

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

E.A.P DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD: IDIOMAS



INFORME DE INVESTIGACIÓN

“HOT POTATOES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN INGLÉS 4° GRADO DE PRIMARIA C.P “PETER NORTON” NUEVO CHIMBOTE - 2014”

AUTORAS:

- CASTILLO CAMPOS, YESMI JAKELINE
- MORALES ALEGRE , ROSA JUSTINA

ASESORA: Dra. SUSANA GUTIÉRREZ SALDAÑA

NUEVO CHIMBOTE – PERÚ

2015

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

E.A.P DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD: IDIOMAS



“HOT POTATOES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN INGLÉS 4° GRADO DE PRIMARIA C.P “PETER NORTON” NUEVO CHIMBOTE - 2014”

**Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación
Especialidad Idiomas**

TESISTAS

**CASTILLO CAMPOS YESMI JAKELINE
MORALES ALEGRE ROSA JUSTINA**

Revisado y Aprobado por el asesor, quien deja constancia de su aprobación y firma en señal de conformidad.

Dra. Susana Gutiérrez Saldaña
Asesora

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
E.A.P DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD: IDIOMAS



“HOT POTATOES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN INGLÉS 4° GRADO DE PRIMARIA C.P “PETER NORTON” NUEVO CHIMBOTE - 2014”

Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Especialidad Idiomas

TESISTAS
Castillo Campos Yesmi Jakeline
Morales Alegre Rosa Justina

Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador, quien deja constancia de su aprobación y firma en señal de conformidad.

Dra. Susana Gutiérrez Saldaña
Asesora

Mg. Juan Martínez Guillén
Integrante del Jurado

Ms. Dora Calvo Gastañaduy
Integrante del Jurado

DEDICATORIA

A mi madre Ana Alegre , y a mi padre
Ricardo Morales en el cielo por
haberme hecho persona de bien.
(Rosa Morales)

A mi adorada hija Angelina S.M, quien
me prestó el tiempo que le pertenecía
para terminar y me motivó siempre con
un "te amo musho mama" ¡Gracias, mi
muñeca de chocolate!

(Rosa Morales)

A mis padres Efraín Castillo
y Erika Campos por su
apoyo incondicional y
sapiencia que me inculcan a
través los años
(Yesmi Castillo)

A la memoria de Juan
Campos Chacón que desde
el cielo ilumina mis pasos.
(Yesmi Castillo)

A todos los docentes que
están envueltos en la nueva
era en la tecnología con una
alternativa de educación
innovadora, fácil y significativa.

(Las autoras)

AGRADECIMIENTO

A nuestro Señor Jesús, quien nos dio fe, fortaleza, salud y esperanza para terminar este trabajo.

A nuestra asesora de tesis Dra. SUSANA GUTIÉRREZ SALDAÑA, por su inteligencia y comprensión transmitido todo este tiempo.

Asimismo, al C.P "PETER NORTON", a los docentes, personal administrativo y estudiantes de la I.E que participaron de nuestro proyecto.

A la Universidad Nacional del Santa, nuestra alma máter, por haber abierto sus puertas preparándonos para un futuro competitivo. Finalmente, a todos aquellos que ayudaron directa o indirectamente a realizar esta investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINAS PRELIMINARES	PAG.
Portada	i
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice general	vi
Resumen	x
Abstract	xi
CAPÍTULO I	
1. Fundamentación del Problema	13
Formulación del Problema	18
Antecedentes	18
Justificación	22
Objetivos	24
Hipótesis	25
CAPÍTULO II	
2. MARCO TEÓRICO	27

2.1. Bases Teóricas científicas	27
2.1.1. Software	27
A. Definición de software	27
B. Clasificación del software	27
a. Software de sistema	27
b. Software de programación	28
c. Software de aplicación	29
d. Software educativo	30
2.1.2. Funciones del software	30
2.1.3. Software Hot Potatoes	35
A. Definición del Software Hot Potatoes	35
B. Características	36
C. Herramientas que brinda Hot Potatoes	37
2.1.4. Aprendizaje significativo	38
A. Tipos de Aprendizaje	39
a. Aprendizajes de Representaciones	39
b. Aprendizaje de Concepto	39
c. Aprendizaje de Proposiciones	39
B. Aprendizaje Subordinado	43
C. Aprendizaje supraordenado	44
D. Aprendizaje combinatorio	44
E. Estrategias de Aprendizaje	44
2.1.5. El aprendizaje significativo en una óptica Piagetiana	45

2.1.6. Aprendizaje significativo en un enfoque Vygotskiano	49
2.1.7. Las TIC como auxiliar y recursos didácticos para el maestro en la enseñanza del Idioma Inglés como lengua Extranjera	55
2.1.8. Ventajas que aportan las TIC para el alumno dentro el Aprendizaje del Inglés como lengua Extranjera	57
2.1.9. El área del Idioma Extranjero	59
A. Fundamentación	59
B. Capacidades	61
a. Expresión y comprensión oral	61
b. Comprensión de texto	61
c. Producción de texto	62

CAPÍTULO III

3. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de investigación	64
3.2. Población y Muestra	64
a. Población	64
b. Muestra	64
3.3. Diseño de Investigación	65
3.4. Variables de Estudio	65
3.4.1. Variable Independiente	65
3.4.2. Variable Dependiente	65

3.5. Formato de matriz de consistencia	66
3.6. Operacionalización de Variables	68
3.7. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	73
3.7.1. Técnica	73
a. Técnicas formales	73
b. Técnicas semi formales	73
3.7.2. Instrumentos	73
3.8. Técnicas y procesamiento y análisis de datos	74
3.9. Procesamiento para recolección de datos	74
CAPÍTULO IV	
4. RESULTADOS	77
CAPÍTULO V	
5. DISCUSIÓN	85
CAPÍTULO VI	
6. CONCLUSIONES	88
SUGERENCIAS	89
CAPÍTULO VII	
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
ANEXO	95

RESUMEN

La presente investigación titulada "HOT POTATOES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN INGLES 4° GRADO DE PRIMARIA C.P "PETER NORTON" NUEVO CHIMBOTE - 2014", tuvo como objetivo general demostrar la influencia del programa Hot Potatoes en el aprendizaje significativo en los estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P "PETER NORTON".

Hot Potatoes, es un conjunto de herramientas que sirve para elaborar contenidos digitales; es uno de los "sistemas de autor" más empleados para el diseño de actividades interactivas en el ámbito de la enseñanza de idiomas.

Dado que la investigación es experimental, se utilizó el diseño pre-experimental constituido por una población de 168 estudiantes del nivel primario de los cuales se seleccionó una muestra de (20 estudiantes) del 4° grado de primaria, a fin de aplicar el estímulo (Software *Hot Potatoes*) mediante sesiones de aprendizaje en el computador con evaluaciones de progreso, guía de observación, lista de cotejo, además de un pre y post test; el cual demostró que dicho software influyó en el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes del 4° GRADO DE PRIMARIA de C.P "PETER NORTON" NUEVO CHIMBOTE - 2014", habiéndose obtenido como resultado un 95% de significancia con la aplicación del post test.

ABSTRACT

This research is named "HOT POTATOES AND SIGNIFICATIVE LEARNING ON ENGLISH LANGUAGE 4TH GRADE PETER NORTON SCHOOL. NEW CHIMBOTE - 2014" was to demonstrate the influence of Hot Potatoes program meaningful learning on 4th grade students Primary Level "Peter Norton" school.

Hot Potatoes is a set of tools used to develop digital contents; It is one of the most authoring system used to design interactive activities on the field of language teaching.

The research was experimental, pre-experimental design consisting with a population of 168 students of Primary Level. The sample consisted of 20 students on 4th grade, were selected to implement the stimulus (Hot Potatoes software) through learning sessions at the computer with assessments of progress, observation guide, checklist, and a pre and post test; which showed that the software influenced significantly the learning of English on the 4th grade students Primary Level of "Peter Norton" school New Chimbote - 2014 ", having obtained 95% as a result of significance with the post test`s application.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

1.1 FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

En los últimos años, la educación con respecto a la enseñanza del idioma inglés se viene desarrollando de “manera tradicional”, a pesar de que hoy en día la tecnología de la información se ha expandido y es accesible para todos. Por ello, hablar de programas de computación para la enseñanza del idioma inglés, en todos los sentidos, nos hace soñar sobre el futuro, nos hace discutir sobre las TICs apropiadas y las políticas para desarrollarlas en una industria del aprendizaje.

Pero fundamentalmente hablar de programas de computación es hablar de la necesidad de recursos humanos capacitados, de los cambios en la forma de trabajar y los nuevos empleos, de las nuevas posibilidades de desarrollo individual y hasta de aprendizaje con la inserción de la computadora; hablar de software educativo es hablar de una educación moderna.

Es por ello que las nuevas tecnologías surgen con el fin de satisfacer estas necesidades, utilizando la computadora como medio de soporte para las herramientas informáticas que generan productos adecuados a las nuevas exigencias del mercado educativo.

Engler, Mülier, Vrancken & Hecklein (1997) afirman que: “la utilización de nuevas tecnologías en el proceso enseñanza – aprendizaje sirve para que el docente pueda superar el modelo comunicativo unidireccional sin descuidar la interacción humana que es la más importante”. Esto significa que, los viejos esquemas no plantean una forma de comunicación centrada en la participación directa del aprendiz y es por ello que se debe incorporar dentro de las estrategias estos sistemas informáticos educativos, además agrega Del Moral (1998):

...estas presentaciones facilitan la representación e interiorización de los mapas conceptuales, y propician un aprendizaje significativo, junto con un desarrollo de diversas formas de percibir y entender la realidad (...) no podemos olvidar que una de las claves para garantizar el aprendizaje se encuentra en la participación, en la implicación de los estudiantes, en generar pautas de comportamiento más activas mediante la presentación de fórmulas interactivas que rompan con los esquemas generadores de pasividad tradicionales.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están siendo insertadas en todas las actividades de la vida cotidiana. Esto provoca diferentes impactos en las diversas áreas de la sociedad. De acuerdo con CABERO (1996), la educación es una

de ellas, donde las posibilidades que estas tecnologías proporcionan, pueden favorecer la introducción de aspectos innovadores en los procesos aprendizaje, en la forma en que los profesores y aprendices se relacionan con el conocimiento y la manera en que los agentes involucrados en el proceso educativo interactúan.

Día a día, en la educación se han venido implementando nuevas alternativas de enseñanza y aprendizaje, las cuales facilitan la utilización de nuevas herramientas en dichos procesos; una de éstas es la implementación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), logrando de esta manera desarrollar medios didácticos y pedagógicos que afectan los procesos de enseñanza y aprendizaje de las diferentes temáticas que se manejan en el ámbito educativo, a tal punto de convertir las aulas en espacios virtuales donde el computador es el medio por el cual se expone la información, aumentando así los niveles de percepción, atención y memoria en el procesamiento de los contenidos.

Explica Fainholc (1999), que utilizar las TIC como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje ha sido una inquietud durante mucho tiempo investigada y probada por instituciones y

docentes. Su asimilación dentro de instituciones educativas, incluyendo el hogar, ha aumentado en los últimos años, con lo que la demanda por Software Educativo de calidad es cada vez mayor. Muchos países han desarrollado distintos tipos de software, gran parte de los cuales son aplicados como base para la enseñanza.

El desarrollo y elaboración de Software Educativo es una de las herramientas más implementadas últimamente, ya que cumple un papel muy importante como medio de la comunicación de información en la enseñanza y aprendizaje individual y grupal, al igual que permite cambiar el rol del docente al de un asesor, orientador y facilitador, e igualmente el rol del alumno reflejado en la autosuficiencia, responsabilidad, retroalimentación y aprendizaje individual. Por ello, al usar el Software Educativo se busca desarrollar los parámetros anteriormente mencionados en el alumno, y otros como: la memoria, el pensamiento crítico para su auto-evaluación, cambiar la forma de entendimiento, la perspectiva y estructura de comprensión.

Para que un proyecto TIC pueda ser llevado a cabo en los centros educativos, se considera que es conveniente que refleje cómo se integra dentro de las unidades didácticas.

Más que describir una unidad didáctica como ejemplo de forma de trabajo, la intención es desarrollar de una forma más global y alternativa puesto que todos son conscientes de que la metodología de un docente se debe adaptar a un determinado contexto, que a su vez estará influido por unas circunstancias muy concretas en cada momento, por lo que, cualquier diseño fijo y estático no sería factible ni eficaz en todos los casos. Y a su vez, lo distribuimos en base a los contenidos que se recogen al Área de Inglés y que nos sirven para estructurar las unidades didácticas de las programaciones y para distintas posibilidades de trabajo con las TIC, en este caso con el uso de un software educativo o programa llamado Hot Potatoes creado por Stewart Arneil & Martin Holmes de la Universidad de Victoria – Canadá.

Por lo expuesto anteriormente, surge la necesidad de presentar una alternativa de solución que ayude y estimule a los estudiantes a mejorar su aprendizaje significativo en el idioma Inglés. Se espera que, a través del uso del Software Educativo Hot Potatoes caracterizado por su fácil manejo y que a la vez es un medio motivador, innovador y educativo, se logrará dicho

aprendizaje en el área de idioma extranjero: Inglés y hará que el aprender una segunda lengua sea fácil.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿En qué medida la aplicación del programa Hot Potatoes influye en el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del 4° grado de educación primaria del C.P “Peter Norton”, distrito de Nuevo Chimbote-2014?

1.3 ANTECEDENTES

Se encontró los siguientes antecedentes para este trabajo:

- Quintas R. (2005) “ ***EZ- KET Software Educativo para el apoyo de la enseñanza del idioma inglés a nivel ket en la UTM***” concluye que:

El software Educativo es una parte de las tecnologías de Educación, capaz de transformar contundente y positivamente en el proceso de enseñanza- aprendizaje, aportando nuevo y mejores caminos para el desarrollo educativo.

- Juárez T. M. Aguilar H. E Jiménez C. E. (s.f.) “***La enseñanza del idioma inglés con el programa clic y software multimedia en el nivel de educación primaria y primer nivel de educación secundaria***”, concluyen que: El hecho de incorporar activamente a todos los

miembros del grupo a trabajar en la computadora con el software educativo, hace que se dé la flexibilidad y movilidad en el estudiante.

- Lavado R. & Díaz L. (2013) “ ***El uso del software Moodle y su influencia en el rendimiento académico en el idioma inglés de los alumnos del 5º grado “B” del nivel secundario de la I.E. José Carlos Mariátegui - Cambio Puente, 2012***” concluyen que el uso del software Moodle influyó directamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

- Martínez (2008), “**Uso del Weblog como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos y alumnas del curso de inglés básico I del 1er ciclo de la especialidad de idiomas de la UNS, 2008-I**” concluyó que el uso del Weblog como herramienta pedagógica influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés.

