

SOFTWARE PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS

SOFTWARE FOR ENGLISH TEACHING IN PRIMARY EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Luis Alberto Sánchez-Chero¹
José-Antonio Sánchez-Chero²
Manuel Jesús Sánchez-Chero³

Fecha de recepción : 17 de julio de 2017
Fecha de aceptación : 29 de septiembre de 2017
DOI : <https://doi.org/10.26495/rtzh179.322721>

Resumen

En este artículo presentamos el Proceso de enseñanza – aprendizaje del curso inglés que se desarrolla en la malla curricular pedagógica de las instituciones educativas públicas, sin embargo, las técnicas de enseñanzas son las mismas, existiendo un desaliento por parte del alumno al cual no está tan animado en participar en el curso, el cual se obtiene como producto una alta población de alumnos desaprobados. Notamos esta preocupación y planteamos la solución con la aplicación de herramientas tecnológicas que permitirán mejorar la calidad educativa del curso de inglés. El objetivo es el diseño y la aplicación de un software interactivo basado en las teorías de John Dewey y Skinner para mejorar el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje del Inglés para los alumnos del 5to y 6to año del Nivel Primario en la Institución Educativa Antonio Raymondi de la Provincia de Chiclayo en el año 2011 – 2012. Se aplicó un pre test para lograr identificar el desarrollo de los componentes del área de inglés. Expresión , Comprensión Oral, Comprensión de textos y Producción de textos empleando como herramienta el software interactivo y las Tecnologías Informáticas de Comunicación (TIC), se diseñó el software a la medida, se aplicó en el proceso enseñanza - aprendizaje de acuerdo a las necesidades del curso de inglés con los estudiantes del 5to y 6to grado utilizando el entorno gráfico denominado Software Interactivo de este modo se conoció que los estudiantes de la escuela urbana del Centro Poblado Saltur de la región Chiclayo tienen un mejor dominio del curso de inglés. Luego se aplicó un pos test para determinar el nivel de conocimiento aceptado por el alumno y finalmente realizamos la contratación de los resultados.

Palabras clave: Programas educativos, software académico, instrumento del aprendizaje.

Abstract

In this article we present the teaching - learning process of the English course that is developed in the pedagogical curriculum of public educational institutions, however the teaching techniques are the same, there is a discouragement on the part of the student who is not so excited In participating in the course, which is obtained as product a high population of students disapproved. We note this concern and we propose the solution with the application of technological tools that will allow to improve the educational quality of the English course.

The objective is the design and application of an interactive software based on theories of John Dewey and Skinner to improve the Teaching - English Learning Process for 5th and 6th grade students in the Educational Institution "Antonio Raymondi" Of the Province of Chiclayo in 2011 - 2012. A pre-test was applied to identify the development of the components of the English area. Expression, Oral Comprehension, Text Comprehension

¹ Docente Programa de Segunda Titulación en la Escuela Profesional de Contabilidad Universidad Señor de Sipán. Magister, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Chiclayo, Perú. Dirección Electrónica lasch228@hotmail.com , código Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-4143-1427>

² Coordinador de I+D+I & Nuevas Oportunidades Parque Científico Tecnológico de la Universidad Señor de Sipán, Magister, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo, Perú. Dirección electrónica: jchero23@hotmail.com, código Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-3157-8935>

³ Docente de Facultad de ingeniería, Dr. Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú. Investigador CONCYTEC REGINA N° 771. Dirección electrónica: manuelsanchezchero@gmail.com, código Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-1646-3037>

and Text Production using interactive software and Communication Technologies (ICT) as a tool, software was designed to measure, it was applied in the teaching - learning process according to the needs of the English course with 5th and 6th grade students using the graphical environment called Interactive Software. In this way it was known that the students of the urban school of the Center Population Saltur of the region Chiclayo have a better command of the English course. Then a pos test was applied to determine the level of knowledge accepted by the student and finally we realized the contracting of the results.

Key words: Educational programs, academic software, instrument of learning.

