didácticos más adecuados para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, en conjunto con las particularidades del alumno.

Imprescindible es entonces indagar ¿qué se pretende lograr con la integración de la tecnología multimedia en los ambientes de aprendizaje? En el diseño de estrategias es importante en primer lugar identificar cuál es el propósito que se pretende alcanzar y si el valerse de la tecnología como instrumento mediador es la manera más adecuada de alcanzarlo. Estos objetivos deben tenerse en cuenta durante todo el proceso educativo, ya que éstos permitirán establecer qué se pretende que el alumno conozca y qué habilidades deberá desarrollar (Mortera, 2002). De la misma manera, el diseño o selección de recursos y la posibilidad de integrar o no ciertos recursos tecnológicos, debe

siempre ser congruente con los objetivos, estrategias, actividades de aprendizaje y otras herramientas mediadoras.

Además, el docente debe de promover el pensamiento reflexivo del estudiante mediante estrategias como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos y algunas técnicas como debates, desarrollo de mapas mentales, líneas del tiempo, etc., que requieran la búsqueda, organización, jerarquización y análisis de la información, estrategias que en consideración de las características del alumno, además pueden ser enriquecidas a través de la mediación de ciertos recursos tecnológicos como la multimedia que integra audio, video, voz, texto y otros programas para el diseño de mapas mentales o líneas del tiempo, etc.

Por las razones antes planteadas, se asumen que la integración de la tecnología en el aula servirá de guía al docente en el desarrollo de su práctica educativa y al alumno en su proceso de aprendizaje. Ante este hecho, la eficacia de la integración de la tecnología multimedia en los ambientes de aprendizaje, se reflejará en la medida en que maestros y alumnos enriquezcan su conocimiento a través del uso de redes sociales y el diseño de sus propios contenidos digitales a través del texto, audio y video y tengan en consideración que la tecnología multimedia ofrece un amplio margen de posibilidades como la de acceder a una cantidad inimaginable y diversa de información, así como acomodar a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada uno de los alumnos que se encuentre inmerso en un ambiente de aprendizaje en el que se integre la tecnología.

La tecnología multimedia dentro del ambiente áulico acercan al alumno al aprendizaje de una manera lúdica (Pérez, Favela, López y McAnally, 2005). Esta característica, en conjunto con la interactividad que brindan muchos de los recursos que conforman las TICs, entre ellos la multimedia, acrecienta el interés en el alumno y por tanto su motivación y disposición por aprender.

El programa educativo de una institución que permita la inserción de este tipo de recursos en el desarrollo de las actividades escolares y como conformación de un ambiente de aprendizaje, debe tener entonces como centro de la acción educativa al alumno, atendiendo a sus particularidades y condición inicial,

entre ellos sus intereses, estilos de aprendizaje, tipo(s) de inteligencia(s), motivaciones, etc., y partiendo de ello seguir un enfoque constructivista o construccionista y sociocultural donde estos recursos tecnológicos sean mediadores en la construcción y apropiación del aprendizaje.

2.1.7. Objetivos didácticos a lograr en la enseñanza-aprendizaje del inglés a través de la tecnología multimedia

- Centrar la enseñanza en quien aprende, más que en el profesor. Mediante la negociación y la gestión de objetivos, por ejemplo, se fomentará la autonomía en el aprendizaje. Quienes aprenden asumen cada vez mayor responsabilidad en la gestión de los múltiples aspectos relativos al aprendizaje del inglés.
- Fomentar aún más el valor afectivo y humano en el aula. Establecer estrategias pedagógicas dirigidas sobre todo a determinar las necesidades y los estilos de aprendizaje, desarrollar estrategias, estimular la creatividad, fortalecer la confianza.
- El reconocimiento del idioma inglés como medio de comunicación mundial y como herramienta imprescindible de acceso a fuentes de información.
- Fomentar la participación de tutores con especial énfasis en la enseñanza “on line”. El profesor orientará y aconsejará al alumno sobre cómo tomar las mejores decisiones o superar obstáculos.
- Acercar a los alumnos a las culturas diferentes mediante los materiales auténticos que nos proporciona la utilización de las nuevas tecnologías.
- Potenciar las capacidades de expresión y comprensión, a través de la investigación, la reflexión y la producción de distintos lenguajes y códigos.
- Diversificar los recursos dentro del enfoque comunicativo.
- Potenciar y facilitar el aprendizaje para que los alumnos logren desarrollar la capacidad de ser mejores aprendices: “aprender a aprender”.

- Desarrollar las competencias receptivas y productivas de los alumnos con la ayuda de los soportes audiovisuales y el ordenador.
- Maximizar las posibilidades de atender a la diversidad del alumnado de manera más eficiente.
- Desarrollar la creatividad y la toma de compromiso del alumno.

2.1.8. La metodología en el uso de la tecnología multimedia

Con la tecnología multimedia, la metodología tendría una mayor integración con el uso de ella en el proceso de enseñanza del idioma extranjero. La perspectiva de los llamados enfoques comunicativos desarrollados en el campo de la didáctica de las lenguas (Canale, 1995; Canale y Swain, 1980) confirma el interés de estos planteamientos y muestra lo acertado de su inclusión en el currículum, puesto que, precisamente, se pone el énfasis en el fenómeno de la comunicación y en la especial dimensión que alcanza por la mediatización de lo tecnológico.

Los medios audiovisuales como la televisión, el vídeo, el casete, etc. han sido herramientas muy usadas y muy útiles en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Ahora el ordenador nos aporta otros aspectos interesantes que contribuyen a un aprendizaje más activo y motivador para el alumnado al ser más interactivo y vivo. Por un lado las actividades off-line y por otro, Internet, al albergar una ingente cantidad de informaciones muy diversas, que se presentan no sólo en forma de texto sino que además adopta el formato de imágenes y de sonido, de ahí sus enormes posibilidades y ventajas como recurso para la enseñanza del inglés. Pero somos conscientes que el trabajo del alumno debe ser guiado, especialmente en los primeros momentos y en particular con los alumnos más pequeños. Por este motivo, es necesario seleccionar o elaborar los materiales que les servirán a los estudiantes para progresar en el inglés.

Con la combinación de los recursos tecnológicos, pedagógicos y humanos se consigue en mayor medida responder a los intereses y necesidades personales de cada individuo. Y es que la posibilidad de que cada alumno pueda trabajar de manera personal, a su propio ritmo, hace que el aprendizaje sea más efectivo, pues avanza en función de su grado real de asimilación y

progreso, y no tiene límite en cuanto al tiempo que puede dedicar a la práctica y consolidación de una determinada estructura, función, etc. o al desarrollo de alguna destreza que necesite reforzar, contribuyendo así a un aprendizaje más autónomo.

Por otra parte, el aprendizaje significativo implica una metodología que se basa en la consideración de los conocimientos previos del alumnado y es aquí donde radica un aspecto fundamental, pues los conocimientos y usos que el alumnado posee acerca de los lenguajes de los medios y las tecnologías son un bagaje considerable, disperso e inconsciente. El aprendizaje significativo requiere, también, la creación de un conflicto cognitivo para que surja una motivación para el aprendizaje. En este sentido, los medios y las tecnologías provocan a menudo este tipo de actitudes.

Por último, para que exista un aprendizaje coherente es preciso comunicar y expresar lo aprendido de manera que quede asimilado e integrado.

Enseñar y aprender en la consecución de una mayor competencia lingüística no es otra cosa que facilitar en el aula situaciones para el intercambio comunicativo.

2.1.9. Los medios como auxiliares y recursos didácticos.

Para abordar diferentes contenidos y trabajar las cuatro destrezas con los medios proponemos a continuación.

Intenciones comunicativas: Usos y formas de la comunicación oral

- Listening:
- CD-ROMs interactivos que preparan las editoriales y que acompañan los libros de texto.
- Videos, DVD de películas en versión original (con o sin subtítulos),
- WWW de música donde pueden tener acceso a la canción y a su letra, así como a la discografía y trayectoria de los grupos musicales.
- CDs y vídeos que acompañan al libro de texto.
- Análisis de las palabras y frases más utilizadas, descubriendo giros coloquiales, expresiones especiales, etc.
- Noticias de radio
- Speaking:

- Grabadoras; video, video-conferencias.
- Doblaje de películas o producción de un corto en vídeo.
- Realización por los mismos alumnos de secuencias simuladas o grabadas de programas televisivos.
- Exposiciones con powerpoint .
- Chats (<http://lingolex.com/espanglish.htm>)

Usos y formas de la comunicación escrita Reading:

- WWW sobre infinidad de temas que despierten el interés de los alumnos, seleccionados o no por las profesoras. Lectura por placer o para realizar trabajos por tareas o proyectos.
- WWW de periódicos y medios de comunicación en inglés • Revistas on-line • Páginas interactivas para jóvenes
- Libros o historias on-line <http>

Writing:

- Correspondencia: “Keypals”
- Chats en inglés
- Páginas interactivas para jóvenes
- Diseño de páginas web

Reflexión sistemática sobre la lengua y su aprendizaje- Vocabulario y estructuras gramaticales

- CD-ROMs interactivos que preparan las editoriales y que acompañan los libros de texto.
- Diccionarios electrónicos
- Gramáticas on-line
- Tests de inglés de reconocido prestigio mundial Pronunciación
- CD-ROMs interactivos que preparan las editoriales y que acompañan los libros de texto.
- Doblaje de secuencias de películas.

2.1.10. Los medios como ámbitos de estudio.

Actualmente, estamos asistiendo a una proliferación formidable de los medios tecnológicos a nuestra disposición: no sólo la prensa, la radio, el vídeo o la televisión, sino también los ordenadores y todo lo que estos traen aparejado. Por este motivo además de enseñar a los jóvenes las posibilidades de manejar, trabajar y disfrutar con las nuevas tecnologías, se debe aprovechar para despertarles el sentido crítico hacia ellas gracias al aspecto instrumental que supone la lengua, en este caso la lengua inglesa.

2.1.10. Los medios como técnicas de trabajo.

Para los profesores

1. Apoyo para explicaciones: imágenes visuales, gráficos, presentaciones, grabaciones audiovisuales.
2. Búsqueda de materiales para el aula y para su propia formación:
 - www oficiales
 - Editoriales
 - Revistas on-line
 - Organizaciones de enseñanza del inglés como lengua extranjera
 - Materiales para la enseñanza-aprendizaje del inglés
3. Webquests
4. Páginas con información específica sobre TEFL con el ordenador
5. Contactar con otros compañeros para compartir experiencias.
6. Secciones en prensa internacional que informan, cuestionan y sirven de referencia al profesorado en general y en particular al de lengua extranjera.
7. Mantener contacto por correo electrónico con aquellos alumnos que no pudieran asistir a clase, aclarar dudas, etc.

Para los estudiantes

1. Acceso a la información para la enseñanza del inglés mediante tareas o incluso para actividades interdisciplinares donde la enseñanza se basa en los contenidos.

2. Para preparación y presentación de trabajos.

El alumno podrá elaborar trabajos que reflejarán su motivación, su capacidad, su competencia, su creatividad y sus intereses al integrar lo estudiado en otras

áreas Para ello se podrán servir de paquetes ofimáticos que comprendan procesadores de textos, hojas de cálculo y presentación de diapositivas junto a distintos programas multimedia con sonidos, imágenes, vídeos.

3. Mejora de estrategias de estudio: preguntar por correo electrónico a más compañeros, a la profesora; reforzar o ampliar conceptos; dedicar más tiempo al trabajo individual. La computadora ofrece la posibilidad de realizar quizzes, ejercicios tanto gramaticales como de vocabulario, de rellenar huecos, de transformaciones gramaticales, etc. que permiten la autoevaluación rápida del alumno. El profesor también puede realizar ejercicios específicos que ayudarán a obtener datos para la evaluación formativa de sus alumnos y para la del propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.11. EVALUACIÓN DE MATERIALES MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Es fundamental que nuestros maestros sean capaces de evaluar los recursos multimedia que utilicen o que deseen usar en sus clases, independientemente si ya han sido evaluados por otras personas, uno de los aspectos que se deben considerar, es su pertinencia en el contexto específico de ese centro o de ese grupo de alumnos. Los maestros son los que conocen a sus alumnos, sus circunstancias personales, sus capacidades y sus necesidades de aprendizaje, por lo que serán ellos los más capaces para decidir que método es el más idóneo.

Al respecto señala, Poole: “Como con todos los materiales de enseñanza, la elección del software educativo debe estar en relación con las características de la población a la que se dirige. Por tanto, es importante que la elaboración de esa lista de control de evaluación del software se haga de acuerdo con las necesidades particulares de cada escuela o grupo de escuelas y con ayuda de profesores y alumnos; el resultado será que el software elegido estará más adaptado a los fines con que se quiera aplicar” (1999, p.133)

Entre las exigencias de planificación que se confiere a todo proceso, no escapa de esa misma planificación la evaluación de materiales, al igual que la evaluación de programas o proyectos, distinguiremos varias fases o etapas para realizar la misma. Me centrare en la propuesta tradicional, seguida por

muchos autores: a) Análisis de necesidades b) Programación: desarrollo de objetivos y procedimientos de evaluación, así como la selección de estrategias o actividades para lograr los objetivos. c) Implementación: desarrollo de estrategias, selección construcción de instrumentos, aplicación de instrumentos, seguimiento del proceso. d) Toma de decisiones: a partir de la información sintetizada, analizada y valorada.

De igual forma podemos ubicarnos en la evaluación de programas, donde se empleen innovaciones educativas, como puede ser la utilización de recursos multimedia, ha de contemplar el desarrollo de los mismos en centros y aulas escolares a través de procesos de seguimiento, reflexión, valoración y toma de decisiones; reconociendo las peculiaridades de los contextos, culturas y practicas escolares donde se lleven a cabo. Lo que nos dice que junto al análisis de necesidades es importante considerar el análisis del contexto.

Entendiendo la evaluación como una valoración orientada a la toma de decisiones y a la mejora (Martínez 2002), la evaluación de estos materiales a este nivel, ha de ser una actuación necesaria.

Son muchos los autores dedicados a analizar el tema de la evaluación de medios y recursos multimedia, así podemos mencionar a Cabero y Duarte (2000), Cabero (2001); Jiménez. (2000); Marqués (2000); Tejada (1999) y muchos otros, entre los que cabe destacar a Romero(2001), por su trabajo de evaluación dirigida a la educación infantil.

Siguiendo las ideas de Cabero y Otros (1999), manifiestan que las estrategias para evaluar cualquier medio implican: La autoevaluación de los productores, la consulta a expertos y la evaluación “por” y “desde” los usuarios.

Por su parte Cabero y Duarte (2000:20-21) sostienen que puede ser muy difícil evaluar los multimedia sin tomar en cuenta los contextos donde van a ser utilizados, y ven la conveniencia de que estos se evalúen de forma colaborativa entre las diferentes personas involucradas en el proceso de diseño, producción y utilización de los mismos, estos son, diseñadores, profesores y alumnos. Las propuestas para la evaluación de los multimedia dependen mucho de las dimensiones que consideran los distintos autores. Así

por ejemplo “Texas Learning Technology Group” presenta cinco dimensiones de evaluación de multimedia, para recoger información de varios aspectos.

DIMENSIÓN	ASPECTOS ANALIZADOS
Diseño del medio	Tipo de pantalla, formas de almacenamiento y aleatorización de datos, uso de los gráficos, textos, botones de control de navegación.
Características tecnológicas	Tamaño de los ficheros, capacidad de animación, tiempos de acceso, capacidad de movimiento de imágenes, capacidad de audio, calidad de imagen y audio, opciones del sistema operativo.
Aspectos personales	Usabilidad, manejabilidad, facilidad de instalar hardware y software, nivel de entrenamiento, nivel de aprendizaje requerido.
Factores de venta	Estabilidad del distribuidor oficial, vendedores alternativos, mercado.
Dimensión costo	Costo total del sistema, de los materiales necesarios.

Fuente: Cabero y Duarte (2000) Dimensiones de evaluación multimedia según “Texas Learning Group”

Marqués (2000) menciona una serie de características que atienden a aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos, para catalogar a los programas educativos como “buenos”. Precisa que para incorporar estos recursos a la práctica educativa se deben considerar dos aspectos fundamentales: sus características y su adecuación al contexto donde va a ser utilizado. Y para determinar las características, se debe interactuar con él, para determinar sus objetivos, los contenidos, el planteamiento didáctico, el tipo de actividades que presenta, la calidad técnica, etc., esto es, se debe realizar una evaluación del programa.

ASPECTO	CARACTERÍSTICAS
<ul style="list-style-type: none"> • FUNCIONALES 	1. Eficacia, respecto a los objetivos previstos 2. Facilidad de uso e instalación 3. Versatilidad (Adaptación a diversos contextos). Entornos, estrategias didácticas, usuarios. que sean programables, abiertos, que posean sistemas de evaluación y seguimiento, permitan continuar trabajos previos.

<ul style="list-style-type: none"> • TÉCNICOS y ESTÉTICOS 	4. Calidad del entorno audiovisual (pantallas) 5. Calidad en los contenidos(texto, audiovisual..) 6. Navegación e interacción. 7. Originalidad y uso de tecnología avanzada.
<ul style="list-style-type: none"> • PEDAGÓGICOS 	8. Capacidad de motivación 9. Adecuación a los usuarios (contenidos, actividades, comunicación) 10. Potencialidad de los recursos didácticos (actividad, organizadores, preguntas, tutorización,..) 11. Fomento de iniciativa y autoaprendizaje. 12. Enfoque pedagógico actual. 13 Documentación (Si tiene) 14. Esfuerzo cognitivo que exigen las actividades.