- Ruíz M. (2007) Considera que:

Hot Potatoes es una valiosa herramienta de software libre que permite al maestro crear muchas actividades. La ventaja es que el estudiante de inglés, puede acceder al sitio para trabajar y mejorar la lengua que estudia. Dentro del mismo programa se puede acceder a ejercicios

gramaticales que están en inglés y los puede ir resolviendo sin ningún problema.

Concluye que dicho programa es de mucha utilidad para el área de inglés en donde se desarrolla porque al elaborar diversos ejercicios los alumnos podrían practicar y mejorar la lengua que estudian.

- Martín R. & Laborda (2005) Señalan que:

El profesor puede utilizar Internet en el aula para completar o para enseñar la materia, así como para reforzar el trabajo de algunos estudiantes con dificultades. Para ello puede acudir a los materiales existentes o crear los suyos.

Ciertas habilidades técnicas para el manejo de un software adecuado van a permitir al profesor realizar sus materiales para completar el libro de texto tradicional o para enseñar en el aula a través de Internet.

- Merino C. (2011) **“Uso del programa de computación TELL ME MORE para el desarrollo de las capacidades de área del idioma extranjero: inglés en los alumnos del 2do .grado “g” de educación secundaria de la I.E Santa María Reina. Chimbote, 2010”** concluyó: que el programa TELL ME MORE influyó en el desarrollo de las capacidades de área de idioma extranjero- Inglés en los alumnos del

segundo “G” de Educación secundaria de la I.E. Santa María Reina Chimbote, 2010.

- Huamaní Ñ. & Rojas A. (2010) **“Aplicación del Software Educativo Solymar para incrementar capacidades específicas en el aprendizaje significativo de Adición y Sustracción de niños de 1er grado de primaria en la Institución Educativa 54036 Tamburco 2010”** concluyeron con la aplicación del software educativo Solymar, se incrementó las capacidades específicas en el aprendizaje significativo de adición y sustracción en el grupo experimental, evidenciándose en el rendimiento académico, Por lo tanto, fue significativo el incremento de las capacidades específicas en el aprendizaje significativo de adición y sustracción de niños de primer grado de primaria en la institución educativa 54036 al usar el software educativo Solymar.

1.4 JUSTIFICACIÓN:

La enseñanza de una lengua extranjera en Educación Primaria se presenta como un reto, no libre de dificultades dado que la mayoría de los estudiantes no traen nociones básicas del idioma extranjero inglés. Esta situación demanda una formación y orientación específica que permitan realizar este trabajo con una mejor estrategia (*uso de software HOT POTATOES*), para que logren aprender e intercambiar ideas. Todo esto con la finalidad de mejorar la comunicación del idioma inglés entre las personas hispanohablantes.

El actual desarrollo de la informática amplía la oferta de alternativas para el aprendizaje de idiomas, específicamente del inglés. De ahí el interés por desarrollar esta investigación y utilizar un programa en el que se puedan llevar a cabo actividades didácticas que permitan el aprendizaje significativo y dinámico, que se logra a través del Software Educativo antes mencionado, como una herramienta didáctica, sin perder de vista el hecho de considerar los aspectos tecnológicos y pedagógicos que guían la utilización de los materiales educativos para el aprendizaje y perfeccionamiento del idioma Inglés. Por lo tanto se pretende concientizar a los profesores

para que tomen la iniciativa de realizar investigaciones, capacitaciones y cambios en la utilización y adecuada aplicación de materiales y estrategias didácticas para desarrollar las habilidades del idioma Inglés de manera eficiente, contribuyendo así a mejorar la calidad de la enseñanza del Idioma Inglés.

Por lo expuesto, la investigación se justifica por las siguientes razones:

- ✚ El programa Hot Potatoes contribuye de esta manera a mejorar las tareas educativas y convirtiendo al educando en el protagonista de su aprendizaje.
- ✚ Mejora la base de todo aprendizaje significativo, contribuye a que el conocimiento perdure en lugar de ser transitorio. Asimismo, va a motivar y promover más la utilización de un software educativo (programa HP) en el logro de las capacidades planteadas por parte de los docentes de la especialidad.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL:

- Demostrar la influencia del programa Hot Potatoes en el aprendizaje significativo en los estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Aplicar un Pre test para conocer el rendimiento académico en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.
- Planificar, implementar y ejecutar sesiones de aprendizaje utilizando el programa Hot Potatoes en el área de inglés en estudiantes del 4° grado del nivel primario del C.P “PETER NORTON”.
- Aplicar Post test para conocer y determinar el rendimiento académico en el área de inglés mediante el programa Hot

Potatoes en estudiantes del 4° grado del nivel primario del C.P “PETER NORTON”.

- Comparar la influencia del programa Hot Potatoes en el aprendizaje significativo mediante el pre y post test de los estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.

1.6 HIPÓTESIS

Si aplicamos el programa Hot Potatoes en las sesiones de clase a realizar, entonces los estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”, lograrán un aprendizaje significativo en el área de inglés

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

CAPITULO II

2.1. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

2.1.1 Software

John A. (s.f.). Indica como:

A) Definición de Software :

Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de cómputo.

B) Clasificación del software:

Se puede clasificar al software en tres grandes tipos:

- a) Software de sistema:** Su objetivo es desvincular adecuadamente al usuario y al programador de los detalles del sistema informático en particular que se use, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc. El software de sistema le procura al usuario y programador adecuadas interfaces de alto nivel, herramientas y utilidades de apoyo que permiten su mantenimiento. Incluye entre otros:
- Sistemas operativos.

- Controladores de dispositivos
- Herramientas de diagnóstico
- Herramientas de Corrección y Optimización
- Servidores
- Utilidades

b) Software de programación: Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica. Incluye entre otros:

- Editores de texto
- Compiladores
- Intérpretes
- Enlazadores
- Depuradores
- Entornos de Desarrollo Integrados (IDE): Agrupan las anteriores herramientas, usualmente en un entorno visual, de forma tal que el programador no necesite introducir múltiples comandos para

compilar, interpretar, depurar, etc. Habitualmente cuentan con una avanzada interfaz gráfica de usuario (GUI).

c) Software de aplicación: Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios. Incluye entre otros:

- Aplicaciones para Control de sistemas y automatización industrial
- Aplicaciones ofimáticas
- **Software educativo***
- Software empresarial
- Telecomunicaciones (por ejemplo Internet y toda su estructura lógica)
- Videojuegos
- Software médico
- Software de Cálculo Numérico y simbólico.
- Software de Diseño Asistido (CAD)
- Software de Control Numérico (CAM)

*Centrándose este trabajo en el **software educativo**

d) Software educativo:

Marquéz (1996) El uso del ordenador desde un punto de vista didáctico pasa por el uso del denominado software educativo, estos materiales que suponen utilizar el ordenador con una finalidad didáctica. La funcionalidad del software educativo vendrá determinada por las características y el uso que se haga del mismo, de su adecuación al contexto y la organización de las actividades de enseñanza. Sin embargo, se pueden señalar algunas funciones que serían propias de este medio.

2.1.2. Funciones del Software educativo:

Marquéz (1996) muestra las funciones que cumple un software educativo:

- ✓ *Función informativa:* se presenta una información estructurada de la realidad.

- ✓ *Función instructiva:* orientan el aprendizaje de los estudiantes, facilitando el logro de determinados objetivos educativos.

- ✓ *Función motivadora:* los estudiantes se sienten atraídos por este tipo de material, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos y mantener su interés (actividad, refuerzos, presentación atractiva...)

- ✓ *Función evaluadora:* la mayoría de los programas ofrece constante feedback sobre las actuaciones de los alumnos, corrigiendo de forma inmediata los posibles errores de aprendizaje, presentando ayudas adicionales cuando se necesitan, etc. Se puede decir que ofrecen una evaluación continua y en algunos casos también una evaluación final o explícita, cuando el programa presenta informes sobre la actuación del alumno (número de errores cometidos, tiempo invertido en el aprendizaje, etc.).

- ✓ *Función investigadora:* muchos programas ofrecen interesantes entornos donde investigar: buscar informaciones, relacionar conocimientos, obtener conclusiones, compartir y difundir la información, etc.

- ✓ *Función expresiva:* los estudiantes se pueden expresar y comunicar a través del ordenador, generando materiales con determinadas herramientas, utilizando lenguajes de programación, etc.

- ✓ *Función metalingüística:* los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

- ✓ *Función lúdica:* el trabajo con ordenadores tiene para los alumnos en muchos casos connotaciones lúdicas pero además los programas suelen incluir determinados elementos lúdicos.

- ✓ *Función innovadora:* supone utilizar una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos que permite hacer actividades muy diversas a la vez que genera diferentes roles tanto en los profesores como en los alumnos e introduce nuevos elementos organizativos en la clase.

- ✓ *Función creativa:* la creatividad se relaciona con el desarrollo de los sentidos (capacidades de observación, percepción y sensibilidad), con el fomento de la iniciativa personal (espontaneidad, autonomía, curiosidad) y el despliegue de la imaginación (desarrollando la fantasía, la intuición, la asociación). Los programas informáticos pueden incidir, pues, en el desarrollo de la creatividad, ya que permiten desarrollar las capacidades indicadas.

Ravitz Beckery Wong (2000). El uso de estos materiales tiene, por tanto, potencialmente muchas ventajas como: motivación por las

tareas académicas, continua actividad intelectual, desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores, actividades cooperativas, alto grado de interdisciplinariedad, individualización y aprendizaje autónomo, liberan al profesor de trabajos repetitivos, contacto con las nuevas tecnologías, adaptación a alumnos con necesidades educativas especiales, presentan información de forma dinámica e interactiva, ofrecen herramientas intelectuales para el proceso de la información, permiten el acceso a bases de datos, constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula, etc. Pero tienen también sus limitaciones e inconvenientes como pueden ser: diálogos demasiado rígidos, desfases respecto a otras actividades, aprendizajes incompletos y superficiales, desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo, puede provocar ansiedad en algunos alumnos, aislamiento, etc.

En la práctica, las ventajas y las limitaciones de un material concreto han de ser consideradas por el profesor de cara a su utilización didáctica, es decir, es necesario evaluar la calidad del software educativo, tanto desde un punto de vista técnico como pedagógico, para tomar una decisión sobre su potencial didáctico y, en consecuencia, sobre su integración curricular. En esta evaluación habrá que considerar los distintos elementos de la

aplicación, distinguiendo al menos la interfaz, el contenido y la interacción que ofrece el material; valorando, de forma general, la facilidad de uso, la coherencia, la motivación y la adaptabilidad, y de forma más específica, los recursos multimedia, la navegación, las estrategias metodológicas, el seguimiento de los resultados, la participación y cooperación que el programa posibilita, etc. Un programa apropiado de aprendizaje incluirá, probablemente, proyectos, trabajo grupal, resolución de problemas, escritura reflexiva y otras tareas que estimulen el pensamiento significativo.

Ravitz B. W. (2000). Lo que está claro es que el ordenador, entendido como herramienta en el sentido dado por Vygotsky, introduce una nueva forma de interacción con las informaciones, el conocimiento y con otras personas totalmente nueva y diferente de otros medios. Al ser introducida en la escuela, la herramienta opera con un conjunto de expectativas y presupuestos metodológicos y organizativos que condicionan de forma importante su utilización. En este sentido, en el contexto escolar, las situaciones de aprendizaje con ordenadores que pueden considerarse más idóneas son aquellas que permiten al sujeto una actividad estructurante, actividad guiada por el técnico como pedagógico, para tomar una decisión sobre su potencial didáctico y, en consecuencia, sobre su integración curricular. En esta

evaluación habrá que considerar los distintos elementos de la aplicación, distinguiendo al menos la interfaz, el contenido y la interacción que ofrece el material; valorando, de forma general, la facilidad de uso, la coherencia, la motivación y la adaptabilidad, y de forma más específica, los recursos multimedia, la navegación, las estrategias metodológicas, el seguimiento de los resultados, la participación y cooperación que el programa posibilita, etc. Un programa apropiado de aprendizaje incluirá, probablemente, proyectos, trabajo grupal, resolución de problemas, escritura reflexiva y otras tareas que estimulen el pensamiento significativo.

2.1.3. **Software Hot potatoes**

A. **Definición de Software Hot potatoes:**

Según Feria L. (s.f.) señala que es un programa de uso educativo que permite construir ejercicios basados en páginas Web, con seis “herramientas” sin necesidad de saber complicados lenguajes de programación. Es un programa muy intuitivo y fácil de usar.

Es un software gratuito para uso individual o educativo sin ánimo de lucro, siempre y cuando el material producido sea accesible a través de Internet. Este software se puede descargar de Internet,

pero debe ser registrado (gratuitamente), para activar todas sus funcionalidades. Si el usuario lo desea puede comprar una versión para su libre distribución.

Hot Potatoes posee un conjunto de seis herramientas de autor, desarrollado por el equipo de University of Victoria de Canadá, que le permiten elaborar ejercicios interactivos.

Los test que genera Hot Potatoes poseen una interactividad que se consigue con *Java Script* sin necesidad de conocer este lenguaje.

B. Características :

- Es fácil de manejar, cualquier usuario sin saber nada de HTML o JavaScript, pero con algunos fundamentos básicos de informática puede manejar sus aspectos básicos en corto tiempo, creando páginas dinámicas que pueden colocarse en la Web. Para ello sólo tendrá que introducir los datos de los ejercicios.
- Permite exportar sus documentos al porta papeles y colocarlos en una aplicación como WORD.
- Ofrece la posibilidad de añadir algunos elementos típicos de los test dinámicos como puede ser incluir un feedback en cada pregunta.
- El programa acepta respuestas múltiples y permite incluir un reloj que limita el tiempo en el que la prueba se debe realizar.

- Permite barajar el orden de las preguntas y las respuestas cada vez que se carga. Evitando un aprendizaje mecánico de las mismas.
- Su uso no se limita a la Internet, pueden aplicarse en otros espacios según las necesidades.
- Permite enviar los resultados a una dirección de correo electrónico. Usted puede preparar un cuestionario que solicite el nombre u otro tipo de identificación del estudiante y recibir los resultados de la prueba vía E.mail.

C. Herramientas que Brinda Hot Potatoes:

- ❖ JCLOZE: Crea ejercicios para completar espacios.
- ❖ JMATH: Crea ejercicios para relacionar conceptos.
- ❖ JQUIZ: Crea ejercicios para responder varios tipos de preguntas.
- ❖ JCROSS: Crea ejercicios en forma de crucigrama
- ❖ JMIIX: Crea ejercicios para ordenar oraciones.

