

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



**“INFLUENCIA DEL USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN Y
PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN EL ÁREA DE INGLÉS EN ALUMNOS DE
1ER. AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR DE LIMA”**

**Tesis para optar el grado de Magíster en Integración, Educación e
Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la
Comunicación (TIC)**

AUTOR

Nataly Rosario Pérez Salazar

ASESORA

Dra. Clara Jessica Vargas D'Uniam

JURADO

García Torres, María Del Pilar Cecilia

Vargas D'Uniam, Clara Jessica

Rivero Panaqué, Carol

LIMA – PERÚ

2014

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia por su apoyo incondicional en todas las actividades que realizo, a mis profesores y compañeros de estudios porque de ellos aprendí a perseverar, a ser mejor cada día y a luchar para lograr mis objetivos a pesar de las circunstancias y a mis amigos por su paciencia, tiempo, y ánimo en este tiempo de estudio.



RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general explicar cómo influye el uso pedagógico de la plataforma “Educaplay” en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del idioma inglés en alumnos de 1er. año de Secundaria de una institución educativa particular de Lima.

Debido a la importancia que tienen las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés, es que decidimos apoyarnos en los recursos tecnológicos para lograr su adquisición de una manera adecuada. En particular centramos nuestra investigación en la plataforma Educaplay, la cual proporciona diferentes actividades multimedia para que el docente prepare sus clases con el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).

La presente investigación se abordó desde el enfoque cuantitativo, porque tal como menciona Gómez (2009) utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente.

Es un estudio a nivel explicativo, cuyo diseño desarrollado fue el cuasi-experimental. Tiene como atención primordial explicar y cuantificar la relación entre las variables en este caso el uso de la plataforma Educaplay con el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del idioma inglés en dos grupos (control y experimental) de alumnos del 1er. año de Secundaria de una institución educativa particular de Lima.

La población estudiada estuvo constituida por los alumnos de 1ero. de Secundaria de una Institución Educativa Particular de Lima y las muestras fueron elegidas bajo un muestreo aleatorio simple, para ambos grupos experimental y de control. Para el recojo de datos, se utilizó la técnica de observación, encuesta y entrevista. Los instrumentos utilizados fueron la lista de cotejo, los cuestionarios a los alumnos y el guión de entrevista para los docentes. Asimismo, se aplicó un pre-test y post-test para observar el rendimiento académico antes y después de trabajar con la plataforma Educaplay.

Los resultados obtenidos en el pre-test y post-test a nivel global los grupos de control y experimental, muestran que el grupo experimental incrementó sus resultados en el post-test luego de trabajar diferentes actividades dentro de la plataforma “Educaplay” comparándolo con los resultados del grupo de control, los cuales disminuyeron luego de seguir trabajando con métodos tradicionales para la adquisición de nuevos conocimientos.

ÍNDICE

	Página
RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	7
CAPITULO I MARCO TEÓRICO	
1. Recursos tecnológicos en la educación	12
1.1 Definición de recursos tecnológicos	14
1.2 Incorporación de recursos tecnológicos en la educación	15
1.3 Uso de las plataformas educativas en el aula	19
1.3.1 Software educativos	21
1.3.2 Plataformas educativas	23
2. Enseñanza del idioma inglés	26
2.1 Importancia del idioma inglés como segunda lengua	26
2.2 Capacidades para el área de inglés	27
2.2.1 Capacidad de comprensión de textos	28
2.2.2 Capacidad de producción de textos	30
2.3 Estrategias para la enseñanza del idioma inglés	31
3. Recursos tecnológicos para la enseñanza del idioma inglés	33
3.1 Uso de Plataformas educativas para la enseñanza del Idioma inglés	34
3.2 Uso de la Plataforma “Educaplay”	35

CAPITULO II DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Método de investigación	44
2.2 Sujetos de investigación	46
2.4 Técnicas e Instrumentos	49
2.5 Variables de estudio	51
2.6 Procedimiento de recolección de datos	52

**CAPITULO III ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS
RESULTADOS**

3.1 Presentación y análisis de datos	53
3.2. Discusión de resultados	66

CONCLUSIONES 68

RECOMENDACIONES 69

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 72

ANEXOS 76

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, las instituciones educativas particulares y estatales se han encontrado con la duda de cómo enseñar y cómo hacer la asimilación del idioma inglés de una manera fácil y atractiva para los alumnos. Los avances tecnológicos permiten a los docentes considerar y poner en práctica los medios que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación para la educación como un recurso para mejorar y transformar el escenario y los modos en que las comunidades educativas trabajan.

Dentro de este marco, vemos que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el maestro deja de ser la figura central de la clase para dar todo el protagonismo a los estudiantes. Siendo ahora, las computadoras una pieza clave en el mundo educativo, ya que permiten que los estudiantes interactúen con ellas, provocando que aprendan haciendo (Marqués, 2005).

Asimismo, la UNESCO (2013) indica que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. De este modo vemos que la revolución de las tecnologías en la educación es un tema que está en constante investigación, buscando siempre el bienestar para los estudiantes.

De igual modo, el internet como fenómeno tecnológico propio del siglo XXI, nos deja inmersos en la llamada era digital o sociedad de la información,

incrementando en los alumnos la capacidad para codificar, almacenar, procesar, y transmitir todo tipo de información, cambiando su forma de aprender y también su ámbito social.

Vemos de esta manera, que la comunicación con otras personas a través del internet y el intercambio de información en diferentes ámbitos o escenarios virtuales y la información de manera instantánea brinda excelentes ventajas al área de comunicación, historia e idiomas porque acorta las distancias y el tiempo para conocer y comunicarnos con otros países y culturas.

Por lo anteriormente expuesto, resulta de interés analizar el uso pedagógico de las plataformas educativas en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del área de inglés.

Para tal efecto, como primer paso es necesario que los docentes se encuentren en permanente alfabetización digital. Vemos, que en la actualidad existe una gran variedad de recursos tecnológicos, como por ejemplo las plataformas e-learning conocidas también como plataformas educativas web o entornos virtual de enseñanza y aprendizaje, las cuales proporcionan una gama de medios didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

López y Matesanz (2009) las definen como una plataforma web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza – aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning, donde se combina la enseñanza en internet con experiencia en la clase presencial, como ejemplo de este tipo de plataformas se puede mencionar a las plataformas Moodle, Claroline, Educaplay, etc.

Nuestra investigación aborda el uso de una plataforma educativa en el área de inglés con la cual se pueda desarrollar las capacidades de comprensión y producción de textos de una manera satisfactoria.

Hemos elegido el curso de inglés, ya que la adquisición de una segunda lengua es imprescindible hoy en día. Tal como menciona, Streeter (2011), el idioma inglés es considerado el idioma de la comunicación internacional el cual se integraría perfectamente con el uso de los recursos tecnológicos.

De igual manera, vemos que el impacto de la globalización e información está cambiando nuestra visión del mundo y lo convierte a éste en un lugar más pequeño, un lugar en el que la ventaja de poder hablar diferentes lenguas es cada vez más obvia y necesaria (Navés y Muñoz, 2000).

Es por ello que, debido a la importancia del tema planteamos el uso de una plataforma educativa para el desarrollo de capacidades en el área de inglés. Proponemos una investigación explicativa que permita responder al siguiente problema: ¿Cómo influye el uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos del 1er. año de Secundaria de una institución educativa particular del Lima?

Al mismo tiempo que somos conscientes de la importancia de adquirir un segundo idioma también somos conscientes de que a los alumnos se les hace difícil adquirir un segundo idioma por lo que no es fácil reconocer y/o utilizar el nuevo vocabulario o estructura gramatical adecuada dentro de un texto; Como resultado tenemos la desmotivación en los alumnos. Es por ello que planteamos la enseñanza del idioma inglés utilizando una herramienta

tecnológica, en este caso la plataforma Educaplay. Utilizando las actividades adecuadamente, los alumnos desarrollarían de una manera lúdica las capacidades de comprensión y producción de textos y a la vez serviría de motivación ya que estarían utilizando herramientas tecnológicas de uso cotidiano para la adquisición de un segundo idioma.

Nuestro trabajo corresponde a la línea de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al currículo y se estructura en tres capítulos: en el primer capítulo se desarrollan los fundamentos teóricos en los que se basa la investigación; en el segundo capítulo se presenta la metodología; método de investigación; tipo y diseño de investigación; sujetos de investigación; instrumentos; variables de estudio y procedimientos de recolección de datos; en el tercer capítulo se presentan los resultados, su análisis e interpretación, conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Es necesario mencionar las limitaciones de nuestra investigación y es que ha sido desarrollada en un contexto específico y con una población con características particulares, por lo que sería interesante realizar el estudio con otras muestras y considerando otras variables. Es necesario también considerar las condiciones tecnológicas de las instituciones educativas, de manera que se pueda contar con el acceso a las diferentes actividades y recursos de la Plataforma.

CAPITULO I MARCO TEÓRICO

1. Recursos tecnológicos en la educación

Debemos buscar el equilibrio en el uso de los recursos tecnológicos para que no nos anule como personas sino más bien sean un facilitador que potencie nuestros conocimientos como individuos para el mejoramiento de nuestra sociedad.

Actualmente la sociedad se mueve rápidamente y por ende los recursos tecnológicos evolucionan a esta velocidad día a día. Gilbert (2003) menciona que los recursos tecnológicos evolucionan como parte de la sociedad. Es por ello que al tratar de adaptarnos a un nuevo recurso tecnológico vemos que al poco tiempo aparece una nueva versión y la innovación es necesaria constante como medida de supervivencia en esta era digital.

Los recursos tecnológicos y la sociedad están en una constante interacción y desarrollo, la influencia de éstos facilitan las formas de trabajo en diferentes ámbitos: social, empresarial, educativo, etc. Castell (2005) menciona que el desarrollo de la tecnología no es buena, ni mala ni tampoco neutral. En otras palabras, Castell señala que los recursos tecnológicos son beneficiosos o no de acuerdo al uso que se le quiera brindar y con qué objetivos se utilizan.

En el espacio educativo, García (2004), se refiere a los recursos tecnológicos como el conjunto de medios con los que cuenta el docente

para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, resalta que estos recursos no son esenciales para desarrollar el proceso de enseñar y aprender.

Por otro lado, vemos que Ramírez y Burgos (2011), consideran a las tecnologías de la información y la comunicación y a los profesores como agentes del cambio educativo para buscar resultados educativos de calidad tomando en cuenta que hoy en día las innovaciones dentro del aula son necesarias.

En virtud a lo anteriormente señalado, cabe mencionar que el uso de las tecnologías en la educación ya tiene tiempo en el ámbito educativo y por ello organizaciones internacionales como la UNESCO apoyan el movimiento educativo abierto como una forma de favorecer la educación de calidad en respuesta a las demandas de los ciudadanos del siglo XXI (UNESCO, 2002). Asimismo, resalta la necesidad de que el docente desarrolle competencias digitales que les permitan incorporar los diversos recursos tecnológicos a la enseñanza.

Para finalizar, podemos mencionar que los recursos tecnológicos en la educación son recursos actuales que el docente tiene a su disposición para mejorar la calidad educativa que es una de las principales demandas hoy en día a nivel mundial. Sin embargo depende del docente en integrarlos adecuadamente al currículo para un proceso de enseñanza – aprendizaje beneficioso para los alumnos.

1.1 Definición de recursos tecnológicos

En los últimos años, vemos que las nuevas tecnologías ofrecen una mejora en toda clase de servicios y organizaciones. Juanes & Blanco (2001) mencionan que una organización de calidad es aquella que utiliza recursos tecnológicos para incrementar el rendimiento de sus unidades poniendo al alcance de los ciudadanos las potencialidades informativas como las de gestión.

Los recursos tecnológicos son informaciones, herramientas o dispositivos que motivan a las personas y brindan información o respuesta a sus interrogantes. Como por ejemplo en el ámbito educativo se considera como recurso tecnológico a las pizarras interactivas, software educativos, cámaras digitales, scanner, etc. las cuales facilitan el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Al respecto, Rose y Meyer (2002) mencionan que los recursos tecnológicos aportan un inmenso abanico de recursos didácticos que se encuentran en internet tales como, software, plataformas, páginas web, etc. los cuales permiten al docente trabajar en varios contextos y en las diferentes situaciones de aprendizaje. Asimismo, mencionan que gracias a su flexibilidad estos recursos pueden adaptarse a las diferentes necesidades de los estudiantes.

Por otro lado, Januszewski y Molenda (2008), definen a los recursos tecnológicos como las herramientas, materiales y dispositivos que utilizan la tecnología de diversas maneras para cumplir un objetivo. Como un ejemplo específico, mencionan la creación y uso de un video.

De acuerdo, con lo anteriormente mencionado, cabe indicar que la definición expuesta por Rose y Meyer se aproxima al objetivo de nuestra investigación. El uso de una plataforma como recurso que permita elaborar diferentes actividades para desarrollar capacidades específicas en el área de inglés.

1.2 Incorporación de recursos tecnológicos en la educación

La comunicación con otras personas a través del internet y el intercambio de información en diferentes ámbitos o escenarios virtuales y la información de manera instantánea brinda excelentes ventajas al área de comunicación, historia e idiomas porque acorta las distancias y el tiempo para conocer y comunicarnos con otros países y culturas.

Todos estos cambios, motivan a los estudiantes tanto de inicial, primaria y secundaria, ya que se le está educando con medios de su tiempo. Poole (2003) menciona que si los sistemas son bien diseñados e integrados serán de gran ayuda para crear en los alumnos un aprendizaje satisfactorio.

Vemos de esta manera que en el ámbito educativo las tecnologías de la información y la comunicación también van evolucionando por periodos y es en el último tercio del siglo pasado que notamos el inicio de una revolución en lo que respecta a desarrollo y extensión del uso de las TIC en los centros educativos y en el aula.

Como sostienen Martínez y Suñé (2011) la integración de las herramientas digitales en la educación se inicia en España en la década de los ochenta al considerar a los micro-ordenadores para la formación del alumnado.

Es durante estos años que se empiezan a organizar jornadas y congresos sobre Educación e informática.

En 1985 las TIC se institucionalizan con la creación del Proyecto Atenea el cual se convertiría más adelante en el Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (PNTIC). En este periodo también se reconoce la creación de las aulas de informática con limitaciones por la poca cantidad de software educativos y la complejidad del sistema operativo en esos tiempos BASIC o LOGO.

En la década de los noventa se da inicio a una nueva revolución en lo que se refiere a tecnología lo marca el acceso a internet para el público. Asimismo, en el ámbito educativo aparecen los CD-ROM con contenidos multimedia lo que genera gran interés por su facilidad de uso, sus contenidos y riqueza interactiva. A mitad de esta década, las páginas web amplían los recursos educativos para el aula.

Al llegar al nuevo milenio, se promueve con mayor fuerza el uso de las TIC en el aula en todos los niveles, desde la educación inicial hasta la educación superior. De acuerdo con Majó y Marqués (2002) ahora es posible expresar, transportar, publicar casi cualquier cosa a través del medio digital, teniendo un mayor número de personas acceso a la información.

Leinonen (2005), presenta la evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación de la siguiente manera:

- a) **Programación, repetición y práctica.** Finales de los años 70's y principios de los 80's. Uso de programas sencillos destinados a

desarrollar determinadas habilidades en los estudiantes mediante la técnica de la repetición y práctica.

