

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**  
**SECUNDARIA**



**SOFTWARE SCRATCH Y LA COMPRENSIÓN AUDITIVA**  
**DEL INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE**  
**LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DANIEL**  
**ALCIDES CARRIÓN – PASCO – 2018**

## **TESIS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE**  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: LENGUAS EXTRANJERAS INGLÉS – FRANCÉS**

***Presentado por:***

Bach. CRISTOBAL VALENTIN, Lida Blanca.

Bach. GUILLERMO MAMANI, Yajaira Ayllen.

**Asesora: Mg. GOICOCHEA EURIBE, Nélica Flor.**

**PASCO PERÚ 2018**

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA



SOFTWARE SCRATCH Y LA COMPRENSIÓN AUDITIVA DEL INGLÉS  
EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DANIEL ALCIDES CARRIÓN – PASCO –  
2018

*Presentado por:*

Bach. CRISTOBAL VALENTIN, Lida Blanca.  
Bach. GUILLERMO MAMANI, Yajaira Ayllen.

**SUSTENTADO Y APROBADO ANTE LA COMISIÓN DE JURADOS**

---

Mg. FIGUEROA MEJIA, Oscar A.  
PRESIDENTE

---

Mg. NINAHUANCA MARTINEZ, Emma C.  
MIEMBRO

---

Mg. BERROSPI FELICIANO, Jorge  
MIEMBRO

---

Mg. NAVARRO PORRAS, Ana María  
ACCESITARIO

A Dios, por permitirnos culminar esta importante etapa de formación en nuestra vida profesional.

A nuestros padres por estar siempre a nuestro lado, por su ayuda y constante cooperación en nuestros estudios.

## ÍNDICE

Pág.

DEDICATORIA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

### CAPITULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. IDENTIFICACIÓN Y DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA	09
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.3. OBJETIVOS	11
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	12

### CAPITULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO	14
2.2. BASES TEÓRICO – CIENTIFICAS	30
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	72

### CAPITULO III

#### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	74
3.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	74
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	75
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	75

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	76
3.6. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS	77
3.7. SISTEMA DE HIPOTESIS	82
3.8. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	83

## **CAPITULO IV**

### **PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

4.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	84
4.2. COMPROBACION DE HIPOTESIS	91
4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	97

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

## **INTRODUCCIÓN**

*SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO EVALUADOR.*

*Presentamos la presente tesis intitulada “SOFTWARE SCRATCH Y LA COMPRENSIÓN AUDITIVA DEL INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DANIEL ALCIDES CARRIÓN – PASCO – 2018”*

En el área de inglés, los alumnos del tercer grado del nivel secundario deben mejorar sus habilidades en las competencias del inglés una de ellas la comprensión auditiva del inglés sobre temas de estudios, lo que les ayuda a reorganizar entender y descubrir nuevas maneras de comportamiento y nuevos conceptos de información.

El Software Scratch constituye un software educativo de información y conocimientos útiles para el aprendizaje en el área de inglés y puede ser utilizado por alumnos ya que su manejo es fácil de aprender. Este software scratch facilita el aprendizaje lo cual también potencia la comprensión de audios mediante la elaboración de materiales didácticos interactivos que pueden ser usados por los alumnos y docentes.

La presente investigación se realizó con los alumnos de la Institución Educativa Emblemática “Daniel Alcides Carrión” del tercer grado del nivel secundario, Pasco, 2018.

En esta perspectiva desarrollamos el presente trabajo teniendo en cuenta la estructura establecida por el Instituto de Investigación de nuestra Facultad la cual se presenta con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Secundaria, Especialidad de Lenguas Extranjeras: Inglés – Francés.

El informe presenta la siguiente estructura:

Capítulo I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, en el cual se identifica, analiza el problema y fundamenta el porqué de la investigación, en la cual tratamos de encontrar posibles soluciones, para la cual es indispensable determinar los objetivos que se requieren lograr para así poder conocer la viabilidad de la investigación.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO, se considera las investigaciones relacionadas a la nuestra, de esta manera se encontraron temas desarrollados que tienen semejanza; como también las bases teórico - científicas, asimismo se determina el sistema de hipótesis y variables.

Capítulo III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, se establece el tipo y nivel de investigación, los métodos empleados durante la investigación, el diseño, la población y muestra de estudio para la recolección de datos, empleando las técnicas e instrumentos requeridos.

Capítulo IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS, en el cual realizamos el procedimiento digital estadístico e interpretación de los datos, presentando los resultados mediante tablas y gráficos estadísticos, para comprobar la hipótesis planteada en la investigación, y

finalmente establecer las conclusiones y las recomendaciones correspondientes de la investigación.

Los Autores.



## ***CAPITULO I***

### ***PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA***

#### **1.1 IDENTIFICACIÓN Y DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA**

La comprensión auditiva que ha sido muy estudiada en la enseñanza de lenguas Extranjeras es una de las problemáticas que más se ha investigado por docentes e investigadores en el ámbito educacional.