I. Introducción

Este artículo ofrece al lector una visión acerca del desarrollo de los tres componentes del área de Inglés mediante el uso del software interactivo diseñado para los estudiantes del 5to y 6to grado del nivel primario de la Institución Educativa ANTONIO RAYMONDI, Región Lambayeque, Provincia Chiclayo, Distrito Saña, Centro Urbano Saltur. El trabajo de investigación ha sido estructurado en tres capítulos que son:

Capítulo I, hablamos sobre la problemática, importancia, alcance de la investigación, metodología, la población, muestra, técnicas de recolección de datos y las pruebas de la contratación de hipótesis.

Capítulo II, el marco teórico, fundamenta y justifica la investigación con la base teórica existente, aplicando medios y materiales educativos para su desarrollo. Los antecedentes internacionales y nacionales que reflejan las experiencias logradas esto permitirán mejorar la calidad de la investigación así mismo se define algunos términos básicos para una mejor comprensión.

Capítulo III, se aplicó el software a la muestra poblacional, luego se evaluó los resultados aplicando un pos test, se evaluó los resultados dando lugar a una discusión estadística, finalmente se logra detallando las conclusiones y recomendaciones.

II. Material y métodos

Diseño

El Diseño es del tipo pre experimental donde se aplica el Pre Test y Pos test a un solo grupo (**G**) siendo la primera observación (**O₁**) considerado Pre test, después de la aplicación de un programa de fortalecimiento de capacidades considerada como el tratamiento (**r**), luego se aplica la segunda observación (**O₂**) llamada Pos test. Como solo existe un solo grupo, no hay asignación (**NE**), ni grupo control (**GC**) para el tratamiento propuesto, se representa de la siguiente manera:

Tabla 1

Representación del diseño de la investigación

Grupos	Asignación	Secuencia de Registro		
		Pre test	Tratamiento	Pos test
G	NE	O ₁	r	O ₂

Ámbito: 30 alumnos del 5to y 6to grado del nivel primario.

Tabla 2*Representación del diseño de la investigación*

Año – Sección	Muestra
5to "A"	15
6to "A"	15
Total	30

Análisis Estadísticos

Amoretti, M. (2010) define que:

La Prueba de normalidad (Kolmogorov Smirnov y Shapiro Wilk). Esta prueba se utiliza para contrastar la hipótesis nula de que dos muestras independientes de tamaños n_1 y n_2 proceden de la misma población. El contraste se basa en las diferencias entre las frecuencias relativas acumuladas hasta los mismos puntos de corte correspondientes a las dos muestras. Si H_0 es cierta es de esperar que dichas diferencias sean pequeña. Cuando la hipótesis alternativa no es direccional el contraste es sensible a cualquier diferencia existente entre las dos poblaciones, no sólo en cuanto a tendencia central, sino también en cuanto a forma, asimetría, etc. El estadístico de prueba es: $D_{n_1, n_2} = \max |F_{n_1}(x) - F_{n_2}(x)|$ cuando esta diferencia es significativamente grande se rechaza la hipótesis de que las muestras proceden de la misma población y la decisión se basa en el valor tipificado del estadístico de prueba Z , que tiene distribución normal tipificada. Como el tamaño de la muestra es inferior a 50 utilizaremos la corrección a la prueba de hipótesis denominada **Shapiro Wilk**. (p. 110) (Amoretti, M. 2010)

Prueba no paramétricas de U Mann Whitney (dos muestras independientes): La hipótesis nula del contraste es que las dos muestras, de tamaño n_1 y n_2 , respectivamente, proceden de poblaciones continuas idénticas $H_0: f_1(x) = f_2(x)$. La hipótesis puede ser unilateral o bilateral y únicamente supone que la tendencia central de una población difiere de la otra, pero no una diferencia de forma o de dispersión. Por esta razón esta prueba es el equivalente no paramétrico de la prueba t para la diferencia de dos medias cuando las muestras son independientes a la normalidad de las poblaciones de origen. Para realizar el contraste se ordenan conjuntamente las observaciones de las dos muestras, de menor a mayor, y se les asignan rangos de **1 a n_1+n_2** . Si la tendencia central de ambas poblaciones es la misma los rangos deberían distribuirse aleatoriamente entre las dos muestras y el rango medio correspondiente a las observaciones de una muestra debería ser muy similar al corresponder las observaciones de la otra. El estadístico de prueba U de Mann-Whitney se construye a partir de la suma de rangos de una de las muestras, R_i , elegida arbitrariamente: (Amoretti, M. 2010).