- b) **Entrenamiento basado en computadora (CBT) con multimedia.** Finales de los 80's y principios de los 90's. Se podía conglomerar varios medios: imagen y sonido en uno solo. Llegada de equipos multimedia y las unidades CD-ROM. Estas ventajas se incluyen en el material didáctico enriqueciendo el uso de la computadora en el aula.
- c) **Entrenamiento basado en Internet (IBT).** A principios de los 90's se llevó el ámbito educativo a esta plataforma (Internet), con limitaciones al principio pero luego con el desarrollo de la world wide web, se hizo posible la presencia multimedia.
- d) **E-learning.** Finales de los 90's y principios del 2000 con el desarrollo de IBT surge el e-learning el contenido didáctico se orienta a la interactividad entre los estudiantes con los contenidos, brindando retroalimentación inmediata y un sinfín de recursos multimedia.
- e) **M-learning.** (Mobile learning) Ofrecen un sistema educativo a través de los dispositivos móviles como los teléfonos celulares y asistentes personales.
- f) **Mix-learning.** Aplicación de una mezcla de herramientas e-learning con sistemas educativos tradicionales con la finalidad de dirigir más específicamente los contenidos a los estudiantes.
- g) **Software Social.** Con contenido gratuito y abierto. Este tipo de servicio y aplicaciones promueve compartir información a través de Internet y la colaboración conjunta, para mejorar los recursos educativos.

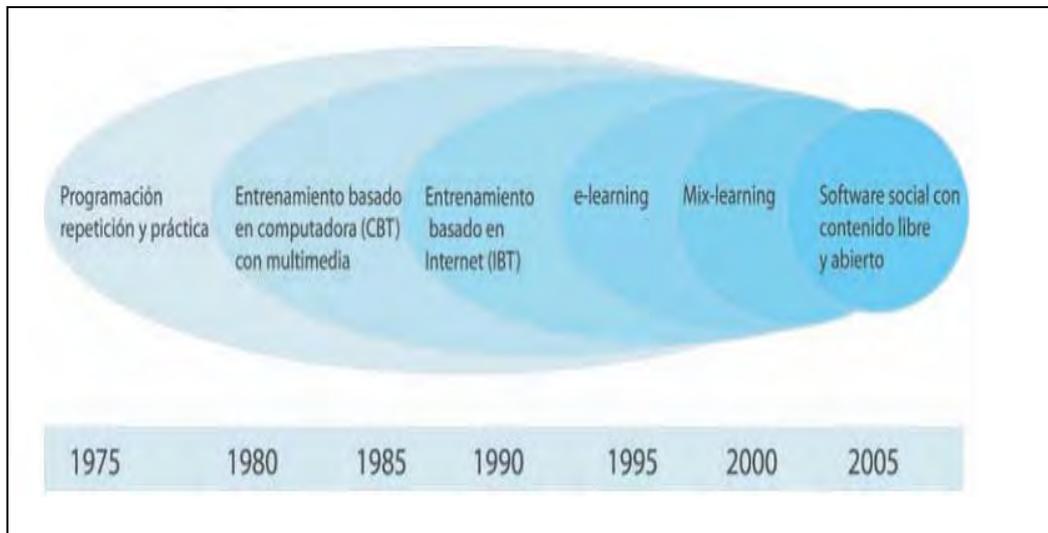


Grafico N° 1. Evolución de las Tecnologías de la Información y la comunicación según Leinonen. Fuente: Teemy Leinonen : Evolución de las TIC en educación (2005)

Considerando lo expuesto anteriormente, vemos que las tecnologías de la información y la comunicación tienen una poderosa influencia en la educación.

Tal como menciona Silva (2012), en el artículo que publicó en un diario local, Google, el Gmail, el blog, Facebook, Google docs, chat, entre otros recursos tecnológicos, son las herramientas con las que profesores y alumnos se interrelacionan para el aprendizaje en este centro educativo.

En conclusión, el internet como recurso tecnológico propio del siglo XXI, nos deja inmersos en la llamada era digital o sociedad de la información, incrementando en los alumnos la capacidad para codificar, almacenar, procesar, y transmitir todo tipo de información, cambiando su forma de aprender y también su ámbito social. El centro de investigación y documentación educativa de España (CIDE, 2003) menciona que las nuevas tecnologías evolucionan hacia sistemas más interactivos y participativos,

evidentes en el internet y en los sistemas multimedia, asimismo transforma radicalmente los dos componentes fundamentales de la comunicación: el espacio y el tiempo (Castells, 2005).

1.3 Uso de las plataformas educativas en el aula

Los docentes se enfrentan al reto de adecuar los recursos tecnológicos para instruir al alumnado del siglo XXI ya que éstos se encuentran muy motivados para utilizar las herramientas digitales como medio de comunicación y como medio de aprendizaje.

Para Ramírez y Burgos (2011) uno de los grandes desafíos para los docentes es crear caminos dentro de estos nuevos ambientes de aprendizaje, los cuales conduzcan a un aprendizaje significativo para los alumnos. Para ello, los docentes tendrán que utilizar de forma adecuada las nuevas herramientas tecnológicas. Otra de las tareas primordiales que tienen los docentes es encontrar cómo las tecnologías pueden ayudar a mejorar la educación dejando de lado lo que las herramientas digitales pueden hacer por sí solas. Los docentes tienen que familiarizarse con las tecnologías, conocer qué recursos existen, dónde buscarlos y aprender a integrarlos adecuadamente a sus clases. Para ello tendrán que aplicar métodos y prácticas innovadoras, conociendo también cuáles serán las herramientas que se utilizarán para la evaluación.

Los docentes deberán de estar capacitados para ayudar a los alumnos a aprender utilizando herramientas digitales. El rol del docente deja de ser el de fuente de conocimiento para actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso de las herramientas digitales necesarias para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas.

Según el estudio realizado por Gutiérrez, (2008) en su tesis: “Estudio de campo sobre la integración eficaz de las tecnologías en las escuelas. Propuesta de optimización implementada a través del Modelo de Aula Digital Interactiva Multiplataforma y de la Guía de Optimización TIC”, menciona como una de sus conclusiones que los alumnos de 4° de ESO del Colegio San Diego y San Vicente de Paúl de Madrid no solo aprenden a elaborar páginas web dinámicas con el programa FlashPlayer en el desarrollo de unidades didácticas de matemáticas, sino que el uso de la tecnología implicó una serie de etapas previas como la búsqueda y la selección de información, la organización de los contenidos, la creación de imágenes y animaciones, la elaboración de juegos interactivos, la maquetación, la revisión y la corrección de errores, por no hablar del aprendizaje de las matemáticas y del desarrollo de técnicas de trabajo en equipo.

Por lo mencionado anteriormente, podemos concluir que el uso de las plataformas educativas en el aula son consideradas como un recurso de gran accesibilidad si nos encontramos a una larga distancia, fomentando la comunicación entre profesor/alumno o alumno/alumno. Asimismo acerca al docente al lenguaje de las nuevas generaciones. Sin embargo se debe tener en cuenta las actividades que crean los docentes, las actualizaciones constantes y los beneficios que puede generar con respecto al aprendizaje en los alumnos.

1.3.1 Software educativos

Fernández y Delavaut (2008) definen el término software educativo como “programas de computadora para la educación” los cuales pueden

adecuarse a cualquier curso ofreciendo un ambiente de interacción entre los alumnos. Pero en realidad, tenemos varias definiciones que con el transcurrir de los años al igual que la tecnología han ido evolucionando. Entre las definiciones más destacadas tenemos las siguientes:

Para Marqués (2005), son los programas de computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, en otras palabras, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Por otro parte, vemos que para Gross (2000) es cualquier producto realizado con una finalidad educativa.

Con una definición más actualizada, Mena (2000) define al software educativo como aquellos programas creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la modalidad presencial (tradicional) o en la flexible y a distancia.

Considerando las definiciones expuestas, vemos que un software educativo puede facilitar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, tal como menciona Squieres y Dougall (2001) se debe tener presente para alcanzar esta finalidad considerar la interacción en clase, los procesos de aprendizaje y el aspecto curricular que el software puede proporcionar. Asimismo, las actividades que se realizaran en el aula, el estímulo que puede causar en el aprendizaje, las funciones de los docentes al utilizar estos recursos y finalmente si es que los alumnos se responsabilizaran más en su propio aprendizaje.

Cabe mencionar también a Sicchar (2012) quien utilizó un software educativo para la elaboración de cuentos en fichas electrónicas, como estrategia para mejorar la comprensión lectora de niños de inicial de la I.E. “José Quiñones Gonzales” de Chiclayo. Como resultado obtuvo, una mayor motivación de los niños para la lectura y el docente encontró un recurso pedagógico sencillo, práctico y creativo no solo para la comprensión lectora sino también para ponerlo en práctica en otras actividades educativas.

De igual manera, numerosos estudios realizados apuntan a que ciertos aspectos del proceso de aprendizaje pueden ser mejorados gracias a las tecnologías informáticas educativas, otro claro ejemplo es el estudio realizado por Jara (2012) en su tesis: “Influencia del software educativo ‘Fisher Price: Little People Discovery Airport’ en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College” el cual concluye que existe una relación de influencia positiva y facilitadora del software educativo “Fisher Price” en el aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial el cual permitió que los niños adquieran el concepto de número y desarrollen procesos más complejos y abstractos vinculados a la operatoria matemática.

Se podría afirmar entonces que el uso de softwares educativos motiva a los alumnos, generando en ellos un clima de satisfacción hacia el aprendizaje de nuevos conocimientos y a los docentes les brinda una herramienta tecnológica para utilizar en diferentes áreas de estudio.

1.3.2 Plataformas educativas

Temprano (2011) menciona que ya hace algunos años se decidió modificar el enfoque docente al ver que los estudiantes son bombardeados por cantidades de información provenientes de diferentes medios que han evolucionado mucho en los últimos tiempos, ofreciéndoles atractivos contenidos, lo que hace que el docente deje a un lado los medios educativos tradicionales para poder atraer la atención de los estudiantes. En el proceso de enseñanza-aprendizaje el maestro deja de ser la figura central de la clase para dar protagonismo a los estudiantes. Ahora, las computadoras son pieza clave en el mundo educativo, ya que permiten que los estudiantes interactúen con ellas, provocando que aprendan haciendo (Marqués, 2005).

Asimismo, la UNESCO (2013) indica que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. Por ese lado nos podemos dar cuenta que la revolución de las tecnologías en la educación es un tema que está en constante investigación para el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Dentro de la variedad de recursos, podemos mencionar las plataformas e-learning, plataforma educativa web o entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que tal como definen (López y Matesanz, 2009) es una plataforma web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza – aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning, donde se combina la enseñanza en internet con experiencia en la clase presencial. Como ejemplo de este tipo de plataformas podemos mencionar las siguientes:

a) **Moodle**¹:

Acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment. Es una aplicación web de tipo Ambiente Educativo Virtual, un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conoce como LCMS (Learning Content Management System). La versión más reciente es la 2.6. Es sobre todo una plataforma útil para programadores y educadores, por ejemplo, una de las actividades que se puede realizar en esta plataforma es abrir un foro de debate con una pregunta provocativa, crear un wiki donde los grupos de colaboración puedan construir una solución. Cualquier persona que utiliza Moodle es un Moodler.

b) **Claroline**²:

Es un groupware asíncrono y colaborativo. Proyecto de software libre que se distribuye con licencia GNU/GPL. Está disponible para plataformas (Linux) y navegadores libres (Mozilla, Netscape), y plataformas (Unix, Mac OS X y Windows) y navegadores propietarios (Internet Explorer). Por su diversidad de actividades como por ejemplo, crear grupos de estudiantes, confeccionar ejercicios, crear foros, administrar chats, etc. puede ser utilizado por educadores para administrar cursos virtuales en entornos e-learning.

¹ Fuente: <https://moodle.org/?lang=es>

² Fuente: <https://www.claroline.net>

c) **Educaplay**³:

Plataforma que permite diseñar actividades educativas online, por ejemplo, crear crucigramas, preguntas con varias opciones, rellenar huecos, sopa de letras, etc. Docentes y estudiantes pueden crear sus propias actividades con solo crear una cuenta en la plataforma. Una ventaja de este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder desarrollarla sin conexión a internet.

En virtud a lo anteriormente señalado, cabe mencionar que todas las plataformas educativas en sus diferentes estilos aportan de manera significativa a lo que persigue la integración de las TIC en la educación. Los docentes enfrentan el reto de adecuar los recursos tecnológicos en este caso las plataformas educativas, para instruir al alumnado del siglo XXI. Del mismo modo los estudiantes se encuentran muy motivados de poder utilizar los recursos tecnológicos como medio de comunicación y como medio de aprendizaje.

2. Enseñanza del idioma inglés

Harmer (2001) menciona que aunque el inglés no es el idioma con el mayor número de hablantes nativos, se ha convertido en una “lengua franca”⁴. Muchas personas que viven en la Unión Europea, por ejemplo, operan con frecuencia en inglés, así como su propia lengua, y la influencia económica y cultural de los Estados Unidos ha dado lugar a un mayor uso del inglés en muchas zonas del planeta.

³ Fuente: <http://www.educaplay.com/>

⁴ **Idioma** adoptado para un entendimiento común entre personas que no tienen la misma **lengua materna**.

Como el latín en Europa en la Edad Media, el idioma inglés parece ser una de las principales lenguas de comunicación internacional.

2.1 Importancia del idioma inglés como segunda lengua

El impacto de la globalización e información está cambiando nuestra visión del mundo y convierte a éste en un lugar más pequeño, un lugar en el que la ventaja de poder hablar diferentes lenguas es cada vez más obvia y necesaria (Navés y Muñoz, 2000).

En este sentido, un artículo publicado por el departamento de Inglés de la Junta de Andalucía (s/f) menciona que el inglés es la lengua del mundo actual, considerando mudo o medio analfabeto a quien no lo domine. El idioma inglés viene a ser una herramienta para la comunicación con personas de otros países.

Por tal motivo en casi todas partes del mundo, la mayoría al menos habla un poco de inglés, y quien lo conozca podría ser entendido en cualquier hotel o restaurante, así como en la mayoría de líneas aéreas y de transporte. Ninguna lengua antes había alcanzado la universalidad. Según Streeter (2011) el idioma inglés es considerado el idioma de la comunicación internacional.

2.2 Capacidades para el área de inglés

Las capacidades del área de inglés buscan desarrollar la expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos para mejorar

la comunicación entre los estudiantes de diferentes partes del mundo. Estas responden a la demanda nacional e internacional de formar ciudadanos que puedan comunicarse a través de diferentes medios, vía directa o indirecta, utilizando herramientas tecnológicas, vía virtual. Asimismo, permite a los estudiantes tener acceso a información de los más recientes avances científicos y tecnológicos ya sean digitales o impresos en inglés.

Para nuestra investigación, nos hemos centrado en dos de estas capacidades: la comprensión de textos y la producción de textos, las cuales incluyen el desarrollo de las habilidades de “Reading” (leer) y “Writing” escribir, respectivamente. Ur, (2002) define estas dos habilidades para el aprendizaje del idioma en inglés como:

a) Reading (leer): Permite decodificar un mensaje. Sirve para comprender desde instrucciones hasta información. Se debe conocer los símbolos escritos.