En la revisión bibliográfica realizada y en las investigaciones que abordan este problema, no se ha tenido en cuenta ni se ha reparado en la comprensión auditiva que ha sido muy estudiada y trabajada en la enseñanza de lenguas extranjeras, que contribuye en la efectividad del aprendizaje de la lengua y en el desarrollo de la comprensión oral y escrita. Con este trabajo se pretende hacer algunas consideraciones de la habilidad auditiva tan importante y su utilización en la enseñanza actual. Tal es el sentido del concepto de

comprensión: "comprender una mente ajena y comprenderse a sí mismo en el interior de esa capacidad" (García Carrasco, 1999).

Somos conscientes de que la mayoría de nuestros alumnos son hoy parte de los llamados "nativos digitales" pero sabemos también que se están llevando a cabo acciones de integración encaminadas a acabar con la brecha digital que aún vivimos.

Por esta razón, se debe analizar la posibilidad de una educación cooperativa-colaborativa a través del uso de herramientas de las Tics y medir su grado de repercusión en la formación académica de los alumnos en la Educación Básica Regular. Software Scratch es una herramienta informática para la creación de recursos educativos de forma gratuita y sencilla en línea que permite programar vídeos, música e imágenes, etc.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema General**

- ¿Cómo influye el Software scratch en la mejora de la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es el nivel de comprensión auditiva del inglés antes de la aplicación del Software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018?

- ¿Cuál es el nivel de la comprensión auditiva después de la aplicación del Software Scratch en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018?
- ¿Cuál es la relación de la aplicación del software Scratch en el nivel de la comprensión auditiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018?

### **1.3. FORMULACION DE OBJETIVOS**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la influencia del Software Scratch en la mejora de la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.

#### **1.3.2. Objetivo Específicos**

- a) Determinar el nivel de comprensión auditiva del inglés antes de la aplicación del Software Scratch en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.
- b) Establecer el nivel de comprensión auditiva después de la aplicación del Software Scratch en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.

- c) Establecer cuál es la relación de la aplicación del software Scratch en el nivel de la comprensión auditiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.

#### **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

La Comprensión es muy importante en toda circunstancia de la vida, y se presenta en el uso de todo idioma, y para que haya una comprensión efectiva es preciso contar con ciertas herramientas indispensables, como es tener la capacidad de poder comprender y expresarse tanto en forma oral o escrita con la ayuda de los software ya que es una herramienta enriquecedora.

En ese sentido, la presente investigación servirá para conocer en qué medida el software “Scratch” favorece o impacta la comprensión auditiva del inglés en los alumnos de educación secundaria. De este modo, los maestros que pretendan adelantar procesos de incorporación de tecnología educativa y potenciar las habilidades del inglés en los alumnos del nivel educativo mencionado y, por ende, tratar de mejorar el desempeño de los alumnos, es posible favorecer y mejorar la comprensión auditiva del inglés incorporando el uso de tecnología como el entorno de software “Scratch”.

Por lo tanto, la tecnología educativa, en general son instrumentos cada vez más indispensables en los centros educativos ya que estos recursos abren para la docencia nuevas

posibilidades para la enseñanza del inglés como, por ejemplo, el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y nuevos canales de comunicación, creación de recursos y la utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje y la evaluación (Palomo *et al*, 2005) cita a (Cabero, 2006).

De esta manera, también se conocerá en mayor medida el comportamiento y relación de dos variables: a) Software scratch y b) comprensión auditiva.

Así con la realización de la presente investigación, los beneficiados con los potenciales serán principalmente docentes de educación y los alumnos, ya que en general la tecnología educativa ejerce un alto poder de motivación, entre otras cosas, porque los persuade hacia el aprendizaje y aumenta su atención e interés por las actividades académicas.

En síntesis, la presente investigación resulta conveniente porque hay escasos estudios similares y éste aportaría información útil para el análisis de los efectos que causa la mencionada herramienta en la comprensión auditiva, pues la utilización de la tecnología en la educación debe estar soportada en principios pedagógicos claros, los maestros necesitan formación pedagógica para emplear con eficiencia las tecnologías.

## ***CAPITULO II***

### ***MARCO TEÓRICO***

#### **2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO**

##### **2.1.1 Antecedentes Internacionales:**

De acuerdo con la revisión realizada existen las siguientes investigaciones:

**García Fernández (2009):** “Empleo para el desarrollo de la comprensión auditiva en la enseñanza del idioma Inglés teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje Cubano”. El objetivo de este artículo es llevar a los lectores algunos elementos teóricos básicos para el desarrollo de la comprensión auditiva con el empleo de las tics teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje. La enseñanza de idiomas ha sido una de las más beneficiadas con la introducción de las Tics en la enseñanza, esencialmente para desarrollar la comprensión auditiva.

Ya se cuenta con centros de autoaprendizaje de idiomas en los que los usuarios explotan con eficiencia las tecnologías en función del aprendizaje.