Tabla: Características a evaluar en los multimedia, según Marqués (2000)

En el caso específico de los multimedia para Educación Básica, hay características que se deben atender al momento de evaluarlos. Entre ellas, las citadas por Romero (2001:77):

- Atender el nivel de los alumnos, si el programa está destinado para el trabajo individual, en parejas o de grupo y que actividades se pueden realizar vinculadas a las actividades de aula.
- Considerar la forma en que están presentados los contenidos, y ver si se adapta a los objetivos previstos en el programa escolar o planificación.
- Posibilidad de que el alumno explore y sea capaz de dar sus propias respuestas, que pueda equivocarse y entienda porque se ha equivocado.
- Que comunique bien donde puede avanzar y cómo es el aprendizaje. Contener mensajes que lo estimulen a seguir adelante, mantener el interés e informarle de sus posibilidades.

- Posibilidad de evaluar el alumno, presentando problemas a resolver para no aburrirle.
- Que facilite al niño y al maestro conocer los progresos logrados.
- Que pueda provocar otro tipo de actividades con o sin el ordenador. Un programa puede provocar ejercicios de orientación espacial dentro de un aula, con elementos que se encuentran en ella, elaborando una trayectoria a seguir. La tarea de diseñar, producir y evaluar materiales, más que una acción individual de cada docente debe ser atendida por equipos de maestros que faciliten el logro de metas comunes dentro de características particulares, donde una de las estrategias más recomendada es la del trabajo cooperativo entre los docentes, permitiendo que cada miembro del equipo realice una tarea. Así mismo, al diseñar materiales se debe tener presente la posibilidad de que estos sean utilizados por parejas o grupos de estudiantes.

2.2. ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

2.2.1. Definición conceptual

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce.

Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender). El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el profesor); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el estudiante). Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor.

Aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios). Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (contexto).

2.2.2. La Enseñanza y el aprendizaje del Idioma Inglés

En la enseñanza y el aprendizaje del inglés se han utilizado diversas TIC que han ayudado a una mayor diversificación de recursos que contribuyen a motivar e incentivar a los alumnos dentro del método comunicativo del inglés. Los primeros trabajos de relevancia usando la computadora para el aprendizaje de idiomas se realizaron en Estados Unidos al final de los años sesenta, surgiendo así las primeras aplicaciones que se centran en el desarrollo de actividades sencillas de gramática, sintaxis y traducción.

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, 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 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 significado.

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 acceso a los avances de la ciencia y la tecnología cuyas publicaciones se hacen por lo general en inglés.

El área de Inglés desarrolla capacidades de la expresión y comprensión oral; comprensión de textos y producción de textos.

2.2.3. 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.

2.2.4. 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, y 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 lo oral como en lo escrito. La fonética presenta conocimientos relacionados con la pronunciación y entonación, elementos inherentes a la producción del sonido.

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 actitudes 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.

2.2.5. La fundamentación filosófica, ontológica, epistemológica y axiológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

El enseñar y aprender el inglés fue un privilegio para un reducido grupo social de élite a través de la historia, la enseñanza conductista mecanicista moderna

es gradualmente sustituida, en primera instancia, por métodos cognoscitivos que exaltan las estructuras y los procesos mentales, como lo sostiene Chomsky en su libro la Gramática Generativa que sostiene que en el niño hay un conocimiento propio de su lengua nadie le enseña, posteriormente por metodologías integradoras de carácter holístico integrando los valores y la ética propios de la teoría constructivista.

Con el constructivismo surgen los cambios y transformaciones en los métodos de enseñanza y aprendizaje, los que están en constante innovación a medida que avanza el tiempo, por los años cincuenta surge el método audio lingual, complementado con la teoría lingüística estructural, el análisis contrastivo, los procedimientos audio orales, dejando atrás la enseñanza tradicionalista y repetitiva, llegando en los actuales momentos a la incorporación de las Tics como nuevas estrategias metodológicas. Asimismo el hombre sufre transformaciones que lo hacen buscar nuevos conocimientos y nuevas experiencias. En la era moderna ya no es el simple receptor y seguidor de modelos mentales impuestos, sino que analiza, reflexiona, argumenta en base a su propio descubrimiento y a la investigación.

El hablante de un nuevo idioma como el inglés, no solo aprende a comunicarse en este idioma sino que se familiariza con las costumbre, con la cultura, el arte, la música, la vida en general.

2.2.6. Análisis histórico del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés

Desde Grecia con Aristóteles en el siglo XIX se han venido investigando sobre los procesos de enseñanza aprendizaje, pasando por Charles Darwin quien investigó la conducta del aprendizaje en los animales para relacionarlas con el ser humano.

El análisis de las teorías de los autores clásicos como Jean Piaget, quien sostiene que, "el aprendizaje es un proceso de adquisición en un intercambio con el medio, mediatizado por las estructuras (Las hereditarias y las construidas). Los mecanismos reguladores son las estructuras cognitivas. Los mecanismos reguladores surgen de los procesos genéticos y se realizan en procesos de intercambio. Recibe el nombre de Constructivismo Genético que

consta de: Asimilación: es el proceso de integración de las cosas y los conocimientos nuevos, a las estructuras construidas anteriormente por el individuo.

Acomodación: consiste en la reformulación y elaboración de estructuras nuevas debido a la incorporación precedente. Los dos ítems forman la adaptación activa del individuo, para compensar los cambios producidos en su equilibrio interno por la estimulación del medio "Jean Piaget (1896-1980).

El criterio vertido por Piaget con relación a las teorías del aprendizaje es de relevancia puesto que los educadores de este siglo deben interrelacionar en los estudiantes las teorías de aprendizaje heredadas como conductas morales, éticas y religiosas. Y las construidas a medida que va educándose y relacionándose con el medio y la Sociedad, a pesar de que el criterio de Piaget es que el desarrollo de la inteligencia de cada individuo se da según el medio o ambiente que le rodea, también sostiene que hay dos tipos de aprendizaje el de respuestas a estímulos y el de adquisición de nuevas estructuras operacionales.

Para Vigotsky (1896-1934) es esencial la consideración de lo social, que contribuye con los mediadores (herramientas y signos), a transformar la realidad y la educación. El psiquismo y la conducta intelectual adulta son el resultado de una impregnación social del organismo de cada sujeto, y esto no es un proceso unilateral, sino dialéctico.

La teoría que más aporta al presente trabajo de investigación, es la planteada por Lev Vigotsky, quien propone el término mediación dentro del paradigma sociocultural y se refiere a la intervención de artefactos, instrumentos o herramientas para facilitar el aprendizaje, de acuerdo a la propuesta del presente trabajo, podemos mencionar la mediación de la tecnología multimedia para el aprendizaje del inglés. Vigotsky desarrolla el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) del cual depende en gran medida el desarrollo de los procesos psicológicos superiores como el pensamiento, la atención y la memoria y en consecuencia, la capacidad cognitiva. La ZDP se refiere a la capacidad de resolución de un problema con apoyo de un adulto o de un par más capaz. Es justamente, a través de la tecnología multimedia que

los estudiantes van a ir superando niveles de aprendizaje, logros que van a ir obteniendo a su propio ritmo siempre con el acompañamiento de los recursos multimediales y con el respaldo, en la escuela del docente o compañeros de estudio, o si es en su hogar con apoyo de sus padres, hermanos o algún familiar, motivándolos en la ejecución de actividades pedagógicas fuera del horario de clase, reforzando sus capacidades en el aprendizaje del inglés. Dadas las características de estos recursos el estudiante tendrá facilidades para la ejecución de dichas actividades ya que cuenta con el texto, la información necesaria, las imágenes necesarias para su reconocimiento, el audio, para la pronunciación correcta, el cual podrá escucharlo cuantas veces sea necesario, los videos para la comprensión oral, las animaciones que ubican a los estudiantes en el contexto en el cual se desenvuelve.

El aprendizaje es el proceso de internalización de la cultura, y en cada individuo da significado a lo que percibe en función de su propia posibilidad y a la vez, incorpora nuevas significaciones. Este es un proceso interactivo, en el que la acción parte del sujeto, pero a la vez, está determinada por el mundo exterior. Vigotsky logra equilibrar las posiciones del sujeto y el objeto. Es decir, el estudiante y los recursos multimedia.

Vigotsky afirma que "el aprendizaje engendra un área de desarrollo potencial, y estimula procesos internos". El desarrollo sigue al aprendizaje, pues el aprendizaje crea el área de desarrollo potencial. El aprendizaje sería una condición previa al proceso de desarrollo. La afirmación de Vigotsky demuestra que el individuo desarrolla su potencial a medida que se incorporan nuevos referentes o significaciones, esto crea en ellos estímulos internos que motivan el aprendizaje.

Los recursos multimedia por estar inmersos en la vida cotidiana de los estudiantes, siendo generadores de constantes estímulos para el aprendizaje tienen un uso preferencial por parte de los docentes en el área de inglés ya que contribuyen de una manera lúdica y entretenida en el dominio de un idioma extranjero, en este caso, el inglés.

Es imprescindible la comunicación dialéctica entre el educando y el educador, por lo tanto el educador está en la obligación de dar la mayor cantidad de

referentes para incrementar la base de datos del estudiante a fin de ampliar su léxico y las estructuras operacionales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ausubel (1973) su teoría tiene como elemento esencial, la instrucción. Sostiene que "el aprendizaje escolar es un tipo de aprendizaje que alude a cuerpos organizados de material significativo".

Tanto Ausubel como Vigotsky estiman que para que la reestructuración se produzca y favorezca el aprendizaje de los conocimientos elaborados, se necesita una instrucción formalmente establecida, basada en dos referentes:

"El aprendizaje del alumno que va desde lo repetitivo o memorístico, hasta el aprendizaje significativo. La estrategia de la enseñanza, que va desde la puramente receptiva hasta la enseñanza que tiene como base el descubrimiento por parte del propio educando. El aprendizaje es significativo cuando se incorpora a estructuras de conocimiento que ya posee el individuo"

En relación a la teoría de Ausubel sobre el aprendizaje significativo, el aprendiz debe encontrar significado a lo que aprende, y se logra en base a la investigación e interés de confirmar y reestructurar los conocimientos que ya posee. En este caso, los recursos multimediales, atienden los diferentes ritmos de aprendizaje, a través de la repetición de textos, videos, audios y animaciones diseñadas para motivar el interés y necesidades de los estudiantes, quienes internamente estructurarán la información obtenida y consecuentemente reestructurarán los conocimientos adquiridos.

Carl Rogers entre los teóricos clásicos centra la acción educativa en el educando, con el propósito de crear actitudes positivas, el enfatiza en cómo sacar provecho de las situaciones frustrantes y refiere "... Si bien aún me desagrada ajustar mi pensamiento y abandonar viejos esquemas de percepción y conceptualización, en un nivel más profundo he logrado admitir, con bastante éxito, que estas dolorosas reorganizaciones constituyen lo que se conoce como aprendizaje."

En "Language Two", de Stephen Krashen (pp 263 a 269), señala las consideraciones a tener en cuenta para favorecer el proceso de construcción creativo del lenguaje:

- Tratar de exponer al alumno al máximo de situaciones basadas en la Comunicación Natural (Natural communication), en la cual la atención está orientada hacia el mensaje que se quiere expresar y no hacia la forma lingüística de ese mensaje. Para ello, las preguntas formuladas al alumno deben ser reales o significativas, las mismas que se le harían a un hablante nativo. Para crear estas situaciones reales, los recursos multimedia favorecen positivamente a través de la interactividad entre el recurso y el estudiante; asimismo los videos contribuyen mediante diálogos o conversaciones a escuchar, observar y participar de situaciones cotidianas en un contexto real.
- No exigir respuestas completas si no son necesarias. En muchos casos basta solamente una palabra (What's your name? Ana). Si insistimos en obtener una respuesta completa en estos casos, haremos que nuestros alumnos no suenen naturales. Si queremos respuestas completas debemos formular preguntas que las requieran. La tecnología multimedia permite observar videos que acostumbren al estudiante a escuchar un lenguaje conversacional de la lengua que aprende. La espontaneidad de la comunicación no se debe interrumpir para corregir errores de pronunciación ni de gramática.

Al principio, es importante incorporar un periodo silencioso. Este consiste en una etapa en la cual los alumnos no son obligados a responder en el idioma meta sino que escuchan y observan a través de los recursos multimedia y tal vez responden mediante gestos, acciones físicas o respuestas escritas o en el idioma materno. Estas formas de respuesta deben ser aceptadas durante este periodo, ya que indican comprensión aunque aún no se pueda realizar la producción verbal adecuada.
- Usar referentes concretos para hacer que el nuevo idioma sea comprensible para los alumnos, especialmente en sus comienzos. Un referente concreto significa todo lo que pueda ser percibido por los sentidos mientras se lo define verbalmente. Ejemplo presentar a través

de la multimedia imágenes, sonido y animaciones de las palabras a presentar.

- Crear un ambiente de aprendizaje en el cual los alumnos se sientan cómodos, relajados y no sean intimidados por sus errores. Los recursos multimedia por sus entornos amigables permiten capitalizar positivamente los errores, el trabajo personalizado no permite notar la impaciencia ya que cada estudiante avanza teniendo en cuenta su ritmo de aprendizaje y minimiza los sentimientos de fracaso.
- Los recursos multimedia permite incluir la enseñanza de frases útiles socialmente y brindan seguridad en la expresión, tales como presentaciones personales, pedir indicaciones, ir de compras, hablar por teléfono, reservar boletos, etc.
- Los recursos multimedia favorecen al máximo la comunicación natural, ya que aprovecha cada oportunidad en la cual los alumnos puedan interactuar con hablantes nativos.
- Y, por último, los recursos multimedia permiten no referirse a la lengua materna (L1) cuando se enseña la lengua meta (L2 o Lengua extranjera), evitando comparaciones al explicar estructuras gramaticales y evitar la traducción.

2.3.7. La motivación de los estudiantes basada en los estilos de aprendizaje

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua la palabra "aprendizaje" significa: acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Las teorías educativas sobre el proceso de enseñanza aprendizaje en general son los paradigmas de modelos organizados esquemáticamente y adaptados según los métodos o estrategias aplicados por los maestros en otras palabras podemos decir son los hechos y conceptos de la educación. Algunas de los pensamientos de pedagogos señalan el aprendizaje de diferentes propuestas: Jean Piaget propone que para el aprendizaje... "es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone".

En la teoría constructivista de Vigotsky se ve el aprendizaje como un proceso en el cual está íntimamente relacionada la sociedad y a la psicología unificada que debería investigar la conciencia y el comportamiento como un ser social, consciente e histórico. Vigotsky, dice "el aprendizaje depende de dominios de instrumentos o sistemas conceptuales, además de los procedimientos que se usan en abstracto y de su inter conceptualización en el escenario escolar"

Se coincide con la teoría constructivista de Vigotsky en cuanto a que el estudiante debe estar predispuesto al aprendizaje y el entorno social ambiental, junto a su estado de ánimo muchas veces no les motiva al aprendizaje

La teoría psicopedagógica propuesta por Ausubel(2010), quien sostiene que, "Un aprendizaje es significativo cuando puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe", se basa en la relación de los nuevos conocimientos con los ya adquiridos, y para que haya un aprendizaje significativo, es necesario que el alumno tenga un material con significado en sí mismo y con lógica, es decir bien elaborado y que también sea significativo que despierte su interés por aprender.

La motivación condiciona la forma de pensar del alumno y con ello el tipo de aprendizaje resultante; por tanto, querer aprender y saber pensar son las "condiciones personales básicas que permiten la adquisición de nuevos conocimientos y la aplicación de lo aprendido de forma efectiva cuando se necesita" (Alonso Tapia 1991, citado por Edith Contreras G, 2006).

Sin la necesidad de aprender no hay motivación, por lo tanto el educando tiene que estar condicionado a querer y saber algo. Contextualizando el término 'estilo de aprendizaje' se refiere al hecho de que cuando se quiere aprender algo cada individuo busca sus propios métodos o estrategias para hacer más fácil y divertida su actividad en el proceso de enseñanza aprendizaje. "Los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje". Keeffe (1988) recogida por Alonso et al (1994:104).

Los rasgos cognitivos tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo, kinestésico), etc. Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el biotipo y el biorritmo del estudiante". Teiabaus (2003)

En relación al criterio de Keeffe, se afirma que los estudiantes aprenden más y en mejor forma cuando los ambientes de trabajo son favorables y agradables para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, los maestros muestran afectividad dando confianza y seguridad y pueden recrearse desarrollando sus capacidades fisiológicas. Esto contribuye a elevar la motivación y que el aprendizaje sea significativo.

La motivación es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés debido a que aprender inglés es querer hacerlo, por esta razón es necesario considerar los siguientes aspectos como: la personalidad, el entorno, nivel de aprendizaje, entre otros. Para favorecer estos aspectos y crear un ambiente motivador se implementaran los estilos de aprendizaje.

Los principales estilos de aprendizaje que se han adaptado a las diferentes personalidades de los individuos son: el lógico matemático, el visual, kinestésico, verbal lingüístico musical, inter-personal, extra personal.

Los estilos de aprendizaje y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés.

Se trata de los estilos de aprendizaje, las distintas teorías, su importancia, las estrategias y la relación con las inteligencias múltiple y emocional. El término "Estilos de aprendizaje" está relacionado al aprendizaje activo participativo, donde el estudiante tiene la oportunidad de desarrollar sus capacidades intelectuales de manera atrayente en función de sus propias características para conseguir un aprendizaje efectivo.