El objetivo de desarrollar las habilidades “Reading” para la comprensión de textos es fundamental para que los alumnos puedan hacer frente a las actividades diarias de manera eficiente rápidamente apropiadamente y hábilmente.

b) Writing (escribir): Sirve para expresar y comunicar mediante símbolos. Se debe de conocer los símbolos.

El objetivo de desarrollar las habilidades de “writing” para la producción de textos es que los alumnos adquieran las habilidades y destrezas necesarias para producir diferentes tipos de textos escritos similares a los de una persona educada es capaz de producir en su propio idioma.

Harmer (2001) define a la habilidad de Reading como una de las habilidades receptivas, en donde se puede apreciar las maneras en que las un sujeto puede extraer el significado del texto. Asimismo, define a la habilidad de writing como una de las habilidades productivas más compleja.

2.2.1 Comprensión de textos

La comprensión de textos implica la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permitirá 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. (DCN, 2009)

Acerca de la comprensión de textos, López, Samper y Hernández (2003) mencionan que cada persona tiene una manera diferente de leer y comprender quizás algunos toman nota de lo más importante, otros subrayan las ideas principales, otros prefieren estar en silencio o algunos gustan de algo de música para comprender mejor. En realidad cada persona utiliza una estrategia diferente para comprender un texto. Sin embargo, es necesario reconocer qué estrategia necesitamos para almacenar la información necesaria y utilizarla posteriormente de una manera adecuada.

Por otro lado, Jones (2004), define a la comprensión de textos como cualquier otra acción que con tres ingredientes indispensables habilidad, actitud y práctica, se lograría ser un lector exitoso. Sin embargo, cada persona utiliza un conjunto diferente de herramientas para leer y comprender. Al mismo tiempo, menciona que sin la comprensión, la lectura se trataría simplemente

seguir las palabras en una página de izquierda a derecha sin ningún sentido o significado. Hoy en día la gente lee por muchas razones diferentes, pero el objetivo principal debe ser obtener cierta comprensión de lo que el escritor está tratando de transmitir y hacer uso de esa información ya sea para recoger datos, para el aprendizaje de una nueva habilidad, o simplemente por placer.

Las afirmaciones anteriores señalan que las habilidades de comprensión de textos son importantes, sin ellas, el lector no podría recoger toda la información y utilizarla de manera eficiente y disfrutar de la riqueza de la vida. Para nuestra investigación, la comprensión de textos es una pieza fundamental la cual al integrarla con las tecnologías nos permitirá que los alumnos desarrollen su inteligencia e imaginación para la adquisición de conocimientos en una segunda lengua.

2.2.2 Producción de Textos

En la producción de textos se desarrolla el proceso que conlleva la expresión de ideas, emociones y sentimientos en el marco de una reestructuración de los textos previamente planificados. Esto motiva el espíritu activo y creador, y además, facilita el manejo adecuado de códigos lingüísticos y no lingüísticos. (DCN, 2009)

Nadie puede negar la importancia del vocabulario en el dominio de la lengua. El renombrado lingüista Harmer (2001) compara el lenguaje y el vocabulario con el cuerpo humano y menciona que, si las estructuras del lenguaje constituyen el esqueleto del lenguaje, entonces es el vocabulario

quien proporciona los órganos vitales y la carne. En otras palabras, Harmer destaca la importancia que tiene el vocabulario en la comunicación.

Igualmente vemos que elaborar textos en inglés no es fácil, pero eso no quiere decir que no pueda ser divertido, gratificante, reflexivo y creativo. Caswell y Mahler (2004) mencionan que la escritura es el vehículo para la comunicación y una habilidad obligatoria en todos los aspectos de la vida. Por ejemplo, los padres escriben notas a sus hijos, los médicos escriben las recetas, los políticos escriben sus discursos, los amigos se escriben correos electrónicos, etc. sin importar la edad los estudiantes deben reconocer la importancia de comunicarse por escrito. Es por ello que, los maestros se enfrentan a la tarea de ayudar a que los estudiantes vean en la producción de textos una pieza esencial del aprendizaje.

2.3 Estrategias para la enseñanza del idioma inglés

Con respecto a las estrategias para la enseñanza del idioma inglés, se presenta un desafío único para los docentes que tienen que esforzarse por ayudar a los estudiantes a lograr el aprendizaje del idioma inglés. Por tal motivo, los docentes deben reflexionar continuamente sobre la enseñanza y actualizarse en la práctica para hacer frente a las necesidades de la población, y más aún hoy en día que las tecnologías apoyan esta labor y enriquecen la gama de recursos que tiene a su alcance.

A continuación, se realizará una revisión acerca de las definiciones del término “estrategia”. Francés (2006) la define como los objetivos y como los

medios para alcanzar algo. De tal manera, son las acciones que se ejecutarán para alcanzar un fin.

Para Gonzales (2001) las estrategias en este caso de aprendizaje se entienden como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje. Asimismo, menciona las estrategias que se pueden diseñar para promover el aprendizaje en los alumnos:

- a) Aprender a formular preguntas
- b) Saber planificarse
- c) Estar vinculados con el propio control del aprendizaje
- d) Conocer procedimientos para comprobación de los resultados obtenidos y de los esfuerzos empleados
- e) Utilizar métodos y procesos para la revisión de las tareas y del aprendizaje realizado

Con respecto a nuestra investigación, existen diferentes estrategias para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, el uso de medios audiovisuales como la televisión, el video, el DVD, etc. ayudan para realizar chants⁵, canciones, u otras actividades audiovisuales.

⁵ Repetición de una o varias palabras una y otra vez con una melodía y / o ritmo.

Ur, (2002) menciona algunas estrategias para la adquisición de nuevo vocabulario como por ejemplo el uso de flashcards⁶, diccionarios o el simple hecho de presentar el antónimo o sinónimo del vocabulario.

Por otro lado, Harmer (2009) menciona algunas estrategias para la lectura como el SCAN con la cual los estudiantes se centran en detalle específicos de lo que leen mientras que mediante el SKIM se obtiene la idea principal del artículo que se lee.

Para nuestra investigación definiremos estrategia como el conjunto interrelacionado de actividades y recursos que utiliza el docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Se considera, que la enseñanza de una segunda lengua, en nuestro caso inglés siempre ha estado de la mano con las estrategias de diferentes medios para así hacer la adquisición de la segunda lengua más viable.

Con respecto a nuestra herramienta tecnológica, la plataforma Educaplay será nuestro recurso de estrategia para motivar y captar la atención de los estudiantes con actividades visuales que le ayuden a desarrollar las capacidades de producción y comprensión de textos.

⁶ Tarjetas didácticas que contienen información, como palabras, imágenes, símbolos, etc. en uno o ambos lados. Usadas para adquirir diversos conocimientos a través de la relectura del conjunto de tarjetas.

3. Recursos tecnológicos para la enseñanza del idioma inglés

En el terreno de la educación, las tecnologías en la enseñanza de inglés no son nuevas. De hecho, la tecnología existe en torno a la enseñanza de este idioma desde hace décadas, porque tal como mencionan Dudeney y Hockly (2007), las grabadoras, laboratorios de idiomas y de vídeo han estado en uso desde la década de 1960 y 1970, y todavía se utilizan en las aulas de todo el mundo.

En muchos países se hacen grandes inversiones institucionales en tecnología ya que se muestran efectos positivos del uso pedagógico de herramientas digitales en el aprendizaje del idioma inglés. Tal como detalla Dudeney & Hockly (2007), existe una variedad de software y hardware para integrar en planes de clase diarios en el desarrollo de las capacidades y habilidades de este idioma. Para sintetizar, Temprano (2011) menciona que aparte de los beneficios de carácter general hacia el aprendizaje con el uso de las TIC, en la adquisición del idioma inglés los beneficios son concretos y específicamente relacionados con las habilidades que se pretende desarrollar como: la mejora de la comprensión auditiva, perfeccionamiento de la expresión oral, mejora de la capacidad de expresión escrita y estudio de la gramática.

Tal como menciona Carretero, (2005) tradicionalmente en la enseñanza del inglés, se han utilizado las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Siempre se ha considerado que éstas ayudan a un conocimiento más directo de las civilizaciones de los países de habla inglesa mediante documentos audiovisuales que recogen los modos de vida y costumbres, sus sistemas de comunicación, etc. y por otro lado, ayudan incluir en las aulas una mayor diversificación de recursos que contribuyen a motivar e incentivar a los alumnos dentro del enfoque comunicativo del inglés, pero se debe de tener en

cuenta una selección pertinente de los recursos tecnológicos a utilizar en las clases y qué capacidades ayudará a desarrollar en los estudiantes.

3.1 Uso de Plataformas educativas para la enseñanza del idioma inglés

Vemos que el uso de un recurso tecnológico, en este caso las plataformas educativas tienen una gran motivación entre los alumnos de una segunda lengua (inglés). Tal como menciona Harmer (2001), los alumnos podrán ir visitar museos virtuales para realizar proyectos en áreas de historia o ciencias. Hay numerosas actividades diseñadas especialmente para los alumnos que estudian inglés como lengua extranjera. Entre las actividades que se pueden encontrar diferentes tipos de textos, juegos, ejercicios, etc.

Como ejemplo podemos mencionar, la investigación realizada por Lopera (2012) con la plataforma MOODLE en un curso de competencia lectora en inglés como lengua extranjera. Los resultados mostraron que los promedios académicos se homogenizaron. Los alumnos participaron activamente de la plataforma interactuando con el docente y un gran desempeño en el curso. A pesar de los beneficios que pudo brindar el trabajo con la plataforma MOODLE los alumnos manifestaron su preocupación al encontrar ejercicios muy extensos y los docentes para calificarlos.

Asimismo, en el proyecto "Shifting from teaching to learning: experiencia en la asignatura Management Accounting" realizado por García y Ramírez (2012), utilizaron la plataforma WebCT para crear un curso de inglés para un grupo de alumnos de Contabilidad de Gestión. En dicha plataforma se generó un foro de ayuda mutua para los alumnos con temas específicos. El objetivo del curso se logró al observar al final de este una mejora en las habilidades

orales y escritas de comunicación en inglés e interactuar con las nuevas tecnologías de la educación.

3.2 Uso de la Plataforma educativa “Educaplay”

“Educaplay” es una plataforma que permite diseñar actividades educativas online. Por ejemplo, crear crucigramas, preguntas con varias opciones, pulsar sobre el lugar correcto, emparejar, rellenar huecos, etc. Sirve para que el profesor elabore actividades o para que las hagan los propios alumnos. Para que un alumno pueda lograr puntuación extra desde casa tiene que crearse su propia cuenta personal, de esta forma el profesor sabe si ha hecho alguna actividad y la puntuación que ha obtenido.

Las actividades educativas multimedia creadas con Educaplay están basadas en tecnología flash. Cualquier usuario registrado en Educaplay puede diseñar actividades educativas con un resultado atractivo y profesional, en tan sólo unos minutos. Una ventaja que tiene este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder hacerla sin conexión a internet.

Las actividades generadas con Educaplay pueden ser reproducidas desde cualquier navegador, tanto online vía web, como de manera local, es decir desde cualquier medio de almacenamiento CD, DVD etc., de esta forma cualquier profesor puede facilitar a sus alumnos actividades de una manera rápida y sencilla, tanto si dispone de Internet en clase como si solamente dispone de unos cuantos ordenadores.

Describiremos a continuación las diferentes actividades que se pueden realizar en la plataforma educativa:

a) Adivinanzas:

Actividades en las que se deben averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Mientras más pistas se soliciten menor será el puntaje. Cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no se deben superar.

Las pistas pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según se va pidiendo pistas van completándose y mostrándose con más claridad.

Objetivo: Repasar conceptos mediante definiciones, sonidos e imágenes.

b) Crucigramas:

Autodefinidos, multimedia que se debe completar haciendo corresponder una letra en cada casilla.

Para completar una palabra se debe pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra.

La definición de cada palabra puede presentarse de tres formas:

1. Mediante un definición escrita, como es habitual.
2. Mediante un sonido.
3. Mediante una imagen.

Existen palabras en horizontal y en vertical, que se escriben de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Objetivo: Repasar conceptos mediante definiciones, sonidos e imágenes.

c) Sopa de letras

Actividad en la que pulsando y arrastrando el mouse para encontrar las palabras.

Se coloca el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que colocan las palabras.

Se puede ajustar la dificultad al público al que está dirigida la actividad.

Es posible configurar las pistas de tres formas:

1. Sin pistas sobre las palabras a buscar.
2. Solamente se muestra el número de caracteres de cada palabra que buscamos.
3. Se muestran a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras.

Objetivo: Repasar el vocabulario aprendido.

d) Completar los textos

Actividad que consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente se ha eliminado.

Existen dos métodos para completar los espacios en blanco:

1. Pulsar sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada. Si existe algún error se debe pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase.

2. Escribir en cada espacio en blanco la palabra mediante el teclado.

En ocasiones la actividad será muy sencilla ya que solamente se debe completar algún hueco. En otras ocasiones resultará mucho más compleja y entretenida al tener que ordenar completamente una frase en la que se dan las palabras sueltas debiendo formarlas de manera completa.

Esta actividad es muy utilizada para cursos de idiomas o para para niños de primaria.

Objetivo: Afianzar ideas y definiciones en contextos más serios, donde debemos formar completamente la frase.

e) Diálogo

Actividad que consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes.

También permiten anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje.

Disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua, y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases.

Objetivo: Afianzar la parte comunicativa y pronunciación individualmente o en grupo.

f) Dictados:

Actividad que consiste en escribir exactamente el texto que se dicta.

Es importante detallar, a la hora de dictar, los signos de puntuación tales como comas, puntos, signos de interrogación, etc. para que la corrección sea exacta y no haya problemas.

Cuando se define el dictado, se coloca el título y los parámetros que configuran la corrección:

1. Sensible a mayúsculas.
2. Sensible a los acentos.
3. Sensible a saltos de línea.
4. Número de intentos.

Esta actividad permite poner un límite de intentos, así como un máximo de fallas, tiempo entre una frase y la otra, y un tiempo límite para toda la actividad.

Objetivo: Comprensión oral y escrita.

g) Ordenar letras:

Actividad que consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras:

1. Escribiendo con el teclado la palabra completa.
2. Pulsando sobre las letras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
3. Pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. Es un método visual pero más lento que el anterior.

Se puede facilitar una pista mediante sonido.

Objetivo: Repasar la forma correcta de escribir las palabras.

h) Ordenar palabras:

Actividad que consiste en ordenar las palabras que se presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras:

1. Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras, sobre todo en el aprendizaje de idiomas.
2. Pulsando sobre las palabras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
3. Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino. Es un método visual pero resulta más lento que el anterior.

El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante sonido.

i) Relacionar elementos:

Actividad que consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente.

Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como sinónimos, antónimos etc.

Existen variaciones de esta actividad en la que se debe encontrar todos los términos de un grupo, como por ejemplo todos los animales que son mamíferos, todos los que son aves etc.

También configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad.

Objetivo: Repasar vocabulario y reconocer varias palabras de un mismo género.

j) Crear cuestionarios tipo test:

Actividad que consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test se establece al crear la actividad.

Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas son elegidas aleatoriamente del total. Esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la percepción de estar realizando actividades diferentes.

Las respuestas pueden establecerse de estos tipos:

1. De forma escrita.
2. Seleccionando una respuesta de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.
3. Seleccionando múltiples respuestas de entre varias opciones.

Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.

Objetivo: Evaluar aprendizajes.

k) Mapa interactivo:

Actividad que consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema, etc.) una serie de puntos que se identifican con su nombre.

Por ejemplo, se puede identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto, etc.

Se puede configurar la actividad para que esta pueda ser resuelta de 2 formas diferentes:

1. La opción más sencilla es mediante **clickar**. En este modo se debe pulsar con el ratón sobre las áreas que nos indican en la parte superior.
2. La otra posibilidad es **escribir**. Se debe pulsar sobre cada punto y a continuación escribir el nombre de la zona sobre la que se ha pulsado.

Objetivo: Profundizar en temas específicos, reconociendo correctamente el vocabulario aprendido sobre las imagines.

I) Videoquiz

Los contenidos educativos que existen hoy en día en la red son infinitos, concretamente Youtube cuenta con un número muy elevado de videos con una calidad didáctica extraordinaria. Con esta actividad, se da un añadido a dichos contenidos, ofreciendo la posibilidad de intercalar preguntas sobre los videos.

La estructura de la actividad, estará definida por secuencias que estarán formadas por un vídeo, o parte de él, y una pregunta que se realizará al final de dicha secuencia.

Para definir las secuencias, se debe pasar por tres fases:

1. **Elección del vídeo:** Se puede utilizar el buscador, o si se conoce la URL insertar directamente.
2. **Elección de la secuencia sobre la que se realizará la pregunta.**
3. **Definición de la pregunta:** Cada pregunta vendrá definida por un enunciado, y las respuestas pueden definirse de los siguientes tipos;

- De forma escrita, o escrita más amplia.
- Seleccionando una respuesta de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.
- Seleccionando múltiples respuestas de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.

Así, la plataforma “Educaplay” cuenta con una gama de actividades para desarrollar las diferentes capacidades en las diferentes áreas del aprendizaje, un magnífico ejemplo es el videoquiz creado por un educaplayer⁷, para reforzar las habilidades de listening y reading en el área de inglés. Los alumnos tenían que contestar nueve preguntas de opción múltiple cada cierto tiempo luego de observar y escuchar la información de un video atentamente.

Cabe mencionar que actividades como sopa de letras, crucigramas o adivinanzas generan una práctica continua de las palabras aprendidas con su significado. Asimismo, completar oraciones o los test nos permite evaluar a nuestros estudiantes de una manera lúdica.

Por último podemos mencionar que la plataforma cuenta con otras opciones que pueden ser de utilidad a los docentes que trabajan en ella tales como:

- a) **Los grupos:** Permiten agrupar y designar un nombre a los alumnos con los que queremos trabajar, en otras palabras podemos agrupar a los alumnos de un aula.

⁷ Nombre que se le da a la persona que se registra en la plataforma Educaplay y crea actividades para compartirlas.

- b) **Las colecciones:** Permiten agrupar las actividades que hemos creado, para que los alumnos ubiquen de una manera fácil un grupo de actividades dentro de la plataforma. También permite asignarles un nombre según su contenido.

- c) **Las estadísticas:** Permiten observar las actividades que los alumnos han realizado y su puntuación de manera individual, grupal o por actividad.

CAPITULO II DISEÑO METODOLOGICO

2.1 Método de investigación

El problema de la presente investigación se abordó desde el enfoque cuantitativo, a nivel explicativo con un diseño cuasi-experimental, a través de la técnica de observación, la entrevista y la encuesta, utilizando para el recojo de datos, los instrumentos respectivos, una lista de cotejo, una guía de entrevista a los docentes y un cuestionario que será aplicado a los alumnos que trabajen con la plataforma.

Hemos elegido una investigación explicativa porque nuestra investigación dedica una atención primordial a lo que será explicar y cuantificar la relación entre las variables en este caso el uso de la plataforma Educaplay con el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del idioma inglés en alumnos del 1er. año de Secundaria de una institución educativa particular.

En cuanto al enfoque, asumimos el cuantitativo porque tal como menciona Gómez (2009) utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente.

Para la presente investigación se seleccionó el diseño cuasi-experimental. La investigación cuasi-experimental utiliza un grupo experimental y otro que denomina grupo de control no equivalente. El grupo experimental es aquel en el que se introduce el tratamiento o la variable independiente, mientras que el grupo de control es aquel que no tiene tratamiento. El investigador ejerce poco o ningún control sobre las variables extrañas, y los

sujetos participantes de la investigación no se asignan aleatoriamente a los grupos. Estos diseños se usan para grupos ya constituidos, tal como los grupos que conforman la muestra de nuestra investigación. (Bernal, 2006).

Las investigaciones cuasi-experimentales tienen una notación específica que identifica la variable independiente y cuándo esta es introducida. Se indica con la letra X la introducción del tratamiento. A la variable dependiente se la indica con la letra O. En algunos casos existe una medida de la variable dependiente antes del tratamiento determinada “pre-test”, y cuando se realiza después del tratamiento se denomina “post-test” (Hernandez, S.; Fernandez, C.; Baptista, I., 2006)

El trabajo experimental con este diseño consiste en tomar a ambos grupos la prueba de entrada y salida, la variable experimental se aplica al grupo experimental y al grupo de control la forma de actuar tradicional.

Los resultados de este diseño se pueden generalizar a grupos similares con lo cual se estaría controlando algunos criterios de invalidez externa.

G.E.	01	X	02

G.C.	03		04

01 y 03 = Prueba de Entrada

02 y 04 = Prueba de Salida

X = Variable experimental

2.2 Sujetos de Investigación

Nuestra investigación se llevó a cabo en una institución educativa particular mixta, situada en el distrito de La Perla, Callao, con una población de aproximadamente 1,000 estudiantes: el nivel inicial cuenta con 180 alumnos, el nivel primario con 470 alumnos y el nivel secundario con 350 alumnos. El nivel Secundaria cuenta con 4 docentes y los alumnos se encuentran distribuidos por niveles de competencia lingüística en idiomas según el Marco Europeo de Referencia para las Lenguas⁸ en una escala de niveles que parte del A1 de los principiantes y llega hasta el C2 de aquellos que dominan una lengua.

Los alumnos de 1er. año de secundaria, aproximadamente 90 alumnos, se encontraban distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1 Distribución de docentes y alumnos del 1er. año de Secundaria

Docentes	Nivel de Inglés	Cantidad de alumnos por aula
Docente A	A1	30 alumnos
Docente B	A1	30 alumnos
Docente C	A2	32 alumnos

En nuestra investigación se seleccionó como muestra a los alumnos del nivel A1 (Principiantes) tomando en cuenta que dichos alumnos empiezan el nivel secundario con un nivel de inglés básico y la necesidad de buscar un recurso que permita incrementar su vocabulario y reforzar la gramática para mejorar el desarrollo de la producción de textos así como también para y mejorar su comprensión de textos. Ambas capacidades fundamentales para el aprendizaje de una segunda lengua.

La muestra fue elegida de manera-intencional de las aulas del 1ro. de Secundaria que cursaban el nivel A1 de inglés en el Centro Educativo Privado

⁸ Estándar europeo, utilizado también en otros países, que sirve para medir el nivel de comprensión y expresión oral y escrita de una lengua.

del Distrito de Lima, designándose como grupo experimental el aula del Docente “A” y como grupo control el aula Docente “B”.

De cada aula se tomó una muestra representativa para el grupo experimental el cual trabajó con la plataforma educativa, al igual que para el grupo de control la cual trabajó sin la plataforma.

Tabla 2 Género de los alumnos del Grupo Experimental y Grupo Control

Grupo	Varones	Mujeres	Total
Grupo Experimental	9	11	20
Grupo Control	9	11	20
TOTAL	18	22	40

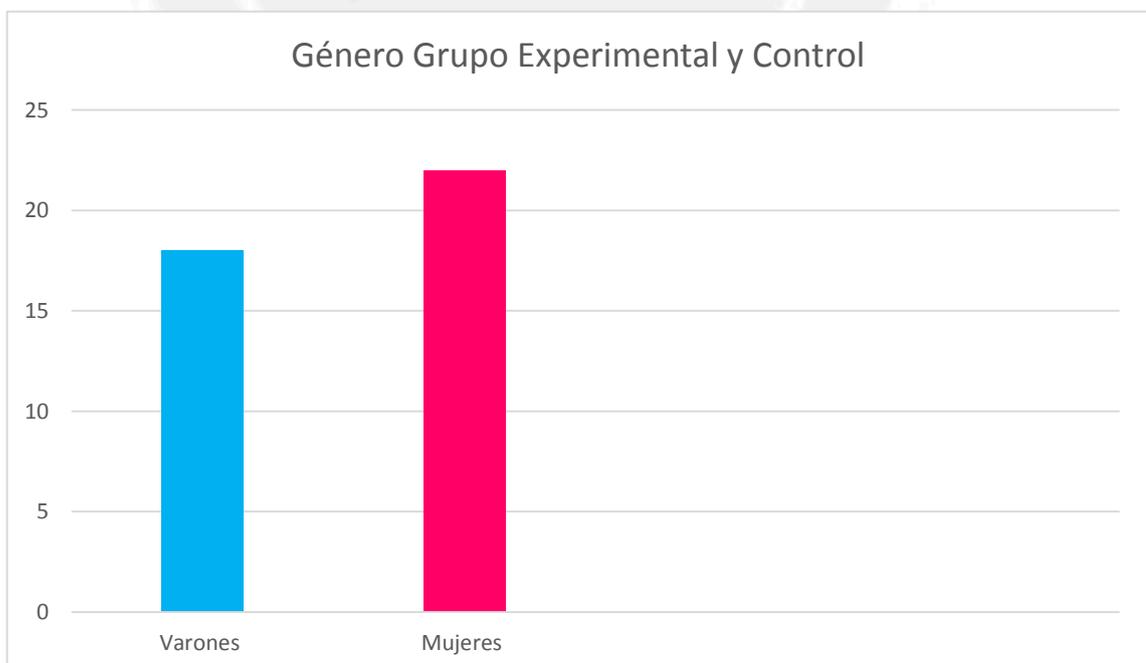


Gráfico N° 2 Comparación del género del grupo experimental y control

Para llevar a cabo un análisis de forma más clara se creó un archivo en Excel en donde se realizó el vaciado de todos los datos obtenidos en el pre-test, post test y cuestionarios a los cuales se les asignó un valor para posteriormente ser analizados por medio de gráficos y tablas.

2.3 Técnicas e Instrumentos

Para el recojo de información utilizamos la técnica de observación, la cual consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables (Hernández, Fernández y Baptista, 2006), y como instrumento utilizamos la lista de cotejo, lo que permitió identificar el comportamiento respecto a actitudes, habilidades y destrezas para la comprensión y producción de textos, ésta contuvo un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de éstos mediante la actuación del alumno (Álvarez, 2005).

Las observaciones se realizaron durante 8 horas pedagógicas de 45 minutos, de esta manera, pudimos observar cómo los alumnos interactuaron con la plataforma “Educaplay” y cómo fue su interacción con el aprendizaje sin hacer uso de éste.

Otra técnica utilizada fue la encuesta, la cual se aplicó a los alumnos de 1ro. de Secundaria que trabajaron con la plataforma “Educaplay” para conocer su apreciación sobre la accesibilidad a la plataforma así como también las ventajas y desventajas que obtuvieron en el desarrollo de las actividades para mejorar su comprensión y producción de textos. Esta técnica por su versatilidad, es la técnica más utilizada en la investigación social, y asegura

que todas las preguntas se planteen de la misma manera (Vieytes, 2004). Para esta técnica el instrumento que utilizamos fue el cuestionario con preguntas cerradas, las cuales son más fáciles de codificar y analizar, tal como menciona Hernández, Fernández y Baptista, (2006) es el instrumento más utilizado para recolectar datos a través de un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir. Esta técnica e instrumento fueron aplicados a los alumnos del 1er. año de Secundaria que trabajaron con la plataforma.

Asimismo, se utilizó la entrevista porque es una técnica flexible para la recolección de datos, ya que permite canales multisensoriales para ser utilizada: verbal, no verbal, hablada y escuchada. El fin de la entrevista se puede controlar al mismo tiempo dando espacio para la espontaneidad, y el entrevistador puede presionar no sólo en busca de respuestas completas, sino también de respuestas sobre temas complejos y profundos (Cohen, Manion & Morrison, 2007), aplicamos una entrevista a los docentes del área de inglés del 1er. año de Secundaria para conocer sus experiencias previas sobre uso de recursos tecnológicos en el aula para el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos. En especial, cuestionarlos sobre el uso de las plataformas educativas en general y específicamente Educaplay en las clases.

Finalmente, pasaremos a describir las características de las pruebas de pre-test y post-test. Ambas pruebas fueron construidas con el objeto de contar con un instrumento estandarizado para evaluar la capacidad de comprensión de textos y la capacidad de producción de textos.

Descripción del Pre-test y Post-test

El pre-test y post-test evalúa la capacidad de comprensión de textos a través de actividades como: responder preguntas de comprensión lectora, colocar verdadero o falso, unir con la información correcta. Por otro lado, para evaluar la capacidad de producción de textos, se desarrollaron actividades como: ordenar las letras, unir con la información correcta, escoger la respuesta correcta y crear oraciones.

Validez:

Las pruebas de pre-test y post-test fueron validadas aplicando las mismas pruebas a una muestra piloto, con alumnos del nivel A1 de inglés de 1ro. de Secundaria que no participaron de la investigación. Se analizaron las respuestas desde la claridad de las preguntas y la calidad de las respuestas.

(Anexos 5 y 6)

Los instrumentos de encuesta, entrevista y lista de cotejo fueron validados a través de un juicio de expertos. **(Anexos 2,3, y 4)**

2.4 Variables de Estudio

Las variables de la presente investigación se organizaron de acuerdo a la dimensión del desarrollo pedagógico, teniendo como marco referencial la inserción de las TIC en la educación, en especial en el área de inglés. Vamos a considerar dos variables:

Tabla 3 Variables y sub-variables

Variables	Subvariables
1. Plataforma educativa “Educaplay”	Uso pedagógico
2. Capacidades del área de inglés	Comprensión de textos
	Producción de textos

2.5 Procedimiento de recolección de datos

En relación con la recolección de datos, Rodríguez & Valdeoriola (2009), mencionan que una vez recogidos los datos, ha llegado el momento de organizarlos y dotarlos de significado para cumplir con los objetivos del proceso de investigación cuantitativa, también implica conocer y explicar la realidad para controlarla y hacer predicciones.

En nuestra investigación utilizamos la estadística descriptiva, a través de ella, pudimos observar y describir. Se utilizó la media aritmética y la desviación estándar.

La información necesaria para el análisis estuvo constituida por la distribución de frecuencias, las medidas de tendencia central y las medidas de variabilidad (Gómez, 2009) a través de representaciones gráficas (histogramas y/o graficas circulares).