La metodología de este estudio longitudinal sigue el diseño de prueba inicial, prueba inmediata y prueba retrasada. García Fernández (2009) cita a Brown (1988) dijo que, para determinar cómo afecta la experiencia a la que se han sometido los sujetos a la variable dependiente escogida: El uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Tics) en todas las esferas de la vida es creciente y la educación no está exenta de ello. Para el proceso de enseñanza- aprendizaje la introducción de estas tecnologías representa un gran paso de avance siempre que se usen adecuadamente.

El impacto que ejercen estas innovaciones tecnológicas en la enseñanza de lenguas, hace que se requiera de la formación de sujetos capaces de aprender de forma independiente y aprovechar las potencialidades comunicativas que permiten las Tics.

La conclusión de este estudio es que debemos llevar al aula ejercicios que desarrollen en los estudiantes los estilos de aprendizaje, para ayudar así a una mejor apropiación de todos los contenidos por parte del sujeto que aprende. El empleo adecuado de las TIC favorece enormemente las posibilidades de desarrollo y aprendizaje de los educandos. Para desarrollar adecuadamente la comprensión auditiva es necesario desarrollar los estilos de

aprendizaje de los estuantes y apoyarse en el empleo adecuado de las tics.

**Ávila Molero (2015):**“Mejora de la comprensión auditiva del inglés como segunda lengua mediante material audiovisual subtulado, Sevilla - España”.

Realizó el estudio con el objetivo de la mejora de la comprensión auditiva observada en países de tendencia reveladora y perfectamente aplicable a nivel individual, si no estatal o institucional, para el aprendizaje del inglés como segunda lengua. No obstante, a pesar de que se han realizado diversos estudios respecto al empleo de material que da forma a la presente investigación y su objetivo principal:

1. La correlación entre el nivel de los aprendientes y el tipo de subtítulos que se deben utilizar para mejorar la comprensión auditiva, puesto que son relativamente pocas las investigaciones que han estudiado este tema específico (menos aún, las que han estudiado el par de lenguas inglés/español, como se adelantaba en el estado de la cuestión) y, en cualquier caso, los resultados obtenidos deben ser replicados.
2. La verificación de si el hecho de que un tipo de subtítulos sea más beneficioso que otro para la adquisición según el nivel del aprendiente afecta en algún sentido a la inclusión de este método como actividad de extensión, con el objetivo de mejorar la comprensión auditiva de forma autónoma.



3. La puesta en común de estos puntos motiva que el objetivo principal de esta investigación sea el siguiente: Conocer cuál de los dos procedimientos que se van a comparar mejora más la capacidad de comprensión auditiva de aprendientes adultos de nivel intermedio (B1-B2, según el Marco Común Europeo de Referencia), a saber: material audiovisual con subtítulos estándar (audio en inglés y subtítulos en español) o con subtítulos bimodales (audio en inglés y subtítulos en inglés).

El tipo de investigación elegida es un estudio de casos longitudinal, es decir, el estudio de la evolución de la capacidad de comprensión auditiva del inglés por parte de un número limitado de aprendientes de forma individual a lo largo de un periodo de tiempo amplio (57 horas de exposición). Este tipo de investigación se considera útil y tiene en cuenta las diferencias individuales.

Por eso, el estudio es más cualitativo que cuantitativo: “research that is based on descriptive data that does not make (regular) use of statistical procedures” Ávila Molero (2015) cita a Mackey y Gass, (2005): 162. No obstante, adicionalmente se compararán los avances entre los grupos de individuos objeto del estudio (grupo que utilice subtítulos en inglés y grupo que utilice subtítulos en español, franjas de edad y género de los sujetos) de manera cuasi experimental.

La metodología de este estudio longitudinal sigue el diseño de prueba inicial, prueba inmediata y prueba retrasada (Brown,

1988) para determinar cómo afecta la experiencia a la que se han sometido los sujetos a la variable dependiente escogida: “a variable is essentially what we can observe or quantify of the human características or habilities involved, where as a constructo is the actual ability that it represents in human beings” (Ávila Molero (2015) cita a Brown, 1988: 8).

Para extraer conclusiones a partir de un estudio en el campo de la adquisición de segundas lenguas como el que nos ocupa es necesaria una dosis de prevención (Ávila Molero (2015) cita a Ellis, 1997; Larsen-Freeman y Long, 1991). Según investigaciones se llega a la conclusión que los aprendientes, cuando se enfrentan a esta actividad de comprensión audiovisual, aplican estrategias lo cual incluyen las más tradicionales, que habitualmente se ponen en funcionamiento en actividades de comprensión auditiva, y otras adaptadas al ámbito audiovisual. Las estrategias más empleadas son: utilizar las palabras que se comprenden para deducir el significado de las que no se comprenden; utilizar las imágenes para comprender lo que está ocurriendo; utilizar la experiencia y conocimiento acumulados para ayudarse a comprender; y utilizar la idea general para deducir el significado de palabras que no se comprenden. Reconocer y aplicar estrategias es esencial en este tipo de actividades (Ávila Molero (2015) cita a Vandergrift *et al.*, 2006).