Las diferentes teorías que se relacionan a los estilos de aprendizaje enfocan el mismo, con variados criterios, por esto los docentes deben centrar la atención en los diferentes métodos o estilos ya que se dan tres etapas en el

proceso de aprendizaje seleccionar la información, organizarla y una vez organizada la información, utilizarla de una o de otra manera.

No hay un estilo puro o único, la necesidad de cada persona es diferente por lo tanto el interés en el aprendizaje también es diferente, los estilos son varios pero siempre hay uno predominante. Las estrategias están ligadas al estilo de aprendizaje que es usado, por esta razón cada estilo necesita de una estrategia diferente.

Una de las teorías más apasionantes y mejor fundadas de las aparecidas en los últimos años es la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Gardner define la inteligencia como el conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos valiosos en nuestra cultura. Gardner define ocho grandes tipos de capacidades o inteligencias, según el contexto de producción (lingüística, lógico matemático, corporal kinestésica, musical, la espacial, naturalista, interpersonal e intrapersonal).

El modelo de Kolb está muy extendido para el diagnóstico de los Estilos de Aprendizaje en niveles adultos. Kolb se inscribe en la rica tradición del aprendizaje por la experiencia. Nuestra supervivencia depende de la habilidad para adaptarnos a las condiciones cambiantes de nuestro mundo. Tres autores le han influido significativamente: (Dewey, Lewin y Piaget).

David Kolb (1984) reflexiona en profundidad sobre las repercusiones de los Estilos de Aprendizaje en la vida adulta de las personas. Según él, cada sujeto enfoca el aprendizaje de una forma peculiar fruto de: la herencia, las experiencias anteriores y las exigencias actuales del ambiente en el que se mueve.

La experiencia de los investigadores como actores principales de la labor educativa, permite manifestar que en la actualidad el idioma inglés es el medio de comunicación y el lenguaje más común entre la juventud, aplicado en las fiestas, en reuniones de amigos, juegos, en el chat, celulares en todo momento, debido a la influencia de la tecnología. El cyber espacio, el internet y todos los medios electrónicos usan el idioma inglés y los estudiantes acceden fácilmente a estos medios, por lo tanto es necesaria la

sistematización de diferentes y variados estilos de aprendizaje acordes a la realidad y necesidad de ellos.

Los estilos de aprendizaje favorecen la enseñanza aprendizaje, ya que cada uno se adapta al estilo que más le conviene, y tiene la oportunidad de desarrollar las habilidades y destrezas que son de su dominio. Si hablamos de estilos de aprendizaje para enseñar y aprender inglés nos referiremos a los propuestos por los autores como Jean Piaget (1896) hasta Sevillano(2005) quienes revelan la complejidad del proceso de enseñanza aprendizaje por esta razón se proponen nuevas estrategias como "los estilos de aprendizajes" citados por Ortiz, K.(2008), los propuestos por Neil Fleming y Colleen Mills, quienes sostienen el modelo VARK (Visual, Auditory, Read, Kinesthetic) basado en la preferencia sensoriales de los estudiantes, y no de las fortalezas. Sostienen que "lo ideal es utilizar una combinación de estrategias de manera que puedan complementarse con otro estilo adicional al que domina en el estudiante". Fleming y Colleen (1992).

2.2.3.1 Habilidades lingüísticas fundamentales del idioma inglés

La comunicación en el idioma inglés requiere de cuatro habilidades que los estudiantes deben dominar:

./La comprensión oral consiste en entender los mensajes orales .

./ La producción oral es la expresión verbal del pensamiento .

./ La comprensión escrita consiste en interpretar un texto escrito

./ La producción escrita es la representación de palabras mediante signos gráficos reconocibles.

2.2.9. CAPACIDADES DEL ÁREA DE INGLÉS

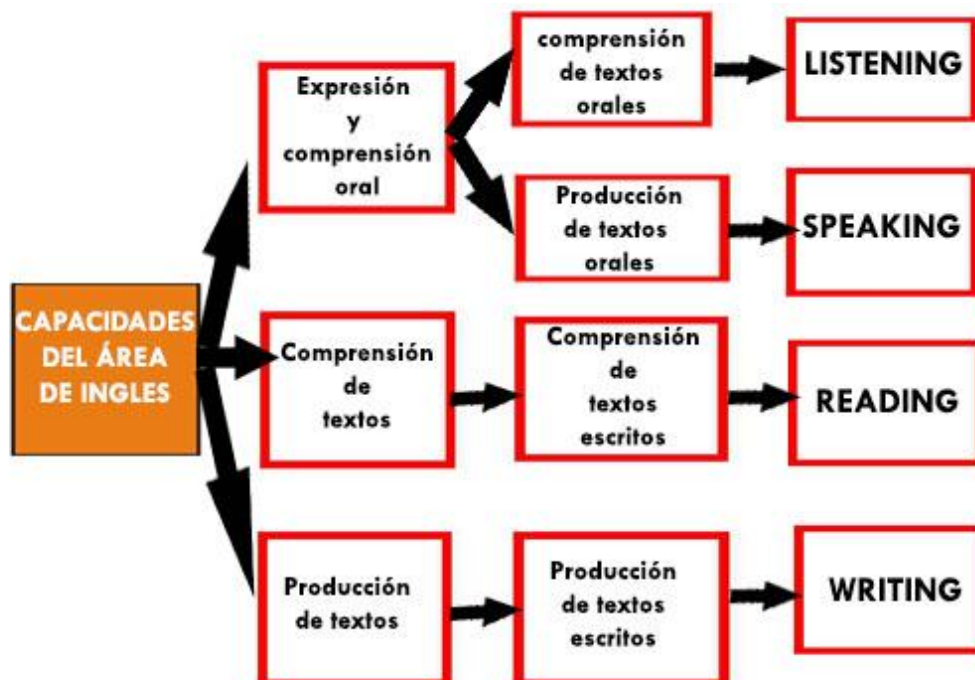
El DCN (2009) señala que: El área de Inglés desarrolla capacidades de la expresión y comprensión oral; comprensión de textos y producción de textos. En cuanto a la Expresión y Comprensión oral dice que esta capacidad implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de 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.

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 apropiadas al texto. Facilita la recepción crítica de la información para una adecuada interacción comunicativa y para obtener nuevos aprendizajes.

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, y 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.

CAPACIDADES DEL ÁREA DE INGLES



2.3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS

Enseñanza del Inglés: La enseñanza del idioma inglés se considera fundamental y prioritaria en la globalización, lo que implica nuevos retos en el ámbito educativo, la Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.

Formato: Se usa para visualizar, almacenar, comprimir o escanear imágenes, como pueden ser BMP (Bit Map), TIFE. GIF y el JPEG.

Internet: Es un conjunto de redes, redes de ordenadores y equipos físicamente unidos mediante cables que conectan puntos de todo el mundo. Estos cables se presentan en muchas formas: desde cables de red local a cables telefónicos convencionales, digitales y canales de fibra óptica que forman una gigantesca red que puede transmitir datos.

Lengua extranjera: Cualquier idioma aprendido, además de la lengua materna, después de haber adquirido la primera.

Producción de Textos: La producción de textos escritos implica tener conocimiento sobre los siguientes aspectos: el asunto o tema sobre el cual se va a escribir, los tipos de textos y su estructura, las características de la audiencia a quien se dirige el texto, los aspectos lingüísticos y gramaticales (corrección, cohesión, coherencia), las características del contexto comunicativo (adecuación), las estrategias para escribir el texto y para la autorregulación del proceso

Software: Conjunto de componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas como explicar contenidos, formular preguntas sobre los mismos y comprobar resultados.

TIC: Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

CAPÍTULO III

R E S U L T A D O S

Y

P R O P U E S T A S

CAPITULO III

RESULTADOS Y PROPUESTA.

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PRE-TEST Y POST- TEST APLICADO A LAS ESTUDIANTES.

“PROGRAMA DE APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO SE SECUNDARIA DE LA I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA” DE CHICLAYO PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Selección de instrumentos

Con la finalidad de investigar las posibles relaciones causa-efecto en el grupo de control y el grupo experimental se ha utilizado los siguientes instrumentos: el plan experimental y las pruebas Pre y Post.

• La experimentación.

El programa de experimentación fue aplicado al grupo experimental con la introducción de la tecnología multimedia en las sesiones de aprendizaje conforme a un plan proyectado (ver anexo 1). El programa experimental se realizó con 9 sesiones de aprendizaje (ver anexo 2).

• Las pruebas Pre y Post

Fueron elaboradas partiendo de una matriz de evaluación para cada criterio de evaluación de acuerdo al contenido del programa experimental.

Para el criterio de evaluación expresión y comprensión oral se ha utilizado la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos ya que no hay prueba física que la refrende, por lo tanto se ha elaborado la lista de cotejo con sus respectivos indicadores. Se aplicaron al grupo de control y al grupo experimental. (Pre y Post prueba). (Ver anexo 3)

Para el criterio de evaluación de comprensión de textos y producción de textos se aplicó la evaluación pedagógica. (Pre y Post prueba). (Ver anexo 4).

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Para verificar que los instrumentos utilizados cumplan con los objetivos de la presente investigación, se proporcionaron a la profesora de aula y a un experto para su revisión y corrección para lo cual se utilizó una Tabla de Evaluación de Instrumentos en la que se consideraron 10 criterios con su evaluación correspondiente. (Ver anexo 5).

RANGOS DE CALIFICACIÓN

En el presente trabajo de investigación se midió la variable dependiente (el aprendizaje de inglés) que tiene tres criterios de evaluación:

- a) Expresión y comprensión oral: Para reportar los resultados de este criterio se ha utilizado como instrumento la lista de cotejo.
- b) Comprensión de Textos: Para la evaluación de este criterio se ha utilizado la prueba pedagógica.
- e) Producción de textos: Para la evaluación de este criterio se ha utilizado la prueba pedagógica.

La lista de cotejo y la prueba pedagógica se valorizaron según la calificación de la Educación Básica Regular en la escala ordinal y de intervalo de cero (0) a veinte (20). Con los siguientes valores:

NIVEL EDUCATIVO	ESCALA DE CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Educación Secundaria	20-17	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos demostrando incluso manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas.
	16-14	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	13-11	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos para lo cual requiere acompañamiento para lograrlo.
	10-00	Cuando el estudiante está en inicio.

TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LOS DATOS EXPERIMENTALES E INTERPRETACIÓN DE GRÁFICAS.

Los datos fueron procesados de manera informática utilizando la gráfica de barras a partir de los cuadros que contiene las calificaciones, la frecuencia de las calificaciones y el porcentaje respecto al número total de estudiantes en el grupo experimental y el de control.

Cabe resaltar que el aprendizaje fue estratificado en: Inicio (0 - 10 puntos), proceso (11- 13 puntos), logro previsto de (14- 16 puntos) y logro destacado (17- 20 puntos).

NIVEL DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL

Nivel de expresión y comprensión oral del inglés en los estudiantes del GRUPO DE CONTROL de acuerdo a sus calificaciones de Pre test y Post test.

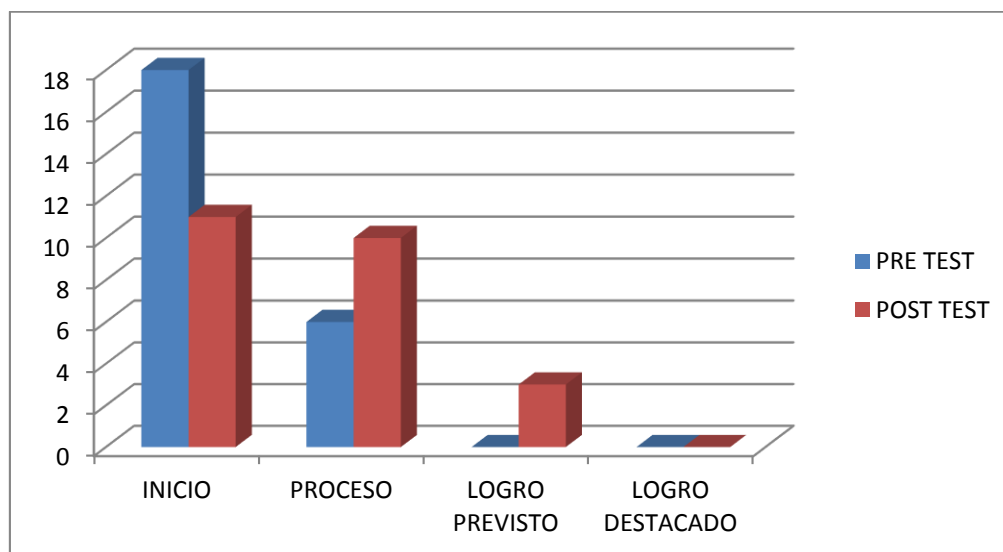
TABLA N° 1

GRUPO DE CONTROL					
NIVEL DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
INICIO	(00-10)	18	11	75.00	45.83
PROCESO	(11-13)	06	10	25.00	41.67
LOGRO PREVISTO	(14-16)	00	03	0.00	12.50
LOGRO DESTACADO	(17-20)	00	00	0.00	0.00
	TOTAL	24	24	100.00	100.00

Fuente: Pre- Test 03.03-2010 – Post -Test 29-10-2010: MEDINA C. Rosario

GRÁFICAS DE NIVELES DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL

Nivel de expresión y comprensión oral, Grupo control.



INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA N° 1:

En esta gráfica se hace un análisis del nivel de expresión y comprensión oral del inglés de los estudiantes del grupo de control en las evaluaciones pre test y post test.

La enseñanza del idioma inglés en el grupo de control se ha realizado con un enfoque comunicativo de acuerdo a las sesiones de aprendizaje presentadas en el anexo 4, utilizando el libro texto que brinda el MINEDU para el quinto de secundaria de Educación Básica Regular. No se han utilizado la Tecnología multimedia.

El 75% de los estudiantes del grupo de control en el pre test presentaron un nivel de expresión oral en inicio y en el post test decreció a 45%. El 25% de los estudiantes obtuvieron calificaciones en proceso en el pre test mientras que en post test el porcentaje se elevó a 41%. En el post test, el 12% de los estudiantes obtuvieron calificaciones en el logro previsto, ningún alumno alcanzó el logro destacado.

OBSERVACIÓN: Así mismo la investigadora ha observado el desenvolvimiento oral de los estudiantes en el grupo de control fue mejor en

la prueba final, aun así algunos estudiantes tienen recelo de expresarse en el idioma inglés, son reacios a dialogar en inglés con sus compañeros.

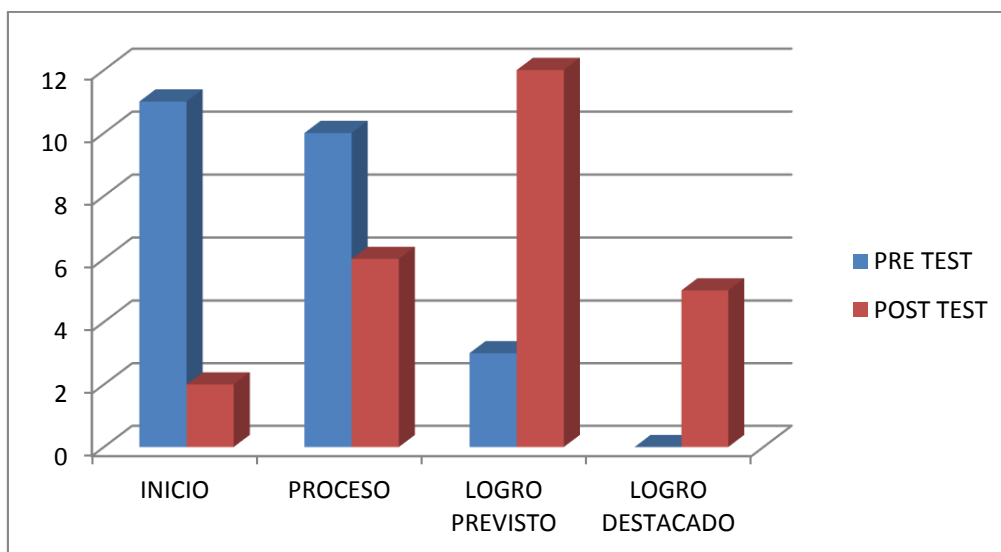
Nivel de expresión y comprensión oral del inglés en los estudiantes del GRUPO EXPERIMENTAL de acuerdo a sus calificaciones de Pre test y Post test.

TABLA N° 2

GRUPO EXPERIMENTAL					
NIVEL DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
INICIO	(00-10)	18	02	72.00	8.00
PROCESO	(11-13)	07	06	28.00	24.00
LOGRO PREVISTO	(14-16)	00	12	0.00	48.00
LOGRO DESTACADO	(17-20)	00	05	0.00	20.00
	TOTAL	25	25	100.00	100.00

Fuente: Base de datos anexo

Expresión y comprensión oral, Grupo experimental (Pre y post test)



INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA N° 2:

En esta gráfica se hace un análisis del nivel de expresión y comprensión oral del inglés de los estudiantes del grupo experimental en las evaluaciones pre test y post test.

La enseñanza del idioma inglés en el grupo experimental se ha realizado con un enfoque comunicativo de acuerdo al módulo experimental (anexo 4), utilizando el libro texto que brinda el MINEDU para el quinto de secundaria de Educación Básica Regular. Con el uso de las TICs.

En el pre test el 72% de los estudiantes obtuvieron calificaciones en inicio luego en el post test el porcentaje bajó a 8%, el 28% de los estudiantes tuvieron calificaciones en proceso en el pre test mientras que en el post test decreció a 24%, en el pre test no hubo estudiantes con calificaciones en el logro previsto y en post test ,48%, de igual manera en el pre test no hubo estudiantes en el logro destacado y el 20% de las calificaciones fueron en el logro destacado en el post test.