$$U_i = n_1 n_2 + \frac{n_i(n_i + 1)}{2} - R_i \quad \text{donde } i = 1, 2$$

Para tamaños de muestra pequeños la distribución del estadístico U , bajo el supuesto de que la hipótesis nula sea cierta, es discreta y está tabulada. Si los tamaños son suficientemente grandes la distribución del estadístico se aproxima a una normal de

$$Z = \frac{U - \mu_U}{\sigma_U}$$

parámetros, el estadístico de prueba es el valor:

La región de rechazo de H_0 se localiza en las dos colas de la normal tipificada si H_1 no es direccional o en una de las colas H_1 es direccional (Amoretti, M. 2010).

III. Resultados

a) Análisis e interpretación de la aplicación del Pre test.

Tabla 3

Consolidado general de los resultados obtenidos de la aplicación del pre test

Criterio de Evaluación	Respuestas	Porcentaje %	% Acumulación
Nunca	138	23.00	23.00
De vez en cuando	79	13.17	36.17
A veces	149	24.83	61.00
Frecuentemente	130	21.67	82.67
Siempre	104	17.33	100.00
Total	600	100.00	100.00

Análisis: Los resultados generales de la aplicación del pre test integradas por la variables dependiente Software Interactivo y la Variables Independiente Proceso de Enseñanza - Aprendizaje son: el 23% Nunca, acepta el uso de software interactivo ni las aplicación del Proceso de enseñanza – aprendizaje, el 13,17% De Vez en Cuando tiene la tendencia de aceptar las variables, el 24,83% A Veces acepta de las variables logrando obtener el porcentaje más elevado del estudio realizado, el 21,67% Frecuentemente acepta las variables y el 17,33% Siempre lo admite la aplicación de las variables.

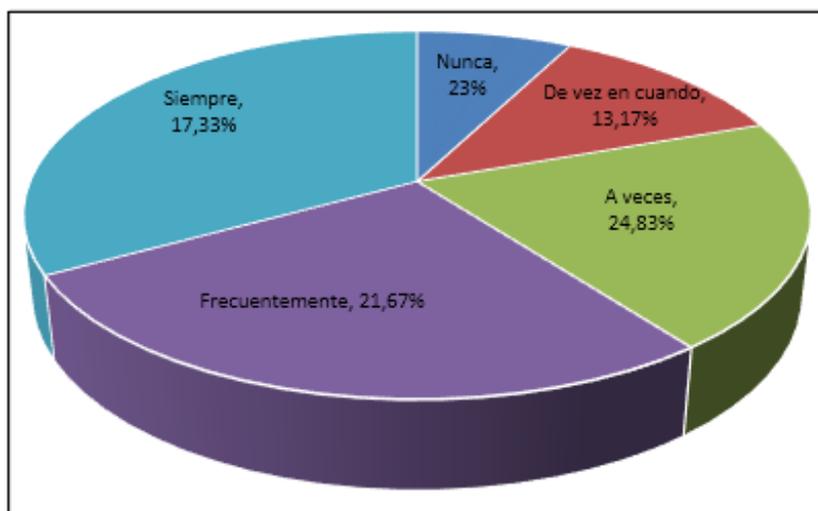


Figura 1: Representación gráfica del Consolidado General de los resultados obtenido en los criterios de evaluación de la aplicación del pre test.

Interpretación: Actualmente no existe aceptación de la aplicación de las variables de estudios siendo el 61% (24,83% A Veces, 23% Nunca y el 13,17% De Vez en Cuando) no está de acuerdo con la aplicación de las variables además no hay satisfacción en la comprensión y el aprendizaje del curso del idioma inglés, sin embargo, el 39% (21,67% Frecuentemente y el 17,73% Siempre) considera estar satisfecho del proceso enseñanza – aprendizaje del curso del idioma de inglés.

b) Análisis e interpretación de la aplicación del Pos test

Tabla 4

Consolidado general de los resultados obtenidos de la aplicación del pos test.