**Díaz, L. (2011):** “El aprendizaje del inglés y el uso de tecnologías: percepciones de estudiantes y profesores de inglés del nivel secundario Chileno”, realizó el estudio con el objetivo de identificar las percepciones de profesores y estudiantes de nivel secundario sobre el aporte de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

La metodología de investigación es de carácter cualitativo, modalidad estudio de caso. El estudio intenta “describir la experiencia subjetiva de los sujetos en estudio” (Díaz, L. (2011): cita a Rodríguez, Gil, & García, 1996, p. 40), vale decir, en la investigación se accede al mundo personal de los profesores y estudiantes: descubrir, analizar e interpretar las percepciones y las visiones que tienen los sujetos en cuanto al tema del uso y valor pedagógico de las intervenciones tecnológicas en el aula representadas por las TIC. La principal técnica de recogida de información ha sido una entrevista semi-estructurada a quince docentes pertenecientes a Anglolab1 Concepción y a quince estudiantes de tercer año medio de Liceos técnico – profesionales

La conclusión a que el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas está constituido por dos grandes actores: profesores y estudiantes, los cuales se benefician y se nutren el uno al otro con sus experiencias. Con la finalidad de identificar las percepciones que estos dos agentes poseen sobre el uso de la tecnología en el proceso didáctico, se deben tomar en consideración factores como

el rol que cumple el estudiante, los estilos de aprendizaje, el apoyo al aprendizaje y los beneficios del recurso, el rol del profesor, el enfoque de enseñanza, el uso y acceso al idioma a través de los medios tecnológicos y el efecto de los medios tecnológicos sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera.

En la presente investigación fue posible descubrir que los roles que desempeñan los estudiantes en el proceso de aprendizaje del inglés varían de acuerdo a las actividades. Los estudiantes reportan seguir las recomendaciones del profesor, adaptándose a los requerimientos de las actividades. Es posible establecer que varios de los estilos de aprendizaje son considerados, tanto estudiantes con estilos de aprendizaje concreto, con actividades que le permiten aprender mediante material visual, como estilos de aprendizajes analíticos que incentivan la resolución de problemas.

**Rico Yate (2011)** “Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos Colombia”, se propuso analizar cómo se desarrollan los atributos de innovación –la idea de lo nuevo, el fenómeno de cambio, la acción final y el proceso– cuando se fomentan competencias orales en el idioma inglés al usar REA en ambientes blended-learning (aprendizaje combinado con programas) en un grupo de quince estudiantes de formación tecnológica por medio de la innovación educativa basada en evidencia, así como reconocer las estrategias innovadoras para la

enseñanza del idioma inglés usando tecnología educativa como los REA. La población estuvo constituida por estudiantes de entre diecisiete y treinta y cinco años de un programa de nivel técnico profesional denominado Producción de Petróleo y Gas.

Estos estudiantes recibieron su formación para el trabajo en el centro de Industria y Servicios de meta, una sede del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) en la ciudad de Villavicencio, Meta. De esta población, tomamos una muestra de quince estudiantes, que fueron seleccionados de forma no aleatoria.

El muestreo fue de tipo no probabilístico, característico de las ciencias sociales y pertinentes a esta clase de investigación cualitativa.

La metodología fue siguiendo el paradigma cualitativo con el método de estudio de casos, el cual investiga un fenómeno contemporáneo en su contexto de la vida real, en especial cuando los límites entre el fenómeno y el contexto no son claramente evidentes (Rico Yate (2011) cita a Yin, 2003). La naturaleza del estudio aquí presentado fue de tipo simple; en este caso, la implementación de la plataforma SpeakApps (REA que usamos) para promover la interacción y producción oral en el idioma inglés en el nivel básico en un grupo de estudiantes de un curso de lengua extranjera. Nuestra metodología siguió las fases del diseño metodológico para este tipo de investigación: diseño del estudio de

caso; preparación de la recolección de datos; recolección de datos; análisis del estudio de caso; y elaboración del reporte.

El resultado de este estudio que se realizó tuvo lugar en un grupo de quince estudiantes de formación profesional de nivel tecnólogo de Producción de Petróleos del Centro de Industria y Servicios del Meta que tomó el programa de inglés en la modalidad b-learning. Para fomentar la interacción y producción oral del curso, los alumnos trabajaron con el recurso SpeakApps (<http://oer.speakapps.org/>), el cual es una plataforma en línea de uso libre y de contenido abierto que reúne las aplicaciones basadas en las TIC y pedagogías para practicar las habilidades orales en línea.

Este REA permitió que los alumnos trabajaran en línea la habilidad oral de forma sincrónica asincrónica. El uso de este recurso se enfocó en obtener un resultado de aprendizaje –del nivel básico de inglés de este programa– relacionado con la habilidad oral: comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.