OBSERVACIÓN: En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se ha observado que los alumnos del grupo experimental iniciaron a dialogar en inglés progresivamente, se observó que la mayoría de los estudiantes perdieron el temor, en el post test, mostraron más seguridad en la formulación de sus preguntas y la respuesta de las mismas.

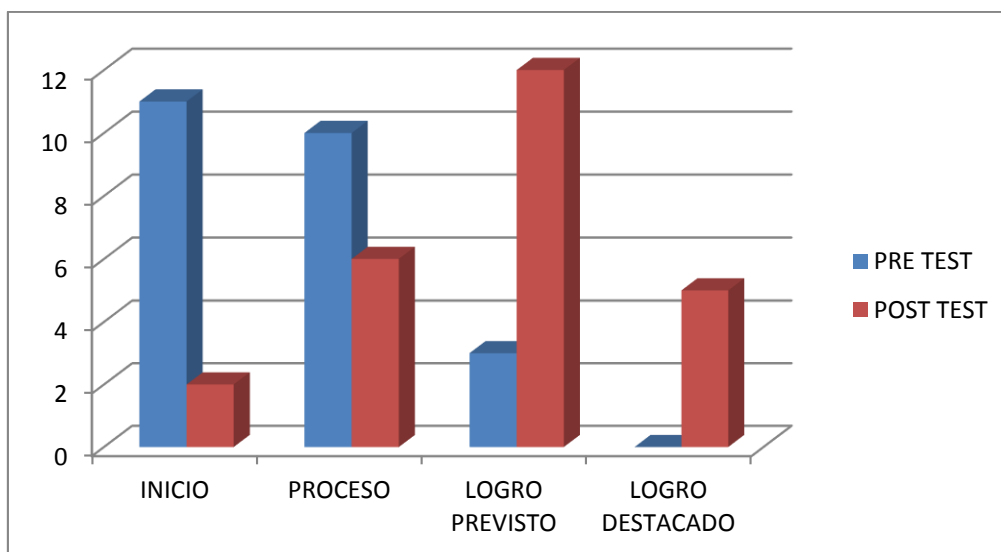
Expresión y comprensión oral del inglés en los estudiantes del GRUPO DE CONTROL y el GRUPO EXPERIMENTAL de acuerdo a sus calificaciones de Post test.

TABLA N° 3

CUADRO COMPARATIVO DEL GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL EN EL POST TEST					
NIVEL DE EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		CONTROL	EXPERIMEN	CONTROL	EXPERIM
INICIO	(00-10)	11	02	45.83	8.33
PROCESO	(11-13)	10	06	41.67	25.00
LOGRO PREVISTO	(14-16)	03	12	12.50	50.00
LOGRO DESTACADO	(17-20)	00	05	0.00	20.83
	TOTAL	24	25	100.00	100.00

Fuente: Base de datos anexo

Nivel de expresión y comprensión oral, grupo experimental y control.



INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA N° 3

En la gráfica 3 se hace un análisis de las calificaciones en el nivel de expresión y comprensión oral del grupo de control y experimental en el post test.

El 45% de los estudiantes del grupo de control obtuvieron calificaciones en inicio mientras que el 8 % del grupo experimental obtuvieron calificaciones en inicio.

El 41% del grupo de control obtuvieron calificaciones en proceso y 25% del grupo experimental tuvo calificaciones en proceso.

En el nivel de logro previsto en el post test, el grupo de control tiene un porcentaje de 12 frente al 50% del grupo experimental

El grupo experimental cuenta con un 20% de las calificaciones en el logro destacado y ningún estudiante del grupo de control llegó a esta calificación.

OBSERVACIÓN:

Se ha observado que los alumnos del grupo experimental tienen más facilidad para hacer sus diálogos, en las actividades en pares o grupos han mostrado más cooperación y las preguntas que la docente investigadora ha formulado en las clases han sido contestadas correctamente en el idioma inglés. Los alumnos del grupo de control han mejorado su expresión y comprensión oral pero todavía hay muchos estudiantes que prefieren traducir y dialogar en castellano.

NIVEL DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

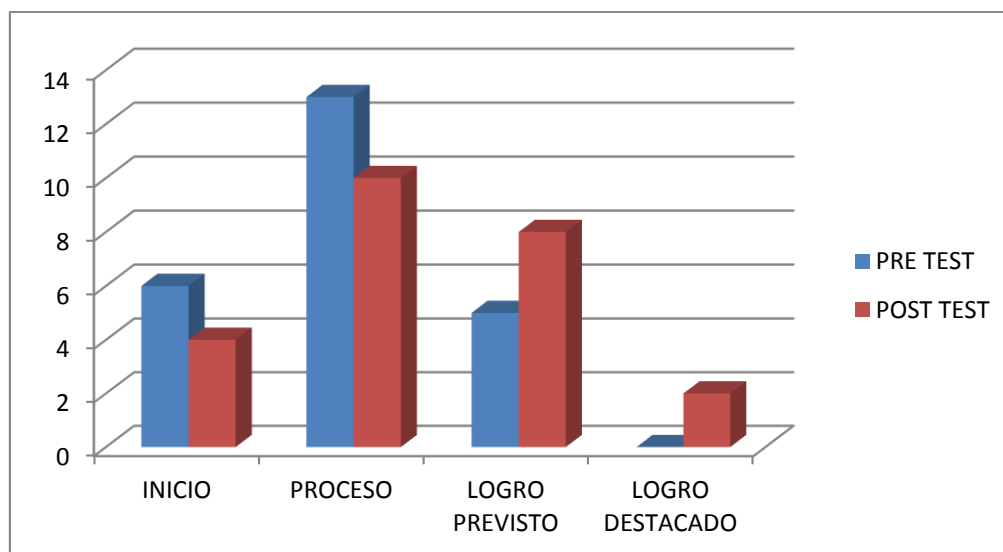
Nivel de comprensión de textos en inglés de los estudiantes del GRUPO DE CONTROL de acuerdo a sus calificaciones de Pre test y Post test.

TABLA N° 4

GRUPO DE CONTROL					
NIVEL DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
INICIO	(00-10)	06	04	25.00	16.67
PROCESO	(11-13)	13	10	54.17	41.67
LOGRO PREVISTO	(14-16)	05	08	20.83	33.33
LOGRO DESTACADO	(17-20)	00	02	0.00	8.33
	TOTAL	24	24	100.00	100.00

Fuente: Base de datos anexo

Comprensión de textos, Grupo de control (Pre y post test)



INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA N° 4

En la gráfica 4 se hace un análisis del nivel de comprensión de textos en inglés de los estudiantes del grupo de control en el pre test y el post test.

El 25% de los estudiantes del grupo de control obtuvieron calificaciones en inicio en el pre test mientras en el post test decreció a 16%.

En el pre test, el 54% de los estudiantes tienen calificaciones en proceso frente al 41% de las calificaciones en el post test.

El 20 % de las calificaciones del pre test están en el logro previsto, en el pre test ascendió a 33%.

En el pre test no hay calificaciones en el logro destacado, en el post test el 8% de las calificaciones se ubican en este intervalo.

OBSERVACIÓN: En la observación realizada por la docente investigadora los estudiantes en cada clase han realizado actividades de comprensión de textos, se ha observado que en pre test la mayoría de los alumnos dependía del diccionario, estaban acostumbrados a utilizar diccionario en las clases y exámenes. En el post test se observó un mejor desenvolvimiento en la comprensión de textos, los alumnos mostraron más atención en sus lecturas presentadas en la prueba.

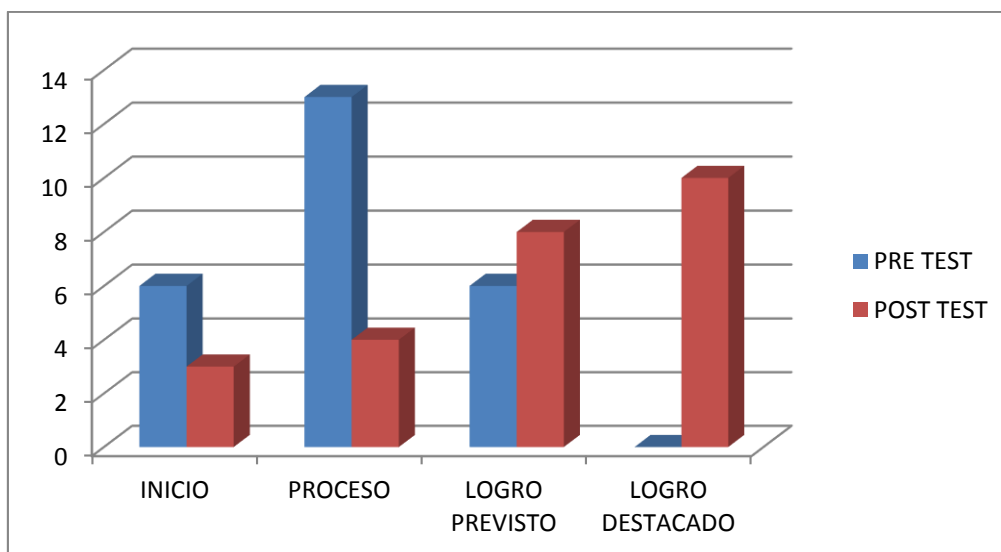
Comprensión de textos en inglés los estudiantes del GRUPO EXPERIMENTAL de acuerdo a sus calificaciones de Pre test y Post test.

TABLA N° 5

GRUPO EXPERIMENTAL					
NIVEL DE COMPREENSIÓN DE TEXTOS	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
INICIO	(00-10)	06	03	24.00	12.00
PROCESO	(11-13)	13	04	52.00	16.00
LOGRO PREVISTO	(14-16)	06	08	24.00	32.00
LOGRO DESTACADO	(17-20)	00	10	0.00	40.00
	TOTAL	25	25	100.00	100.00

Fuente: Base de datos anexo

5.- Comprensión de textos, grupo experimental (pre y post test)



INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA N° 5

En la gráfica 5 se hace un análisis del nivel de comprensión de textos en inglés del grupo experimental en el pre test y post test.

El 24% de las calificaciones en el pre test se ubicaron en inicio, en el post test el 12% de las calificaciones se encuentran en este nivel.

En el pre test el 50% de las calificaciones estuvieron en proceso mientras que en el post test baja a 16%.

El 24% de las calificaciones tienen logro previsto en el pre test, en el post test 32%.

En el pre test no hay calificaciones en el logro destacado, en el post test 40% de las calificaciones se encuentran en este nivel de calificación.

OBSERVACIÓN

En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se ha podido visualizar que los alumnos del grupo experimental han utilizado estrategias para la comprensión de textos por lo tanto su actuación fue mejorando. Cuando se evaluó el post test los estudiantes desarrollaron la prueba con mucha seguridad y autonomía.

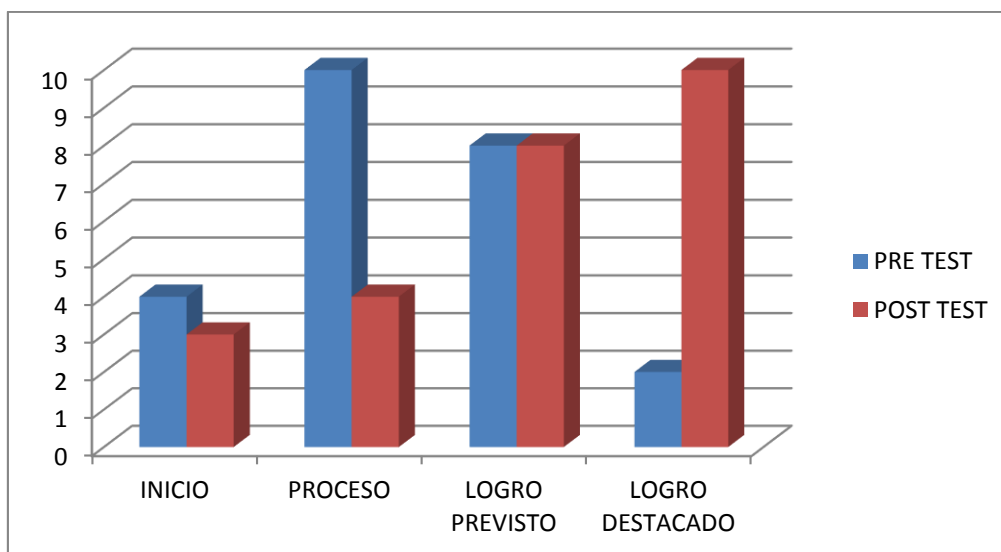
Comparación del nivel de comprensión de textos en inglés en los estudiantes del GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL de acuerdo a sus calificaciones en el Post test.

TABLA N° 6

GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL					
NIVEL DE COMPREENSIÓN DE TEXTOS	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		CONTROL	EXPERIMEN.	CONTROL	EXPERIMEN.
INICIO	(00-10)	04	03	16.67	12.50
PROCESO	(11-13)	10	04	41.67	16.67
LOGRO PREVISTO	(14-16)	08	08	33.33	33.33
LOGRO DESTACADO	(17-20)	02	10	8.33	41.67
	TOTAL	24	25	100.00	100.00

Fuente: Base de datos anexo

Nivel de comprensión de textos, grupo experimental y control post test.



INTERPRETACIÓN DE LA GRAFICA N° 6

En la gráfica 6 se analiza las calificaciones del grupo de control y del grupo experimental en el post test en el nivel de comprensión de textos en inglés.

El 16% de los estudiantes del grupo de control obtuvieron calificaciones en inicio (0 -1 0) mientras el 12 % del grupo experimental obtuvieron calificaciones en inicio.

El 41% del grupo de control obtuvieron calificaciones en proceso y 16% del grupo experimental tuvo calificaciones en proceso.

En el nivel de logro previsto en el post test, las calificaciones del grupo de control y el grupo experimental tienen un porcentaje similar de 33%.

El grupo experimental cuenta con un 41% de las calificaciones en el logro destacado y 8% de los estudiantes del grupo de control obtuvieron esta calificación.

OBSERVACIÓN

Al aplicarse la pre prueba en el grupo experimental se observó a los alumnos inseguros, no había un ambiente de concentración, la mayoría quería copiar de su compañero pero al aplicarse el post test el comportamiento fue muy diferente todos mostraron interés por los textos que se les presentó en la prueba, la actitud fue positiva, muy diferente a la mostrada en la pre prueba.

NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS

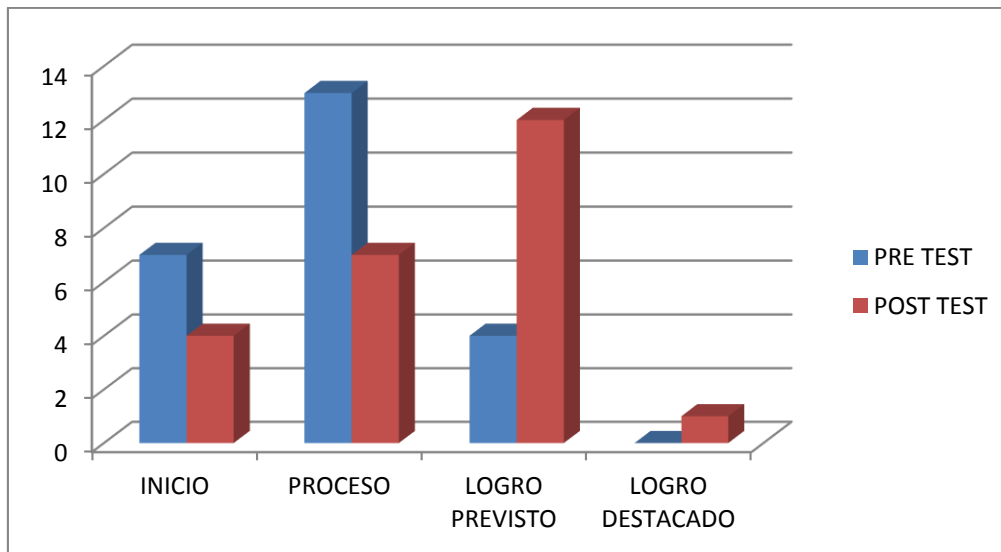
Nivel de producción de textos en inglés de los estudiantes del GRUPO DE CONTROL de acuerdo a sus calificaciones de Pre test y Post test.

TABLA N° 7

GRUPO DE CONTROL					
NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
INICIO	(00-10)	07	04	28.00	16.00
PROCESO	(11-13)	13	07	52.00	28.00
LOGRO PREVISTO	(14-16)	04	12	16.00	48.00
LOGRO DESTACADO	(17-20)	00	01	0.00	4.00
	TOTAL	24	24	100.00	100.00

Fuente: Base de datos anexo

Producción de textos, grupo de control (Pre y post test)



INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA N° 7

En la gráfica 7 se hace un análisis del nivel de producción de textos en inglés de los estudiantes del grupo de control en el pre test y el post test.

El 28% de los estudiantes del grupo de control obtuvieron calificaciones en inicio en el pre test mientras en el post test decreció a 16%.

En el pre test, el 52% de los estudiantes tienen calificaciones en proceso frente al 28% de las calificaciones en el post test.

El 16% de las calificaciones del pre test están en el logro previsto, en el pre test ascendió a 48%.

En el pre test no hay calificaciones en el logro destacado, en el post test el 4% de las calificaciones se ubican en este intervalo.