Para llevar a cabo un análisis de forma más clara se creó un archivo en Excel en donde se realizó el vaciado de todos los datos obtenidos en el pre-

test, post-test y cuestionarios a los cuales se les asignó un valor para posteriormente ser analizados por medio de gráficos y tablas.

CAPITULO III ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1 Presentación y análisis de datos

En el presente capítulo se presentan los resultados de la investigación, se realizó una prueba inicial (pretest) y una prueba final (postest) para comprobar la influencia del uso de la plataforma en el rendimiento académico en las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. año de Secundaria de la Institución Educativa Particular de Lima.

Los datos obtenidos de estas pruebas reflejan la situación inicial y final de los grupos de control y experimental.

Resultados respecto a la variable Plataforma “Educaplay”

a) Percepciones de los Alumnos

Los resultados demuestran que al consultar a los alumnos del grupo experimental sobre la facilidad de ingresar a la plataforma existe un porcentaje alto (61.25%) que indica que no tuvieron mayor dificultad para ingresar e interactuar con la plataforma.

Tabla 4 Accesibilidad a la Plataforma “Educaplay”

Categoría	Código	Frecuencia	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	1	1.25	1.25
Algunas veces	1	4	5	6.25
casi siempre	2	26	32.5	38.75
Siempre	3	49	61.25	100
Total		80		

Frecuencias de las Encuesta (Preguntas 1- 4)

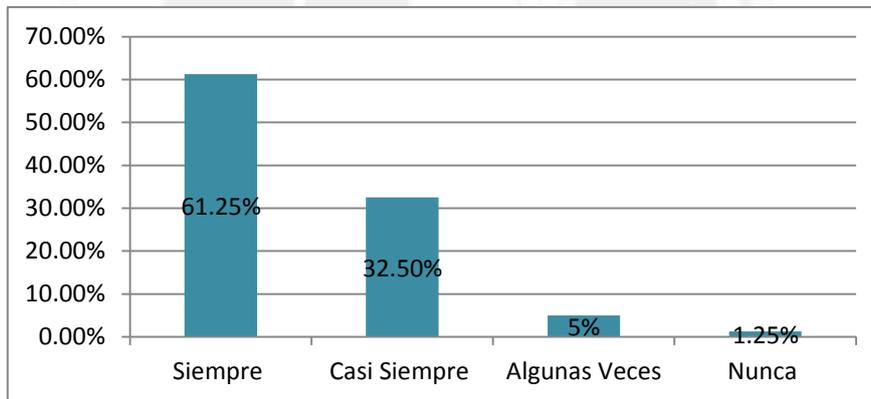


Gráfico N° 3 Accesibilidad a la Plataforma Educativa “Educaplay”

Con referencia a los beneficios de las actividades en la plataforma “Educaplay” para desarrollar las capacidades comprensión y producción de textos vemos que aproximadamente la mitad (52,5%) considera que sirvió para reforzar dichas capacidades.

Tabla 5 Beneficios de las actividades desarrolladas en la Plataforma “Educaplay” para Comprensión y Producción de Textos

Categoría	Código	Frecuencia	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	4	2	2
Algunas veces	1	21	10.5	12.5
casi siempre	2	70	35	47.5
Siempre	3	105	52.5	100
Total		200		

Frecuencias Encuesta (Preguntas 1- 10)

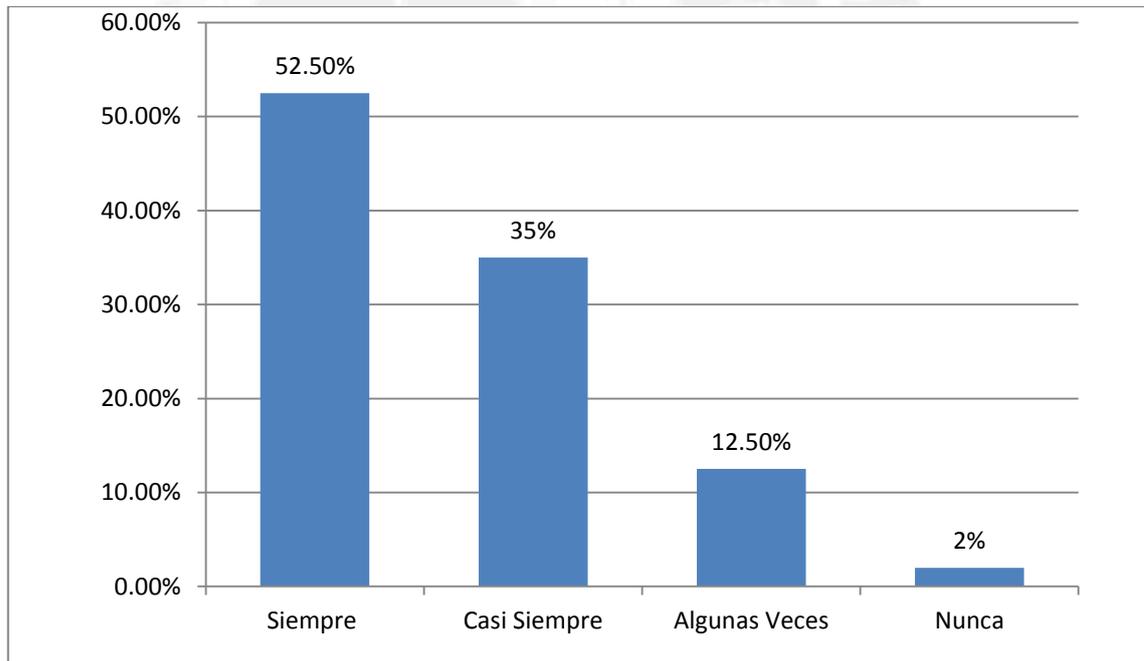


Gráfico N° 4 Beneficios de las actividades desarrolladas en la Plataforma “Educaplay” para Comprensión y Producción de Textos

En relación con los resultados de los cuestionarios aplicados al grupo experimental, vemos que los alumnos se sienten motivados al interactuar con recursos tecnológicos en sus clases diarias. Los alumnos no tienen dificultad para interactuar o realizar actividades en una plataforma ya que utilizan recursos similares en su vida cotidiana. Podemos contrastar nuestros resultados con lo que menciona Poole (2003), que si estos sistemas son bien diseñados e integrados serán de gran ayuda para el aprendizaje de los alumnos.

b) Percepciones de los Docentes

Los docentes expresaron su satisfacción, ya que pudieron crear una cuenta fácilmente e ingresar a realizar actividades sin mayor dificultad, gracias a las indicaciones que fueron claras y a los tutoriales que les explicaron paso a paso lo que deseaban crear. Les pareció beneficioso trabajar con las colecciones y los grupos ya que les permitió trabajar ordenadamente según un tema y con un mayor control del alumnado.

Asimismo, cabe resaltar que los docentes necesitan mayor información sobre los recursos tecnológicos que pueden utilizar en el aula. Los docentes mencionan que los recursos tecnológicos que más utilizan son el Facebook, Messenger, Skype, etc. pero solo como una herramienta en el ámbito social.

Al respecto, Ramírez y Burgos (2011) señalan que el desafío que tienen los docentes es crear caminos dentro de nuevos aprendizajes, así como familiarizarse con las tecnologías, conocer qué recursos existen, dónde buscarlos y aprender a integrarlos adecuadamente a sus clases.

Finalmente, podemos mencionar que los docentes juegan un rol importante en la integración de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) por lo que la capacitación debe ser continua. Hoy en día, los docentes son una guía para los alumnos, los cuales facilitarán el uso de las herramientas digitales para elaborar nuevos conocimientos y destrezas.

Resultados respecto a la variable Capacidades del Área de Inglés

a) Comparación del grupo control y el grupo experimental antes de utilizar el programa.

Para conocer cómo empezaron los grupos respecto de las variables de comparación se aplicó un Pre-test en el cual se evaluaron los contenidos aprendidos previamente en la capacidad producción de textos así como también la capacidad de comprensión textos.

Se observó globalmente en la prueba de comprensión y producción de textos que el grupo experimental obtuvo una media de 13,325 y el grupo control de 15,975. Vemos de esta manera que el resultado promedio del grupo control es mayor al del grupo experimental. Estos resultados indicarían que el nivel de conocimientos del grupo experimental es diferente, por tanto el comportamiento de la variable de comparación antes de empezar el programa. ($P_1=13,5 < P_2=16$) (Ver Tabla 6 y Gráfico N° 5)

Tabla 6 Comparación de la medias para el resultado global del Pretest

Grupo	N	Media	Desviación Estándar
Experimental	20	13.325	3.3256
Control	20	15.975	2.0741

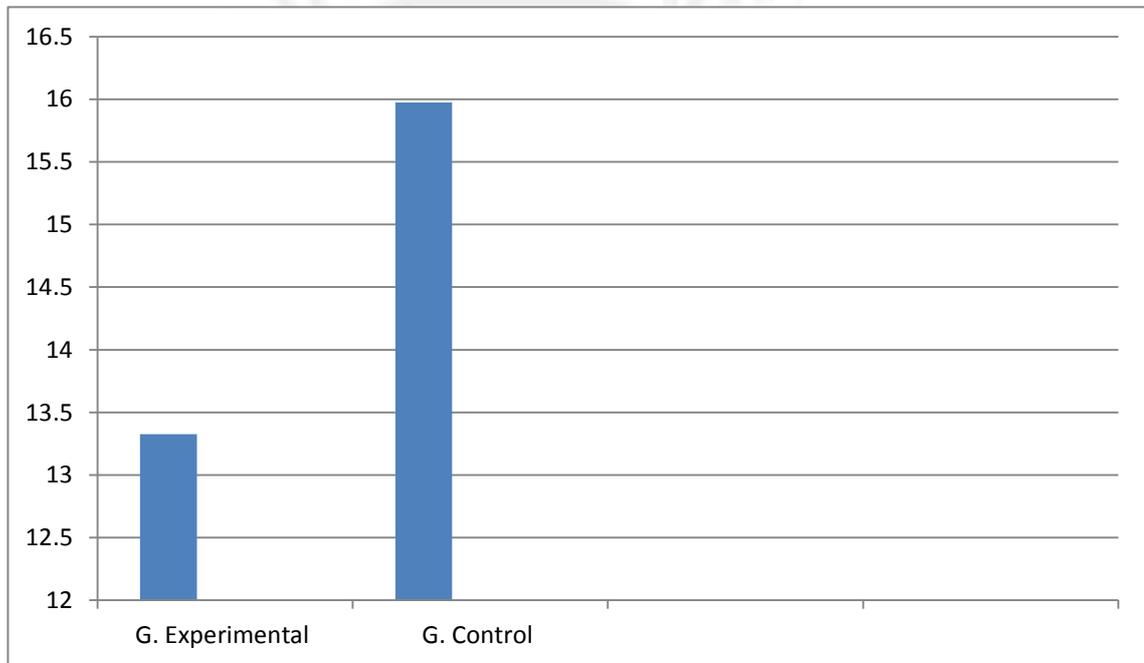


Gráfico N° 5 Comparación de la media aritmética del resultado global del pre-test

A continuación presentamos el análisis específico de las dos capacidades:

a) Sub-Variable Comprensión de textos:

En la sub-variable comprensión de textos, el grupo experimental obtuvo un resultado promedio de 13.15 y el grupo control de 15.35. Vemos de esta manera que el resultado promedio del grupo control es mayor al grupo experimental. ($P_1=13.15 < P_2= 15.35$) (Ver Tabla 7 y Gráfico N° 6)

Respecto a la sub-variable comprensión de textos también se observó que existe una variabilidad mayor en el grupo experimental presentando de esa manera diferencias significativas con el grupo control.

Tabla 7 Comparación de la medias para el resultado de Comprensión de Textos (Pretest)

Grupo	N	Media	Desviación Estándar
Experimental	20	13.15	3.4224
Control	20	15.35	2.6611

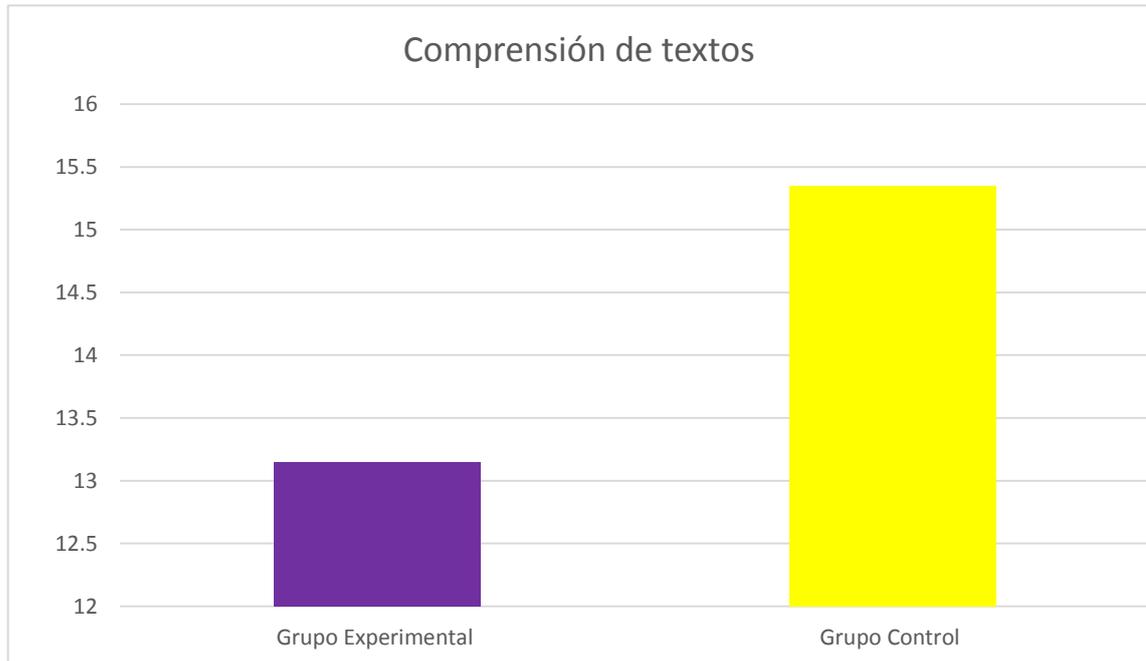


Gráfico N° 6 Comparación de la media aritmética de la sub-variable comprensión de textos

b) Variable Producción de Textos:

En la sub-variable producción de textos, el grupo experimental obtuvo un resultado promedio de 13.5 y el grupo control de 16.6. Vemos de esta manera que el resultado promedio del grupo control es mayor al grupo experimental. ($P_1=13.5 < P_2= 16.3$) (Ver Tabla 8 y Gráfico N° 7)

Respecto a la sub-variable producción de textos también se observó que existe una mayor variabilidad en el grupo experimental presentando de esa manera diferencias significativas entre los dos grupos.