.Los estudiantes tuvieron la oportunidad de practicar la habilidad oral del inglés. Un estudiante afirmó: “Esta página nos permite interactuar de forma activa en el idioma inglés, estando fuera del salón de clase, de una manera práctica y adecuada a nuestros horarios o tiempos libres”. Las actividades intencionadas con este REA se orientaron a la creación de ejercicios para fortalecer el

desarrollo oral del idioma con las herramientas blog, Video chat del recurso; esto favoreció el logro del resultado de aprendizaje oral del curso de inglés que se planeó desde el comienzo condicho recurso.

**Duro Novoa (2013)** “Uso del software educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, La Habana, Cuba ” , cuyo objetivo es que el intercambio sea más eficiente, incrementar la satisfacción, disminuir las frustración y en definitiva hacer más productivas las tareas que rodean al alumno permitiendo con este software evaluar las respuestas emitir sugerencias, reflexiones, niveles de ayuda cognoscitivas, desarrollar actividades de diversa complejidad y así posibilita la asimilación activa de los contenidos y motiva al alumno hacia un aprendizaje desarrollador y le confiere a la clase un carácter interdisciplinario.

Concluye que el software racionaliza el tiempo disponible para impartir, asimilar y consolidar el contenido, por lo que es una importante vía a utilizar por los maestros, asesores de laboratorio de Computación para favorecer el perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje. Es un soporte que contribuye a la motivación, la comprensión, la preparación y la fijación de conocimientos.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

**Osejo Fonseca (2009):** “Implementación del closed caption y/o Subtitulos para desarrollar la habilidad de comprensión auditiva en inglés como Lengua Extranjera en la Merced”

El objetivo del presente estudio fue Desarrollar y evaluar una propuesta pedagógica apoyada en el uso del CLOSED CAPTION para mejorar la comprensión auditiva de los estudiantes de Séptimo y Noveno Grado del Colegio San Bartolomé. La metodología de trabajo se basó en un diseño de investigación acción, dado que la validez de este tipo de investigaciones recae en la investigación y modificación de la práctica educativa para mejorarla de ser posible. De acuerdo **Osejo Fonseca (2009) cita a Jones, Sterling)** la investigación acción es un enfoque de investigación diseñado para mejorar la práctica. Implica el centrarse en una pregunta, una preocupación o un área por mejorar; planear maneras de investigar la pregunta, reunir datos, y con base en ellos determinar la forma de mejorar.

La investigación tiene su enfoque en el actor (en este caso, el maestro), quien formula los planes de reconocimiento de la necesidad de perfeccionamiento o la mejora de la enseñanza en el aula.

La presente investigación tiene como conclusión de una estrategia pedagógica para ayudar a los estudiantes de los grados Séptimo y Noveno del Colegio San Bartolomé, La Merced a mejorar su habilidad de listening en inglés como lengua extranjera.

En relación con la efectividad de la propuesta implementada para mejorar el nivel de comprensión auditiva de los estudiantes de Séptimo y Noveno grado del Colegio San Bartolomé. Dado que los



estudiantes con quienes se desarrollaron las actividades apoyadas del uso del Closed Caption en su mayoría manifestaron interés por la innovación y gusto por dichas actividades luego de su implementación, resulta interesante plantear la realización de un estudio con un tiempo de duración mayor para determinar si el desempeño de los estudiantes mejora proporcionalmente al tiempo al que están expuestos a la ejecución de actividades en las que se utilice el Closed Caption.

Los resultados se vieron en los estudiantes de noveno grado, en donde se encontraron los casos de mejoría de desempeño en la habilidad de Listening, la serie FRIENDS fue adecuada por sus contenidos y las actividades realizadas con el uso del Closed Caption como herramienta de apoyo en sus clases de inglés.

**Mercado Landers de Martell (2014):** “La Red Social Facebook como recurso educativo complementario al aprendizaje de las habilidades orales del inglés en estudiantes de quinto año de educación secundaria de una institución educativa pública de Lima metropolitana”. El objetivo es mejorar la enseñanza del inglés como lengua extranjera con influenciada de las innovaciones tecnológicas, las que permiten no sólo mejorar la práctica diaria en la tarea educativa sino que también permiten incluir autenticidad a las situaciones de aprendizaje y vincular el salón de clase tradicional con el mundo real complementándose mutuamente. Se

utilizó un enfoque mixto, cualitativamente en un nivel descriptivo y cuantitativamente en un nivel cuasi-experimental. Entre los principales resultados luego de la aplicación del cuestionario de antecedentes tecnológicos, se puede mencionar que las estudiantes ya tenían una cuenta personal en la red social Facebook.

### **2.1.3. Antecedentes Regionales y Locales:**

**Gora Chamorro (2014):** “Lectura y Audición comprensiva de textos Bilingüe (Inglés / Español) y Niveles de aprendizaje de los estudiantes de la Carrera de Idiomas Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Pasco – 2014”,

El objetivo general que se pretendió alcanzar con el estudio fue la de determinar el nivel de influencia de la lectura y audición comprensiva de textos bilingües (inglés /español) sobre los niveles de aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Idiomas. El lugar donde se llevó esta investigación fue en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Pasco- 2014. El muestreo fue de tipo no probabilístico, característico y pertinentes a esta clase de investigación cualitativa.