OBSERVACIÓN: En la observación realizada por la docente investigadora en el pre test de la producción de textos en inglés, los alumnos del grupo de control no conocen las reglas básicas de producción de textos, en el post test los estudiantes tienen iniciativa para producir textos pero de todas maneras hay dificultad. Se observó a varios estudiantes que prefieren escribir en castellano no hacen ningún esfuerzo por ordenar sus ideas y escribir en inglés.

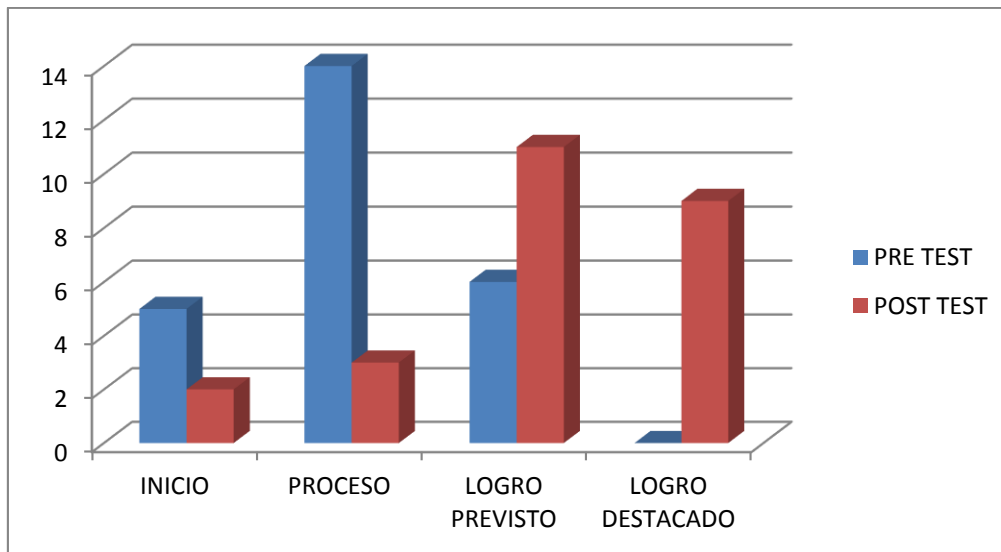
Comparación del nivel de producción de textos en inglés de los estudiantes del GRUPO DE EXPERIMENTAL de acuerdo a sus calificaciones de Pre test y Post test.

TABLA N° 8

GRUPO EXPERIMENTAL					
NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
INICIO	(00-10)	05	02	20.00	8.00
PROCESO	(11-13)	14	03	56.00	12.00
LOGRO PREVISTO	(14-16)	06	11	24.00	44.00
LOGRO DESTACADO	(17-20)	00	09	0.00	36.00
	TOTAL	25	25	100.00	100.00

Fuente: Base de datos anexo

Producción de textos, grupo de control (Pre y post test)



INTERPRETACIÓN DE LA GRÁFICA N° 8

En la gráfica 8 se examina el nivel de producción de textos en inglés del grupo experimental en el pre test y post test.

El 20% de las calificaciones en el pre test se ubicaron en inicio, en el post test el 8% de las calificaciones se encuentran en este nivel.

En el pre test el 56% de las calificaciones estuvieron en proceso mientras que en el post test baja a 12%.

El 24% de las calificaciones tienen logro previsto en el pre test, en el post test 44%.

En el pre test no hay calificaciones en el logro destacado, en el post test 36% de las calificaciones se encuentran en este nivel de calificación.

OBSERVACIÓN: En la observación realizada en el pre test de la producción de textos, los alumnos del grupo experimental no conoce las reglas básicas de producción de textos, en el post test los estudiantes tienen seguridad para producir textos debido a que en el módulo experimental se ha redactado textos en cada sesión de aprendizaje.

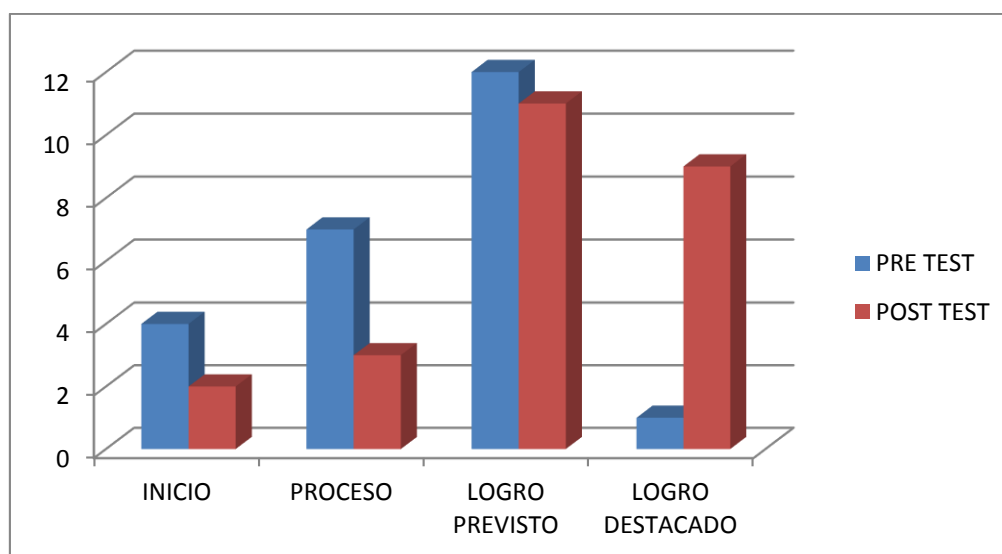
Nivel de producción de textos en los estudiantes del GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL de acuerdo a sus calificaciones en el Post test.

TABLA N° 9

GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL					
NIVEL DE COMPREENSIÓN DE TEXTOS	CALIFICACIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
		CONTROL	EXPERIMEN	CONTR OL	EXPERIMEN
INICIO	(00-10)	04	02	16.67	8.33
PROCESO	(11-13)	07	03	29.17	12.50
LOGRO PREVISTO	(14-16)	12	11	50.00	45.83
LOGRO DESTACADO	(17-20)	01	09	4.16	37.50
	TOTAL	24	25	100.00	100.00

Fuente: Base de datos anexo

Nivel de Producción de textos, grupo experimental y control POST TEST



En la gráfica 9 se analiza las calificaciones del grupo de control y del grupo experimental en el post test en el nivel de comprensión de textos en inglés.

El 16% de los estudiantes del grupo de control obtuvieron calificaciones en inicio mientras que el 8 % del grupo experimental obtuvieron calificaciones en inicio.

El 29% del grupo de control obtuvieron calificaciones en proceso y 12% del grupo experimental tuvo calificaciones en proceso.

En el nivel de logro previsto en el post test se encuentra el 50% de las calificaciones del grupo de control y 45% de las calificaciones del grupo experimental.

El grupo experimental cuenta con un 37% de las calificaciones en el logro destacado y 4% de los estudiantes del grupo de control obtuvieron esta calificación.

OBSERVACIÓN

Al aplicarse la post prueba al grupo de control y experimental se observó que los estudiantes del grupo experimental producen oraciones, enlazan con conectores adecuados sobre todo se observó a los alumnos más seguros.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En la Institución Educativa "Santa Magdalena Sofía", las estudiantes del grupo experimental, antes de la aplicación de la Tecnología Multimedia en las sesiones de aprendizaje presentaron un nivel promedio de aprendizaje de inglés en inicio mientras que después de la aplicación de la Tecnología Multimedia el nivel de aprendizaje de inglés incrementó ubicándose en la categoría de logro previsto.

Como señala Sarmiento (2009), que después de la aplicación de las Tics en el aula los alumnos se sintieron motivados en el aprendizaje del idioma y el rendimiento académico se incrementó en un 50%.

Similares resultados fueron descritos por Soler (2007), en la investigación "Nuevo enfoque metodológico a través de la Tecnología Multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Estrategias de aprendizaje en el entorno virtual", Zaragoza- España. Considera que la utilización de materiales multimedia es un refuerzo muy notable para el aprendizaje del estudiante: Este tipo de materiales presentan una serie de características comunes: flexibilidad, funcionalidad, dinamismo, interactividad, modulación de la información y acceso al multiusuario. Estos programas multimedia cumplen tres funciones básicas: presentación de contenidos, práctica y ejercitación, y evaluación. Del mismo modo, Valdivieso (2008), en la tesis: "Las TIC en relación a la dinámica enseñanza - aprendizaje de la competencia de inglés, encontró que las TIC ofrecen la posibilidad de integración que pasa de una actitud positiva por parte de los estudiantes a una actividad constante y activa, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos educativos. También encontró que el uso de las TIC favorecen el trabajo colaborativo, el trabajo en grupo, el acceso a conocimientos y canales de comunicación.

Hay sostenibilidad para utilizar la tecnología multimedia con la población educativa, ya que se cuenta con un laboratorio de inglés equipado con 10 laptops y equipos multimedia, laboratorio AIP y CRT, equipado con 25 computadoras, Laboratorio de cómputo con 25 computadoras y 105 computadoras XO.

Las estudiantes actualmente cuentan con dos horas de reforzamiento académico y una hora de atención a la estudiante, las cuales están consideradas fuera del horario de clases y que pueden ser utilizadas para la realización de actividades con los recursos multimedia.

Asimismo, a través de las horas de trabajo colegiado, los docentes de la misma área cuentan con dos horas semanales para capacitarse, interactuar con sus pares y formar comunidades de interaprendizaje a fin de capacitarse en el manejo de las herramientas tecnológicas y en lo que necesita para mejorar la labor profesional.

3.2. MODELO DE LA PROPUESTA.



3.3. PROPUESTA: “PROGRAMA DE APLICACIÓN MULTIMEDIA EN EL ÁREA DE INGLÉS “I.E. “SANTA MAGDALENA SOFÍA” SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA (EBR)

1.1. FUNDAMENTACIÓN

La globalización y el acelerado desarrollo de la ciencia y la tecnología han hecho indispensable el dominio de un segundo idioma que nos permita acceder a información de fuentes primarias, como una de sus ventajas. Hoy en día, el idioma más utilizado alrededor del mundo es el inglés. El dominio de esta lengua nos brinda beneficios tales como la posibilidad de continuar estudios en el extranjero, tener acceso a puestos laborales que nos brinden mejoras socio-económicas, comunicarnos con personas de todo el mundo así como acceder a información actualizada en tiempo real. Por ello, se puede afirmar que el dominio de este idioma cobra importancia vital. Quien no lo use, maneje ni domine quedará en situación de desventaja, lo que afectará su desarrollo individual y comunitario.

En esa línea y en el marco del fortalecimiento de la mejora de la Educación en el Perú, se busca dar importancia a la enseñanza del idioma inglés en las instituciones educativas públicas del nivel de Educación Secundaria y poder de esta forma brindar a los estudiantes posibilidades de acceso a información que se encuentra en este idioma, de continuar con sus estudios profesionales en otros países, y conseguir mejores oportunidades laborales no sólo en nuestro país, sino también fuera.

El área Inglés se sustenta en el “Enfoque comunicativo” el cual busca desarrollar la Competencia Comunicativa de los estudiantes para que se desenvuelvan de manera apropiada en contextos variados. Este enfoque propone el uso de situaciones auténticas de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo. El proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en el uso de material auténtico en diversas situaciones contextualizadas para que los estudiantes utilicen el idioma.

En este grado el estudiante se inicia en el aprendizaje del idioma inglés desarrollando capacidades de expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos escritos en inglés.

1.2. OBJETIVOS

Objetivo General

Mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés con el uso de tecnología multimedia para el Segundo Grado de educación secundaria, acorde a la realidad local.

Objetivos Específicos

1. Coadyuvar a mejorar el desarrollo de las habilidades fundamentales para el aprendizaje del idioma inglés mediante la educación asistida por tecnología multimedia.
2. Desarrollar formas de actividad y comunicación que permitan favorecer el desarrollo individual y colectivo a partir de una adecuada interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Elaborar una sistematización de las principales estrategias de aprendizaje vinculadas a la “didáctica digital”.

1.3. CONTENIDOS Y SESIONES DEL PROGRAMA

1.3.1. CONTENIDOS

CAMPOS TEMÁTICOS		
FUNCTION	GRAMMAR	VOCABULARY
Describing clothes Talking about the weather Buying clothe	Present simple. Present progressive o Affirmative statements Negative statements Yes-no questions Short answers Wh-questions	Adjectives: Colors and size Clothes Seasons Demonstratives Numbers for price

1.3.2. SESIONES DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA

SECUENCIA DE LAS SESIONES	
Sesión 1: Clothing 2 horas	Sesión 2: I love your T-shirt 2 horas
<p>Indicador: Identifica prendas de vestir oralmente.</p> <p>Campo temático: Clothes: cap, coat, dress, blouse, shirt, sweater, trousers, skirt, socks, shoes. Present simple Verb to be</p> <p>Actividad: Interacción grupal Interacción virtual Fichas de aplicación</p>	<p>Indicador: Describe prendas de vestir en talla y color oralmente. Redacta textos breves describiendo prendas de vestir.</p> <p>Campo temático: Clothes Size and colors Present simple verb to be</p> <p>Actividad: Interacción virtual Interacción grupal Redactar una pequeña conversación</p>
Sesión 3: It's too cold! 2 horas	Sesión 4: Put on a jacket! 2 horas
<p>Indicador: Identifica los climas de forma oral. Interactúa con sus pares acerca del clima. Interpreta gráficos geográficos y texto para informar acerca del clima.</p> <p>Campo temático: Clothes</p>	<p>Indicador: Describe oralmente actividades del momento relacionadas con el clima. Infiere las prendas de vestir que se utilizan según el clima.</p> <p>Campo temático: Clothes Weather: cold, hot, rainy, sunny, cloudy, windy, snowy.</p>

<p>Weather: cold, hot, rainy, sunny, cloudy, windy, snowy.</p> <p>Present simple verb to be</p> <p>Actividad:</p> <p>Interacción grupal</p> <p>Interacción virtual</p> <p>Trabajo con ficha de aplicación</p>	<p>Present continuous: Positive and negative statements.</p> <p>Actividad:</p> <p>Interacción grupal</p> <p>Interacción virtual</p> <p>Trabajo con ficha de aplicación</p>
<p>Sesión 5: Spring time!</p> <p>2 horas</p>	<p>Sesión 6: My favorite outfit</p> <p>2 horas</p>
<p>Indicador:</p> <p>Identifica las estaciones del año oralmente.</p> <p>Relaciona estaciones con su característica climática.</p> <p>Evalúa un texto corto a través de actividades de coevaluación.</p> <p>Redacta textos breves acerca de las estaciones y el clima.</p> <p>Campo temático:</p> <p>Seasons</p> <p>Clothes</p> <p>Weather</p> <p>Present simple</p> <p>Actividad:</p> <p>Interacción grupal</p> <p>Interacción virtual</p> <p>Trabajo con ficha de aplicación</p> <p>Redacción de un texto breve</p>	<p>Indicador:</p> <p>Identifica información principal y secundaria en un texto escrito.</p> <p>Produce un texto escrito acerca de sus preferencias al vestir.</p> <p>Campo temático:</p> <p>Clothes</p> <p>Action verbs</p> <p>Present continuous: Positive and negative statements, yes-no questions and short answers.</p> <p>Actividad:</p> <p>Interacción virtual</p> <p>Interacción grupal</p> <p>Uso de ficha de aplicación</p> <p>Redacción de texto breve</p>

Sesión 7: I am having a party 2 horas	Sesión 8: Shopping time 2 horas
<p>Indicador: Interactúa en una conversación acerca de prendas de vestir. Redacta una conversación acerca de un evento social y la prenda apropiada para la ocasión.</p> <p>Campo temático: Clothes Action verbs Present simple Present continuous: positive and negative statements, yes-no questions, short answers and wh-questions.</p> <p>Actividad: Interacción grupal Interacción virtual Uso de ficha de aplicación Redacción de un texto corto</p>	<p>Indicador: Expresa sus preferencias en prendas de vestir en una conversación. Evalúa qué prenda adquirir en base a precio, talla y gusto.</p> <p>Campo temático: Numbers Clothes Action verbs How much is it? Do you have it in ...?</p> <p>Actividad: Interacción grupal Interacción virtual Uso de ficha de aplicación</p>
Sesión 9: My presentation 2 horas	
<p>Indicador: Expresa sus preferencias acerca de prendas de vestir a través de una exposición.</p> <p>Campo temático: Clothes Action verbs</p>	

Weather and seasons Present simple Present continuous: positive and negative statements, yes-no questions, short answers and wh-questions. Actividad: Exposición individual con el uso de tecnología multimedia.	
---	--

1.4. EVALUACIÓN

EVALUACIÓN			
SITUACIÓN DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Exposición e interacción virtual a través de diapositivas.	Expresión y comprensión oral	Identifica información de los textos que escucha en inglés.	Identifica prendas de vestir oralmente.
			Identifica los climas de forma oral.
			Identifica las estaciones del año oralmente.
		Infiere información del texto.	Infiere las prendas de vestir que se utilizan según el clima.
		Expresa oralmente diversos tipos de textos en inglés.	Describe oralmente actividades del momento relacionadas con el clima.
			Expresa sus preferencias acerca de prendas de vestir a

			través de una exposición.
		Reflexiona sobre el uso oral de la lengua extranjera.	Expresa sus preferencias en prendas de vestir con sus pares en una conversación.
		Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.	Describe prendas de vestir en talla y color oralmente.
			Interactúa con sus pares acerca del clima.
			Interactúa en una conversación acerca de prendas de vestir.
			Evalúa qué prenda adquirir en base a precio, talla y gusto.
Fichas de comprensión lectora en páginas web	Comprensión de textos	Identifica información en diversos tipos de textos escritos en inglés.	Identifica información principal y secundaria en un texto escrito.
		Infiere información implícita y explícita en textos escritos en inglés.	Relaciona estaciones con su característica climática.
		Interpreta diversos tipos de textos escritos en inglés.	Interpreta gráficos geográficos y texto para informar acerca del clima.
		Evalúa textos escritos en inglés.	Evalúa un texto breve a través de actividades de co-evaluación.