D) Presentación de Aplicaciones y Programas

Por herramientas de autor entendemos un cierto número de aplicaciones informáticas y programas que permiten crear ejercicios y actividades de gran interés para los alumnos. Se trata de un tipo específico de *software* compuesto por formatos o

plantillas para el diseño de contenidos didácticos con diversos grados de interactividad.

Permiten la inclusión de textos y todo tipo de archivos: gráficos, audio, vídeo, etc.

2.1.4. **Aprendizaje significativo**

DAVID AUSBEL en su teoría del “Aprendizaje Significativo” considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el estudiante se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Ausbel (1963) El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento

A) Tipos de Aprendizaje Significativo:

Ausubel (1973) Distingue tres tipos básicos de aprendizaje significativo en función del grado creciente de complejidad; aprendizaje de representaciones, aprendizaje de conceptos y proposiciones.

- a) *APRENDIZAJE DE REPRESENTACIONES*: Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.
- b) *APRENDIZAJE DE CONCEPTOS*: El niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero".
- c) *APRENDIZAJE DE PROPOSICIONES*: Cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos.

Suarez, (2002) para que la información pueda ser aprendida debe percibirse selectivamente, debe ser estructurada de manera significativamente codificada dentro de una estructura aprendida

previamente, diferenciada dentro de tal escritura para su posterior evocación, y consolida después para permitir su transferencia.

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos

Esta teoría promueve el paso de un aprendizaje memorístico y mecánico a uno significativo, o sea:

- Aprendido con comprensión.
- Coherente con un conjunto de conocimientos ya aprendidos.
- Anclado en vivencias y proyectada a la vida.
- Relacionado con metas y aspiraciones.

Tal aprendizaje requiere:

- Un contenido y enseñanza que se aprenda.
- Estar incorporado a un conjunto de conocimientos o experiencias previamente aprendidas.
- Estar orientado hacia algo, no se trata de aprender por aprender, sino de aprender para algo.

- Ser orientado por un experto.
- Que el estudiante no sea pasivo o mero receptor de enseñanzas.
- Que se pase de la comprensión de un sentido lógico, abstracto e impersonal, hacia un sentido psicológico y vivencial, asumido personalmente.
- Que se supere la enseñanza de contenidos en sí mismo significativos hacia el anclaje de esos significados en el mundo o cultura del estudiante. No basta enseñar cosas interesantes en sí, sino anclar su significado en el mundo del estudiante. Que se pase del significado **pero “en sí”**, a lo significado en concreto para quien aprende.
- Capacidad de “subsunción” del nuevo aprendizaje en el mundo de lo aprendido previamente. Si no existe este “anclaje” – estos elementos “subsuntores”- el aprendizaje no será plenamente comprendido y, al carecer de significado para él, no se incorporará en la vida del estudiante. Por ejemplo, hablar de piraguas sin comprender qué es una barca, o de siglos sin entender qué es un año.
- Capacidad de elaboración de conjuntos y de situar en ellos nuevos elementos. Por ejemplo, unas batallas dentro de la totalidad de una guerra.
- Que tenga en cuenta el mundo real del estudiante dado, sus intereses, problemas, limitaciones, mediante la elaboración de conductas de entrada y análisis del texto, de un permanente interacción con el estudiante.

- Que los contenidos presentados no sean "arbitrarios", o sea, no relacionados con el mundo cultural y emocional del estudiante.
- Que se utilicen "organizadores avanzado" o contenidos introductorios que sirven como "subsuntores" o estructuras para otros conocimientos. Por ejemplo, el ambiente que reinaba en Europa antes de la segunda Guerra Mundial para poder entender el fenómeno del nazismo: el escenario de la violencia en Colombia, etc.
- Que los nuevos contenidos, para que se aprendan mejor, se relacionen y pueden ser integrados dentro de una información ya existente en el repertorio del individuo.
- Que en el nuevo aprendizaje "se reconcilie" con el anterior. Si hay contradicciones o incompatibilidades, se deberán superar mediante análisis de situaciones, clarificación de conceptos, argumentación o cambio en los "subsuntores". La afirmación de la no existencia de un alma en el hombre puede contrastar con la cultura religiosa preexistente.
- Que el nuevo aprendizaje sea "consolidado" dentro del anterior para que goce de permanencia. Esto se logra mediante repeticiones, aplicaciones, re conceptualizaciones, ampliación de horizontes.

Méndez (2006) Afirma que, Ausubel desarrolló una teoría sobre la interiorización o asimilación, a través de la instrucción, de los conceptos verdaderos, que se construyen a partir de conceptos

previamente formados o descubiertos por la persona en su entorno. Como aspectos distintivos de la teoría está la organización del conocimiento en estructuras y las reestructuraciones que se producen debido a la interacción entre esas estructuras presentes en el sujeto y la nueva información. Ausubel considera que para que esa reestructuración se produzca se requiere de una instrucción formalmente establecida, que presente de modo organizado y preciso la información que debe desequilibrar las estructuras existentes. La teoría toma como punto de partida la diferenciación entre el aprendizaje y la enseñanza.

La TASA es una teoría psicológica debido a que se ocupa del proceso que los individuos realizan para aprender. Su énfasis está en el contexto de ese aprendizaje, en las condiciones requeridas para que se produzca y en los resultados.

Novak & Hanesian (1990) Hacen mención de las Formas de aprendizaje significativo según la Teoría de la Asimilación de Ausubel.

B. Aprendizaje subordinado:

- **Inclusión derivativa:** La nueva información es vinculada a la idea supraordinada y representa otro caso o extensión. No se

cambian los atributos de criterio del concepto que se tenía, pero se reconocen nuevos ejemplos como relevantes.

- **Inclusión correlativa:** La nueva información es vinculada a la idea que se tiene, pero es una extensión, modificación o limitación de esta. Los atributos de criterio del concepto concebido pueden ser modificados con la nueva inclusión correlativa

C. Aprendizaje supraordinado: Las ideas establecidas se reconocen como ejemplos más específicos de la idea nueva y se vinculan a ésta. La idea supraordinada se define mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas.

D. Aprendizaje combinatorio: La idea nueva es vista en relación con las ideas existentes, pero no es más inclusiva ni más específica que éstas. En este caso se considera que la idea nueva tiene algunos atributos de criterio en común con las ideas preexistentes.

E. Estrategias de Aprendizaje

Estrategias para aprender, recordar y usar la información. Consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

La responsabilidad recae sobre el estudiante. Los estudiantes pasan por procesos como reconocer el nuevo conocimiento, revisar sus conceptos previos sobre el mismo, organizar y restaurar ese conocimiento previo, ensamblarlo con el nuevo y asimilarlo e interpretar todo lo que ha ocurrido con su saber sobre el tema. Así pues, en lo que respecta a las estrategias de aprendizaje en términos generales, una gran parte de las definiciones coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los “hábitos de estudio” porque se realizan flexiblemente.

2.1.5. EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN UNA ÓPTICA PIAGETIANA.

Los conceptos-clave de la teoría de Piaget (1971, 1973, 1977) son asimilación, acomodación, adaptación y equilibración. La asimilación designa el hecho de que es del sujeto la iniciativa en la interacción con el medio. Él construye esquemas mentales de

asimilación para abordar la realidad. Todo esquema de asimilación se construye y todo acercamiento a la realidad supone un esquema de asimilación. Cuando el organismo (la mente) asimila, incorpora la realidad a sus esquemas de acción imponiéndose al medio. Cuando los esquemas de asimilación no consiguen asimilar determinada situación, el organismo (mente) desiste o se modifica. En el caso de la modificación, se produce la acomodación, o sea, una reestructuración de la estructura cognitiva (esquemas de asimilación existentes) que da como resultado nuevos esquemas de asimilación. A través de la acomodación es como se da el desarrollo cognitivo. Si el medio no presenta problemas, dificultades, la actividad de la mente es sólo de asimilación; sin embargo, frente a ellos se reestructura (acomoda) y se desarrolla.

No hay acomodación sin asimilación, pues la acomodación es una reestructuración de la asimilación. El equilibrio entre asimilación y acomodación es la adaptación. Experiencias acomodadas dan origen a nuevos esquemas de asimilación, alcanzándose un nuevo estado de equilibrio. La mente, que es una estructura (cognitiva), tiende a funcionar en equilibrio, aumentando, permanentemente, su grado de organización interna y de adaptación al medio.

Cuando este equilibrio se rompe por experiencias no asimilables, el organismo (mente) se reestructura (acomoda), con el fin de construir nuevos esquemas de asimilación y alcanzar nuevo equilibrio. Este proceso equilibrador que Piaget llama equilibración mayorante es el responsable del desarrollo cognitivo del sujeto. A través de la equilibración mayorante, el conocimiento humano es totalmente construido en interacción con el medio físico y sociocultural.

Piaget no enfatiza el concepto de aprendizaje. Su teoría es de desarrollo cognitivo, no de aprendizaje. Él prefiere hablar de aumento de conocimiento. En esta perspectiva, sólo hay aprendizaje (aumento de conocimiento) cuando el esquema de asimilación sufre acomodación. ¿Tendría, entonces, sentido hablar de aprendizaje significativo en un enfoque piagetiano? Tal vez sí, si establecemos una analogía entre esquema de asimilación y subsumidor (¡tanto uno como otro son constructos teóricos!): en el aprendizaje significativo subordinado derivativo, el subsumidor prácticamente no se modifica, la nueva información es corroborada o directamente derivable de esa estructura de conocimiento que Ausubel llama subsumidor. Correspondería a la asimilación piagetiana. En el aprendizaje significativo superordenado, un nuevo subsumidor se construye y pasa a subordinar aquellos conceptos o proposiciones que permitieran tal

construcción. Sería un proceso análogo a la acomodación en la que un nuevo esquema de asimilación se ha construido.

Ausubel dice que: “el aprendizaje superordenado es un proceso relativamente poco frecuente, en cuanto que la acomodación no tanto”.

Por otro lado, en el aprendizaje significativo subordinado correlativo, el subsumidor es bastante modificado, enriquecido en términos de significado. Esta modificación, o enriquecimiento, correspondería a una acomodación no tan acentuada como la del aprendizaje superordenado.

En el aprendizaje combinatorio, el significado viene de la interacción de la nueva información con la estructura cognitiva como un todo. Es un proceso semejante al del aprendizaje subordinado con la diferencia de que la nueva información, en vez de anclarse a un subsumidor particular, lo hace en un conocimiento “relevante de un modo general”. Pero en la óptica piagetiana sería también una acomodación. Cuando el material de aprendizaje no es potencialmente significativo (no relacionable de manera sustantiva y no-arbitraria a la estructura cognitiva), no es posible el aprendizaje significativo. De manera análoga, cuando el desequilibrio cognitivo generado por la experiencia no asimilable es muy grande, no ocurre la acomodación. Tanto en un caso como en el otro, la mente queda como estaba; desde el punto de

vista Ausubeliano, no se modificaron los subsumidores existentes y desde el punto de vista piagetiano, no se construyeron nuevos esquemas de asimilación.

Es posible, por lo tanto, interpretar la asimilación, la acomodación y la equilibración Piagetianas en términos de aprendizaje significativo. Asimilar y acomodar se pueden interpretar en el sentido de dar significados por subordinación o por superordenación. Naturalmente, esto no quiere decir que los esquemas de Piaget y los subsumidores de Ausubel sean lo mismo. Se trata solamente de una analogía que permite dar significado al concepto de aprendizaje significativo en un enfoque piagetiano.

2.1.6. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN UN ENFOQUE VYGOTSKIANO

Para Lev Vygotsky (1987,1988), el desarrollo cognitivo no puede entenderse sin referencia al contexto social, histórico y cultural en el que ocurre. Para él, los procesos mentales superiores (pensamiento, lenguaje, comportamiento voluntario) tienen su origen en procesos sociales; el desarrollo cognitivo es la conversión de relaciones sociales en funciones mentales. En este proceso, toda relación/función aparece dos veces, primero a nivel social y después en un nivel individual, primero entre personas

(interpersonal, intersicológico) y después en el interior del sujeto (intrapersonal, intrasicológico). Pero la conversión de relaciones sociales en procesos mentales superiores no es directa, está determinada por instrumentos y signos. Instrumento es algo que puede usarse para hacer alguna cosa; signo es algo que significa alguna otra cosa.

Existen tres tipos de signos: indicadores son aquellos que tienen una relación de causa y efecto con aquello que significan (humo, por ejemplo, significa fuego porque es causada por el fuego); icónicos son los que son imágenes o diseños de aquello que significan; simbólicos son los que tienen una relación abstracta con lo que significan. Las palabras, por ejemplo, son signos (simbólicos) lingüísticos; los números son signos (también simbólicos) matemáticos. La lengua, hablada o escrita, y la matemática son sistemas de signos. El uso de instrumentos en la mediación con el ambiente distingue, de manera esencial, al hombre de otros animales. Pero las sociedades crean no solamente instrumentos, sino también sistemas de signos. Ambos, instrumentos y signos, se han creado a lo largo de la historia de las sociedades e influyen decisivamente en su desarrollo social y cultural.

Para Vygotsky, es a través de la internalización (reconstrucción interna) de instrumentos y signos como se da el desarrollo

cognitivo. A medida que el sujeto va utilizando más signos, más se van modificando, fundamentalmente, las operaciones psicológicas que él es capaz de hacer. De la misma forma, cuantos más instrumentos va aprendiendo a usar, más se amplía, de modo casi ilimitado, la gama de actividades en las que puede aplicar sus nuevas funciones psicológicas. Como instrumentos y signos son construcciones socio-históricas y culturales, la apropiación de estas construcciones por el aprendiz, se da primordialmente por la vía de la interacción social. En vez de enfocar al individuo como unidad de análisis, Vygotsky enfoca la interacción social. Es ella el vehículo fundamental para la transmisión dinámica (de inter a intrapersonal) del conocimiento construido social, histórica y culturalmente.

La interacción social implica un mínimo de dos personas intercambiando significados. Supone también un cierto grado de reciprocidad y bidireccionalidad, i.e., una implicación activa de ambos participantes. La adquisición de significados y la interacción social son inseparables en la perspectiva de Vygotsky, teniendo en cuenta que los significados de los signos se construyen socialmente. Las palabras, por ejemplo, son signos lingüísticos. Ciertos gestos también son signos. Pero los significados de las palabras y de los gestos se acuerdan socialmente, de modo que la interacción social es indispensable

para que un aprendiz adquiriera tales significados. Incluso aunque los significados lleguen a la persona que aprende a través de los libros o máquinas, por ejemplo, aún así, es a través de la interacción social como él o ella podrá asegurarse de que los significados que captó son los significados socialmente compartidos en determinado contexto.