La metodología fue siguiendo el paradigma cualitativo con el método de estudio de casos en el nivel básico, el cual investiga un fenómeno contemporáneo en su contexto de la vida real, ya que estamos expuestos a la comprensión mediante la escucha dos habilidades importantes en la lengua extranjera.

El resultado fue que los estudiantes de idiomas de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión lograron alcanzar la comprensión auditiva de la lectura bilingüe (Inglés /Español) y también mediante este estudio los resultados fueron que mejoraron su nivel de aprendizaje.

**Hurtado Graza (2018).** “Aplicación de Macromedia Authorware en los procesos de Aprendizaje significativos para el diseño de Software Educativo en los alumnos del cuarto año “B” de la Institución Educativa Emblemática “Daniel A. Carrión”- Cerro de Pasco”, cuyo objetivo determinar la influencia de Macromedia AuthorWare en los aprendizajes significativos en el desarrollo de software educativo.

La presente investigación es de tipo básica en el nivel explicativo, porque se generaran conocimientos en los procesos de aprendizaje significativos para el diseño de software educativo en los alumnos del cuarto año “B” de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión.

Su metodología en el desarrollo de la investigación que ha empleado fue el método científico, y que esto va a orientar en todo el proceso operacional de la investigación, desde la determinación del problema hasta la obtención de las conclusiones. Se realizó el diseño cuasi experimental de dos grupos solo post test.

Se ha concluido y determinado la influencia del empleo del diseño de software educativo con el uso de authorware y su comprensión

de la misma en los alumnos del 4to “B” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco, al presentar diferencias en la puntuación de la calificación del grupo de control (12.05) frente al grupo experimental (13.59), los resultados fueron enriquecedores.

**Valentín Arias (2018):** “Aplicación de las Tic en el aula de Innovación Pedagógica y Desarrollo de capacidades en el Segundo grado de la I.E. N° 34047 Cesar vallejo, Yanacancha”

Con esta investigación lo cual se identifica y analiza el problema a dilucidar y fundamentar el porqué de la investigación, en la cual trataron de encontrar posibles soluciones, para la cual es indispensable determinar los objetivos que se requieren lograr para así poder conocer la viabilidad de la investigación. El objetivo fue desarrollar las capacidades mediante las Tics en el aula de los alumnos de la I.E. Cesar Vallejo, Yanacancha el muestreo fue no probabilístico La metodología fue experimental en el nivel básico en ello se ven los resultados de la aplicación de las tics, utilizando el método científico de la investigación en la cual mencionamos el uso, importancia e inclusión de la tecnología de la información y comunicación (TIC) en la educación (proceso de enseñanza - aprendizaje).

La conclusión de este estudio es que debemos llevar al aula ejercicios que desarrollen en los estudiantes capacidades en los aprendizajes, para ayudar así a una mejor apropiación de todos los

contenidos por parte del sujeto que aprende. El empleo adecuado de las TIC favorece enormemente las posibilidades de desarrollo y aprendizaje de los educandos. Para desarrollar adecuadamente las capacidades seguir desarrollando para ello es necesario la aplicación de las Tics.

**Rivera Trujillo (2018):** “La producción de textos en inglés y el desarrollo del pensamiento creativo en los alumnos de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega del Distrito de Pillao ”.

El objetivo de este estudio fue desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega del Distrito de Pillao, mediante la producción de textos en inglés ya que es una habilidad y capacidad del idioma extranjero. La metodología de este estudio fue cuasi experimental en el nivel básico, debido a que se tomó como muestra a la población de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega para realizar el pre test - post test del instrumento aplicado con dicha muestra.

Se llegó a la conclusión de que la producción de textos es considerada una importante habilidad en el área de Comunicación e Idioma Extranjero siendo: El texto es la unidad de sentido que constituye el punto de partida para los cursos de Lengua y producción de textos. De acuerdo con Antos (1982) los textos son modos de ordenamiento cognitivo. Pensamos y hablamos a través de textos, entendidos como una serie de proposiciones, por lo tanto los resultados que se obtuvieron fueron de esta investigación

fueron desarrollar el pensamiento crítico mediante la producción de textos en el idioma inglés.

## **2.2. BASES TEÓRICO – CIENTÍFICA**

### **2.2.1. Software Scratch:**

Software Scratch es un entorno de aprendizaje de programación, permite a los principiantes aprender a escribir de manera sintácticamente correcta.

**Sancho (2001)** define el software como un conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención a ser utilizados en contextos de la enseñanza y aprendizaje. Según el autor, Software Scratch es un grupo de programas con el fin de ser empleado en el aprendizaje con las características estructurales y funcionales sirven de apoyo en el proceso de enseñar, aprender y administrar. Así, el software scratch es la reunión de recursos informáticos delineados con la intención de ser usados en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje.