Tabla 8 Comparación de la medias para el resultado de Producción de Textos (Pre-test)

Grupo	N	Media	Desviación Estándar
Experimental	20	13,5	4.03276
Control	20	16,6	2.32605

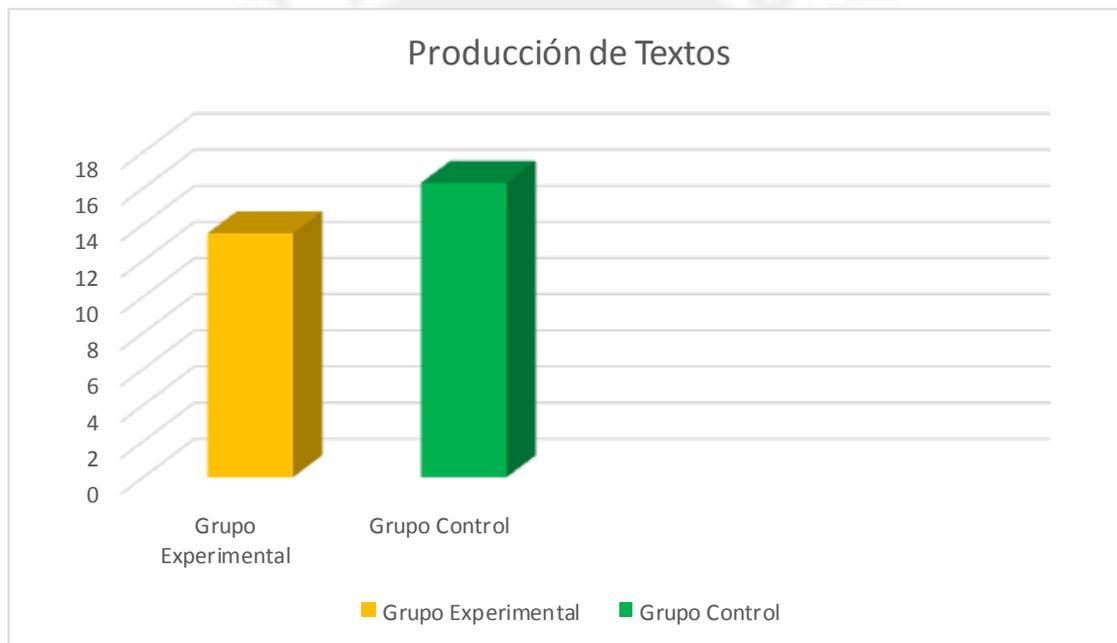


Gráfico N° 7 Comparación de la media aritmética de la sub-variable producción de textos.

A continuación presentaremos los resultados con el análisis respectivo del post-test.

Comparación del grupo control y el grupo experimental después de utilizar el programa.

Para conocer cómo terminaron los grupos respecto de las variables de comparación se aplicó un Post-test en el cual se evaluaron los contenidos aprendidos previamente en la capacidad producción de textos, así como también la capacidad de comprensión textos.

Análisis global del Post-test de las capacidades: Comprensión y producción de textos.

Se observó globalmente en la prueba de comprensión y producción de textos que el grupo experimental obtuvo un resultado promedio de 14.15 y el grupo control de 14.78. Vemos de esta manera que el resultado promedio del grupo control siguió siendo mayor al del grupo experimental. Lo que indicaría que el nivel de conocimientos del grupo de control sigue siendo diferente en el nivel de conocimientos luego que el grupo experimental integrara un recurso tecnológico en este caso la plataforma Educaplay a su proceso de enseñanza-aprendizaje. ($P_1=14.15 < P_2=14.78$) (Ver Tabla 9 y Gráfico 8)

Tabla 9 Comparación de la medias para el resultado global del Post-test

Grupo	N	Media	Desviación Estándar
Experimental	20	14.15	4.01674
Control	20	14.78	3.12384

Asimismo, respecto a la desviación estándar vemos que el grupo experimental tiene una variabilidad mayor al grupo de control.

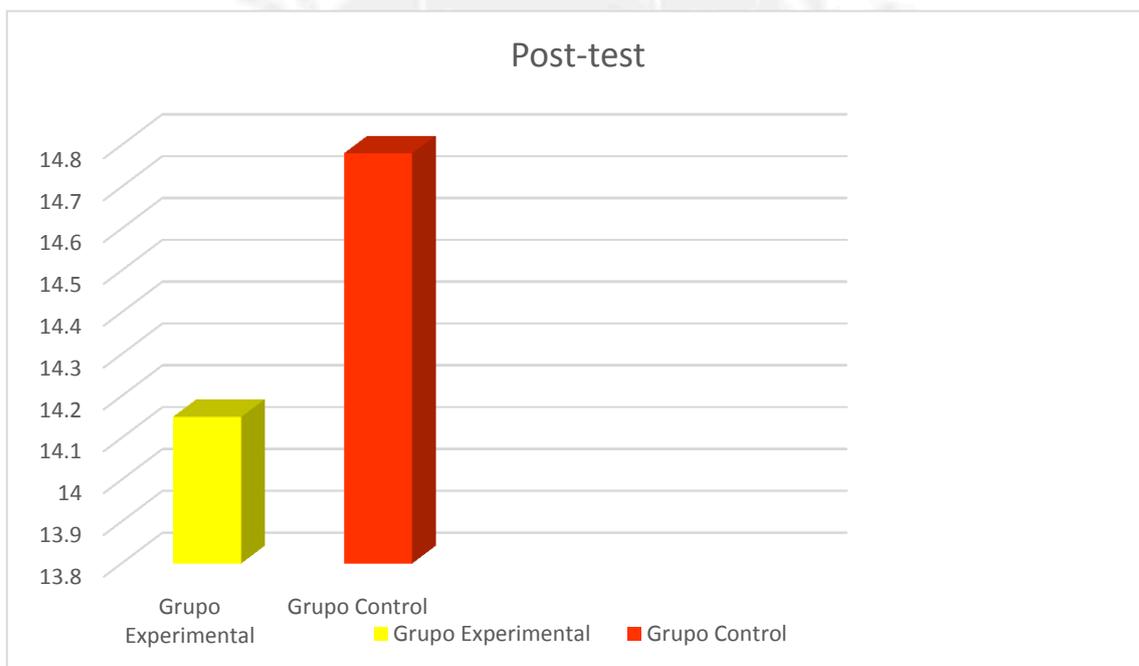


Gráfico N° 8 Comparación de los promedios globales para las sub-variables de comprensión y producción de textos después de aplicar el programa.

Análisis específico de las 2 capacidades:

c) Sub-Variable Comprensión de textos:

En la sub-variable comprensión de textos, el grupo experimental obtuvo un resultado promedio de 13.8 y el grupo control de 13.6. Vemos de esta manera que el resultado promedio del grupo control es menor al grupo experimental. ($P_1=13.8 > P_2= 13.6$) **Gráfico N° 9**

Con respecto a los resultados de la desviación estándar, existe un nivel de variabilidad similar en ambos grupos.

Tabla 10 Comparación de la medias para el resultado
Comprensión de Textos (Post-test)

Grupo	N	Media	Desviación Estándar
Experimental	20	13.8	4.86231
Control	20	13.6	4.46506

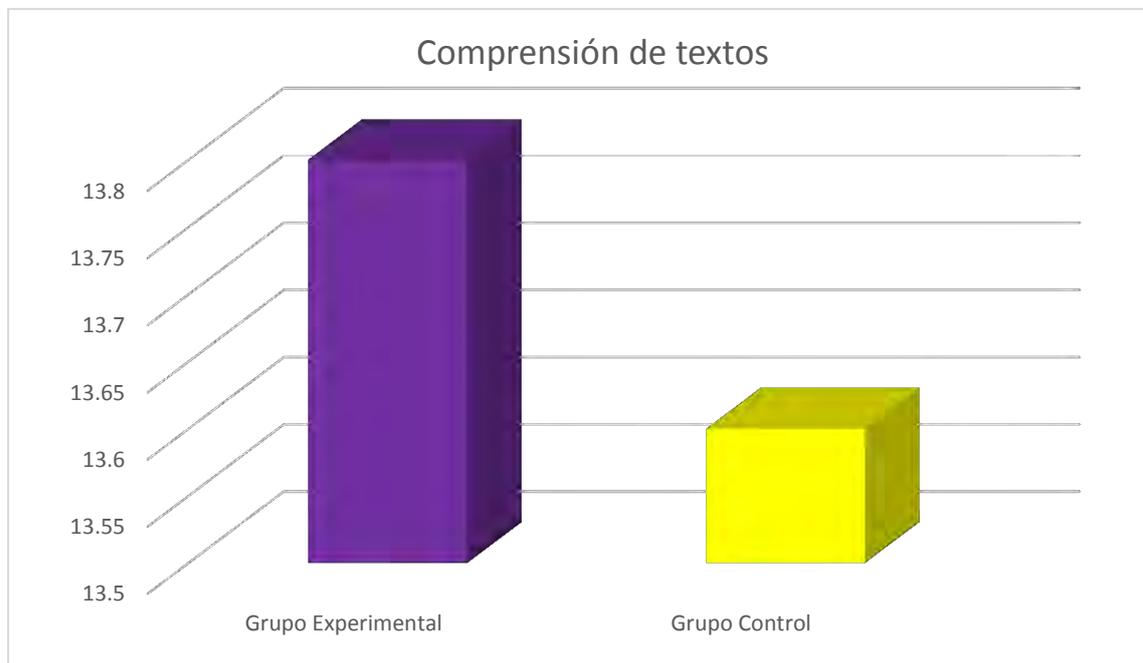


Gráfico N° 9 Comparación de los promedios de la sub-variable comprensión de textos.

d) Variable Producción de Textos:

En la sub-variable producción de textos, el grupo experimental obtuvo un resultado promedio de 13.6 y el grupo control de 15.97. Vemos de esta manera que el resultado promedio del grupo control es mayor al grupo experimental. ($P_1=13.6 < P_2= 15.97$) **Gráfico N° 10**

Con respecto a los resultados de la desviación estándar, no existe mayor diferencia entre los resultados de variabilidad.

Tabla 11 Comparación de la medias para el resultado Producción de Textos (Post-test)

Grupo	N	Media	Desviación Estándar
Experimental	20	14.50	3.63462
Control	20	15.97	3.25445

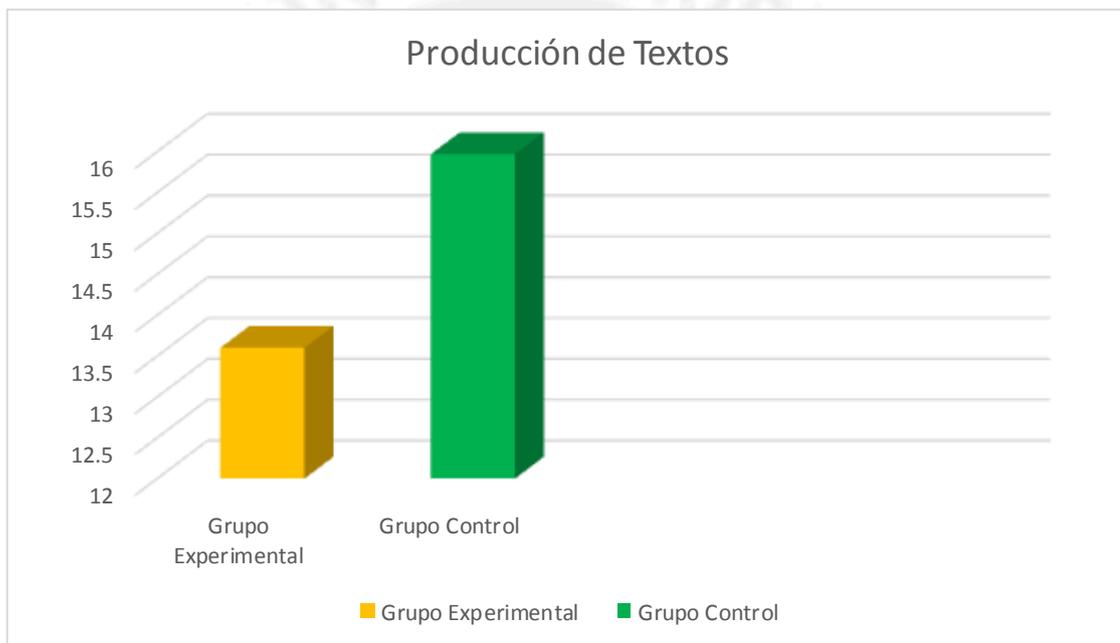


Gráfico N° 10 Comparación de los promedios de la sub-variable producción de textos.

3.2 Discusión de los resultados

En esta parte del presente trabajo de investigación procederemos a realizar la discusión de los resultados.

Las capacidades de comprensión y producción de textos se consideran importantes dentro de las capacidades para la adquisición de un idioma como segunda lengua.

Empezaremos por el concepto de comprensión de textos que para Ur (2002) es fundamental para que los alumnos puedan hacer frente a las actividades diarias de una manera eficiente, rápida, apropiada y hábilmente. En relación a los resultados obtenidos en nuestra investigación vemos que los alumnos del grupo experimental y de control obtuvieron un resultado menor en esta capacidad tanto en la prueba de pre-test como de post-test.

De este modo nos podemos dar cuenta que sin la comprensión de textos, la lectura se trataría solo de seguir las palabras de una página de izquierda a derecha. Por los resultados obtenidos por los alumnos de nuestra investigación tanto del grupo de control como experimental vemos que se encuentran todavía en proceso de aprendizaje, que tal como menciona Jones (2004) solo se logrará si los alumnos cuentan con los tres ingredientes indispensables que son la actitud, la habilidad y principalmente la práctica.

Por otro lado cabe mencionar que a pesar que los alumnos aún se encuentran en proceso de aprendizaje para una comprensión de textos exitosa el resultado obtenido por el grupo experimental en post-test se incrementó de una manera mínima luego de desarrollar actividades de comprensión lectora en

la plataforma “Educaplay” en comparación con el pre-test. En relación con los resultados del grupo de control los resultados disminuyeron en el post-test de una manera significativa.

Como segunda capacidad tenemos la producción de textos que nos es fácil de desarrollar pero puede ser divertida, gratificante, reflexiva y creativa si se utilizan los recursos necesarios y adecuadamente. Caswell y Mahler (2004) mencionan que es el vehículo para la comunicación y una habilidad obligatoria en todos los aspectos de la vida. Vemos de esta manera que en nuestra investigación los alumnos del grupo de experimental lograron un mejor resultado en el post-test luego de desarrollar actividades en relación a la producción de textos en la plataforma educativa “Educaplay”.

Las medias aritméticas en los resultados de la capacidad de producción de textos no presentaron una diferencia significativa en el post-test aplicado tanto a grupo experimental como de control en comparación con los resultados obtenidos en el pre-test, los cuales si presentaron una diferencia significativa a favor del grupo de control.

Para concluir podemos afirmar que los recursos tecnológicos en la educación son recursos actuales que el docente tiene a su disposición para mejorar la calidad educativa. Aquí podemos mencionar a Ramírez y Burgos (2011) quienes consideran que las tecnologías de la información y de la comunicación y los docentes son agentes del cambio educativo, teniendo en cuenta que las innovaciones dentro del aula son necesarias. Teniendo en cuenta esta afirmación y los resultados obtenidos en el pre-test y post-test a nivel global los grupos de control y experimental, vemos que el grupo experimental incrementó sus resultados en el post-test luego de trabajar diferentes actividades dentro de la plataforma “Educaplay” comparándolo con

los resultados del grupo de control, los cuales disminuyeron luego de seguir trabajando con métodos tradicionales para la adquisición de nuevos conocimientos.