Criterio de Evaluación	Respuestas	Porcentaje %	% Acumulación
Nunca	0	0.00	0.00
De vez en cuando	0	0.00	0.00
A veces	0	0.00	0.00
Frecuentemente	209	34.83	34.83
Siempre	391	65.17	100.00
Total	600	100.00	

Análisis: Los resultados generales de la aplicación del pos test integradas por las variables dependiente Software Interactivo y la Variables Independiente Proceso de Enseñanza - Aprendizaje no hubo respuestas en los criterios de evaluación Nunca, De Vez en Cuando y A Veces, sin embargo, el 34,83% considera la aplicación de las variables Frecuentemente y el 65,17% admite la aplicación de las variables Siempre.

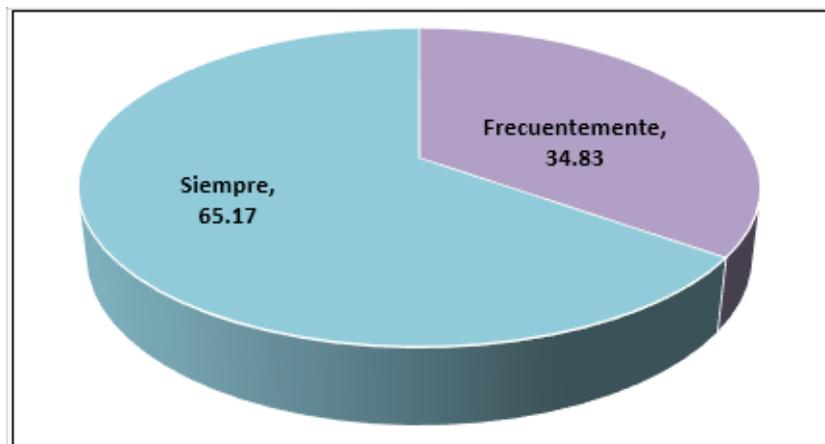


Figura 2: Representación gráfica del Consolidado General de los resultados obtenido en los criterios de evaluación de la aplicación del pos test.

Interpretación: Actualmente existe aceptación la aplicación de las variables de estudios siendo el valor máximo 65,17 % que significa aceptar Siempre las aplicación de las variables de estudios y el 34,83% acepta Frecuentemente la aplicación de las variables de estudios, significando que existe satisfacción en el aprendizaje del curso del idioma inglés.

Amoretti, M. (2010) define que:

La prueba de normalidad **Kolmogorov – Smirnov** establece que los instrumentos apliquen estadística paramétrica o no paramétrica, si la muestra es inferior a 50 se aplica la prueba **Shapiro Wilk.** (p. 79) (Amoretti, M. 2010).

Donde:

H₀: Los datos en el pre test siguen una distribución normal

H1: Los datos en el pre test no siguen una distribución normal

Ho: Los datos en el pos test siguen una distribución normal

H1: Los datos en el pos test no siguen una distribución normal

Tabla 5

Resultados del Cálculo de la Pruebas de normalidad Shapiro-Wilk

Variables	Estadístico	gl	Sig.
I : Software Interactivo	0.939	30	0.0094
II: Proceso Enseñanza y Aprendizaje	0.954	30	0.0022

Se observa en ambos grupos que la probabilidad que se ajusten a una distribución normal es menor que $0.05=\alpha$, Rechazando por lo tanto H_0 y aceptamos la alternativa H_1 . Es decir, los datos del pre test y del pos test no siguen una distribución normal. Por lo tanto, es necesario aplicar pruebas no paramétricas.

Tabla 6

Resultados del Cálculo de la Pruebas No Paramétricas Mann-Whitney.