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

Entonces, se podría concluir que Scratch es un software porque tiene una variedad de programas para dar mayor eficiencia

en la educación. Y con la ayuda del software educativo el docente y el alumno interactúan de una forma más atractiva e interesante en la cual se capta la atención del alumno al momento de desarrollar sus temas de trabajo.

### **2.2.2. Definición del Software Scratch**

Software Scratch es un lenguaje de programación que proviene de la palabra: “Scratching” que en los lenguajes de programación, significa aquellos trozos de código que pueden ser reutilizados, fácilmente combinables y adaptados para nuevos usos. Software Scratch es una aplicación que podemos descargar a nuestro ordenador está disponible para varios sistemas operativos: Windows, como una aplicación web que podemos ejecutar desde nuestro navegador. Ortega (2007) define: “el software Scratch como al conjunto de aplicaciones (programas) diseñado con la finalidad específica de educar. El autor Ortega hace mención que el Software Scratch como diversas aplicaciones para ser utilizado en la educación.

### **2.2.3. Historia de Software Scratch**

Todo surge en la universidad de Massachusetts Instituto of Technology (MIT) creado por Mitchel Resnick quien se dirigió a un grupo de creadores el día 18 de mayo de 2007 la cual tiene un objetivo el ir mejorando e innovando que las personas puedan acceder de una manera más práctica, como objetos, identificados

y capaces de conectarse e intercambiar información, pero con una forma más dinámica y creativa.

Un investigador perteneciente a esta institución dijo lo siguiente: "Cuando la gente puede crear su propia tecnología es cuando se despierta la pasión". (Mitchel Resnick cita a Nael Gerhenfeld).

Entonces fue inventado con la finalidad de hacer la programación accesible a cualquiera. Cuando el investigador dijo que: "la tecnología despierta pasión" se refería que el hombre tiene la capacidad de dar origen a las tics y al tener frente a uno de los Software llamado Scratch despertando ese interés y creatividad con la cual se produce la pasión de la comprensión.

Cabe destacar que el origen del software Scratch surge de ideas de personas como Jean Piaget, Seymour Papert, y Mitchell Resnick y se fundamenta en base a ideas como la programación orientada a objetos, es decir un conjunto de objetos dentro de un mundo virtual que se comunican.

El psicólogo Jean Piaget en su teoría del constructivismo y pues el constructivismo que Piaget destaca que nosotros mismos construimos nuestro propio aprendizaje, el pensamiento de Piaget fue fuente de inspiración para Seymour Papert porque es considerado uno de los expertos en tecnología educativa y sobre cómo estas se pueden introducir en las aulas. Para aportar nuevos conocimientos de creatividad mediante este Software Scratch.



Seymour Papert, desarrolla un enfoque propio de las teorías de Piaget y habla del desarrollo de habilidades mediante la programación; su teoría va de la mano de construccionismo, uno de los lemas de Seymour: “se aprende para programar y se programa para aprender”.

En fin estos autores como Piaget y Seymour son los pioneros de los programas que ofrecieron recursos con distintas experiencias entonces es importante destacar que estos autores dieron orígenes a los programas incluido el Software Scratch.

#### **2.2.4. Características del Software Scratch:**

Las características más importantes del Software Scratch son las siguientes:

- Este Software está basado en bloques gráficos y la interfaz que tiene es muy sencilla e intuitiva. Tiene un entorno colaborativo mediante el cual se pueden compartir proyectos, scripts y personajes en la web.
- El trabajo en Software Scratch se realiza mediante la unión de bloques que pueden ser eventos, movimientos de gráficos y sonidos.
- Tiene un umbral alto de complejidad, determinado por la creatividad y el uso de la herramienta.
- Estimula el aprendizaje colaborativo.

Según lo planteado por Montellano (2007) la mayoría comparte las siguientes características que van de acorde con este software:

- Permite la interactividad con los alumnos, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido también facilita las representaciones animadas.
- Desarrolla habilidades a través de la ejercitación y repetición.
- Al emplear estas importantes características del software ,favorece la percepción concreta y asequible de los principales objetos y fenómenos que se estudian, ofreciendo información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, animación, video, fotografías, tablas, esquemas, mapas, así como una interacción que propicia la motivación del escolar.

### **2.2.5. Uso educativo del Software Scratch:**

Software Scratch es usado por alumnos, escolares, profesores y padres para crear animaciones de forma sencilla y servir hacia el más avanzado mundo de la programación. También puede usarse para un gran número de propósitos educativos constructivistas y de entretenimiento, como proyecto de ciencias o matemáticas, incluyendo simulación y visualización de experimentos, conferencias grabadas con presentaciones animadas, historias animadas de las ciencias sociales, arte interactivo, música. Se pueden ver los diferentes proyectos existentes en la web de Software Scratch, modificarlos e incluso probarlos sin llegar a guardar los cambios ya que no requiere ningún tipo de registro.