Para “internalizar” signos, el ser humano tiene que captar los significados ya compartidos socialmente, tiene que pasar a compartir significados ya aceptados en el contexto social en el que se encuentra. Y a través de la interacción social es como ocurre esto. Sólo a través de ésta es como la persona puede captar significados y confirmar que los que está captando son aquellos compartidos socialmente para los signos en cuestión.

Naturalmente, el lenguaje (sistema de signos) es en extremo importante en una perspectiva Vygotskyana. Aprender a hablar una lengua, por ejemplo, libera al niño de vínculos contextuales inmediatos y esta descontextualización es importante para el desarrollo de los procesos mentales superiores. El manejo de la lengua, a su vez, es importante para la interacción social, pero siendo la lengua un sistema de signos, su adquisición también depende, fundamentalmente, de la interacción social. Examinemos, entonces, si tendría sentido hablar de aprendizaje significativo desde un enfoque Vygotskyano. Por lo que parece, sí

¡y mucho! El aprendizaje significativo, por definición, implica adquisición/construcción de significados. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico de los materiales de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el aprendiz, diría Ausubel (1963,p. 58). ¿No sería esa transformación análoga a la “internalización” de instrumentos y signos de Vygotsky? ¿Los materiales de aprendizaje no serían, esencialmente, instrumentos y signos en el contexto de cierta materia de enseñanza? ¿La Física, por ejemplo, no sería un sistema de signos y no tendría sus instrumentos (procedimientos y equipos)? ¿Aprender Física de manera significativa no sería “internalizar” los significados aceptados (y construidos) para estos instrumentos y signos en el contexto de la Física? ¡Ciertamente sí, en todos los casos! La atribución de significados a las nuevas informaciones por interacción con significados claros, estables y diferenciados ya existentes en la estructura cognitiva, que caracteriza al aprendizaje significativo subordinado, o emergencia de nuevos significados por la unificación y reconciliación integradora de significados ya existentes, típica del aprendizaje superordenado, en general, no se producen de inmediato. Al contrario, son procesos que requieren un intercambio de significados, una “negociación” de significados, típicamente Vygotskyana.

Para Ausubel, el ser humano tiene la gran capacidad de aprender sin tener que descubrir. Excepto en niños pequeños, aprender por recepción es el mecanismo humano por excelencia para aprender. Las nuevas informaciones, o los nuevos significados, pueden darse directamente, en su forma final, al aprendiz. Es la existencia de una estructura cognitiva previa adecuada (subsumidores específicamente relevantes) lo que va a permitir el aprendizaje significativo (relación no arbitraria y sustantiva con el conocimiento previo). Pero el aprendizaje por recepción no es instantáneo, requiere intercambio de significados. En la óptica Vygotskyana, la “internalización” de significados depende de la interacción social, pero, así como en la visión Ausubeliana, pueden presentarse a la persona que aprende en su forma final. El individuo no tiene que descubrir lo que significan los signos o cómo se usan los instrumentos. Él se apropia (reconstruye internamente) de esas construcciones por la vía de la interacción social. Otro argumento en favor de la relevancia de la interacción social en el aprendizaje significativo es la importancia que Ausubel atribuye al lenguaje (la lengua, rigurosamente hablando) en el aprendizaje significativo.

“Para todas las finalidades prácticas, la adquisición de conocimiento en la materia de enseñanza depende del

aprendizaje verbal y de otras formas de aprendizaje simbólico. De hecho, es en gran parte debido al lenguaje y a la simbolizaciones como la mayoría de las formas complejas de funcionamiento cognitivo se vuelve posible” (1968, p. 79).

Se suma a esto que originalmente la teoría de Ausubel fue llamada, por él mismo, de la psicología del aprendizaje verbal significativo (1963).

Tiene, por lo tanto, mucho sentido hablar de aprendizaje significativo en un enfoque Vygotskyano del aprendizaje. Hasta tal punto que se podría invertir el argumento y decir que tiene mucho sentido hablar de interacción social Vygotskyana en una perspectiva Ausubeliana del aprendizaje. Quiero decir, el aprendizaje significativo depende de la interacción social, i.e., de intercambio, “negociación”, de significados por la vía de la interacción social. Por otro lado, no se debe pensar que la facilitación del aprendizaje significativo se reduce a esto. Más adelante se volverá sobre este punto.

2.1.7. LAS TIC COMO AUXILIARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL MAESTRO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Según Canale y Swain (1995), nuestra metodología debe estar reflejada en nuestra programación y complementarse con una mayor integración de las nuevas tecnologías. Los llamados enfoques comunicativos desarrollados en el campo de la didáctica de las lenguas confirman lo acertado de su inclusión en el currículo, donde se pone el énfasis en la comunicación y en lo tecnológico.

En la enseñanza del inglés trabajamos cuatro habilidades, de las cuales dos son receptoras: leer y escuchar; y dos, productivas: hablar y escribir. Las razones metodológicas por las cuales se trabaja así es por que facilitan el desarrollo de las competencias; se adaptan a distintas necesidades y niveles de inglés y la metodología está centrada en la acción y la autonomía del alumno dentro de un contexto de aula y en el hogar (aprender a aprender). Saber aprender implica plantearse objetivos de aprendizaje, buscar los medios para alcanzar los objetivos, evaluar los resultados, organizar el lugar, tiempo, ritmo, distribución de tareas para aprender. La autonomía en el aprendizaje no es una conducta, es una capacidad que el alumno habrá de adquirir, por lo tanto, se puede aprender y esto conlleva un compromiso por parte de él.

En el *Octavo Encuentro Pedagógico Carmen Meda*, un grupo de maestras de inglés presentaron la ponencia “Propuesta de un método ecléctico para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, en preescolar y primaria”, basada en el método comunicativo, cuyo principal objetivo es ayudar a los alumnos a crear frases con significado en diferentes situaciones. Esto significa que el aprendizaje de la lengua extranjera se evalúa tomando en cuenta cómo el alumno desarrolla su competencia comunicativa, la cual se podría definir como la capacidad que tiene el alumno para usar sus conocimientos sobre los aspectos formales y sociolingüísticos de la lengua para comunicarse de manera adecuada.

2.1.8. VENTAJAS QUE APORTAN LAS TIC PARA EL ALUMNO DENTRO EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Las TIC son atractivas para nuestros alumnos porque las manejan a la perfección y les permiten poder chatear o mandar correos electrónicos intercambiando información cultural acorde a sus intereses con personas nativas de habla inglesa o personas que hablan inglés como segunda lengua en otros países. El Internet alberga una inmensa cantidad de información, equivalente a tener la mejor biblioteca disponible al alcance de la mano y ésta no sólo se presenta en forma de texto sino que además adopta el formato

de imágenes y sonido. Esta ventaja en los primeros momentos y con los alumnos más pequeños es para el maestro, ya que le ayudan a seleccionar y elaborar los materiales que le servirán para hacer su clase más interesante y amena.

Más adelante brinda la posibilidad de acercar a los alumnos a diferentes culturas mediante materiales auténticos, es decir, que los alumnos pueden identificar esos materiales con su vida cotidiana y por tanto con sus intereses. Hablamos de materiales tales como periódicos, canciones, revistas, programas de radio o de televisión, y tele-conferencias en vivo que nos proporcionan la utilización de las nuevas tecnologías. Las TIC nos ayudan a desarrollar las habilidades receptivas y productivas de los alumnos a partir de la utilización de dichos soportes tecnológicos porque facilitan la aceptación del idioma inglés como medio de comunicación mundial y sirven como herramienta imprescindible para el acceso a diversas fuentes de información; además de que los alumnos desarrollan la creatividad y su compromiso con su proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Desafortunadamente, las TIC podrían llegar a ser para los maestros una barrera, porque se requiere de la adquisición de habilidades necesarias para trabajar con la computadora e incorporar modelos pedagógicos para el uso de dicha tecnología, ya que los docentes necesitarán estrategias prácticas que le

permitan abordar los diferentes tipos de TIC en el salón de clase. Para el alumno no es tan sencillo el acceso a internet, por la edad que tienen. En la primaria los alumnos aún no han desarrollado el criterio suficiente para evaluar si la información que obtienen de internet es auténtica, pertinente y confiable. Tampoco cuentan con suficientes conocimientos de inglés como para poder entablar comunicación con chicos de habla inglesa en otros países. Un niño de diez años que estudia inglés como lengua extranjera, cuenta con un vocabulario limitado lo cual le impediría transmitir información sobre sus actividades o su país a un niño de diez años cuya lengua nativa es el inglés. Además, el alumno con el pretexto de ubicar páginas se distrae fácilmente y pierde el tiempo que debería dedicar al estudio. Por lo tanto, a esta edad se requiere de la supervisión de los padres para revisar las páginas donde trabajarán sus hijos e inclusive llegar a bloquear información que no es conveniente para ellos.

2.1.9. EL ÁREA DEL IDIOMA EXTRANJERO:

A) FUNDAMENTACIÓN: 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 indiferentes 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 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 soportan 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.

B) CAPACIDADES:

a) Expresión y comprensión Oral:

Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales.

Este proceso se da en diversas situaciones comunicativas y con diversos propósitos relacionados con la vida cotidiana del entorno familiar y social del estudiante.

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

b) Comprensión de Textos:

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.

c) Producción de Textos:

Se desarrolla el proceso que conlleva la expresión de ideas, emociones y sentimientos, en el marco de la reestructuración de los textos previamente planificados.

Esto motiva el espíritu activo y creador, y además, facilita el manejo adecuado de los códigos lingüísticos 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.

CAPÍTULO

III

MATERIALES

Y MÉTODO

3.1 Tipo de Investigación:

Diseño específico: Pre – Experimental.

Método de estudio

Para el presente trabajo de investigación se utilizará el método *Preexperimental* con el diseño de *Preprueba-Postprueba*, lo que al grupo se le aplicará un Pre test previo al estímulo (Programa Hot Potatoes), después se le administrará el tratamiento y finalmente se le aplicará un Post test.

3.2. Población y muestra

a) Población:

- Estará constituida por 168 alumnos matriculados (varones y mujeres en edad promedio de 9 años) de Educación Primaria del C.P “PETER NORTON” ubicado Bruces s/n en la Ciudad de Nuevo Chimbote.

b) Muestra:

- Por tratarse de una población definida, se trabajará con una muestra de 20 estudiantes (varones y mujeres), la cual estará constituida por estudiantes del 4° grado de primario del C.P “PETER NORTON”, y aplicando 10 sesiones de clase, previamente diseñadas y un PRE Y

POST TEST, para conocer cómo empezarán y cómo terminarán después de hacer uso del PROGRAMA HOT POTATOES.

3.3 Diseño de Investigación.

Según Sampieri (2004) se utilizará el método *Pre experimental* con el diseño de *Pre prueba-Post prueba* de dos grupos intactos con pre y post Test.

Grupo de Investigación	Pre – test	V.I	Post – test
G	O1	X	O2

3.4 Variables de Estudio.

- **Variable Independiente** :Programa Hot Potatoes
- **Variable Dependiente** : Aprendizaje Significativo

3.5 FORMATO DE MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO								
¿En qué medida la aplicación del programa Hot Potatoes influye en el aprendizaje significativo en el área de inglés en estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P "PETER NORTON, distrito de Nuevo Chimbote-2014?	<p>General :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar la influencia del programa Hot Potatoes en el aprendizaje significativo en los estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P "PETER NORTON". <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar un Pre test para conocer el rendimiento académico en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en estudiantes del 4to grado de nivel primario del C.P "PETER NORTON". • Planificar, implementar y 	Si aplicamos el programa Hot Potatoes en las sesiones de clase a realizar, entonces los estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P "PETER NORTON", Lograrán un aprendizaje significativo en el área de inglés.	<p>Independiente:</p> <p>Programa Hot Potatoes</p> <p>Dependiente:</p> <p>Aprendizaje Significativo</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>Experimental</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>se utilizará el método Pre experimental con el diseño de Pre prueba - Pos prueba.</p> <p>Donde:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Grupo de Investigación</th> <th>Pre - test</th> <th>V.I</th> <th>Pos - test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>G</td> <td>O1</td> <td>x</td> <td>O2</td> </tr> </tbody> </table>	Grupo de Investigación	Pre - test	V.I	Pos - test	G	O1	x	O2
Grupo de Investigación	Pre - test	V.I	Pos - test									
G	O1	x	O2									

	<p>ejecutar sesiones de aprendizaje utilizando el programa Hot Potatoes en el área de inglés en alumnos del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar Post - test para conocer y determinar el rendimiento académico en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en alumnos del 4to grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”. • Comparar la influencia del programa Hot Potatoes en el aprendizaje significativo mediante el pre y post test de los alumnos del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”. 			
--	---	--	--	--

3.6 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<p>INDEPENDIENTE (Programa Hot Potatoes)</p> <p>Definición conceptual:</p> <p>Hot Potatoes es software educativo que consta de seis herramientas de autor para elaborar ejercicios Interactivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instructiva: Orientan el aprendizaje de los estudiantes, facilitando el logro de determinados objetivos educativos. • Motivadora: Los estudiantes se sienten atraídos por este tipo de material, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos. • Expresiva: los estudiantes se pueden expresar y comunicar a través del ordenador, generando materiales con determinadas herramientas, utilizando lenguajes de programación 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Responde las preguntas de ejercicios múltiples. ➤ Facilita el aprendizaje del estudiante de manera diferente. ➤ Permite la interacción entre los estudiantes. 	<p><i>Programa Hot Potatoes.</i></p> <p><i>Sesiones de clase.</i></p>

<p>Concepto operacional:</p> <p>Programa que crea diferentes tipos de ejercicios en la web que son elecciones interactivas múltiples,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innovadora: Utilizar una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos e introduce nuevos elementos organizativos en la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permite hacer actividades muy diversas a la vez que genera diferentes roles tanto en los profesores como en los estudiantes. 	<p>Sesiones de clase usando el Programa Hot Potatoes</p>
--	---	--	--

<p>DEPENDIENTE</p> <p>(Aprendizaje significativo)</p> <p>Definición conceptual</p> <p>El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.</p> <p>Como puede apreciarse en el enfoque del área, nos plantea el reto de crear situaciones comunicativas con diversos propósitos, que sean los más reales</p>	<p>Expresión y comprensión oral</p> <p>Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales.</p> <p>Estos procesos se da en diversas situaciones comunicativas y diversos propósitos relacionados con la vida cotidiana del entorno familiar y social del estudiante.</p> <p>Involucra el saber escuchar y expresar las propias ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos con interlocutores diferentes.</p> <p>Comprensión de texto</p>	<p>➤ Describe hechos de una situación determinada.</p>	<p>Guía de Observación</p>
---	---	--	----------------------------

<p>posibles. Para ello es importante usar materiales didácticos que despierten interés en el alumno.</p> <p>Concepto Operacional</p> <p>El alumno estará en capacidad de comprender, producir y expresar el idioma inglés, ya que se busca un enfoque comunicativo para lograr un aprendizaje significativo.</p>	<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Infiere el propósito de la lectura, así como el sentido del mismo por inducción y deducción respondiendo correctamente las preguntas de... 	<p>Post test</p>
---	---	--	------------------

	<p>Producción de texto</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construir frases o enunciados de acuerdo a lo aprendido. ➤ Organiza la información respetando el orden lógico de la gramática...a partir de la elaboración de oraciones. 	
--	--	---	--

3.7. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.7.1. Técnicas:

Para obtener los datos necesarios se aplicó un conjunto de acciones o procedimientos que conducen a la obtención de información relevante sobre el aprendizaje de los estudiantes.