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Ítem 01-20	Pre Test	30	42.32	2,454.43
	Pos Test	30	74.68	4,331.57
	Total	60	58.50	3,393.00

Tabla 7

Resultados Estadísticos de contraste

Parámetros	Total
U de Mann-Whitney	743.43
W de Wilcoxon	2,454.43
Z	-5.51
Significado asintótico. (bilateral)	0.01

Entre las evaluaciones del pre y pos test existe una diferencia significativa a un nivel de probabilidad de error menor que 0.05 ; es decir, aun cuando las muestras son iguales, se ha logrado determinar que el puntaje promedio obtenido en el pos test fue mayor que el pre test (Amoretti, M. 2010).

Diseño del software interactivo basado en las teorías de John Dewey y Skinner para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés: El software interactivo para el aprendizaje del inglés basada en la uso de las TIC para los estudiantes de nivel primario está dirigida para aquellos casos que han utilizado poca o nula tecnología por lo que se pretende apoyar su aprendizaje de un modo adecuado y específicamente en el aspecto de discriminación, comprensión auditiva y visual. Los programas utilizados para el diseño del software interactivo son los siguientes:

Castro, P. & Dealtán J. (2011) define que:

JClic es una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia, derivado del programa Clic 3.0. Creado por Francesc Busquets y traducido a casi todos los idiomas, es el software más usado en las escuelas de hoy. JClic es un conjunto de aplicaciones informáticas que complementa los contenidos del currículo en cierto hábito o desarrollo de la memoria, pues este programa trabaja la práctica y la ejercitación. Dichas aplicaciones están formadas por varias actividades, y van desde una sopa de letras hasta un bingo matemático. La teoría del aprendizaje que sustenta JClic es el **conductismo**, teoría del aprendizaje defendida por **Skinner**, quien considera el comportamiento como función de las historias ambientales de refuerzo. Skinner condicionamiento operante, una técnica de modificación de conducta que desarrolló en contraste con el condicionamiento clásico, los refuerzos suelen provocar cambios en la conducta. En JClic el método por el que se llevan a cabo las actividades es el ensayo-error: el alumno no tiene que pensar lo que está haciendo ni por qué lo hace, ya que el programa permite volver a realizar la actividad las veces que sea necesario hasta que la respuesta sea la correcta, en ningún caso acepta una respuesta incorrecta. En el enfoque conductista hay un estímulo en donde se presentan las actividades y se espera una respuesta, que puede ser correcta o incorrecta (refuerzos positivos y refuerzos negativos). JClic no está diseñado para que los alumnos aprendan, sino que su estructura permite ejercitar determinadas acciones a través de la repetición. Por ello, podemos establecer una clara relación entre el programa y el aprendizaje memorístico y repetitivo. Lo importante aquí no es que el alumno comprenda lo que hace, sino que adquiera ciertas habilidades y desarrolle la memoria. (p. 1) (Castro, P. & Dealtán J. 2011).

AulaClip S.L. (2015) determina que:

Macromedia flash 8.0 (Diseño de presentación y Efectos).- Es una aplicación orientada a crear aplicaciones y contenidos dinámicos para Internet, es decir, utilidades interactivas y multimedia con una amplia posibilidad de animación. Las películas Flash, aparte de tener una gran calidad visual, está asegurado en la mayoría de plataformas con la amplia distribución de su reproductor, Macromedia Flash Player. Por este motivo se puede decir que es una herramienta muy compatible cuyas aplicaciones abarcan desde animaciones publicitarias on-line, presentaciones de proyectos, webs interactivos, hasta creación de juegos. También experimentamos las posibilidades básicas de interactividad del lenguaje Actionscript para su uso cotidiano. Al no profundizar en este campo del programa no es necesario un conocimiento previo en programación. (AulaClip S.L. 2015).

Tipán D (2010), define que:

La Macromedia Dreamweaver 8.0 (Diseño de web).- Es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Tanto si desea controlar manualmente el código HTML se prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver le proporciona útiles herramientas que mejorarán su experiencia de creación Web. (p.23) (Tipán D 2010).