	Producción de textos	Adecúa información según la situación comunicativa para elaborar diversos tipos de textos en inglés.	Redacta textos breves acerca de las estaciones y el clima.
Redacta textos cortos en diapositivas.		Escribe diversos tipos de textos en inglés con coherencia y cohesión.	Redacta textos breves describiendo prendas de vestir.
			Redacta una conversación acerca de un evento social y la prenda apropiada para la ocasión.
		Reflexiona sobre el uso adecuado de las funciones comunicativas, estructuras gramaticales y vocabulario con la finalidad de mejorar su texto escrito.	Produce un texto escrito acerca de sus preferencias al vestir.
		Identifica información de los textos que escucha en inglés.	Identifica prendas de vestir oralmente.

1.5. MATERIALES Y RECURSOS

PARA LA DOCENTE:

1. Hojas de aplicación
2. Presentaciones PowerPoint
3. Enlaces de interés
4. Videos de interés
5. Papelotes y plumones
6. Flashcards

7. Tarjetas léxicas

8. Computadoras

9. Laptop

10. Equipo multimedia

- Unidades de aprendizaje

- RSG N°2060-2014-MINEDU Lineamientos para la implementación de la enseñanza del Idioma Inglés en las Instituciones Educativas Públicas de Educación Básica Regular

- DCN 2009 MINEDU

PARA LA ESTUDIANTE:

- Fichas de Aplicación

- Computadora

1.6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y PÁGINAS WEB CONSULTADAS

Bibliografía

- COMYNS CARR, Jane and MAGUIRE, Gabby (2012). Speakout Starter Teacher's Resource Book. Pearson Editorial.
- HADFIELD, Jill (1999). Beginners' Communication Game. Longman
- HARMER, Jeremy (2007). The Practice of English Language Teaching. Pearson Education.
- HARMER, Jeremy (2012). Essential Teacher Knowledge. Pearson Education.
- MOLINSKY, Steven (2003). Side by side 1: Communication Games & Activity Masters. Longman.
- TABOR, Carol (2010). English Result Elementary Photocopiable Resource book. Oxford University Press.

Páginas Web

- Pupiletras

<http://www.anglomaniacy.pl/clothesW.pdf>

- Ficha de aplicación

<http://www.anglomaniacy.pl/clothesPT2.pdf>

<http://www.cisonline.at/fileadmin/kategorien/ESNE/clothing.pdf>

<http://files.havefunteaching.com/worksheets/science/seasons-of-the-year/seasons-of-the-year-matching.pdf>

<https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets doc docx/who is who/present -continuous-clothes/69862>

http://esl.about.com/od/beginnerpronunciation/a/bd_shop.htm

- Guess who

<https://en.islcollective.com/resources/projectables/powerpoints ppt pptx/guess who/adjec tives-people-beginner/27030>

- Weather flashcard

<http://esl-kids.com/pdf/weather/large-weather.pdf>)

- Flashcards

C11-101/200 al C11-120/200 - C16-155/200

- Juego de mesa

<http://www.eslgamesplus.com/members/printable-boards/CrocodileBoard.pdf>

- Rúbrica

http://www.readwritethink.org/files/resources/printouts/30700_rubric.pdf

SLIDE SHARE

<http://www.slideshare.net/Irenya/this-that-these-those-2392594>.

ESL VIDEO

http://www.eslvideo.com/esl_video_quiz_beginning.php?id=2249

ADELE'S CORNER

http://www.adelescorner.org/listening/personal_id/personal_id.html

PEARSON LOGMAN

http://www.pearsonlongman.com/ae/keystone/state/ca/pdf/apar/Skill-Sharpener1/SS1_U01_p003.pdf

ISL COLLECTIVE

https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/greetings_and_personal_information/questions-greetings-beginner/32678

https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/prepositions_of_place_part_3/prepositions-elementary-a1/21148

https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/in_the_classroom_there_is_there_are/to-be-elementary/64965

https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/family/familybeginner-prea1/11680

https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/meet_my_family_02/present-simple-family/667

https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/the_simpsons_family_exercises/have-gothas-got/28447

BUSY TEACHER

<http://busyteacher.org/14613-demonstratives-there-is-there-are-this-is-these.html>

ENGLISH WORKSHEETS

<http://www.englishworksheets.com/demonstratives-1.html>

<http://www.englishworksheets.com/demonstratives-2.html>

BLOGSPOT

<http://pstoryblog.blogspot.pe/p/worksheet-n-4.html>

<http://caroline-efl.blogspot.pe/2013/04/prepositions-of-place-board-game.html>

CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación llega a las siguientes conclusiones:

CONCLUSIONES

- Después de la aplicación de la Tecnología multimedia, el aprendizaje de inglés tuvo un resultado positivo ya que aumentó el interés de los estudiantes al involucrar a éstos en las actividades y al haber tenido la opción de practicar fuera del salón de clases, de acuerdo a su ritmo de aprendizaje. El promedio de los criterios de evaluación en el área de inglés mejoraron sustancialmente, según los resultados obtenidos. Es acertado el aprendizaje del inglés mediante el uso de la Tecnología Multimedia, ya que ésta, se encuentra evolucionando continuamente, cada vez es más accesible, entretenida y la mayoría de los estudiantes que participaron en el programa la utilizan tanto para sus actividades educativas así como de entretenimiento.
- La aplicación de tecnología multimedia, coadyuva a la solución del problema y responde al cumplimiento de los objetivos de la presente investigación.
- Con el diseño, elaboración y aplicación de un programa con tecnología multimedia para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para las estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E. "Santa Magdalena Sofía de Chiclayo, se ha logrado el desarrollo de las habilidades fundamentales del inglés tal como se observa en el resultado del Post test quedando de esta manera la hipótesis demostrada.

RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados y las conclusiones se elaboran las siguientes recomendaciones:

1. Es conveniente de que las autoridades educativas de la I.E. “Santa Magdalena Sofía”, tomen en cuenta los resultados de la investigación en el sentido de que es necesario se utilice la Tecnología Multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, ya que es la mejor combinación para llevar a cabo una educación de calidad y significativa.
2. De acuerdo a los resultados la Tecnología multimedia puede emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje, por ello se sugiere que haya una integración pedagógica de las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender tanto para los estudiantes y docentes”.
3. Se sugiere diseñar programas o proyectos para el área de Inglés con tecnología multimedia en la I.E. “Santa Magdalena Sofía”, que contemple el uso personalizado de un ordenador portátil por parte de cada alumna y así poner en marcha las aulas digitales del siglo XXI, aulas dotadas de infraestructura tecnológica y de conectividad; basándose en los siguientes ejes de intervención: Aulas digitales, garantizar la conectividad a Internet y la interconectividad dentro del aula para todos los equipos, promover la formación del profesorado tanto en los aspectos tecnológicos como en los aspectos metodológicos y sociales de la integración de estos recursos en su práctica docente cotidiana, generar y facilitar el acceso a materiales digitales educativos ajustados a los diseños curriculares tanto para profesores y profesoras como para los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUSUBEL, D., NOVAK, J., & HANESIAN, H. (2003). Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo (p. 627). MEXICO: Trillas.
- CABERO ALMENARA, Julio (1989): Tecnología Educativa: Utilización didáctica del vídeo. PPU. Barcelona.
- Colectivo de autores. Pedagogía, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1985
- CORTINOVIS, R. (1992). Hipermedia for Training: A software and Instructional Engineering Model. Educational Technology. The magazine for Managers in Education. 32 (7). July. 47-51.
- De Mattos, L. A. Compendio de Didáctica General, Editorial Kapelusz, 1975
- FONTCUBERTA, M. (1992). Medios de comunicación telemática y educación. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, (14), 17-28.
- KRAMSCH CLAIRE, Andersen Roger W.: Teaching Text and Context through Multimedia, 1999.
- KRASHEN, STEPHEN et al. Language Two.OUP 1982. Dirección General de cultura y Educación. Documento Curricular Inglés B.1.
- KRASHEN, S. (1985), The Input hypothesis: issues and implications, New York, Longman.
- LYNCH, P. (1991): "Tecnología multimedia", en *Multimedia, primeros pasos*, Guía Apple para la educación, 6-7
- MARTÍNEZ SANCHEZ, F. (1993): *Multimedia en la empresa de hoy*, Ponencia presentada en las Jornadas de Nuevas tecnologías y Empresa, Noviembre, Bilbao.
- MIRABITO, M. (1998). *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona: Gedisa. Título del original en inglés *The New Communications Technologies*. London: Focal Press (1994).
- OSBORN, Hugh (1990): *Media Computers, Motivation and Informal Education: Gutenberg 2000?*. En AMBRON y HOOPER (1990 PC WORLD No. 117 (Guadalajara), junio de 1993, México: International Data Group.
- PC WORLD No. 117 (Guadalajara), junio de 1993, México: International Data Group.

- PC WORLD No. 118 (Guadalajara), julio de 1993, México:International Data Group 118 (Guadalajara), julio de 1993, México:International Data Group
- PIAGET, J. (1978). La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo. Madrid: Siglo XXI.
- PRENDES, M. P. (1994): "Potencial educativo del multimedia" en BLÁZQUEZ, CABERO Y LOSCERTALES (Coords.): Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación, Sevilla, Alfar.
- QUINTANILLA FISAC, Miguel Ángel (1995): Educación y Tecnología. En RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis y SÁENZ BARRIO, Oscar (Dirección) (1995)
- RUIZ Y RÍOS (1990)"El uso de la información en la Educación", en: Investigación y postgrado, Vol.5 nº 2(pp. 59-89).
- SAN MARTÍN ALONSO, Ángel (1995): La escuela de las tecnologías. Universitat de València. Valencia
- VIGOTSKY L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica. (Original de 1931).
- VYGOTSKY, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge. MA: Harvard University Press
- WARSCHAUER, MARK: Motivational Aspects of Using Computers for Writing and Communication, 1996 en
<http://www.ill.hawaii.edu/nflrc/NetWorks/NW1/NW01.html><http://polyglot.cal.msu.edu/llt/vol2num2/article1/index.html>

PÁGINAS ELECTRÓNICAS

<http://www.anglomaniacy.pl/clothesPT2.pdf>

<http://www.cisonline.at/fileadmin/kategorien/ESNE/clothing.pdf>

<http://files.havefunteaching.com/worksheets/science/seasons-of-the-year/seasons-of-the-year-matching.pdf>

https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/who_is_who/present-continuous-clothes/69862

http://esl.about.com/od/beginnerpronunciation/a/bd_shop.htm

ANEXOS

TABLA DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

NOMBRE:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:.....

AUTOR DEL INSTRUMENTO:.....

Nº	CRITERIOS	CALIFICACIÓN					
		DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE	PROMEDIO
1	¿El instrumento mide los indicadores que se pretende medir?						
2	¿Los reactivos son suficientes para la medición de todos los indicadores?						
3	¿Las instrucciones del instrumento le parecen apropiadas?						
4	¿Los reactivos son bien comprensibles y están bien redactados?						
5	¿El ordenamiento de los reactivos es adecuado?						
6	¿La presentación del instrumento es apropiada?						
7	¿La estructura sigue un orden coherente?						
8	¿Existe correspondencia entre las preguntas del instrumento y los objetivos de la investigación?						
9	¿La hoja de respuestas está bien presentada?						
10	¿Es útil y adecuado para la investigación?						
	PROMEDIO						

OBSERVACIÓN:

Chiclayo, Mayo del 2017.

DOCENTE DE LA ESPECIALIDAD

DE INGLÉS



NÚMERO DE SESIÓN

1/9

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN

CLOTHING

NÚMERO DE SESIÓN

01 (2 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA

4 I LOVE SHOPPING

NÚMERO DE SEMANA

42

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS

Expresión y comprensión oral

CAPACIDADES

- Identifica información de los textos que escucha en inglés.

INDICADORES

- Identifica prendas de vestir oralmente.

FUNCTIONS

- Describing clothes

GRAMMAR

- Present simple

VOCABULARY

- Clothes: cap, coat, dress, blouse, shirt, sweater, trousers, skirt, socks, shoes.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)

- El docente ingresa al aula y saluda: "Good morning / Good afternoon".
- Se recomienda al docente contar con una prenda que no sea usual en su vestimenta.
- El docente pregunta a los estudiantes: "Can you notice a difference on me?"
- El docente realiza preguntas acerca de la prenda:
 - What is it?
 - What color is it?
 - Is it big or small?
 - Do you like it?
 - How did you notice?

El docente pregunta por el tema de la sesión: "Clothing".

DESARROLLO (65 minutos)

- El docente pide estudiantes voluntarios, para que, en base a su uniforme, se mencionen prendas de vestir. El docente las escribe en la pizarra. Se practica la pronunciación de las palabras y se les pide a los alumnos que las lean sin ayuda del docente.
- El docente pega en la pizarra los *flashcards* y las tarjetas léxicas del otro extremo (ver recurso 1). Se pedirá a los estudiantes que unan la imagen con la palabra correcta. Continuar hasta que todas las tarjetas sean utilizadas. El docente verifica la actividad y proceden a practicar la pronunciación.



PERÚ

Ministerio
de Educación







- El docente coloca todas las tarjetas hacia abajo (imágenes y palabras) para proceder a jugar.
- Memoria. En este caso, se divide la clase en 2 equipos para que compitan. El equipo que obtengan la mayor cantidad de tarjetas es el ganador.
- El docente entrega el pupiletras (ver recurso 2). Luego, los estudiantes verifican sus respuestas con otro compañero. El docente debe monitorear toda la actividad.
- El docente utiliza una de las imágenes y se la entrega a un estudiante a quien pedirá ponerse de pie para crear juntos una conversación breve.
 - Hello, Kelly, I like your blouse!
 - Oh, thank you.
 - You're welcome!
- El estudiante voluntario regresa a su asiento y el docente, con ayuda de los alumnos, escribe la conversación en la pizarra. El docente muestra otra imagen y pide voluntarios para personalizar el texto.
- Los estudiantes utilizan las imágenes de la pizarra como referencia para crear conversaciones similares al modelo. Ellos se desplazan por el aula, utilizando no solo las imágenes de la pizarra, sino su propia ropa.
- El docente entrega la ficha de aplicación (ver recursos 3) para reforzar lo aprendido. El docente y los estudiantes la revisan.

CIERRE (15 minutos)

CIERRE (15 minutos)

- El docente llama a un par de voluntarios para que realicen la conversación previa en frente de la clase. Permitir al menos 4 parejas para hacerlo.
- Metacognición: el docente entrega esta evaluación a cada alumno para que la responda y comente en parejas acerca de la conversación:

I say hello.	
I say good-bye.	
I say thank you.	
I know at least 5 pieces of clothing.	

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- No se asigna tarea para la casa.



PERÚ

Ministerio
de Educación



RECURSOS

1. Pupiletras (recurso 2: <http://www.anglomaniacy.pl/clothesW.pdf>)
2. Ficha de aplicación (recurso 3: <http://www.anglomaniacy.pl/clothesPT2.pdf>)



PERÚ

Ministerio
de Educación



PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN
I LOVE YOUR T-SHIRT

NÚMERO DE SESIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA
2 (2 horas)	Unidad 4 I LOVE SHOPPING!	43

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none">Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Describe prendas de vestir en talla y color oralmente.
Producción de textos	<ul style="list-style-type: none">Escribe diversos tipos de textos en inglés con coherencia y cohesión.	<ul style="list-style-type: none">Redacta textos cortos describiendo prendas de vestir.

FUNCTIONS	GRAMMAR	VOCABULARY
<ul style="list-style-type: none">Describing clothes	<ul style="list-style-type: none">Present simple	<ul style="list-style-type: none">Adjectives: Colors and sizeClothes

SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none">➤ El docente ingresa al aula y saluda: "Hello students!"➤ El docente agrupa a los alumnos de 3 o 4 y les entrega la cartilla con imágenes de personas vestidas de forma diferente (ver recurso 1). El docente describe las prendas de una de las imágenes y los alumnos dirán el nombre. El docente repetirá la actividad dos veces más, pero para la última persona será difícil adivinar, los alumnos probablemente pregunten: "What color?" El docente responde y pregunta los temas a tratar en la sesión (Color and size/I love your T-shirt).
DESARROLLO (65 minutos)
<ul style="list-style-type: none">➤ El docente, utilizando las cartillas entregadas pregunta a los estudiantes:<ul style="list-style-type: none">○ What color is Jessica's dress?○ What color is Jack's t-shirt?➤ El docente copia los colores conforme los alumnos lo digan. Continuar hasta tener al menos 8 colores. Recoger las cartillas.➤ El docente entregará la ficha de aplicación (ver recurso 2). Los estudiantes comparan sus respuestas y luego se procede a corregir con el docente. El docente usa de la ficha para pedir que le señalen las palabras poco familiares, tales como <i>stockings</i>, <i>jacket</i> and <i>pullover</i>. Continuar trabajando los colores utilizando la imagen de la ficha de aplicación.