Entre las técnicas que se aplicaron, tenemos los siguientes:

- a) Técnicas Formales.-** Estos serán el Pre-test y el Post-test examen, aquellos que se realizaron al comienzo y al final del bimestre.

- b) Técnicas semi Formales.-** Lo constituyeron los ejercicios y prácticas calificadas (Quiz) como parte de las actividades de aprendizaje. Estos ejercicios fueron realizados durante clases en forma grupal o individual.

3.7.2. Instrumentos:

- Exámenes Escritos

- Prácticas Calificadas

- Guía de Observación

- Escala Valorativa

- Intervenciones Orales

3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.

Para procesar y analizar los datos obtenidos del rendimiento académico se utilizó la técnica de estadística inferencial.

Para procesar y verificar la hipótesis motivo del estudio se utilizó las técnicas de la estadística inferencial.

Para probar la hipótesis se utilizó la fórmula “t”

❖ **Donde:**

t = estadístico equivalente a t de Student.

\bar{x} = media aritmética de la muestra.

n = tamaño de la muestra de la muestra.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{x}$$

Según Hernández et. Al. (2006), para la contratación de hipótesis se usa la prueba de diferencias de medias mediante el estadístico t- student para analizar si la muestra tuvo un resultado significativo.

- Comparar los promedios de dos muestras pareadas

$$t_0 = \frac{\bar{D}_0}{s_D / \sqrt{n}}$$

3.9. Procedimientos para la recolección de datos.

- ✓ Se elaboró el Plan de Acción.

- ✓ Se solicitó la autorización y coordinación con el director y el docente responsable del área.
- ✓ Se realizó la elección del grado..
- ✓ Se revisó los Contenidos y Unidades de Aprendizaje, para la elaboración de las Sesiones de Clases y la Programación para el cuarto bimestre.
- ✓ Se elaboró los materiales a emplear en las Sesiones de Clase.
- ✓ Antes de la ejecución de las Sesiones de Clases se aplicó un Pre - test a la muestra.
- ✓ Al finalizar las Sesiones de Clases se aplicó un post-test a la muestra.
- ✓ Se procesó los datos obtenidos.
- ✓ Finalmente se elaboró el informe final.

CAPÍTULO
IV
RESULTADOS

RESULTADOS

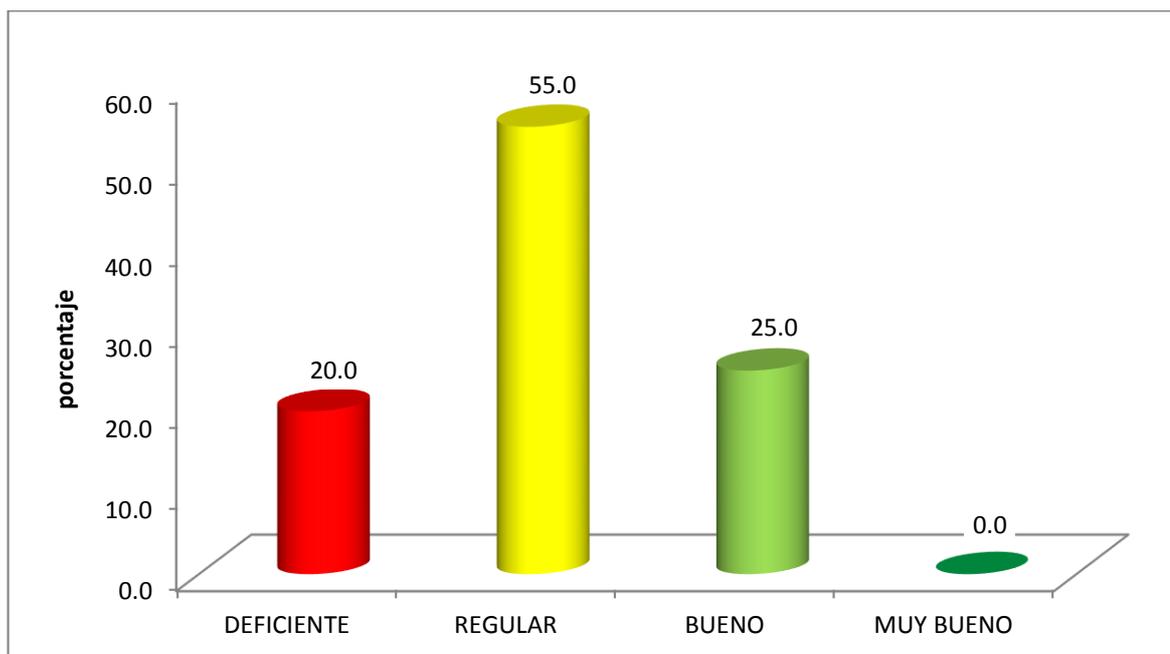
Objetivo específico: Aplicar un Pre test para conocer el rendimiento académico en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.

Tabla 1: Rendimiento académico en el pre test en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.

	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	4	20,0
REGULAR	11	55,0
BUENO	5	25,0
MUY BUENO	0	0,0
Total	20	100,0

Fuente: Pre test aplicado por las autoras

Gráfico 1: Rendimiento académico en el pre test en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.



Fuente: Tabla 1

DESCRIPCIÓN:

En la Tabla 1 y Gráfico 1 se presenta, el rendimiento académico de los estudiantes del 4° grado de primaria, dando los resultados siguientes:

Del total de alumnos que fueron observados en el grupo experimental antes de aplicar el programa, el 20,0% de ellos tuvieron deficiente aprendizaje significativo, el 55,0% regular aprendizaje significativo y el 25,0% restante de estudiantes obtuvo buen aprendizaje significativo.

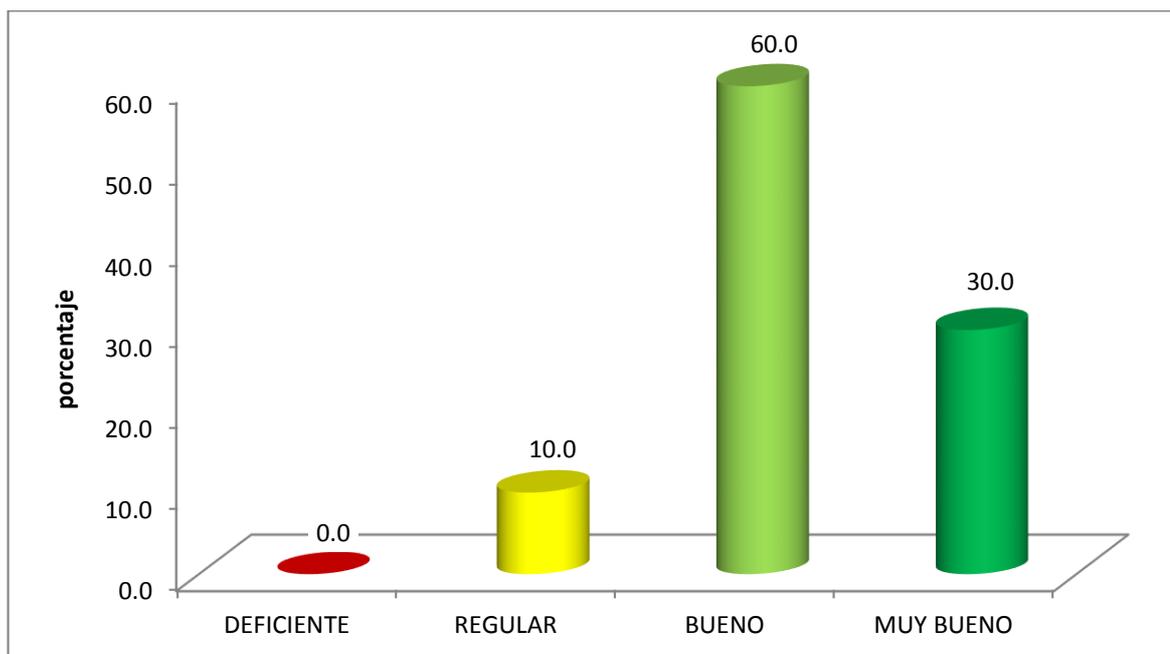
Objetivo específico: Aplicar Post test para conocer y determinar el rendimiento académico en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en estudiantes del 4° grado del nivel primario del C.P “PETER NORTON”.

Tabla 2: Rendimiento académico en el pos test en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.

	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	0	0,0
REGULAR	2	10,0
BUENO	12	60,0
MUY BUENO	6	30,0
Total	20	100,0

Fuente: Pos test aplicado por las autoras

Gráfico 2: Rendimiento académico en el pos test en el área de inglés mediante el programa Hot Potatoes en estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.



Fuente: Tabla 2

DESCRIPCIÓN:

En la Tabla 2 y Gráfico 2 se presenta, el rendimiento académico de los estudiantes del 4° grado de primaria, dando los resultados siguientes:

Del total de estudiantes que fueron observados en el grupo experimental después de aplicar el programa, el 10,0% de ellos tuvieron regular aprendizaje significativo, el 60,0% buen aprendizaje significativo y el 30,0% restante de estudiantes obtuvo aprendizaje significativo muy bueno.

Objetivo específico: Comparar la influencia del programa Hot Potatoes en el aprendizaje significativo mediante el pre y post test de los estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”

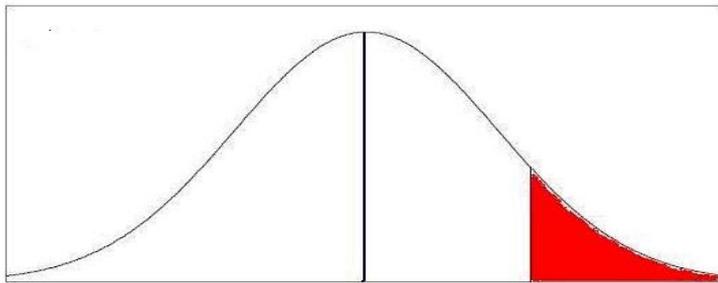
Tabla 3: Influencia del programa Hot Potatoes en el aprendizaje significativo mediante el pre y post test de los estudiantes del 4° grado de nivel primario del C.P “PETER NORTON”.

INDICADORES ESTADÍSTICOS	GRUPO DE ESTUDIO		Prueba T - Student para muestras relacionadas				
	PRE	POS	FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	NIVEL DE SIG	VALOR CALCUL.	SIG. EXP.	DECISIÓN
Nº	20	20					p < 0,05
\bar{x}	12,25	16,30	$H_0 : \mu_d = 0$				
S	2,173	2,055		$\alpha = 0,05$	t = 11,522	p =	SE
CV	17,7%	12,6%	$H_0 : \mu_d > 0$			0,000	RECHA
GP	4,05						ZA
							H_o

μ_d : Puntaje medio de la diferencia entre el Pos test y el Pre test.

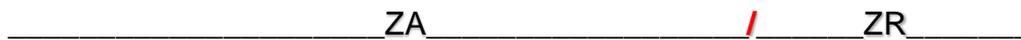
GP : Ganancia Pedagógica

GRÁFICO 3: T – STUDENT



$t = 1,729$

$t_c = 11,522$



$p = 0,000$

Descripción:

En la tabla 3 se presentan, las medidas de resumen sobre el aprendizaje significativo del 4° grado del nivel primario, en el pre test y pos test del grupo experimental, dando los resultados siguientes:

En cuanto a la evaluación a partir de las medidas estadísticas se ha logrado un promedio de 12,25 en el pre test y un promedio de 16,30 en el pos test dando lugar a una ganancia pedagógica interna del pos test sobre el pre test de 4,05 puntos.

En la tabla 3 y Gráfico 3, se presenta también la prueba de hipótesis para la media de la diferencia entre el pos test y pre test del grupo experimental. En efecto, esta diferencia fue validada por la Prueba T – Student, al obtener una evidencia suficiente de los datos sobre el aprendizaje significativo de los estudiantes del 4° de nivel primario para generar un nivel de significancia experimental ($p = 0,000$) inferior al nivel de significancia fijado por las investigadoras ($\alpha = 0,05$), rechazando la hipótesis nula H_0 y aceptando la hipótesis alterna H_a . Esto permite concluir que el programa Hot Potatoes influyó de manera muy significativa para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del pos test respecto del pre test, con niveles de confianza del 95%.

CAPÍTULO

V

DISCUSIÓN

DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación se propuso aplicar un software educativo: HOT POTATOES con la finalidad de obtener un aprendizaje significativo de los estudiantes. De manera que si el estudiante ha mejorado su rendimiento académico es porque está desarrollando un aprendizaje significativo a través de este software educativo "Hot Potatoes" tal como lo mencionan sus creadores Arniel S. & Holmes M. (1997 - 2009) *"Hot Potatoes es una herramienta o aplicación donde se puede crear evaluaciones de muchas maneras para ayudar con el aprendizaje del alumno. El objetivo sería crear unidades didácticas que responderían a las diferentes capacidades a desarrollar en la asignatura."*

Los resultados obtenidos en el capítulo anterior tienden a evidenciar una diferencia significativa en el incremento de capacidades específicas respecto al grupo elegido, se ha podido observar la diferencia que existe en cada una de las hipótesis. Este hecho pues se contrasta con la teoría de Ausubel, cuando habla de la instrucción programada y la enseñanza aprendizaje por ordenador, cuando comenta que se trata de medios eficaces. Efectivamente se pudo observar en este trabajo de investigación, que la aplicación del software educativo HOT POTATOES fue significativo en el aprendizaje del idioma inglés.

Entonces tomando en cuenta a estos autores, pensamos que los a estudiantes si presentan mejores condiciones para adquirir un aprendizaje significativo en el área de inglés después de hacer uso del software educativo HOT POTATOES o cualquier otro.

Los resultados obtenidos en el Pre test demostraron que los estudiantes tenían un rendimiento académico REGULAR Y DEFICIENTE (55% & 20%) respectivamente con respecto al conocimiento del idioma ingles podemos asumir que estos alumnos aun vivencian el aprendizaje tradicional como es el uso de lapicero y pizarra.