Robopdf, S., Software, B. S., & Sky, B. (2005) determina que:

Las funciones de edición visual de Dreamweaver permiten crear páginas Web de forma rápida, sin escribir una sola línea de código. Puede ver todos los elementos o activos del sitio y arrastrarlos desde un panel fácil de usar directamente hasta un documento. Puede agilizar el flujo de trabajo desarrollo mediante la creación y edición de imágenes en Macromedia Fireworks o en otra aplicación de gráficos y su posterior importación en Dreamweaver. (p. 11) (Robopdf, S., Software, B. S., & Sky, B. 2005).

Daniela Penagos (2012) considera que:

Dreamweaver también contiene herramientas que facilitan la adición de activos de Flash a las páginas web. Además de las funciones de arrastrar y soltar que le ayudan a crear páginas web, Dreamweaver le ofrece un entorno de codificación con todas las funciones, que incluye herramientas para la edición de código (tales como coloreado de código, terminación automática de etiquetas, barra de herramientas para codificación y contracción de código) y material de referencia para lenguajes sobre hojas de estilos en cascada (CSS), JavaScript y ColdFusion Markup Language (CFML) entre otros. La tecnología Roundtrip HTML de Macromedia importa los documentos con código manual HTML sin modificar el formato del código. Posteriormente, si lo desea, puede formatear el código con el estilo que prefiera. Además, Dreamweaver le permite crear aplicaciones Web dinámicas basadas en bases de datos empleando tecnologías de servidor como CFML, ASP.NET, ASP, JSP y PHP. Si prefiere trabajar con datos en XML, Dreamweaver incorpora herramientas que le permiten crear fácilmente páginas XSLT, adjuntar archivos XML y mostrar datos XML en sus páginas. Dreamweaver se puede personalizar totalmente. Puede crear sus propios objetos y comandos, modificar métodos abreviados de teclado e incluso escribir código JavaScript para ampliar las posibilidades que ofrece Dreamweaver. (p. 1) (Daniela Penagos, 2012).

AulaClip S.L. (2015) determina que:

Corel Draw (Programa para Crear Imágenes) es un programa de dibujo vectorial que facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejas ilustraciones técnicas. Proporciona una variedad de herramientas y efectos que te permiten trabajar de manera eficiente para producir gráficos de alta calidad. Los dibujos vectoriales (también conocidos como modelados geométricos o gráficos orientados a objetos) son los que se construyen a partir de elementos geométricos como puntos, líneas, curvas o polígonos. De igual forma, son gráficos que se construyen por ordenador basándose en ecuaciones matemáticas. Los dibujos vectoriales no dependen de la resolución. Esto significa que se muestran con la máxima resolución permitida por el dispositivo de salida: impresora, monitor, etc. No importa el tamaño a que queramos dibujar; siempre aparecerá con la misma nitidez, sin merma de calidad por el escalado. Por contra, las imágenes de mapa de bits, también conocidas como imágenes, están compuestas por puntos individuales denominados píxeles, dispuestos y coloreados de formas diversas para formar un patrón (AulaClip S.L. 2015).

Fernanda L. (2016) define que:

Cooledit, aplicación destinada a la edición de audio digital en Adobe Systems Incorporated, permite editar y mezclar ondas es denominada navaja suiza del audio digital por su versatilidad (Fernanda L. 2016).

Tabla 8
Actividades didácticas del software enseñanza y aprendizaje

	Actividades	Descripción
1.	The Alphabet	El alfabeto
2.	Shapes	Formas
3.	The Numbers	Los números
4.	The Colors	Los colores
5.	Days And Months	Días y meses
6.	The Fruit	Las frutas
7.	The Family	La familia
8.	The Food	Las comidas
9.	The Drink	Las bebidas
10.	The Animals	Los animales
11.	The Farm	La granja
12.	Actions	Acciones

13.	The Adjectiv	Los adjetivos
14.	The Adject	Los adjetivos
15.	My Body	Mi cuerpo
16.	The School	La escuela
17.	Activity	Actividades
18.	The Clock	El reloj
19.	Weather	El clima
20.	Varios	Varios
21.	Verbs	Verbos