CONCLUSIONES

- El uso de la plataforma “Educaplay” en el curso de inglés ha sido innovadora y motivadora para los alumnos del grupo experimental, ya que despertó su interés por la diversidad de actividades y por la facilidad de acceso a la misma, lo que permitió que los alumnos lograran interactuar con la plataforma con satisfacción. Cabe mencionar que algunos de los problemas que tuvieron se relacionaron con factores técnicos del centro educativo.
- El nivel del rendimiento académico promedio de los alumnos del grupo experimental fue menor del grupo control antes y después de trabajar con la plataforma.
- Los resultados del post-test demuestran que el uso de la plataforma “Educaplay” ayudó en un porcentaje mínimo el rendimiento académico del grupo experimental.
- Los resultados obtenidos con referencia a la influencia del uso de la plataforma para desarrollar la capacidad de comprensión de textos, vemos que el porcentaje de influencia fue mínimo, y teniendo un mayor porcentaje de variabilidad en el post-test en esta capacidad.

- Los resultados obtenidos con referencia a la influencia del uso de la plataforma para desarrollar la capacidad de producción de textos, vemos que el porcentaje de influencia fue mínimo, pero teniendo un menor porcentaje de variabilidad en el pos-test en esta capacidad.
- Para los docentes del área y del nivel, vemos que les fue accesible ingresar y trabajar diferentes actividades en la plataforma. Sin embargo, uno de los inconvenientes es la falta de conocimiento sobre la variedad de recurso que existe en la web.



RECOMENDACIONES

Para los investigadores:

- Que la plataforma sea aplicada a otros contextos como instituciones privadas y públicas de manera que podamos corroborar su utilidad para el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del área de inglés.
- Que la plataforma sea aplicada en otras áreas de estudios tales como comunicación, historia, religión, etc. de manera que podamos verificar que las actividades que se pueden realizar en la plataforma motivan al alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Que los investigadores a partir de la presente investigación tomen mayor interés e iniciativa en el uso de recursos tecnológicos (software educativo, plataformas, etc.) para que esta información enriquezca la metodología en la enseñanza en los diferentes niveles del área de inglés, así como también en otras áreas y lograr un aprendizaje significativo en el alumno.

Para los docentes:

- Que los docentes verifiquen que las actividades estén bien diseñadas, con indicaciones claras para que el alumno pueda tener facilidad para desarrollarlas y se sienta motivado a continuar trabajando.

- Que los docentes incluyan a la plataforma educativa como una herramienta utilidad para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje pero no como una herramienta indispensable.
- Que los docentes reciban capacitaciones referentes a uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) periódicamente. Se propone que previamente al uso de las tecnologías en el aula se dé un tiempo de práctica para evaluar los pros y los contras que puedan existir.



Referencias bibliográficas:

- Álvarez, I. (2005). *Como hacer una tesis en Bachillerato*. Caracas: Editorial CECSA
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación.
- Carretero, A. (2005). *Las TICS en el aula de inglés: un proyecto de trabajo*.
Recuperado de:
http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=8656
- Castells, M. (2001). *La era de la información*. Romero de Terreros: Siglo XXI Editores S.A.
- Caswell, R. y Mahler, B. (2004). *Strategies for teaching writing*. Alexandria: ASCD Publication
- Centro de Investigación y Documentación Educativa – CIDE (2003). *La integración de las nuevas tecnologías en los centros*.
- Choque R. (2010) *Nuevas competencias tecnológicas en información y comunicación*. Lima: Publimagen ABC
- Cohen, L., Manion, L., Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. New York: Roudledge.
- Diccionario de Informática.
Recuperado de: <http://www.alegsa.com.ar/Diccionario/diccionario.php>
- Dudeney, G. y Hockly, N. (2007). *How to teach English with technology*. Gandía: Pearson – Longman
- Fernández, C. y Delavaut, M. (2008). *Educación y tecnología – Un binomio*

excepcional. Buenos Aires: Grupo Editor K

Francés, A. (2006). *Estrategias y planes para las empresas con el cuadro de mando integral*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación S.A.

García, J. (2004) *Ambientes con recursos tecnológicos*. San José: EUNED-Editorial Universidad Estatal a Distancia

García, J. y Ramírez C. (2012). *Shifting from teaching to learning: Experiencia en la asignatura management accounting I*. (Trabajo de investigación, Universidad Pablo de Olavide de Sevilla). Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3947076>

Gay, A. (2012) *La Educación Tecnológica*. Córdoba: Editorial Brujas

Gilbert, M. Y Katz, J. (2003) *Building an information society: a Latin American and Caribbean Perspective*. Santiago: CEPAL

Gómez, M. (2009). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Córdoba: Editorial Brujas

Gonzales, V. (2001). *Estrategias de Enseñanza y aprendizaje*. México D.F.: Editorial Pax México.

Gross, B. (2000). *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Barcelona: Gedisa/Ediuoc

Gutiérrez García, A. (2008). Estudio de campo sobre la integración eficaz de las tecnologías en las escuelas. Propuesta de optimización implementada a través del Modelo de Aula Digital Interactiva Multiplataforma y de la Guía de Optimización TIC. (Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid).

Recuperado de: http://digitool-uam.greendata.es:1801/view/action/singleViewer.do?dvs=1378095579356~893&locale=es_ES&VIEWER_URL=/view/action/singleViewer.do?&DELIVERY_RULE_ID=4&frameId=1&usePid1=true&usePid2=true©RIGHTS_DISPLAY_FILE=copyrightsTESIS

- Harmer, J. (2001). *The practice of English language Teaching*. Harlow. Pearson
- Harmer, J. (2009). *How to teach English*. Harlow: Pearson Education Limited
- Hernández, R., Fernandez, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill Interamericana
- Januszewski, A., Molenda, M. (2008) *Educational Technology: A definition with commentary*. California: Lawrence Erlbaum Associates
- Jara Kudin, N. (2012). *Influencia del software educativo 'Fisher Price: Little People Discovery Airport' en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College.* (Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). Recuperado de: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4540/JARA_KUDIN_NATALIE_INFLUENCIA_SOFTWARE.pdf?sequence=1
- Jones, D. (2004). *Painless Reading Comprehehsion*. New York: Barron's Educational Series, INC.
- Juanes, B. y Blanco, J. (2001). *El gato de Alicia-Modelos de calidad en la administración pública*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos S.A.
- Junta de Andalucía-Departamento de Inglés (SF). *La importancia de conocer el idioma inglés*. Recuperado de: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~14700596/departamentos/need_ing.htm
- Leinonen, T. (2005). *Evolución de las TIC en educación*. Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/mendoza_l_p/capitulo1.pdf
- López, A., Matesanz, M. (2009). *Las plataformas de aprendizaje: del mito a la realidad*. Madrid: Biblioteca Nueva

- López, H., Samper, J., y Hernández, C. (2003). *Producción y comprensión de textos*. Coruña: Netbiblo
- Mc Namara, D. (2007). *Reading Comprehension Strategies*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, INC. Publishers
- Majó, J, Marqués, P. (2002). La revolución educativa en la era del internet. Barcelona: CISSPRAXIS. Recuperado de: <http://www.peremarques.net/libros/revoledu.htm>
- Marqués, P. (2005). *Educación y Tecnología: uso pedagógico de las herramientas y ejemplos de buenas prácticas*. Madrid: Congreso EDUCARED
- Martínez, I., Suñe, F. (2011) *La escuela 2.0 en tus manos – Panorama, instrumentos y propuestas*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia
- Ministerio de Educación del Perú. Diseño Curricular Nacional – DCN (2009). Recuperado de: <http://ebr.minedu.gob.pe/pdfs/dcn2009final.pdf>
- Náves, T., Muñoz, C. (2000). *Usar las lenguas extranjeras para aprender y aprender a usar las lenguas extranjeras*. Recuperado de: http://archive.ecml.at/mtp2/clilmatrix/pdf/other_languages/3Esp.pdf
- Poole, B. (2003). *Docente del Siglo XXI*. Bogotá: McGRAW-HILL
- Ramírez, M., Burgos, J. (2011). *Transformando ambientes de aprendizaje en la educación básica con recursos educativos abiertos*. Monterrey: CIITE
- Rodríguez, D. & Valldeoriola, J. (2009). *Metodología de la Investigación*. Barcelona: Editorial Eureka Media.
- Rose, D., Meyer, A. (2002). *Teaching Every Student in a digital age: Universal Design for learning*. California: ASCD Editorial
- Sicchar, A. (2012). Utilización de un Software educativo como estrategia de

enseñanza de la comprensión lectora de niños de educación inicial.

Educared Recuperado de:
<http://encuentro.educared.org/perfiles/blogs/utilizaci-n-del-software-educativo-como-estrategia-de-ense-anza>

Silva, L. (2012, 14 de mayo). El colegio del Callao en el que ya no se usan cuadernos. *El Comercio*. Recuperado de:
<http://elcomercio.pe/lima/1414566/noticia-colegio-callao-que-ya-no-se-usan-cuadernos>

Squires, D. y Dougall, A. (2001). *Como elegir y utilizar un software educativo*. Madrid: Ediciones Morata

Steeter, J. (2011, 31 de Marzo). *Turkey: The importance of English*. British Council
Recuperado de: <http://blog.britishcouncil.org/2011/03/31/turkey-the-importance-of-english/>

Temprano, A. (2011). *Las Tic en la enseñanza bilingüe*. Sevilla: MAD Eduforma
UNESCO (2013). *Ict in Education*. Recuperado de:
<http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/browse/1/>

UNESCO (2002). *Information and communication technologies in teacher Education*. Recuperado de:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533e.pdf>

Ur, P. (2002). *A course in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press

Vieytes, R. (2004). *Metodología de la investigación, mercado y sociedad*. Buenos Aires: Editorial de las Ciencias.



ANEXOS

- Anexo 1: Matriz de Consistencia
- Anexo 2: Listas de cotejo
- Anexo 3: Cuestionario
- Anexo 4: Guía de entrevista
- Anexo 5: Pre-Test
- Anexo 6: Post-Test
- Anexo 7: Actividades Plataforma “Educaplay”



ESCUELA DE
POSGRADO
Maestría en Integración e Innovación
Educativa de las Tecnologías de la
Información y la Comunicación.

MATRIZ DE CONSISTENCIA INTERNA DE LA INVESTIGACIÓN

REGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN	PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLES	SUBVARIABLES	INDICADORES	PROPOSITOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS	FUENTE
¿El uso pedagógico de una plataforma educativa influye en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del área de inglés?	¿Cómo influye el uso pedagógico de la plataforma educativa "Educaplay" en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del área de inglés en alumnos de 1er. año de Secundaria de una institución educativa particular del Callao?	Explicar cómo influye el uso pedagógico de la plataforma educativa "Educaplay" en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del idioma inglés en alumnos de 1er. año de Secundaria de una institución educativa particular del Callao.	OBJ. ESPECÍFICO 1: Explicar si el uso pedagógico de la plataforma educativa "Educaplay" influye en el desarrollo de la capacidad de comprensión de textos del idioma inglés.	Variable 1 Plataforma educativa "Educaplay"	Subvariable 1 Actividades de la Plataforma educativa "Educaplay"	*Características *Uso Pedagógico	-Describir las habilidades y destrezas de los alumnos al utilizar la plataforma educativa "Educaplay" -Identificar el uso pedagógico de las actividades en la plataforma educativa "Educaplay" en el área de inglés. -Conocer saberes previos sobre el uso de recursos tecnológicos en el aula. -Conocer su apreciación sobre el uso pedagógico de la plataforma educativa "Educaplay"	Observación Entrevista	* Lista de cotejo	40 Alumnos del nivel A1 del área de inglés del 1er año de Secundaria de una I.E.P. del Callao Docentes del nivel A1 del área de inglés.

**Lista de cotejo para evaluar la comprensión y la producción de textos
utilizando la plataforma educativa “Educaplay”**

Datos Generales:

Grado:

Fecha:

Nivel:

N° de alumnos:

INSTRUCCIONES: A continuación se presentan los elementos de la observación que se realizará durante el desarrollo de las clases y a los resultados del post-test de los alumnos de primero de secundaria Nivel A1 que utilizan la plataforma educativa “Educaplay” para el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés.

Marque con una X SI cumple o NO con dichas habilidades. Utilice la columna de CANTIDAD DE ALUMNOS para indicar un aproximado de los alumnos que cumplen con la habilidad, y la columna OBSERVACIONES para brindar alguna explicación.

Comprensión de textos	Si	No	Cantidad de alumnos			Observaciones
			0-5	6-15	16 a +	
1. Comprenden lo que lee (se detienen y piensan)						
2. Releen (al no comprender el texto)						
3. Se detienen ante las palabras nuevas y consultan su significado.						
4. Son capaces de encontrar claves que le ayuden a responder las preguntas.						
5. Responden a preguntas referentes al texto.						
6. Completan oraciones con información de acuerdo con el texto leído.						

Producción de textos	Si	No	Cantidad de alumnos			Observaciones
			0-5	6-15	16 a +	
1. Utilizan el vocabulario y la gramática aprendida para completar textos adecuadamente.						
2. Ordenan oraciones de acuerdo a las reglas gramaticales.						
3. Selecciona la información específica para la redacción de textos.						
4. Redacta un texto descriptivo con cohesión y coherencia.						
5. Utilizan reglas gramaticales y ortográficas propias del texto que produce.						
6. Revisa el texto redactado teniendo en cuenta su adecuación y coherencia.						

Lista de cotejo para evaluar la comprensión y la producción de textos sin utilizar recursos tecnológicos

Datos Generales:

Grado:

Fecha:

Nivel:

N° de alumnos:

INSTRUCCIONES: A continuación se presentan los elementos de la observación que se realizará durante el desarrollo de las clases y a los resultados del post-test de los alumnos de primero de secundaria Nivel A1 que no utilizan recursos tecnológicos para el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés.

Marque con una X SI cumple o NO con dichas habilidades. Utilice la columna de CANTIDAD DE ALUMNOS para indicar un aproximado de los alumnos que cumplen con la habilidad, y la columna OBSERVACIONES para brindar alguna explicación.

Comprensión de textos	Si	No	Cantidad de alumnos			Observaciones
			0-5	6-15	16 a +	
1. Comprenden lo que lee (se detienen y piensan)						
2. Releen (al no comprender el texto)						
3. Se detienen ante las palabras nuevas y consultan su significado.						
4. Son capaces de encontrar claves que le ayuden a responder las preguntas.						
5. Responden a preguntas referentes al texto.						
6. Completan oraciones con información de acuerdo con el texto leído.						

Producción de textos	Si	No	Cantidad de alumnos			Observaciones
			0-5	6-15	16 a +	
1. Utilizan el vocabulario y la gramática aprendida para completar textos adecuadamente.						
2. Ordenan oraciones de acuerdo a las reglas gramaticales.						
3. Selecciona la información específica para la redacción de textos.						
4. Redacta un texto descriptivo con cohesión y coherencia.						
5. Utilizan reglas gramaticales y ortográficas propias del texto que produce.						
6. Revisa el texto redactado teniendo en cuenta su adecuación y coherencia.						

CUESTIONARIO

Queridos alumnos, este cuestionario tiene como objetivo obtener sus opiniones en el uso de la plataforma “Educaplay”.

Por favor, contestar a los siguientes ítems marcando con un aspa (X) en el lugar de la escala que mejor refleje su opinión.