- El docente les muestra en un papelote una conversación. Los estudiantes la leen para responder.
- Se pide a los alumnos que lean detenidamente dos veces. Se quita el papelote y se pregunta por el color de ciertas prendas descritas en la conversación.
- Se coloca el papelote nuevamente, el docente lee la conversación para que los alumnos escuchen; luego la lee para que los alumnos repitan y finalmente lean solos la conversación. Dividir la clase en dos para que cada grupo sea un personaje en la conversación y seguir practicando.
- El docente llama a un alumno para que sea su ayudante y juntos personalicen el diálogo. El docente llama a otro voluntario para cambiar el diálogo nuevamente. Fomentar la creatividad en los estudiantes y apoyarlos con una o dos palabras de ser necesario (no utilizar palabras muy complejas).
- Los alumnos forman dos filas para que practiquen la conversación, una vez terminada el estudiante que era el último de la fila de coloca primero y toda la fila avanza un lugar (solo una fila procede a hacerlo). Los estudiantes, como consecuencia, tienen nuevas parejas para continuar personalizando la conversación.
- El docente solicita a los estudiantes que escriban una conversación de manera individual. Al terminar, los estudiantes revisarán las conversaciones de sus compañeros por 5 minutos. El docente otorga 5 minutos más para que realicen cualquier mejora propuesta por el compañero.

CIERRE (20 minutos)

- El docente solicita voluntarios para que realicen su conversación. Los motiva a actuar.
- Metacognición: el docente pide a los alumnos que discutan están preguntas en grupos de 3.
 - *How often do you say something nice to others?*
 - *Are you respectful when you don't like other people's clothes?*
 - *What's your favorite color in clothes? Why?*

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- No se asigna tarea para la casa.

RECURSOS

1. Guess who (ver recurso 1:
https://en.islcollective.com/resources/projectables/powerpoints_ppt_pptx/guess_who/adjectives-people-beginner/27030)
2. Ficha de aplicación (ver recurso 2:
<http://www.cisonline.at/fileadmin/kategorien/ESNE/clothing.pdf>)
3. Conversación (ver recurso 3)
4. Hojas y lapicero



PERÚ

Ministerio
de Educación



NÚMERO DE SESIÓN

3/9

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN

IT IS TOO COLD!

NÚMERO DE SESIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA
3 (2 horas)	Unidad 4 I LOVE SHOPPING!	44

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión y comprensión oral	• Identifica información de los textos que escucha en inglés.	• Identifica los climas de forma oral.
	• Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.	• Interactúa con sus pares acerca del clima.
Comprensión de textos	• Interpreta diversos tipos de textos escritos en inglés.	• Interpreta gráficos geográficos y texto para informar acerca del clima.

FUNCTIONS	GRAMMAR	VOCABULARY
<ul style="list-style-type: none">Describing clothesTalking about the weather	Present simple	<ul style="list-style-type: none">ClothesWeather: cold, hot, rainy, sunny, cloudy, windy, snowy.

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (10 minutos)

- El docente ingresa al aula saludando. "Good morning/Good afternoon".
- El docente ingresa con una prenda que no encaja con el clima del día. Por ejemplo, si hace frío, llevará lentes de sol; si hace calor, llevará una chompa.
- El docente comenta: "It is hot/cold today!"
- El docente comenta la frase correcta; solo la prenda de vestir no coincide. Los estudiantes probablemente se sorprendan y comenten por qué motivo lleva esa prenda. El docente comenta que pensó que sería apropiado. Los estudiantes dirán que no porque el clima y su prenda de vestir no coinciden. El docente pregunta: "Is the weather important to choose my clothes?" Los estudiantes dirán que sí.
- El docente escribe en la pizarra el tema del día.

DESARROLLO (65 minutos)

- El docente muestra las imágenes de *flashcards* (ver recurso 1) y entrega imágenes y tarjetas léxicas a un grupo de alumnos. Les pide que se paren juntos si la imagen corresponde a la tarjeta léxica. Se



PERÚ

Ministerio
de Educación



les brinda un tiempo y se motiva a los estudiantes que no están de pie que ayuden a sus compañeros. El docente los ayudará de ser necesario.

- El docente pega en la pizarra imágenes y tarjetas léxicas y modela la pronunciación. Los alumnos solo escuchan. Luego, los alumnos escuchan y repiten lo que el docente modela. Finalmente, los estudiantes leen solos las palabras.
- El docente pregunta y escribe la frase en la pizarra: "How's the weather?" El docente ve hacia la ventana para que los alumnos le respondan. Los estudiantes dirán: "Cold!" El docente corregirá diciendo: "It's cold!"
- Se entregará la ficha de aplicación (ver recurso 2). Los estudiantes comparan respuesta y luego corregirán con el docente.
- El docente muestra un mapa del Perú y coloca las imágenes del clima de algunos lugares (ver modelo recurso 3). El docente pregunta:
 - *How's the weather in Lima?*
 - *It's sunny.*
 - *How's the weather in Puno?*
 - *It's snowy.*
- El docente escribe la pregunta en la pizarra y continúa la práctica. Luego pide a algunos alumnos voluntarios que formulen la pregunta para que los demás respondan. Pide a los estudiantes que practiquen la pregunta y respuesta en parejas a partir del mapa del Perú de la pizarra.
- El docente cambia las imágenes y muestra un papelote con una conversación (ver recurso 4). Los estudiantes lo leen y deben responder:
 - *What cities are they asking for?*
 - *How's the weather there?*
- Los estudiantes responden en base a la conversación. El docente plantea algunas preguntas más acerca de la conversación:
 - *Are they friends?*
 - *Where are they?*
- Los estudiantes responden, el docente los ayuda de ser necesario. El docente modela la conversación para que los estudiantes escuchen, repitan; finalmente, leen solos. Dividir la clase en dos para que los alumnos practiquen un grupo como A y el otro B.
- Se pide a los alumnos que en parejas practiquen la conversación tal como está en el papelote.
- El docente solicita un voluntario para que entable una conversación en base al mapa. El docente debe motivar al alumno a que varíe las respuestas y preguntas de la conversación original.
- El docente solicita a los estudiantes a que practiquen una conversación utilizando el mapa.
- Se retira la conversación de la pizarra y se permite a los estudiantes que continúen practicando.

CIERRE (20 minutos)

- El docente solicita a los estudiantes voluntarios que salgan al frente y conversen acerca del clima. Se les recuerda incluir el saludo y la despedida en la conversación.
- Metacognición: los alumnos responden las siguientes preguntas en pares:
 - *What's your favorite weather?*
 - *What do you do when it's cold?*
 - *What do you do when it's hot?*



PERÚ

Ministerio
de Educación



- How many weather words can you name?

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- No se asigna tarea para la casa.

RECURSOS

1. Flashcards (ver recurso 1: <http://esl-kids.com/pdf/weather/large-weather.pdf>)
2. Ficha de aplicación (ver recurso 2)
3. Mapa climático (ver recurso 3)
4. Conversación (ver recurso 4)

**NÚMERO DE SESIÓN**

4/9

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE**TÍTULO DE LA SESIÓN****PUT ON A JACKET!**

NÚMERO DE SESIÓN	UNIDAD DIDÁCTICA	NÚMERO DE SEMANA
4 (2 horas)	Unidad 4 I LOVE SHOPPING!"	45

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none">Expresa oralmente diversos tipos de textos en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Describe oralmente actividades del momento relacionadas con el clima.
	<ul style="list-style-type: none">Infiere información del texto.	<ul style="list-style-type: none">Infiere las prendas de vestir que se utilizan según el clima.

FUNCTIONS	GRAMMAR	VOCABULARY
<ul style="list-style-type: none">Describing clothesTalking about the weather	<ul style="list-style-type: none">Present simple:Present progressive<ul style="list-style-type: none">Affirmative statementsNegative statements	<ul style="list-style-type: none">ClothesWeather: cold, hot, rainy, sunny, cloudy, windy, snowy.

SECUENCIA DIDÁCTICA**INICIO (10 minutos)**

- El docente ingresa al aula y saluda: "Good morning/ Good afternoon".
- El docente muestra el flashcard C10-094/200 para que los estudiantes describan lo que ven (ropa y clima).
- El docente pregunta: "Is the clothes related to the weather?" (Yes)
- El docente establece el tema de la sesión: "Put on a jacket" (Clothes and weather).

DESARROLLO (60 minutos)

- El docente muestra las imágenes de ropa y clima previamente trabajadas y pide a los estudiantes que ayuden a relacionarlas. No hay respuestas erradas.
- El docente escribe en la pizarra: "When it is cold, I put on my jacket!"
- Se pide alumnos voluntarios para que continúen con el ejercicio. Se utiliza las relaciones de la pizarra. Se entrega ficha de aplicación (ver recurso 1) para que establezcan su relación y la comenten en grupos de 3.
- El docente enfatiza las relaciones establecidas y escribe en la pizarra: "It's very cold. I am wearing a sweater. I am not wearing sandals".
- El docente modela algunos otros ejemplos y pregunta a los alumnos (How about you?). El docente los ayuda de ser necesario.
- El docente pregunta si se describe alguna actividad en el pasado o presente. El docente escribe

**PERÚ** Ministerio de Educación



sobre las oraciones escritas: "Present continuous". Con ayuda de los alumnos completa el cuadro para explicar la gramática.





Present continuous

SUBJECT	VERB TO BE	V-ing	COMPLEMENT
I	am	wearing	a sweater
	am not		sandals

- El docente pide a los alumnos que, en base a la ficha de aplicación, estructuren sus oraciones y las practiquen en pares. El docente monitorea el trabajo y brinda apoyo de ser necesario.
 - El docente agrupa a los estudiantes en 3 o 4. El docente entrega un juego de mesa a cada grupo, utiliza como ficha la tapa de un lapicero o un borrador pequeño. Entrega a cada grupo un juego de *mini flashcard* del clima (ver recurso 3).
 - El docente explica a los estudiantes que las fichas deberán estar hacia abajo, para no ver la figura mientras juegan. Se requiere de una moneda (1 cara – 2 sello) o dado para avanzar las fichas. Antes de tirar el dado o moneda, el estudiantes deberá mostrar una tarjeta del clima y crear su oración: "It is hot, I am wearing a cap".
 - El docente permitirá que los alumnos utilicen como apoyo la información de la pizarra. Luego de unos minutos de práctica, el docente retira toda la ayuda visual. Se recuerda a los alumnos utilizar oraciones positivas y negativas.
- El docente debe monitorear la actividad y brindar retroalimentación si es necesaria.

CIERRE (20 minutos)

- El docente solicita voluntarios para describir la prenda que visten según el clima. El docente pregunta: "What are you wearing when it's stormy?" Los alumnos responderán individualmente.
- Metacognición: los alumnos responden individualmente, colorean las caritas y comentan en parejas y luego con la clase.

I name more than 7 piece of clothes.	
I name more than 5 weather words.	
I can say my sentences very well.	
I respect other's clothes' preferences.	



PERÚ

Ministerio de Educación



TAREA A TRABAJAR EN CASA

➤ No se asigna tarea para la casa.

RECURSOS

1. Ficha de aplicación (ver recurso 1)
2. Flashcards (weather and clothes)
3. Flashcards (C11-101/200 al C11-120/200)
4. Juego de mesa: <http://www.eslgamesplus.com/members/printable-boards/Crocodile-Board.pdf>

**NÚMERO DE SESIÓN**

5/9

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE**TÍTULO DE LA SESIÓN****SPRING TIME!****NÚMERO DE SESIÓN**

5 (2 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA

Unidad 4 I LOVE SHOPPING!

NÚMERO DE SEMANA

46

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none">Identifica información de los textos que escucha en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Identifica las estaciones del año oralmente.
Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none">Infiere información implícita y explícita en textos escritos en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Relaciona estaciones con su característica climática.
	<ul style="list-style-type: none">Evalúa textos escritos en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Evalúa el texto corto a través de actividades de coevaluación.
Producción de textos	<ul style="list-style-type: none">Adecúa información según la situación comunicativa para elaborar diversos tipos de textos en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Redacta preguntas acerca de las estaciones y el clima.

FUNCTIONS	GRAMMAR	VOCABULARY
<ul style="list-style-type: none">Describing clothesTalking about the weather	<ul style="list-style-type: none">Present simple:Present progressive<ul style="list-style-type: none">Affirmative statementsNegative statements	<ul style="list-style-type: none">SeasonsClothesWeather

SECUENCIA DIDÁCTICA**INICIO (15 minutos)**

- El docente ingresa al aula saludando a sus alumnos: "Good morning/ Good afternoon".
- El docente entra a clase con una flor (imagen or real). El docente pregunta a los alumnos:
 - Do you like flowers?
 - What can you think of when you see a flower? (Love, romance, girlfriend)
 - How's the weather if the flower is beautiful?
- El docente escribe en la pizarra: "Summer/Spring". Se pide a los alumnos que elijan y mencione cuál es la estación de las flores. El docente orienta a los estudiantes hacia la respuesta correcta. (Spring)
- El docente establece el tema de la sesión: "Spring time!"

**PERÚ**Ministerio
de Educación



DESARROLLO (60 minutos)

- El docente muestra los *flashcards* (C10-096/200 al C10-099/200) que se muestran las estaciones. El docente motiva a los alumnos a intentar recordar, caso contrario, va presentando las imágenes una a una.
- El docente lee las palabras para que los alumnos escuchen, lean y repitan. Finalmente, los alumnos leen solos.
- El docente muestra las tarjetas del clima (ver sesión 3) y las entrega a los estudiantes para que las coloquen según la estación. El docente modela: "In summer, it is hot and sunny". El docente repite, escribe la frase en la pizarra y pide voluntarios para que describan el clima.
- El docente entrega la ficha de aplicación (ver recurso 1). Los alumnos comparan y luego el docente, junto con el docente corrigen el trabajo.
- El docente escribe en la pizarra "Chicago", preguntar a los alumnos ubicación, características. Si los estudiantes desconocieran la ciudad, el docente la presenta como una ciudad muy interesante.
- El docente entrega la lectura (Ver recurso 2) y les pregunta por el tema (Weather and seasons). El docente pide a los alumnos que lean el texto para responder el ejercicio 1 de la lectura. Los estudiantes comparan sus respuestas, luego corrigen las respuestas alumnos y docente.
- El docente dibuja en la pizarra un organizador grafico para que ellos lo completen con la información del texto.



Modelo del gráfico

- El docente debe recordar a los estudiantes que incluyan al menos 1 característica de cada estación. Se debe escribir frases cortas y no oraciones. Los alumnos comparan sus cuadros mientras que el docente verifica que la información incluida sea la correcta. Se revisa el trabajo en la pizarra.
- El docente pide a los alumnos que dibujen otro organizador para describir las estaciones en su ciudad u otra de su agrado. El docente debe recordar a los estudiantes que la información debe tener al menos una característica del clima en ese lugar. Se les motiva para que incluyan una actividad que se suele realizar con relación al clima.
- El docente monitorea el trabajo de los alumnos y brinda retroalimentación cuando sea necesario.
- Los estudiantes escriben un texto breve acerca de las estaciones del año y el clima, incluyendo información de las prendas que las personas usan y actividades que realizan.
- Al culminar, los estudiantes revisan sus textos en pares para ayudarse mutuamente. Luego, se les



PERÚ

Ministerio
de Educación



brinda algunos minutos más para que mejoren su texto individualmente.

- Se entrega el texto al docente para que lo corrija y lo devuelva en una próxima sesión.

CIERRE (15 minutos)

- El docente describe algún lugar que le agrade y describe su clima y como son las estaciones. Pide voluntarios para que expliquen a la clase acerca del texto que redactaron.
- Metacognición: los estudiantes comentan sus avances en pares en base a las siguientes preguntas:
 - Was it easy to write a paragraph?
 - Can you describe the weather?
 - Can you name the seasons?
 - Is there information about activities or clothes in your text?

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- No se asigna tarea para la casa.

RECURSOS

1. Ficha de aplicación (ver recurso 1:
<http://files.havfunteaching.com/worksheets/science/seasons-of-the-year/seasons-of-the-year-matching.pdf>).
2. *Flashcards* del clima (sesión 3).

**NÚMERO DE SESIÓN**

6/9

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE**TÍTULO DE LA SESIÓN**

MY FAVORITE OUTFIT

NÚMERO DE SESIÓN

6 (2 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA

Unidad 4 | LOVE SHOPPING!

NÚMERO DE SEMANA

47

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none">Identifica información en diversos tipos de textos escritos en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Identifica información principal y secundaria en un texto escrito.
<ul style="list-style-type: none">Producción de textos	<ul style="list-style-type: none">Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.Reflexiona sobre el uso oral de la lengua extranjera.Infiere información del texto.	<ul style="list-style-type: none">Interactúa en una conversación acerca de prendas de vestir.Expresa sus preferencias en prendas de vestir con sus pares en una conversación.Expresa sus preferencias en prendas de vestir con sus pares en una conversación.