Portal G. (2007) señala que: Está comprobado que los docentes deben crear condiciones para lograr mejores aprendizajes en el aula de clases posibilitando la capacidad creativa, constructiva e imaginativas de los educandos.

Es por ello que podemos afirmar dicha cita con los resultados del Post test donde los alumnos alcanzaron los niveles de MUY BUENO 30% Y BUENO 60% seguido de un nivel REGULAR 10%. Cabe mencionar que ninguno obtuvo nivel DEFICIENTE. (Tabla nº 02)

En la comparación de los promedios con respecto al PRE Y POST TEST en la tabla Nº 02 se muestra que hay diferencia significativa en el rendimiento académico en el área de inglés en este grupo, entonces afirmamos que los a estudiantes del C.P “PETER NORTON “ presentan mejores condiciones después de hacer uso del software educativo HOT POTATOES.

CAPÍTULO
VI
CONCLUSIONES
Y
SUGERENCIAS

CONCLUSIONES

1. Se aplicó el Pre test mediante el software educativo HOT POTATOES para conocer el rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes del 4° grado de primaria del C.P “PETER NORTON”, los cuales alcanzaron los niveles de REGULAR 55% DEFICIENTE 20%, MALO 0% Y BUENO solo un 25%.
2. Se planificó, implementó y ejecutó las sesiones de clase utilizando el software educativo “HOT POTATOES” logrando el aprendizaje significativo propuesto en los estudiantes del C.P “PETER NORTON”.
3. Se determinó el rendimiento académico de los estudiantes del C.P “PETER NORTON” al aplicar el post test de la siguiente manera: 30% obtuvieron el nivel MUY BUENO, seguido de otro 60% de los mismos que alcanzaron el nivel bueno, y el 10% obtuvo un nivel REGULAR. Cabe resaltar que ningún estudiante obtuvo un nivel DEFICIENTE ni MALO.
4. Se comparó los resultados del Pre Test que se inició con un promedio de 12.25 con los resultados del Post Test que se obtuvo un resultado de 16.30 encontrando una diferencia significativa de 4.05 lo que se concluye que el software educativo HOT POTATOES influyó en el aprendizaje significativo de los estudiantes del C.P “PETER NORTON” con respecto al área de inglés.

SUGERENCIAS

1. Es necesario hoy en día que las instituciones nacionales cuenten con ambiente de cómputo.
2. Capacitaciones intensivas a docentes para el correcto manejo de las TICS, en este caso software Educativos que contribuirán con el estudiante a un mejor aprendizaje del idioma inglés de manera divertida, educativa y tecnológica..
3. Se recomienda el uso del software Hot Potatoes para el desarrollo del área del idioma inglés ya que es un medio motivador, didáctico y fácil de aprender a usarlo para tener muy buenos resultados en el aprendizaje del estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel D.; Novak, J. D. & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2ª edición. México, D. F.: Trillas.
- Calderón S. Raimundo (2006), *Constructivismo y Aprendizajes Significativos*.
- Díaz, F, Hernández, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México D.C.: MacGraw Hill.
- Ellis, R.(1992) *Understanding Second Language Acquisition*. Oxford: Oxford University.
- Krashen, S. D. *The Input Hypothesis: Issuesand Implications*. London: Longman. 1991.
- Lavado C. R. & Díaz LL. Lucía (2013) “ *El uso del software Moodle y su influencia en el rendimiento académico en el idioma ingles de los alumnos del 5º grado “b” del nivel secundario de la I.E. José Carlos Mariátegui - Cambio Puente, 2012”*
- Maldonado V. M. (2000), “*El aprendizaje significativo de David Ausubel*”
- Merino C. Elmer (2011) “*Uso del programa de computación “TELL ME MORE” para el desarrollo de las capacidades del área de idioma extranjero: inglés en los alumnos del 2do grado “g” de educación secundaria de la I.E. Santa María Reina – Chimbote, 2010”*.

- ✓ Novack J. & Hanesian H. (1990). *Psicología Educativa: Un Punto de Vista Cognoscitivo*. México. Síntesis.
- ✓ Oxford, Rebecca (1990), "Estrategias de Aprendizaje en una lengua extranjera"
- ✓ Ravitz B. (2000) *Constructivist Compatible Beliefs and Practice among US Teachers Teaching. Learning and Computing. Center for Research on Information Technology and Organizations*, Estados Unidos.
- ✓ Stern, H.H." *Fundamental Concepts of Language Teaching*". 9th Impression. Oxford: Oxford University Press. 1996.
- ✓ Suarez R (2002) *Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje. Teorías Educativas*. 2ª edición.

PÁGINAS WEB

- Feria L. (s.f.). *Conociendo el programa Hot Potatoes* . Recuperado el 16 Diciembre del 2011, de: <http://www.educar.org/enlared/misquiz/hotpotatoes.htm#¿Qué es Hot Potatoes>
- GAVILANES M. (2004) *Software de Autor y Estilos de Aprendizaje - Didáctica (Lengua y Literatura)*. Vol 16. Recuperado el 22 de Noviembre del 2011 de: <http://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/>

- JOHN A. (s.f.). *Software*. Recuperado el 15 de diciembre del 2011, de: <http://software.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/>

- Ministerio de educación (2010), Orientaciones para el Trabajo Pedagógico para la aplicación del Diseño Curricular Básico de Educación Secundaria de la Educación Básica Regular. Recuperado el 29 de febrero del 2010 de <http://destp.minedu.gob.pe/secundaria/nwdes/otp1.htm>

- Ruíz M.(2007) *Cómputo educativo*. Recuperado el 01 de mayo del 2007 de: <http://software.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/>

- Dávila, S. (2000). El aprendizaje significativo: Esa extraña expresión. Contexto Educativo 9. Recuperado el 1 de noviembre del 2006, de: <http://contexto-educativo.com.ar/2000/7/nota-08.htm>

- Díaz B. F. & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw Hill.

- Ecobachillerato/Blog 6 (2006, 6 de enero). Tipos de aprendizaje significativo. Recuperado el 1 de noviembre del 2006, de:

<http://www.ecobachillerato.com/blog6/2006/01/tipos-de-aprendizaje-significativo.html>

LINCOGRAFÍA

- ✓ *Ministerio de Educación 2009. Consultado el 7 de diciembre de 2009. Matriz de Contenidos: Conocimiento Básico de Idioma Inglés o Lengua Originaria.*

- ✓ MOREIRA A. (s.f) *El aprendizaje significativo como un concepto subyacente a subsumidores, esquemas de asimilación, internalización de instrumentos y signos, constructos personales y modelos mentales, compartir significados e integración constructiva de pensamientos, sentimientos y acciones.*

- ✓ <http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>

ANEXO

ANUAL CURRICULAR PROGRAMMING OF FOREIGN LANGUAGE SUBJECT

I. INFORMATION DATA

1.1. Unit of Local Educativa	: El Santa
1.2. School	: Peter Norton
1.3. Place	: Bruces – Nuevo Chimbote
1.4. Level	: Primary
1.5. Grade	: 4 ^o
1.6. Subject	: Foreign Language
1.7. Week Hours	: 2 hour
1.8. Responsible Teacher	: Roxana Santillán Zárate
1.9. Director	: Ana Luisa Vela Acosta
10. School year	: 2014.

II. FOUNDAMENTATION:

The integrated-skill approach, as contrasted with the purely segregated approach, exposes English language learners to authentic language and challenges them to interact naturally in the language. Learners rapidly gain a true picture of the richness and complexity of the English language as employed for communication. Moreover, this approach stresses that English is not just an object of academic interest or merely a key to passing an examination; instead, English becomes a real means of interaction and sharing among people. This approach allows teachers to track students' progress in multiple skills at the same time. Integrating the language skills also promotes the learning of real content, not just the dissection of language forms. Finally, the integrated-skill approach, whether found in content-based or task-based language instruction or some hybrid form, can be highly motivating to students of all ages and backgrounds.

III. TRANSVERSE THEME:

5.5. Education for the love, family and sexuality.

5.2. Environment Education.

5.3. Education for the peace, coexist and citizenry.

IV. VALUES AND ATTITUDE:

VALUE	ATTITUDE
<ul style="list-style-type: none">• Responsibility – Punctuality• Honesty – Integrity• Solidarity – Service• Respet - Discipline	<ul style="list-style-type: none">• Persevere in the homeworks.• Sense of honesty.• Regulation cooperative and democratic.• Practice of the rules of coexistence.

V. WAITED LEARNING:

- ✓ Understand of the indications, information, descriptions and simples explaining about the family; the entertainment and some social themes, , such as expressions of emotion, feeling that listening.
- ✓ Coherent communication, having justified the situation communicative.
- ✓ Employment of strategies necessary for the better comprehension or production of texts.
- ✓ Writing of texts about themes of the daily live with coherent, logia and correction having justify the situation communicative.
- ✓ Interaction with the partners opening with natural and of way comprensible.

VI. CONTEN OF LEARNING:

PERIOD	UNIT TOPIC	SUB UNIT TOPIC	UNIT TYPE
I	Recognizing the world that surrounds me to live in it.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Introduction ✓ Greetings ✓ Greetings and Farewells ✓ Numbers 11- 20 ✓ Feelings ✓ Personal pronouns and verb to be ✓ There is there are ✓ Progressive verb 	Learning unit
II	Recognizing me to myself, to my family and my customs.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Do -does ✓ Clothes(wear) ✓ Numbers 20 -100 ✓ Possessive pronouns ✓ Climate ✓ Days of the week ✓ Prepositions ✓ My home 	Learning unit
III	Sharing ideas and thoughts with my friends.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I was a baby (was – were) ✓ The hours ✓ My body ✓ Past time (regular) ✓ Past time (irregular) ✓ Future time ✓ Can. ✓ Ordinal numbers 	Learning unit
IV	Recognizing places to celebrate my vacations.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dates and ordinal numbers. ✓ Present continuous. ✓ Present perfect. ✓ Want ✓ Adverb. ✓ Future simple ✓ Predictions 	Learning unit

VII. CALENDAR:

BIMESTRE	BEGINING	FINISHING	Nº DE WEEK	TOTAL HOURS
I	03 – 03 – 14	16 – 05 – 14	11	11
II	19 – 05 - 14	18 – 07 – 14	09	09
V A C A C I O N E S 21 – 07 – 14 A L 03 – 08 – 14				
III	04 – 08 - 14	10 – 10 – 14	10	10
IV	13 – 10 - 14	19 – 12 – 14	10	10
T O T A L			40	40

VIII. GENERAL STRATEGIAS:

- ✓ Listen dialogue, of interchange of information about themselves.
- ✓ Listen songs to help to the assimilation of the pronunciation.
- ✓ Simulating of communicative situations to give information about themselves.
- ✓ Read and observening of and simples' texts about personal information.

8.1. METHODS:

Inductive, deduce, analytic, sintetic, individual and sociality.

8.2. TECHNIQUES:

Dramatization, roles game, dialogue, auto aprendizaje.

IX. RESORT:

9.1. HUMANS:

Comunity, parents, students and teachers.

9.2. MATERIALS:

Paper bond, Paper sábana, card, marker, colours, pencils, cinta masking, fotocopy, guides, book, Work Texts, magazine, dictionary, CD of songs, plate and fotografies.

X. EVALUATION:

10.1.FORMS:

Autoevaluation, coevaluation.

10.2. PROCEDURE:

Oral Exam, Written Exam.

11.3. INSTRUMENTS:

Work Texts, Oral Exam, Written Exam.

XI. BIBLIOGRAFY:

11.1. FOR THE TEACHER:

- Simon Greenal, REWARD - Elementary, Pre intermediate and Intermediate Course, Edit. Macmillan Heinemann, 2005.
- Theresa Zanatta, ZOOM, CATCH Guide teacher 1º, richmond publishing, 2005.

11.2. FOR THE STUDENTS:

- Sara Costa Ramírez – Teresa Siu Joó, THE NEW WONDER BOOKS 1º, Edit. Bruño, Lima – Perú, 2006.

PRIMERA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Título: It's sunny, let's go to the beach!

Unid	Contenido	Gramática	Vocabulario	Indicadores de logro
Primera	<ul style="list-style-type: none"> • Clothes • Seasons • Weather • Wh- Question: When 	<ul style="list-style-type: none"> • It's rainy, so they wear boots. • It's summer, so he wears shorts. • I wear pants and gloves in the winter. • When is spring? • It's in September. 	<p>Clothes : T-shirt, jeans, skirt, umbrella, scarf, pants, boots cap, sandals, swimsuit, shorts, hat, gloves, coat.</p> <p>Weather: Hot, windy, rainy, sunny, cold.</p> <p>Seasons: Summer, winter, spring, fall.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los tipos de clima. • Reconoce y menciona las estaciones del año. • Menciona las prendas de vestir • Utilizando la correcta pronunciación. • Formula preguntas usando: When...? • Describe las prendas de vestir de acuerdo a cada estación. • Comprende textos y practica diálogos que presenta la unidad.

SEGUNDA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Título: I brush my teeth every day!

Unid	Contenido	Gramática	Vocabulario	Indicadores de logro
Segunda	<ul style="list-style-type: none"> • Possessive adjectives. • Daily routines • Simple Present • Third person • Affirmative and negative statements 	<ul style="list-style-type: none"> • Her name is Ann. • She brushes her teeth. • They clean their rooms. • I don't get up early. • He doesn't clean his room. 	<p>Daily routines: Get up, take a shower, get dressed, have breakfast, brush my teeth, go to school, have lunch, clean my room.</p> <p>Verbs (Third person) Gets, has, takes, brushes goes, cleans, watches.</p> <p>Possessive adjectives: My, his, her, your, our, their, its.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las actividades rutinarias. • Identifica y diferencia los adjetivos posesivos. • Usa correctamente los verbos en tercera persona . • Formula oraciones afirmativas y negativas en tiempo presente. • Crea diálogos y los dramatiza usando el vocabulario y gramática enseñada. • Menciona las actividades rutinarias que realiza las personas. • Lee y comprende textos.

TERCERA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Título: What do you do after school?

Unid	Contenido	Gramática	Vocabulario	Indicadores de logro
Tercera	<ul style="list-style-type: none"> Action verbs Wh- Question What...? Adverbs: Before / After Auxiliares : Does / Do Yes / No Questions 	<ul style="list-style-type: none"> What do you do before school? I take a shower. Does Michael do his homework ? Yes, he does. Do you play soccer after school ? No, I don't. 	<p>Action verbs: Take a shower, have breakfast, do my homework, watch TV., play soccer, listen to music, read a book, play with my friends.</p> <p>Verbs: Make, go, listen, have, say, ride, comb, visit, take, put, brush.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y reconoce los verbos y las actividades . Formula preguntas y respuestas utilizando Wh- Question : WHAT Reconoce el uso de Before y After. Narr sobre las actividades que realiza. Diferencia el uso correcto de los auxiliares Do / Does . Practica y dramatiza diálogos que presenta la unidad.