Tabla 9

Videos didácticos del software enseñanza y aprendizaje

	Videos	Descripción
1.	Greetings and Farewels	Saludos y despedidas
2.	Knowingus	
3.	Alphabet	Alfabeto
4.	Pronouns of thefamily	Pronombres de la familia
5.	Verb To Be	Verbo to be
6.	The hour	La hora
7.	The months	Los meses
8.	Numbers and hour	Hora y números
9.	Ordinary numbers	Números ordinarios
10.	Numbers 30 – 100	Números del 30 – 100
11.	Pronous	Pronombres
12.	Work	Trabajos

Tabla 10

Relación de canciones de Ingles utilizados en el software enseñanza y aprendizaje

Canciones	Descripción
Old Mac Donald	El viejo Mac Donald
Mary had a litle lamb	María tenía una ovejita
Rise and shine	Levántate y brilla
La bamba	La bamba
London Bridge	El Puente de Londres
Clementine	Clementina
Yankee Doodle	Yanqui Buena vida
Jingle Bells	Suenen Campanitas
Mother´s song	Canto a mi bebe

Tabla 11*Relación de juegos con actividades aplicadas al software enseñanza y aprendizaje*

Juego	Actividad	Ingles	Español
School (Colegio)	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Completar el puzzle	X	X
	• Colorear según la orden	X	X
	• Estallar las estrellas	X	X
Body (Cuerpo)	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Identificar el monstruo	X	
	• ¿Cuántos hay?	X	
	• Completar el monstruo 1		X
	• Completar el monstruo 2		X
	• Estallar las estrellas	X	X
Clothes(Ropa)	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Vestir al personaje	X	X
	• Colorear según la orden	X	X
	• Estallar las estrellas	X	X
House (Casa)	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Identificar el salón	X	
	• Completar la casa		X
	• Colorear según la orden	X	X
	• Estallar las estrellas	X	X
Family (Familia)	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Identificar el miembro de la familia	X	X
	• Llevar cada miembro de la familia		X
	• Buscar a la familia	X	
	• Estallar las estrellas	X	X
Toys (Juguetes)	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Repartir juguetes	X	X
	• Colorear según la orden	X	X
	• Estallar las estrellas	X	X
Foods (Alimentos)	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Repartir alimentos	X	X
	• Laberinto	X	
	• Estallar las estrellas	X	X
Transport (Transportes)	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Laberinto	X	X
	• Colorear según la orden	X	X
	• Estallar las estrellas	X	X
Animales domésticos	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Laberinto	X	X
	• ¿Cuántos hay?	X	
	• Identificar el animal		X
	• Estallar las estrellas	X	X
Animales salvajes	• Encaiar en la silueta	X	X
	• Encontrar las parejas	X	X
	• Laberinto	X	X
	• ¿Cuántos hay?	X	X
	• Estallar las estrellas	X	X

IV. Discusión

De acuerdo a la investigación realizada detallamos lo siguiente:

La Multimedia suele presentarse como el último avance que es propiciado por la evolución y expansión de los medios electrónicos viene a resolver algunos de los problemas enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, para las ciencias de la educación: el convencimiento de la importancia de la comunicación multisensorial en el proceso didáctico que va acompañado a la Tecnología Educativa.

Las aplicaciones de los sistemas interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Logra obtener un proceso comunicativo como una actividad interpersonal, concluiremos que además de su componente verbal incluye otro tipo de relaciones. Y en relación a ellas, alcanzan un lugar preferente los medios didácticos que tienden a configurar situaciones reales de comunicación cada día más sofisticadas. Estos sistemas tienen ante sí el reto de responder a la impredecibilidad y a la interacción de toda situación comunicativa humana.

Los alumnos que más participan en un entorno educativo, aprenden más preguntando sus dudas recibiendo respuesta u opinión, escuchando la experiencia de un compañero de estudio, una explicación del profesor y por supuesto aportando ideas, el proceso de aprendizaje se enriquece, pero ¿Qué hacemos con el alumno que no participa? se provoca un método más unidireccional profesor-alumno, a otro más multidireccional, donde todos aportan y aprende colectivamente.