FUNCTIONS

- Describing clothes
- Talking about the weather
- Buying clothes

GRAMMAR

- Present simple:
- Present progressive
 - Affirmative statements
 - Negative statements
 - Yes- no questions
 - Short answers
 - Wh-questions

VOCABULARY

- Adjectives: colors and size
- Clothes
- Seasons
- Action verbs



PERÚ

Ministerio
de Educación



SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (15 minutos)

- El docente ingresa al aula saludando: "Good morning/ Good Afternoon".
- El docente ingresa al aula mostrando una foto de alguna reunion familiar. El docente comenta el tipo de reunión y con quiénes está.
- El docente comparte su foto con uno de los alumnos y le pregunta: "What am I wearing?" El estudiante responderá según la foto. Se pregunta por el color y la talla. El docente enfatiza: "It is my favorite outfit!"
- El docente entrega la foto a otro estudiante y le pide describir las prendas de vestir de otra persona de la foto. El docente dice: "Yeah... it is his/her favorite outfit!"
- El docente pregunta a los alumnos que significa outfit. (Clothes)
- El docente pregunta a los alumnos cuál es el tema de la clase. My favorite outfit!
-

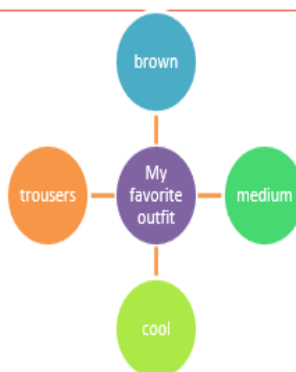
DESARROLLO (60 minutos)

- El docente describe las acciones realizadas en la foto utilizando el presente continuo. Luego, pregunta a los alumnos las actividades que mencionó.
- El docente entrega la lectura (ver recurso 1) para que los alumnos describan la imagen y la ropa que llevan las personas (*What is she/he wearing?*). Se pide a los estudiantes que cubran el texto.
- Luego, se les pide que lean rápidamente para verificar que sus predicciones coinciden con el texto.
- El docente pide a los alumnos que lean el texto nuevamente para que respondan las preguntas de la sesión I. Se revisan las respuestas.
- Se pide a los estudiantes que lean las preguntas de la sección II siguientes y las respondan individualmente. El docente debe corregir una a una las partes.

DESARROLLO (60 minutos)

- El docente describe las acciones realizadas en la foto utilizando el presente continuo. Luego, pregunta a los alumnos las actividades que mencionó.
- El docente entrega la lectura (ver recurso 1) para que los alumnos describan la imagen y la ropa que llevan las personas (*What is she/he wearing?*). Se pide a los estudiantes que cubran el texto.
- Luego, se les pide que lean rápidamente para verificar que sus predicciones coinciden con el texto.
- El docente pide a los alumnos que lean el texto nuevamente para que respondan las preguntas de la sesión I. Se revisan las respuestas.
- Se pide a los estudiantes que lean las preguntas de la sección II siguientes y las respondan individualmente. El docente debe corregir una a una las partes.
- Se pide a los alumnos que describan lo que el docente viste utilizando presente continuo: "You are wearing a skirt". Se motiva a los estudiantes a utilizar colores y tallas.
- El docente pregunta acerca de los mismos alumnos: "Is Juan wearing a jacket?"
- El docente escribe en la pizarra las probables respuestas ("Yes, he is / No, he is not") y continúa preguntando acerca de otros compañeros. Los alumnos responden.
- El docente entrega la ficha de aplicación (ver recurso 2). Los alumnos comparan y corrigen con el docente.
- El docente muestra su foto nuevamente y la pega en la pizarra. Pregunta si recuerdan la frase que utilizó al mostrarla ("It is my favorite outfit"). El docente pregunta por el color y la talla, el tipo de ropa. Escribe esos datos en un organizador visual simple:





Modelo de organizador

- El docente pide ayuda a los alumnos para describir su prenda favorita.

In this picture I am wearing my favorite outfit. They are brown trousers. My size is medium. They are very cool! In this picture, I am dancing with my cousin Ana. My trousers are very comfortable. My cousin Ana thinks my trousers are great too!

- El docente pide a los alumnos que redacten un texto breve acerca de su prenda de vestir favorita. Deben describirla como si la mostraran en una foto. Incluir la actividad que realizan. El docente debe monitorear el trabajo que realizan los estudiantes.
- Los alumnos entregan el texto al docente para que se revisado y entregado en la próxima sesión.

CIERRE (15 minutos)

- El docente pide a alumnos voluntarios que describen su prenda favorita.

CIERRE (15 minutos)

- El docente pide a alumnos voluntarios que describen su prenda favorita.
- Meta cognición : el docente les pedirá a los alumnos que se autoevalúen utilizando el siguiente formato:

I can describe my clothes.				
I create my positive sentences properly.				
I can name symptoms.				
I create my negative sentences properly.				



	I participate in class actively.		
--	----------------------------------	--	--

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- No se asigna tarea para la casa.

RECURSOS

1. Lectura (recurso 1)
2. Ficha de aplicación (recurso 2:
<https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets doc docx/who is who/present-continuous-clothes/69862>)



NÚMERO DE SESIÓN

7/9

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN

I'M HAVING A PARTY

NÚMERO DE SESIÓN

7 (2 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA

Unidad 4 I LOVE SHOPPING

NÚMERO DE SEMANA

48

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none">Interactúa con otras personas para intercambiar información en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Interactúa con sus pares en una conversación acerca de prendas de vestir.
<ul style="list-style-type: none">Producción de textos	<ul style="list-style-type: none">Escribe diversos tipos de textos en inglés con coherencia y cohesión.	<ul style="list-style-type: none">Redacta una conversación acerca de un evento social y la prenda apropiada para la ocasión.

FUNCTIONS	GRAMMAR	VOCABULARY
<ul style="list-style-type: none">Describing clothesTalking about the weatherBuying clothes	<ul style="list-style-type: none">Present simple:Present progressive Affirmative statements Negative statements Yes- no questions Short answers Wh-questions	<ul style="list-style-type: none">Adjectives: Colors and sizeClothesSeasons

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (15 minutos)

- El docente ingresa saludando: "Good morning/ Good afternoon".
- El docente muestra el *flashcard* C16-155/200 para que los alumnos describan la imagen.
- El docente pregunta:
 - What do you wear for a party?
 - Do you think a lot about it?



PERÚ

Ministerio
de Educación



➤ El docente presenta el tema de la sesión (I'm having a party).

DESARROLLO (55 minutos)

- El docente muestra los *flashcards* de prendas de vestir (ver sesión 1) y pregunta:
 - *What do you usually wear for a birthday party?*
 - *Do you wear formal or informal clothes? Why?*
- El docente conversa con los alumnos al respecto y propone situaciones diversas tales como fiesta de 15 años o una reunión en casa de un amigo.
- El docente muestra un papelote con la conversación (ver recurso 1), pide que lean para que respondan la siguiente pregunta: "*What is the event?*"
- Los alumnos responden y el docente les pide leerlo al menos 2 veces más. El docente retira el papelote o lo cubre para preguntar:
 - *Are they going to the party?*
 - *When's the party?*
 - *What are they wearing?*
- Los alumnos responden las preguntas. Luego, el docente lee la conversación para que los estudiantes escuchen. El docente lee nuevamente para que los estudiantes repitan. Se dividen la clase en dos grupos para que cada grupo lea una parte de la conversación.
- El docente llama a un alumno voluntario para personalizar la conversación utilizando información propia (nombre, preferencias, cambio de día, hora). Se llama al menos a 2 voluntarios.
- Se pide a los alumnos que personalicen la conversación en pares. El docente monitorea la actividad.
- El docente escribe en la pizarra 3 tipos de fiesta:
 - *Friend's birthday*
 - *Anniversary*
 - *Graduation*
- El docente pide a los alumnos imaginar que están fiestas están próximas y debemos escoger las prendas de vestir adecuadas para cada evento. Los estudiantes escriben sus propuestas con guía del docente.
- El docente y los estudiantes inventan fecha, hora y lugar de cada celebración.
- El docente redacta, con ayuda de los alumnos, el primer párrafo a fin de modelar y guiar a los estudiantes en el uso del presente continuo.



PERÚ

Ministerio
de Educación



















On Friday, it's my friend's birthday. He is Michael, a friend from school. The party is at 10 p.m. at his house. Mary and I are going to the party. I am wearing blue trousers and a white shirt. I am not wearing shoes, I am black wearing trainers. My friend Mary is wearing a pink dress and trainers too. She loves pink!

- Los estudiantes continúan los siguientes párrafos individualmente. Al culminar, los alumnos intercambian textos para la coevaluación. Se les otorga unos minutos para que realicen las mejoras necesarias en su texto.
- El texto será entregado al docente para su revisión y será devuelto en la próxima sesión.

CIERRE (20 minutos)

- El docente pide a alumnos voluntarios que describen su prenda favorita.
- Metacognición: El docente pide a los alumnos que discutan en parejas los siguientes enunciados:

I name more than 7 piece of clothes.				
I name more than 5 weather words.				
I can say my sentences very well.				
I respect other's clothes' preferences.				

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- No se asigna tarea para la casa.

RECURSOS

1. Conversacion (ver recurso 1)
2. Flashcard de ropa (ver sesión 1)
3. Flashcard C16-155/200



**NÚMERO DE SESIÓN**

8/9

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE**TÍTULO DE LA SESIÓN**

SHOPPING TIME

NÚMERO DE SESIÓN

8 (2 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA

Unidad 4 I LOVE SHOPPING!

NÚMERO DE SEMANA

49

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none">Reflexiona sobre el uso oral de la lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none">Expresa sus preferencias en prendas de vestir en una conversación.
Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none">Evalúa textos escritos en inglés.	<ul style="list-style-type: none">Evalúa qué prenda adquirir en base a precio, talla y gusto.

FUNCTIONS	GRAMMAR	VOCABULARY
<ul style="list-style-type: none">Describing clothesBuying clothes	<ul style="list-style-type: none">Present simple:Present progressive<ul style="list-style-type: none">Affirmative statementsNegative statementsYes- no questionsShort answersWh-questions	<ul style="list-style-type: none">Adjectives: Colors and sizeClothesSeasonsDemonstrativesNumbers for Price

SECUENCIA DIDÁCTICA**INICIO (15 minutos)**

- El docente ingresa al aula saludando: "Good morning, students".
- El docente agrupa a los estudiantes en grupos de 3 o 4 y les entrega un *flashcard* a cada grupo (C13-121/200 al C13-129/200). Los estudiantes deben describir la imagen en grupos y luego compartir con la clase. El docente brinda retroalimentación si fuese necesario.
- El docente pregunta a los estudiantes cuál es el tema de la sesión: "Shopping time".

DESARROLLO (55 minutos)

- El docente pregunta a los estudiantes qué clase de información se necesita antes de comprar un producto.
 - How much is it? How much are they?
 - What color is it?



PERÚ

Ministerio
de Educación



- What size is it?
- Do you have in ...?
- El docente lee las preguntas para modelar la pronunciación, luego lee nuevamente para que los alumnos repitan. Solos, los alumnos leen las preguntas.
- El docente pide a un alumno que lea la primera pregunta; el docente responde y la escribe. Luego pregunta a un estudiante, lo ayuda de ser necesario y lo guía para que siga el modelo.
- El docente realiza el mismo procedimiento para cada pregunta.
- El docente pide un voluntario para que entablen una conversación utilizando las preguntas. El docente debe reforzar el hecho de saludar, agradecer y despedirse.
- El docente pega los *flashcards* de ropa de vestir y pide a alumnos voluntarios que decidan un precio para cada prenda. Los alumnos forman pares para crear conversaciones en base a las preguntas, las imágenes y precios escritos en la pizarra. El docente monitorea la actividad y brinda retroalimentación cuando es necesario.
- El docente entrega la lectura (ver recurso 1) y pide que describan la imagen. Contextualizar el texto para que sea comprendido más fácilmente.
- Los estudiantes proceden a leerlo detenidamente para responder a la preguntas de la ficha.
- Al culminar, el docente pide a los alumnos que revisen sus respuestas en pares; luego revisarlo con el docente.

CIERRE (20 minutos)

- El docente pide a 5 voluntarios improvisar la conversación previamente practicada. El docente brinda retroalimentación de ser necesaria.
- Metacognición: el docente escribe estas preguntas en la pizarra para que los alumnos las respondan en parejas:
 - How important is clothes for you?
 - What special clothes is typical in your hometown? When do you wear them?
 - Do you pay a lot of money for you clothes? Why?
 - Do you agree with "You are what you wear"? Why?

TAREA A TRABAJAR EN CASA

- No se asigna tarea para la casa.

RECURSOS

1. Lectura (recurso 1: http://esl.about.com/od/beginnerpronunciation/a/bd_shop.htm)



PERÚ

Ministerio
de Educación

**NÚMERO DE SESIÓN**

9/9

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE**TÍTULO DE LA SESIÓN****MY PRESENTATION****NÚMERO DE SESIÓN**

9 (2 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA

Unidad 4 I LOVE SHOPPING!

NÚMERO DE SEMANA

50

APRENDIZAJES ESPERADOS**COMPETENCIAS**

Expresión y comprensión oral

CAPACIDADES

- Expresa oralmente diversos tipos de textos en inglés.

INDICADORES

- Expresa sus preferencias acerca de prendas de vestir a través de una exposición.

FUNCTIONS

- Describing clothes
- Talking about the weather
- Buying clothes

GRAMMAR

- Present simple:
- Present progressive
 - Affirmative statements
 - Negative statements
- Yes- no questions
- Short answers
- Wh-questions

VOCABULARY

- Adjectives: Colors and size
- Clothes
- Seasons
- Demonstratives
- Numbers for Price

SECUENCIA DIDÁCTICA**INICIO (15 minutos)**

- El docente entra aula, saluda a los estudiantes: "Good morning / Good afternoon".
- El docente coloca los *flashcard* de ropa, clima y estaciones en la pizarra.
- Pide alumnos voluntarios para que escriban el vocabulario en la pizarra.
- El docente escribe en la pizarra "questions". Los estudiantes voluntarios escriben las preguntas trabajadas en la unidad.
- El docente pregunta a los estudiantes la actividad de la sesión: "My presentation"

DESARROLLO (60 minutos)

- El docente llama a los estudiantes para que realicen su presentación uno por uno.
- El docente utiliza las rúbricas para la evaluación de presentación oral (ver recurso 1).
- Los estudiantes que sean parte de la audiencia deben tomar nota de la información. El docente pregunta a algunos alumnos la información previamente presentada.

















**PERÚ**Ministerio
de Educación



CIERRE (15 minutos)

➤ Meta cognición:

El docente utiliza el cuadro para que los alumnos se autoevalúen. Ellos conversan acerca de sus respuestas en pares:

I name more than 10 piece of clothes.	   
I name more than 6 weather words.	   
I can use present continuous.	   
I can shop for clothes.	   

TAREA A TRABAJAR EN CASA

➤ No se asigna tarea para la casa.

RECURSOS

1. Rúbricas (ver recuso 1:

http://www.readwritethink.org/files/resources/printouts/30700_rubric.pdf)



PERÚ

Ministerio
de Educación

PRE TEST
COMPREHENSION AND ORAL EXPRESSION TEST

STUDENT A

1 Ask your partner these questions.

1. What's your name?
2. Where are you from?
3. What's your address?
4. What your job?

Now answer your partner's questions.

3 Paul wants to work in travel. Read the information about his life in the form and answer your partner's questions.

Name : Paul Jones
Application for position of travel agent
PERSONAL INFORMATION
Education : University of Maryland
Major : Tourism
From : September 13, 2004 to May 29, 2008
Job : Tour guide (from June 19, 2008 to now)

4 Your partner has information about Sandra. Ask your partner questions.

What / she study?
When / Sandra / start college?
When / Sandra / finish college?
What / first job?

STUDENT B

1 Answer your partner's questions about his/her vacation.

2 Now ask your partner these questions.

1. What's your name?
2. Where are you from?
3. What's your address?
4. What your job?

What / he study?
When / Paul / start college?
When / Paul / finish college?
What / first job?

4 Sandra wants to work in sports. Read the information about her life in the form and answer your partner's questions.

Name : Sandra Spencer
Application for position of sports trainer
PERSONAL INFORMATION
Education : Arizona State University
Subject : Sports Science
From : January 20, 2009 to April 7, 2010
Job : Sports teacher (from August 10, 2010 to now)

POST TEST

Full name:.....Grade and Section.....

READING

I. Look at the picture and answer the question:

Where is the house? _____



Our week in a beautiful house

In February last year, we stayed in a tree house for a week in China it was great!
Our room was in a tree. We climbed stairs to get to it. The room was nice. We had a large bed, pillows, chairs and a beautiful view of the beach. The room had electricity but it didn't have a shower. It was hot at night. What can you do in the house? There aren't any TVs, computers, but there is a lot to do outside. You can walk in the park or swim at the beach. We had great time.

Read about a tourist's experience in a treehouse. Answer the questions:

1. When did they go? _____
2. Did the room have electricity? _____
3. How did they get there? _____
4. Where did they swim? _____
5. Did they watch TV in the treehouse? _____

II. Read the text and match the questions to their answers:

- a) What time did you get up?
- b) Why was it a memorable night?
- c) When was it? Where were you?
- d) What did you wear?
- e) Who were you with?

A night to remember

- _____ It was in February when I went to New York City.
- _____ I was with my family, and it was my sisters birthday. She wanted to see a Broadway show, and my favorite actor, Nick Jonas, was the star.
- _____ I wore a red coat, jeans and black shoes.
- _____ After the show, Nick Jonas spoke to us and we took some pictures with Nick. We were excited.
- _____ We went back to the hotel at 11 pm.



LISTEN TO THE CONVERSATION

WRITING

III. Answer the questions about an important day that you remember.

1 What was the important day?

2 When was it?

3 What happened?

4 Where were you on this day?

5 What did you do?

IV. What did you do yesterday? Write five sentences your day.

V. Answer the vacation questionnaire and write a description of your last vacation and the place you stayed in.

VACATION QUESTIONNAIRE

The vacation

Where were you on your last vacation?

When were you there?

Who were you with?



Aula de inglés con tecnología multimedia



Tecnología multimedia en computadoras XO



Uso de Audio y video en el aprendizaje del inglés



Elaboración de material multimedia

Participando en la comprensión oral con recursos multimedia