CUARTA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Título: I usually drink milk

Unid	Contenido	Gramática	Vocabulario	Indicadores de logro
Cuarta	<ul style="list-style-type: none"> Verbs Adverbs of frequency 	<ul style="list-style-type: none"> He usually rides a bike. Kim sometimes eats bread. I never play soccer. 	<p>Verbs: Eat, study, drink, go, play, brush, run, talk, dance</p> <p>Adverbs of frequency: Always, usually, sometimes, often, never.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Usa correctamente los adverbios de frecuencia en las diversas actividades que realizan. Produce oraciones utilizando los adverbios de frecuencia . Narra sus actividades diarias usando la gramática aprendida. Crea y dramatiza diálogos. Escucha y comprende conversaciones.

QUINTA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Título: Fruits and vegetables are delicious!

Unid	Contenido	Gramática	Vocabulario	Indicadores de logro
Quinta	<ul style="list-style-type: none"> • Food • Countable and uncountable nouns • There is • There are 	<ul style="list-style-type: none"> • There´s an apple in the fruit basket. • There are some potatoes in the kitchen. • She doesn´t have any hamburgers. • There aren´t any oranges on the table. • Do you have any tomatoes? • Yes, I have three. • No, I don´t have any. 	<p>Food:</p> <p>Hamburger, chocolate, beef, candies, fish, mangoes, grapes, strawberries, bread, rice, cereal, butter, potato chips, eggs, beans, broccoli, lettuce, carrots, milk, cheese, potatoes, tomatoes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el nuevo vocabulario relacionados con los alimentos. • Diferenciar los sustantivos contables y los no contable. • Producir oraciones afirmativas y negativas utilizando : There is / There are. • Reconocer el uso de ANY y aplicarlo en oraciones. • Formular preguntas y respuestas con el auxiliar : DO

SEXTA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Título:

Are

you

Peruvian?

Unid	Contenido	Gramática	Vocabulario	Indicadores de logro
Sexta	<ul style="list-style-type: none"> • Countries and Nationalities • Wh Questions • Where? • Preposition of place FROM 	<ul style="list-style-type: none"> • Selena Gomez is from The U.S. • She is American. • Where are you from? I am from Peru. • Is he from Brazil? Yes, he is . 	<p>Countries :</p> <p>Japan, France, Peru, Great Britain, Spain, The United States, Brazil, Italy</p> <p>Nationalities:</p> <p>Japanese, French, Peruvian, British, Spanish, American, Brazilian, Italian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende el nuevo vocabulario: Países y Nacionalidades. • Escucha diálogos y los practica. • Menciona las nacionalidades de los famosos. • Habla sobre su nacionalidad y lugar de procedencia. • Escribe y dramatiza diálogos utilizando la gramática aprendida. • Usa correctamente Wh-Question: Where ...?

Aplicación de las sesiones de aprendizaje

LEARNING SESSION N° 01

I. INFORMATION DATA.

1. School : C.P "PETER NORTON"
2. Area : English
3. Children's age : 9 years old
4. Grade : 4th
5. Schedule : 11:30 am – 1:00 pm
6. Date : Oct. 15th 2014
7. Teacher's name : Roxana Santillán Zárate
8. Trainee teacher : Yesmi Castillo Campos

II. THEME : I AM PLAYING!

III. COMPETENCES

1. Use the oral and body language to communicate their experiences about the new language
2. Understand the intentions and messages that other children and adults communicate them.
3. Use the different representation forms and communication creatively, such as: corporal, dramatic, graph, musical expression with the purpose of learning a second language.

IV. CAPACITIES:

1. Identify the action verbs and different actions taught by the teacher
2. Develop speaking and listening skills when the teacher asks in class

CONTENTS:

PROCEDURES	CONCEPTS	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none">* Identify the actions verbs and different actions taught by the teacher* Develop speaking and listening skills when the teacher asks in class.* Observe pictures about different actions.	<p>Verbs: Run, jump, play, write, watch, sing, read, ride, fly, wash and eat. *Verb + ing</p> <p>COMMANDS: Stand up, sit down., go to the board, silence, listen to me Switch on/off the computer</p> <p>GRAMMAR STRUCTURES</p>	<ul style="list-style-type: none">* Show interests in knowing the action verbs* Participate actively in all the activities

VI. LEARNING SITUATION.

MOMENT TIME	ACTIVITY	STRATEGIES	AIDS	
INTRODUCTION	Greeting activity	<ul style="list-style-type: none"> * Greets to the teacher * Reviews the last class 	Voice	10'
DEVELOPMENT	Learning Motivation activity	<p>Tch asks in Spanish:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Ss answer *Ss look flashcards about action verbs *Ss look at the board and try to memorize the cards stuck, one by one in order. 	Voice Cards	35'
	Vocabulary activity	<p>Tch explains about verb+ ing:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Ss make sentences on the board *Ss go. Choose a picture and shows to his/her group. The group have to guess 	Pictures	45'
	Computer activity	<p>Using Hot Potatoes (match):</p> <ul style="list-style-type: none"> * Listen to the teacher's explanation * Ss read the computer's instruction * Identify and match the action verbs * Ss tell the answers to the teacher. * Teacher correct the answers. 	Computer	
ASSESSMENT	Evaluation: Speaking activity	<ul style="list-style-type: none"> * Ss say a short sentence using action verbs 	Voice Worksheet Observation guide	30'

VII. ASSESMENT

CAPACITIES	INDICATORS	INSTRUMENT
<p>Identify the actions verbs and different actions taught by the teacher</p> <p>* Develop speaking and listening skills when the teacher asks in class.</p>	<p>Name with a good pronunciation the acting verbs in class</p> <p>Look at the cards stuck on the board and say correctly using the vocabulary taught</p>	<p>*Hot potatoes software</p> <p>* Observation Guide</p>

VIII. BIBLIOGRAPHY

- Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Ministerio de Educación, Lima. 2006
- Theresa Zanatta, ZOOM, CATCH Guide teacher 1º, richmond publishing, 2005.
- <http://www.worksheetworks.com/english.html>

IX. APPENDIX

- Observation guide
- Worksheet en el software HOT POTATOES.
- Reed, C. (2007). *500 Activities for the Primary Classroom. (1st ed.)*. Oxford: Macmillan Education

OBSERVATION GUIDE

- AGE : 9 years old ➤ DATE : Oct 15th, Wednesday
 ➤ TEACHERS: Castillo Yesmi ➤ THEME : I am playing!
 Morales Rosa

	CAPACITIES	Identify the actions verbs and different actions taught by the teacher	Develop speaking skills when the teacher asks in class about the topic.	
	INDICATORS	Develop speaking and listening skills when the teacher asks in class.	Look at the cards stuck on the board and say correctly using the vocabulary taught	Final Note
N°	<i>Surnames and Names</i>			
1	Alvarado Rebaza Fabrizio			
2	Arbulú Vásquez Guillermo Matías			
3	Arrieta Briceño Alexandra Ivonne			
4	Becerra Torres Darak Mercedes			
5	Cardenas Bazán Sebastián Alexandro			
6	Corpus Alache Johana Soledad			
7	Febre Tolentino Mauro			
8	Gordillo Cruzate Ana Patricia			
9	Gutiérrez Caldas Adamarish			
10	López Hernández Nayeli Dayana			
11	Milla Sánchez Cristhoper Emerson			
12	Morales Zelaya George Antony			
13	Morán Delgado Daniela Alexandra			
14	Oyola Valverde Ángel Sebastián			
15	Quenhua Manrique Merylin Ashly			
16	Quezada Núñez Ariana Graciela			
17	Salinas Morales Valentina Nohelia			
18	Sánchez Miranda Enzo José			
19	Segura Holguín Fabiana			
20	Vásquez Ponte Hilari			

WORKSHEET EN EL SOFTWARE HOTPOTATOES.

“I AM PLAYING”

- Se utilizó la herramineta JCLOZE del software HOT POTATOES, para completar los verbos en “ING” observando la imágenes propuestas en la herramient

I am playing!!

Gap-fill exercise

12:00

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

He is

He is

She is

He is

He is

They are

She

LEARNING SESSION N° 02

II. INFORMATION DATA.

1. School : C.P “PETER NORTON”
2. Area : English
3. Children's age : 9 years old
4. Grade : 4th
5. Schedule : 11:30 am – 1:00 pm
6. Date : Oct. 17th 2014
7. Teacher's name : Roxana Santillán Zárate
8. Trainee teacher : Yesmi Castillo Campos/Rosa Morales Alegre

IV. THEME :what are they doing!

V. COMPETENCES

1. Use the oral and body to communicate their experiences about the new language.
2. Understand the intentions and messages that other children and adults communicate them.
3. Use the different representation form and communication creatively, such as: corporal, dramatic, graph, plastical, musical expression with the purpose of learning a second language, English.

V. CAPACITIES:

1. Identify actions verbs in the song
2. Recognize the personal pronouns
3. Sing a song about present continuous

CONTENTS:

PROCEDURES	CONCEPTS	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> * Identify the actions verbs and different actions taught by the teacher * Develop speaking and listening skills when the teacher asks in class. * Observe pictures about different actions. 	Verbs: Run, jump, play, write, watch, sing, read, ride, fly, wash and eat. *Verb + ing COMMANDS: Stand up, sit down., go to the board, silence, listen to me Switch on/off the computer GRAMMAR STRUCTURES	<ul style="list-style-type: none"> * Show interests in knowing the action verbs * Participate actively in all the activities

VI. LEARNING SITUATION.

MOMENT TIME	ACTIVITY	STRATEGIES	AIDS	
INTRODUCTION	Greeting activity	<ul style="list-style-type: none"> * Greets to the teacher * Reviews the last class 	Voice	10'
DEVELOPMENT	Learning Motivation activity	<p>Tch asks in Spanish:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Ss answer *Ss look flashcards about action verbs *Ss look at the board and try to memorize the cards stuck, one by one in order. 	Voice Cards	35'
	Vocabulary activity	<p>Tch explains about verb+ ing:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Ss make sentences on the board *Ss go. Choose a picture and shows to his/her group. The group have to guess 	Pictures	45'
	Computer activity	<p>Using Hot Potatoes (match):</p> <ul style="list-style-type: none"> * Listen to the teacher's explanation * Ss read the computer's instruction * Identify and match the action verbs * Ss listen the song activity in the programmam (JMATCH). * Ss tell the answers to the teacher. * Teacher corrects the answers. 	Computer	
ASSESSMENT	Evaluation: Speaking activity	<ul style="list-style-type: none"> * Ss say a short sentence using action verbs 	Voice Worksheet Observation guide	30'

VIII. ASSESMENT

CAPACITIES	INDICATORS	INSTRUMENT
1. Identify actions verbs in the song	Name with a good pronunciation the acting verbs in class	*Hot potatoes software
2. Recognize the personal pronouns	Say verb "to be" correctly using "ing" taught	* Observation Guide
3. Sing a song about present continuous	Listen and repeat the song with a good intonation and pronunciation way.	

X. BIBLIOGRAPHY

- Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Ministerio de Educación, Lima. 2006
- Theresa Zanatta, ZOOM, CATCH Guide teacher 1º, richmond publishing, 2005.
- <http://www.worksheetworks.com/english.html>

XI. APPENDIX

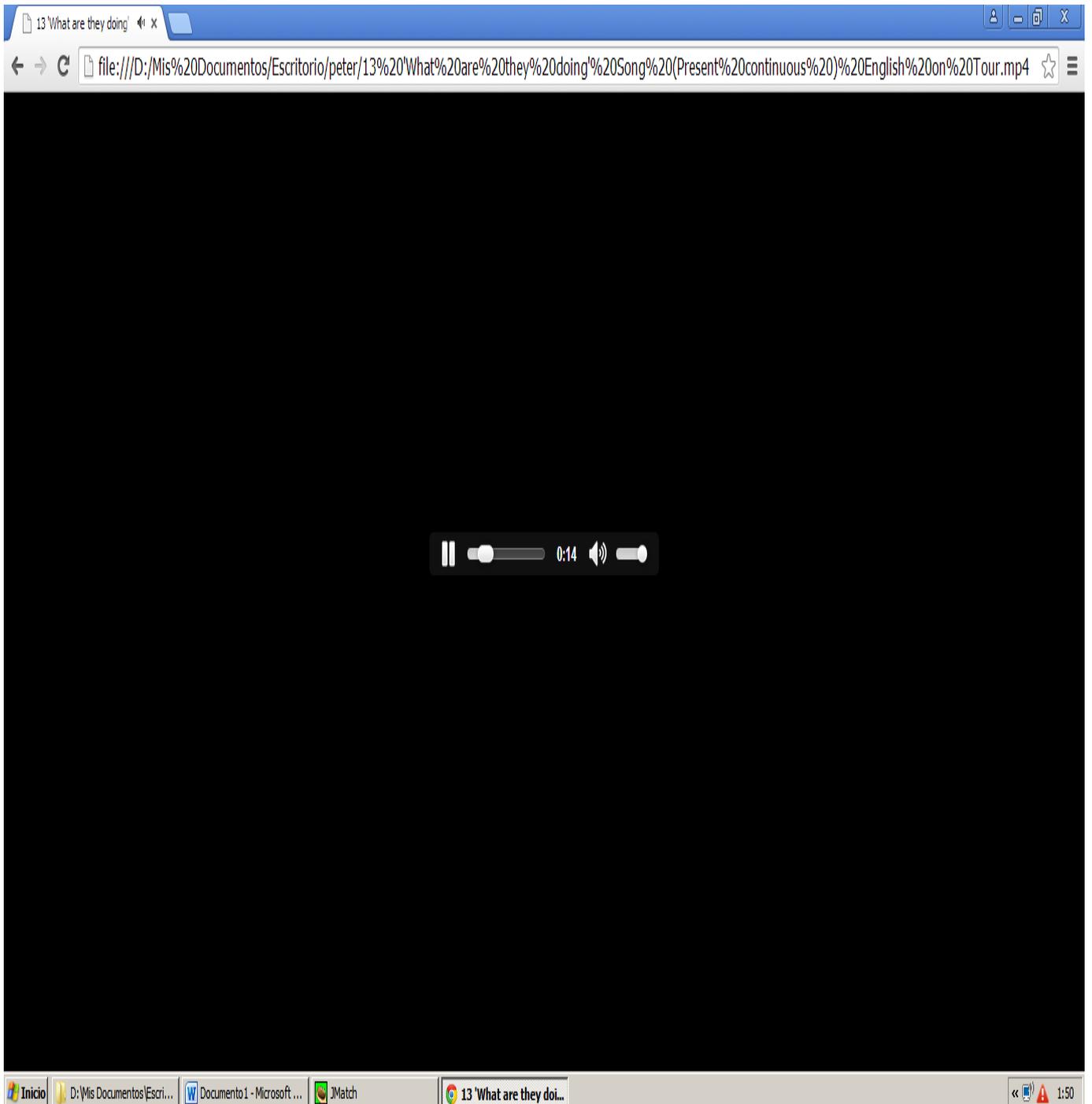
- Observation guide
- Worksheet en el software HOT POTATOES
- Littlejohn, A., & Hicks, D. (2007). *Primary Colours, Pupil's Book 4*. Cambridge: Cambridge University Press.