DATOS GENERALES

1. Edad: _____
2. Género: Masculino () Femenino ()
3. Fecha: ___/___/2013

Ítems	Nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
PLATAFORMA EDUCATIVA “EDUCAPLAY”				
1. Fue fácil ingresar a la Plataforma educativa “Educaplay”				
2. Fue fácil ubicar tu grupo de trabajo en la Plataforma Educativa “Educaplay”				
3. Fue fácil interactuar con las diferentes actividades de la Plataforma Educativa “Educaplay”				
4. Te gustó trabajar con la Plataforma educativa “Educaplay” en el curso de inglés.				
COMPRESION DE TEXTOS Y PRODUCCION DE TEXTOS				
1. Las actividades “Cuestionarios tipo Test” te ayudaron a identificar información relevante al texto.				
2. Los “Videoquiz” te ayudaron a comprender la información con facilidad.				
3. Las actividades “completar textos” te ayudaron a comprender el texto y colocar la palabra correcta.				
4. Las actividades “sopa de letras” te ayudaron a practicar el nuevo vocabulario.				

5. Las actividades “crucigramas” te ayudaron a escribir las palabras correctamente.				
6. Las actividades “ordenar letras” te ayudaron a escribir las palabras correctamente.				
7. Las “Colecciones” te ayudaron a trabajar ordenadamente.				
8. Las definiciones y/o imágenes te ayudaron a reconocer la palabra o frase indicada.				
9. Las indicaciones para realizar las actividades fueron claras.				
10. El tiempo que te dieron para cada actividad fue adecuado.				

Comentarios y/o sugerencias:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Muchas Gracias por tu colaboración. ☺

Guía de Entrevista

Objetivo: Aplicaremos una entrevista a los docentes del área de inglés del 1er. año de Secundaria para conocer sus experiencias previas para el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos y el uso de las plataformas educativas en general y específicamente “Educaplay” en las clases.

A. Datos Generales:

1. Nombres y Apellidos: _____
2. Formación Universitaria: _____
3. Años que lleva ejerciendo en la docencia: _____ Edad: _____
4. Niveles educativos en los que imparte clases: _____
5. Número de horas de clase por semana: _____
6. La I.E. cuenta con una plataforma para docentes y alumnos
Si () No ()

B. Sobre conocimiento de recursos tecnológicos:

1. ¿Ha recibido formación sobre recursos tecnológicos?
2. ¿Qué recursos tecnológicos utiliza habitualmente (al menos una vez por semana) con familiares, amigos, alumnos o compañeros de trabajo?
Explicar
3. ¿Conoce que recursos tecnológicos se puede utilizar en clase?
(Mencionar en el caso que la respuesta sea afirmativa)
4. ¿Qué recursos específicos utiliza para el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos?
5. ¿Cuál de estos recursos utiliza en el aula? ¿Con qué frecuencia?
 - Proyecto Multimedia () Siempre () A veces () Nunca ()
 - DVD () Siempre () A veces () Nunca ()
 - Radiograbadora () Siempre () A veces () Nunca ()
 - Software educativo () Siempre () A veces () Nunca ()

- Recursos de Web (YouTube, juegos interactivos, etc.) ()
Siempre () A veces () Nunca ()

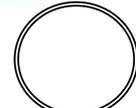
6. ¿Qué ventajas y desventajas encuentra en el uso de los recursos tecnológicos en el aula?

C. Sobre la plataforma educativa “Educaplay”

1. ¿Le fue fácil crear una cuenta en la plataforma? }
2. ¿Qué opinión tiene de las actividades que se pueden desarrollar en la plataforma?
3. ¿Le fue fácil crear actividades en la plataforma? ¿Las instrucciones fueron claras?
4. ¿Qué actividades creó? (Mencionar que habilidades puede desarrollar en clases con la actividad creada)
5. ¿Qué actividades influyen en el desarrollo de la comprensión de textos?
Explicar
6. ¿Qué actividades influyen en el desarrollo de la producción de textos?
Explicar
7. ¿Qué opinión tiene de trabajar en “grupos” en la plataforma?
8. ¿Qué opinión tiene de las “colecciones” dentro de la plataforma?
9. ¿Qué opinión tiene de las “estadísticas” para evaluar a los alumnos que realizan las actividades de la plataforma?
10. ¿Qué ventajas encuentra en utilizar la plataforma educativa “Educaplay” con sus alumnos?
11. ¿Qué desventajas encuentra en utilizar la plataforma educativa “Educaplay” con sus alumnos?
12. ¿Le gustaría realizar un curso online para aprovechar al máximo la plataforma? ¿Por qué?

Gracias por su colaboración

ENGLISH PRE-TEST



SCORE

NAME: _____

DATE: / / 2013

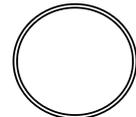
LEVEL: SECONDARY

GRADE: 1st. grade – A1

TEACHER: _____

Reading Comprehension

- **Analyze** the text, answer some questions as some activities.



SCORE

A. Read the texts about what people around the world eat to celebrate something special.

Food around the world

- **New Year**



In Russia there is lots of food on the table so the next year will be happy and plentiful. At 11:59 people open champagne and wait for the clock to strike twelve. Then they make a toast for the New Year. They wish everybody good luck and happiness.

In Spain people eat twelve grapes – one with each chime of the clock at midnight. This brings good luck for the next twelve months. But it is difficult to eat twelve grapes in twelve seconds, so people usually have a mouth full of grapes at the end!

- **Birthdays**

The birthday party started in Europe in the Middle Ages. People were afraid of ghosts and bad spirits on their birthdays. Friends and family came to visit you with presents to stop them.

In Mexico people fill a paper animal with sweets. Children close their eyes and hit the animal until the sweets fall out. Then everybody eats the sweets.



B. Answer the following questions (10 points)

1. What do people do in Russia at 11:59?
_____.
2. Why do people in Spain usually have a mouth full of grapes?
_____.
3. If you eat twelve grapes at midnight. Do you have good luck the next twelve months?
_____.
4. Where do birthday's parties start?
_____.
5. Do Mexicans fill paper animals with toys?
_____.

C. Write true or false (6 Points)

1. Birthday's parties started in the Middle Ages. _____
2. Russians make a toast for Christmas. _____
3. It's easy to eat twelve grapes in twelve seconds. _____
4. Friends and family came to visit you with balloons. _____
5. Mexicans fill a paper animal with sweets. _____
6. Mexican children close their eyes to hit the paper animal. _____

D. Match the pair (4 points)

- | | | |
|--------------|-------|---------------------------------------|
| 1. In Russia | _____ | eat twelve grapes at midnight. |
| 2. In Spain | _____ | everybody eats sweets. |
| 3. In Europe | _____ | serve lots of food on the tables. |
| 4. In Mexico | _____ | were afraid of ghost and bad spirits. |

D. Write 5 questions to interview a classmate about his/her eating habits.

Use How much..? and How many ..? And the pictures. (5 points)

- How much water do you drink a day?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



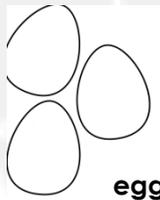
candies



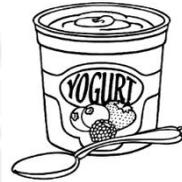
orange juice



apples



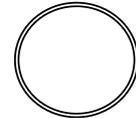
eggs



yogurt

Good Luck!

ENGLISH POST-TEST



SCORE

NAME: _____

DATE: 18/11/ 2013

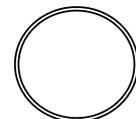
LEVEL: SECONDARY

GRADE: 1st. grade – A1

TEACHER: _____

Reading Comprehension

- **Analyze** the text, answer some questions as some activities.



SCORE

A. Read the text carefully

SANTA'S CHRISTMAS



It was a beautiful December day with clear blue skies and snow covered treetops, Christmas was in the air! But in Santa house, all was quiet. The usual hustle and bustle of preparing Christmas presents was gone, for Santa has fallen ill. "Oh, dear, what will children said when day don't receive presents this year?, Santa wondered sadly when he lay on his bed.

Suddenly, he heard a noise outside. He looked out of the window and saw his four reindeer standing patiently as usual. But they seemed quite out of breath, as if they has just finished a long trip. And as Santa took a closer look, he couldn't believe what he saw.

For behind the reindeer was a long train of sleds, carrying little children in all sorts of colors.

One by one, they hopped out onto the snow and headed towards Santa's house. Soon came a knock on the door. Come in! Santa called out, for he was extremely curious. In came a little girl, hugging something soft in her arms. I heard that you were sick, Mr. Santa she began. So, I'm giving you my teddy bear to keep you company. Why thank you little Emma! Said Santa, for he knew every child by name.

Then entered a young boy with a red package in his arms. We knew that you were ill Papa Santa, he said. So my family knitted this sweater for you, to keep you warm in the winter days. Why, what a wonderful thought Paul!

And one by one the children come in through Santa's door, each with a special gift to wish Santa well.

There were cookies, pies, socks, mittens books jigsaw puzzles, and even a small Christmas tree!

B. Answer the following questions. (10 points)

1. What happened with Santa?

___ He was very tired. ___ He was ill. ___ He was happy.

2. How many reindeer were outside Santa's house?

___ Five reindeer. ___ Four reindeer. ___ Three reindeer.

3. What did Emma give to Santa?

___ A big ball. ___ A soft teddy bear. ___ A small doll.

4. What did Paul's family give to Papa Santa?

___ They gave a beautiful sweater. ___ They gave a nice scarf.
___ They gave a quilt.

5. Some of the presents were...

___ cake, lollipops, and a big cat.
___ cookies, books and even a Christmas tree.
___ socks, a dollhouse and a car

C. Write true or false (5 Points)

1. The snow covered the houses. _____
2. Santa lay on his bed. _____
3. Santa heard a noise outside his house. _____
4. A long train of sleds carrying animals. _____
5. The little girl gave Santa her doll. _____

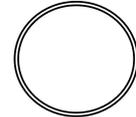
D. Complete the sentences (5 Points)

1. Santa saw his four _____ standing patiently as usual.
2. Emma gave Santa her _____.
3. The young boy entered with a red _____.

4. Paul's family knitted a _____ for Santa.
5. Each child gave Santa a _____ gift.

Text Production

- **Apply** new vocabulary and grammar structures to resolve some activities.
- **Write** sentences using present simple.



SCORE

A. Write in order the letters (5 Points)

1. u m m e s r _____



2. i n w e t r _____



3. r i n g i n a _____



4. i d n y w _____



5. u y n s n _____



B. Write the sentences in the correct order (4 Points)

wearing	Sandy	is	a	dress	pink
---------	-------	----	---	-------	------

_____.

pancakes	are	Joseph and Mike	eating	now
----------	-----	-----------------	--------	-----

_____.

watching	am	I	TV	morning	this
----------	----	---	----	---------	------

_____.

the	at	party	dancing	are	They
-----	----	-------	---------	-----	------

C. Match with the correct word (5 Points)

1. We celebrate the Independence day in _____
2. We celebrate Valentine's day in _____
3. January is the _____ month of the year.
4. March is the _____ month of the year.
5. _____ is the season when leaves and flowers appear.

first – July – third – Spring – February

D. Write 6 sentences in present simple. Use the prompts (6 Points)

The children They My sister My mother and I Charlie I	usually sometimes always seldom never	plays eats study read drink work walks buy	a big hamburger. the football. at the hospital. a cup of coffee. in the supermarket. in the park. a new computer. English and French
--	---	---	---

1. _____ .
2. _____ .
3. _____ .
4. _____ .
5. _____ .
6. _____ .

Good luck!

Actividades en la plataforma educativa “Educaplay”

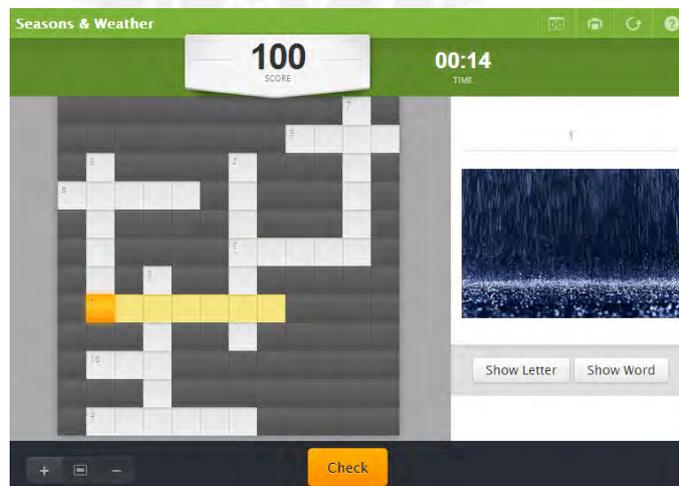
1. Videoquiz

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1136007/santa_s_christmas_.htm



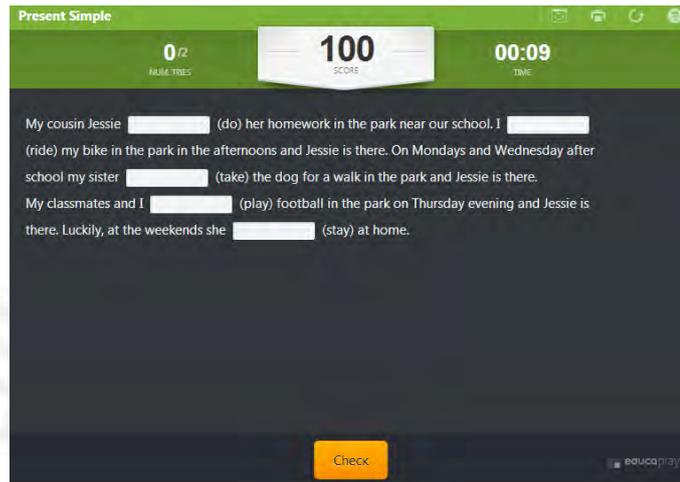
2. Crucigrama

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1103755/seasons_weather_.htm



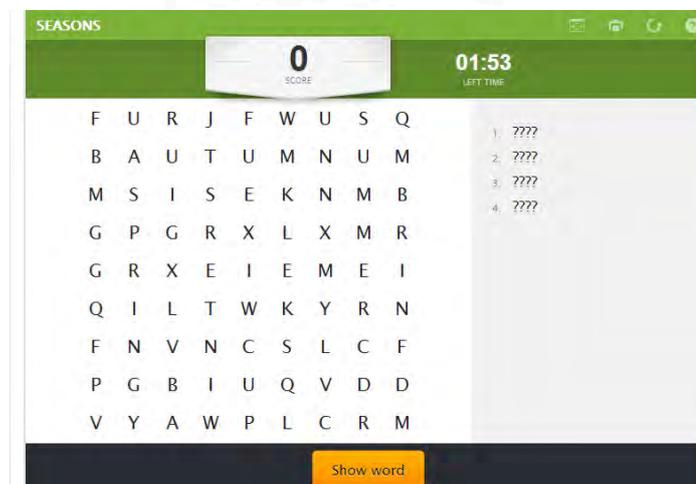
3. Completar

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1113633/present-simple_.htm



4. Sopa

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1100837/seasons_.htm



5. Presentaciones

<http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1116782/present progressive .htm>



6. Ordenar Palabras

<http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1113163/present progressive sentence 2.htm>