Una forma positiva de lograr el aprendizaje es aplicando dinámica de grupo donde los alumnos entre sí logran compartir conocimiento de tal manera que la confianza que lo rodea les da la facilidad de comprender y cumplir con los objetivos del curso.

Velásquez, E (2013) manifiesta que:

Las estrategias de enseñanza aprendizaje que presentamos aquí tienen una utilidad doble: la primera, promover la mayor cantidad y calidad de aprendizajes significativos, lo cual implica un valor pedagógico indiscutible; la segunda, para introducir y enseñar a los alumnos cómo elaborarlas, de tal forma que posteriormente, con ayudas, explicaciones y ejercitaciones apropiadas lleguen a aprenderlas y utilizarlas de manera individual. (p. 2) (Velásquez, E 2013).

V. Conclusiones

De acuerdo a la investigación se determina las siguientes conclusiones:

Se determinó mediante un pre test el diagnóstico del conocimiento actual aplicando el proceso de enseñanza – aprendizaje del curso de idioma inglés, para los estudiantes del 5to y 6to año del nivel primario de la IE Antonio Raymondi, siendo la insatisfacción en la comprensión y el aprendizaje del curso del idioma inglés siendo el 61%, que lo confirma.

Se diseñó un software interactivo con materiales audiovisuales para mejorar el Proceso de enseñanza – aprendizajes del curso de idioma inglés, para los estudiantes del 5to y 6to año del nivel primario de la IE Antonio Raymondi.

Se aplicó el software interactivo en el Proceso de enseñanza – aprendizajes del curso de idioma inglés, para los estudiantes del 5to y 6to año del nivel primario de la IE Antonio Raymondi, siendo la muestra poblacional de 30 alumnos.

Se determinó mediante un pos test el nivel de conocimiento obtenido con la aplicación del software interactivo y del Proceso de enseñanza – aprendizaje del curso de idioma inglés, del 5to y 6to año del nivel primario de la IE Antonio Raymondi, obteniendo la aceptación del uso del software interactivo al 65,17 % y el 34,83% del proceso enseñanza – aprendizaje.

Se contrastó los resultados del Pre test y Post test siendo la distribución normal menor que 0.05=alfa, Rechazando el Ho y aceptamos la alternativa H1, se comprueba con la aplicación de la Pruebas No Paramétricas de Mann-Whitne donde se observa que el puntaje promedio obtenido en el pos test fue mayor que el pre test.

VI. Referencias

Amoretti, M. E., Bravo, N. L., & Chalco, E. (2010). Los materiales educativos y su relación con las habilidades cognitivas en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del segundo grado de educación secundaria en la Institución Educativa PNP Teodosio Franco García de Ica, 132.

AULACLIC S.L. (2015) Valencia (España). Disponible en: http://www.aulacli.es/coreldraw-x7/t_1_1.htm#ap_01_01

Daniela Penagos (2012) Teoría de Dreamweaver. Lima, Perú. Disponible en: <http://infodaniela02.blogspot.pe/>

Eleazar Velásquez Cárdenas (2013). Estrategia Enseñanza – Aprendizaje. México, Culiacán, Sinaloa. Consultado en: <https://www.slideshare.net/eleazarvelasquezcardenas/estrategias-ea2>

Fernanda Perdomo, Luisa (2016) Adobe Audition. Colombia. Disponible en: <https://prezi.com/pm4avhwybng/adobe-audition/>

Robopdf, S., Software, B. S., & Sky, B. (2005). Primeros pasos con Dreamweaver. San Francisco. CA. 94103. Consultado en: <http://www.manualespdf.es/manual-dreamweaver-8/>

Tipán Cando Dayse Verónica (2010). Sitio web y módulo de banca por internet en la Cooperativa de Ahorro y Crédito Mushuc Runa. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de ingeniería en sistemas, electrónica e industrial. Ambato. Ecuador. Consultado en: <http://docplayer.es/3072380-Aprobacion-del-tutor.html>