OBSERVATION GUIDE

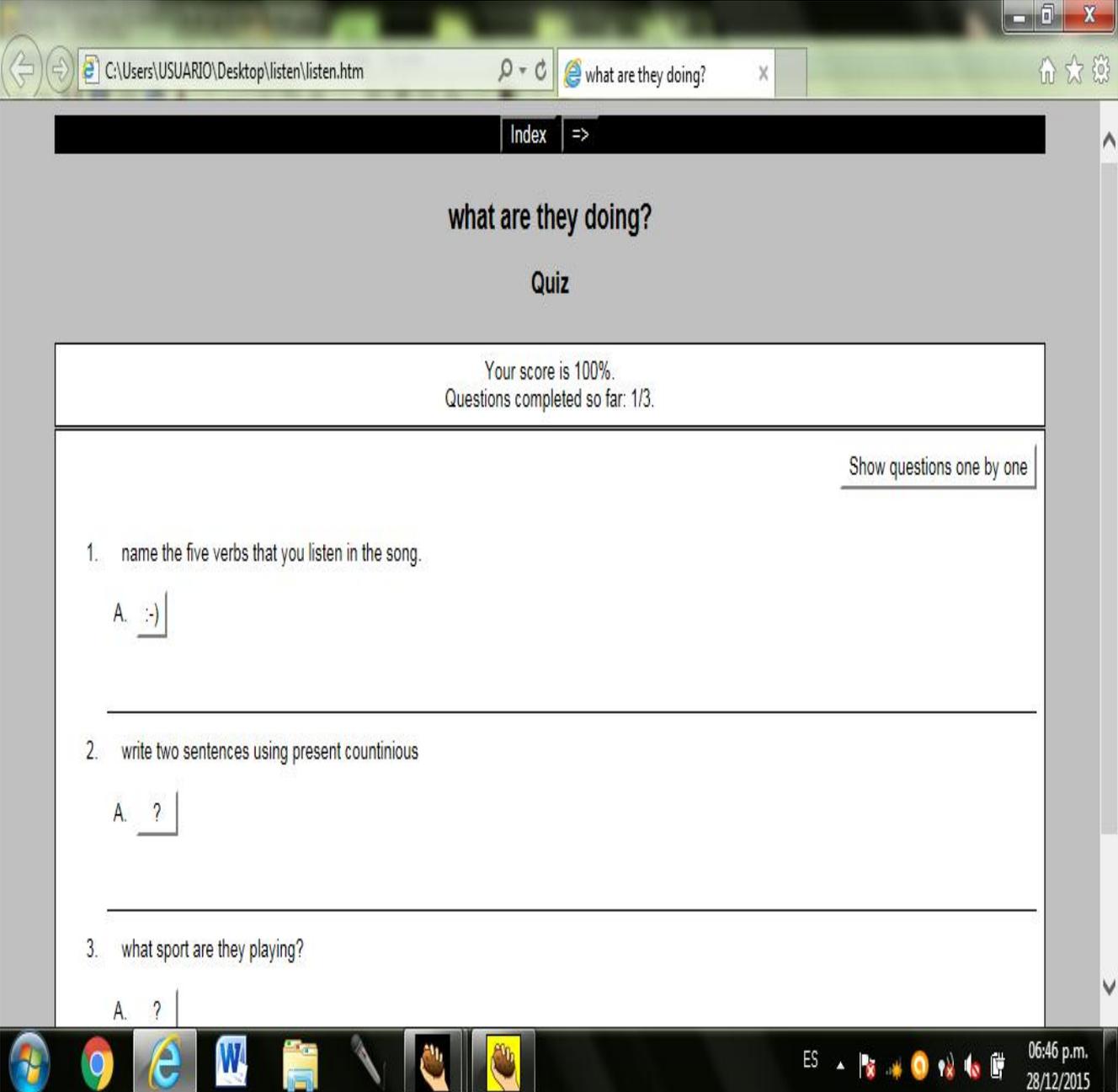
- AGE : 9 years old
- TEACHERS: Castillo Yesmi / Morales Rosa
- DATE : Oct 17th, Wednesday
- THEME : I am playing!

	CAPACITIES	Recognize the personal pronouns	Say verb “to be” correctly using “ing” taught	
	INDICATORS	Sing a song about present continuous	Listen and repeat the song with a good intonation and pronunciation way.	Final Note
N°	<i>Surnames and Names</i>			
1	Alvarado Rebaza Fabrizio			
2	Arbulú Vásquez Guillermo Matías			
3	Arrieta Briceño Alexandra Ivonne			
4	Becerra Torres Darak Mercedes			
5	Cardenas Bazán Sebastián Alexandro			
6	Corpus Alache Johana Soledad			
7	Febre Tolentino Mauro			
8	Gordillo Cruzate Ana Patricia			
9	Gutiérrez Caldas Adamarish			
10	López Hernández Nayeli Dayana			
11	Milla Sánchez Cristhoper Emerson			
12	Morales Zelaya George Antony			
13	Morán Delgado Daniela Alexandra			
14	Oyola Valverde Ángel Sebastián			
15	Quenhua Manrique Merylin Ashly			
16	Quezada Núñez Ariana Graciela			
17	Salinas Morales Valentina Nohelia			
18	Sánchez Miranda Enzo José			
19	Segura Holguín Fabiana			
20	Vásquez Ponte Hilari			

- Actividad 02:
En esta herramienta “JMATCH” el estudiante presiona el link (en la actividad n° 01) para escuchar la canción referente a la clase “*What are they doing*”.



- Actividad N° 03:
Responder las preguntas referente a la actividad n° 02, utilizada en la herramienta JMATCH del software HOT POTATOES.



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "C:\Users\USUARIO\Desktop\listen\listen.htm" and a tab titled "what are they doing?". The page content includes a navigation bar with "Index =>", a title "what are they doing?", and a subtitle "Quiz". A summary box states "Your score is 100%." and "Questions completed so far: 1/3.". A button labeled "Show questions one by one" is visible. The quiz consists of three questions:

1. name the five verbs that you listen in the song.
A. :-)
2. write two sentences using present countinious
A. ?
3. what sport are they playing?
A. ?

The Windows taskbar at the bottom shows icons for Internet Explorer, Google Chrome, Microsoft Word, and other applications. The system tray on the right indicates the time is 06:46 p.m. on 28/12/2015.

LEARNING SESSION N° 03

III. INFORMATION DATA.

- | | |
|--------------------|---|
| 1. School | : C.P “PETER NORTON” |
| 2. Area | : English |
| 3. Children's age | : 9 years old |
| 4. Grade | : 4 th |
| 5. Schedule | : 11:30 am – 1:00 pm |
| 6. Date | : Oct. 22 nd 2014 |
| 7. Teacher’s name | : Roxana Santillán Zárate |
| 8. Trainee teacher | : Yesmi Castillo Campos/Rosa Morales Alegre |

VI. THEME: WHAT DO YOU DO ON SATURDAY!

VII. COMPETENCES

1. Use the oral and body to communicate their experiences about the new language.
2. Understand the intentions and messages that other children and adults communicate them.
3. Use the different representation form and communication creatively, such as: corporal, dramatic, graph, plastical, musical expression with the purpose of learning a second language, English.

VI. CAPACITIES:

1. Identify present simple verbs.
2. Recognize present simple verbs into the text.

CONTENTS:

PROCEDURES	CONCEPTS	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> * Identify the present simple verbs and different actions taught by the teacher * Understand the text in English when the teacher asks in class. * Observe pictures about different actions. 	<p>Verbs: Run, jump, play, write, watch, sing, read, ride, fly, wash and eat.</p> <p>COMMANDS: Stand up, sit down., go to the board, silence, listen to me Switch on/off the computer</p> <p>GRAMMAR STRUCTURES PRESENT SIMPLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Show interests in knowing the action verbs * Participate actively in all the activities

VI. LEARNING SITUATION.

MOMENT TIME	ACTIVITY	STRATEGIES	AIDS	
INTRODUCTION	Greeting activity	<ul style="list-style-type: none"> * Greets to the teacher * Reviews the last class 	Voice	10'
DEVELOPMENT	Learning Motivation activity	<p>Tch asks in Spanish:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Ss answer *Ss look flashcards about verbs *Ss look at the board and repeat the verbs stuck, one by one in order. 	Voice	35'
	Vocabulary activity	<p>Tch explains:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Ss make sentences on the board *Ss go. Choose a picture and tell a routine in present simple. 	Cards	
	Computer activity	<p>Using Hot Potatoes (match):</p> <ul style="list-style-type: none"> * Listen to the teacher's explanation * Ss read in silence and found the verbs * Ss answers the questions on the computer. * Teacher corrects the answers. 	Pictures	Computer
ASSESSMENT	Evaluation: Speaking activity	<ul style="list-style-type: none"> * Ss say short sentences using their own routines. 	Voice Worksheet Observation guide	30'

IX. ASSESMENT

CAPACITIES	INDICATORS	INSTRUMENT
Identify present simple verbs.	Name with a good pronunciation the verbs in class	*Hot potatoes software
Recognize present simple verbs into the text.	Understand the reading and answer without mistake.	* Observation Guide

XII. BIBLIOGRAPHY

- Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Ministerio de Educación, Lima. 2006
- Theresa Zanatta, ZOOM, CATCH Guide teacher 1º, richmond publishing, 2005.
- <http://www.worksheetworks.com/english.html>

XIII. APPENDIX

- Observation guide
- Worksheet en el software HOT POTATOES.
Moon, J. (2000). *Children Learning English. (1st ed.)*. Oxford: Macmillan Education.

OBSERVATION GUIDE

- AGE : 9 years old
- EACHERS: Castillo Yesmi / Morales Rosa
- DATE : Oct 22nd ,Wednesday
- THEME : I am playing!

	CAPACITIES	Identify present simple verbs.	Name with a good pronunciation the verbs in class	
	INDICATORS	Recognize present simple verbs into the text..	Understand the reading and answer without mistake.	Final Note
N°	<i>Surnames and Names</i>			
1	Alvarado Rebaza Fabrizio			
2	Arbulú Vásquez Guillermo Matías			
3	Arrieta Briceño Alexandra Ivonne			
4	Becerra Torres Darak Mercedes			
5	Cardenas Bazán Sebastián Alexandro			
6	Corpus Alache Johana Soledad			
7	Febre Tolentino Mauro			
8	Gordillo Cruzate Ana Patricia			
9	Gutiérrez Caldas Adamarish			
10	López Hernández Nayeli Dayana			
11	Mílla Sánchez Cristhoper Emerson			
12	Morales Zelaya George Antony			
13	Morán Delgado Daniela Alexandra			
14	Oyola Valverde Ángel Sebastián			
15	Quenhua Manrique Merylin Ashly			
16	Quezada Núñez Ariana Graciela			
17	Salinas Morales Valentina Nohelia			
18	Sánchez Miranda Enzo José			
19	Segura Holguín Fabiana			
20	Vásquez Ponte Hilari			

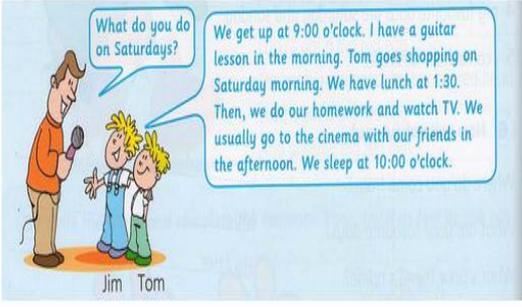
WORKSHEET EN EL SOFTWARE HOT POTATOES

- Actividad n° 01:
Se insertó el texto utilizando la herramienta JQUIZ, presentando un diálogo relacionado a “*Routines*”, para luego responder las preguntas que se encuentran en la parte derecha de la pantalla.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying the file path: `file:///D:/Mis%20Documentos/Escritorio/peter/ROUTINES.htm`. The page content is on a pink background and features a yellow bar at the top with an "Index =>" button. The main title is "WHAT DO YOU DO ON SATURDAY?" followed by "Quiz". Below this is a white box containing a cartoon illustration of two characters, Jim and Tom, with a speech bubble asking "What do you do on Saturdays?". The response text reads: "We get up at 9:00 o'clock. I have a guitar lesson in the morning. Tom goes shopping on Saturday morning. We have lunch at 1:30. Then, we do our homework and watch TV. We usually go to the cinema with our friends in the afternoon. We sleep at 10:00 o'clock." To the right of the illustration is a quiz question: "DO THEY GET UP AT 9.00 O'CLOCK?" with an empty input box and "Check" and "Hint" buttons. A "Show all questions" link is also visible. At the bottom of the page, another yellow bar contains an "Index =>" button. The Windows taskbar at the bottom shows the Start button, several open applications (including JQuiz), and the system clock showing 1:53.

- Actividad n° 02:
Responder las preguntas de acuerdo a la actividad propuestas en la herramienta JQUIZ.

WHAT DO YOU DO ON SATURDAY?



What do you do on Saturdays?

We get up at 9:00 o'clock. I have a guitar lesson in the morning. Tom goes shopping on Saturday morning. We have lunch at 1:30. Then, we do our homework and watch TV. We usually go to the cinema with our friends in the afternoon. We sleep at 10:00 o'clock.

Jim Tom

answer the questions

Show questions one by one

1. DO THEY GET UP AT 9.00 O'CLOCK?

[Check](#) [Hint](#)
2. DOES JIM MAKE A CAKE IN THE MORNING?

[Check](#) [Hint](#)
3. DOES TOM GO SHOPPING IN THE MORNING?

[Check](#) [Hint](#)
4. DO THEY HAVE LUNCH AT 2.00 O'CLOCK?

[Check](#) [Hint](#)
5. DO THEY GO TO THE CINEMA WITH THEIR MOTHER?

Inicio | D:\Mis Documentos\Escri... | Documento1 - Microsoft ... | JMatch | JQuiz | WHAT DO YOU DO ON ... | 1:53

FOTOS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE HOT POTATOES