Software Scratch permite a los usuarios usar programación dirigida por eventos con múltiples objetos activos llamados sprites,

es decir bloques de programación. Estos pueden pintarse como gráficos vectoriales o mapa de bits, desde la propia web de Software Scratch usando un simple editor que es parte del proyecto, o pueden también importarse desde fuentes externas incluyendo la visualización.

Desde 2013, Software Scratch 2 está disponible en línea y como aplicación de escritorio para Windows. Software Scratch también permite a los estudiantes desarrollar proyectos con carácter educativo y a la vez con interés personal para ellos, lo que les proporciona una herramienta práctica para auto expresarse después de aprender a usarlo Software Scratch se hizo popular en Reino Unido a través de los Code Clubs. Estos se empezaron a usar mediante lenguaje introductorio por su relativa facilidad para desarrollar programas interesantes, y por las habilidades adquiridas mediante Software Scratch.

Software Scratch permite a los docentes crear lecciones conceptuales muy visuales, puesto que es una poderosa herramienta para crear animaciones que ayudan a visualizar conceptos difíciles como podrían ser la mitosis celular, el ciclo del agua, el Termómetro de Galileo o un experimento sobre la Ley de elasticidad de Hook. En el ámbito de las ciencias sociales, los docentes pueden crear concursos, juegos y tutoriales que estimulen la mente e interactúen con el estudiante.

El profesor David J. Malan de la Universidad de Harvard prefiere usar Software Scratch sobre los lenguajes de programación de uso general, en su curso introductorio de ciencias de la computación. El uso de Software Scratch permite a los alumnos a entender la lógica básica de la programación, y colaborar y construir proyectos creativamente. Software Scratch también permite a los alumnos desarrollar proyectos con carácter educativo y a la vez con interés personal para ellos, lo que les proporciona una herramienta práctica para auto expresarse después de aprender a usarlo.

### **Divisiones y comportamientos del Software Scratch:**

Están divididas en categorías y son estas:

Movimiento: Mover y girar un objeto por la pantalla.

Apariencia: Cambiar la visualización del objeto: el fondo, hacerlo más grande o pequeño, etc.

Sonido: Hacer sonar secuencias de audio. Y junto al lápiz: para dibujar controlando el tamaño del pincel el color y la sombra del mismo.

Datos: Crear variables y su asignación en el programa.

Eventos: Maneadores de eventos que “disparan” determinadas acciones en un bloque.

Control: Condicionales: if-else, “forever”, “repeat”, and “stop”.

Sensores: Los objetos o “sprites” pueden interaccionar con el entorno o con elementos creados por el usuario como un robot lego por ejemplo.

Operadores: Generadores aleatorios de números, cooperadores de posiciones.

Más bloques: Bloques propios y controladores de aparatos externos.

¿Para qué sirve Software Scratch?

Permite el desarrollo de los procesos de pensamientos y habilidades mentales en los alumnos. Es perfecto para introducirse en la programación, permite compartir los proyectos a través de la web, se pueden descargar y utilizar, pudiendo ser descargados y utilizados por otras personas.

¿Por qué Software Scratch?

La programación es el nuevo lenguaje que todos necesitamos conocer si queremos tener una buena comprensión del mundo actual y sobre todo del que viene así como buenas oportunidades laborales.

Información general:

Extensiones comunes: Software Scratch (Scratch 0.x) .sb, .sprite (Scratch 1.x).

Paradigma programación dirigida por eventos, imperativo, apareció en 2002 (test)

En el 2005 (oficial) 9 de mayo de 2013 (5 años y 14 días) (Scratch 2)

Diseñado por Mitchel Resnick

Última versión estable: Scratch 2.456.0.4 (2016)

Ha influido a Software Scratch en el sistema operativo Windows, OS X, Linux Licencia: GPLv2 y Scratch Source Code License.

### **2.2.6. Ventajas del Software Scratch:**

Se podría mencionar una serie de ventajas que su uso proporciona, entre ellas destacan las siguientes:

- Permite el desarrollo de los procesos de pensamientos y habilidades auditivas en los alumnos mediante audios.
- Fomenta la creatividad, mejora la habilidad de comprensión de los alumnos, facilita el pensamiento sistémico y, en general, mejora el rendimiento escolar.
- Desarrolla métodos para solucionar problemas de manera metódica y ordenada
- Tiene ritmo en función de sus propias competencias, aprender y asumir conceptos matemáticos: coordenadas, usar distintos medios: sonido, imagen, texto, gráfico.
- Posibilitar el aprendizaje colaborativo a través del intercambio de conocimiento.

### **2.2.7. Estrategias que se desarrolla mediante Software**

#### **Scratch:**

**Figuroa, W. (2012)**, sostiene que en el entorno del Software Scratch, los alumnos pueden desarrollar algunas habilidades: Como la creatividad, solución de problemas, habilidades de audición, comunicación e información, entre otras.

El presente siglo nos ha mostrado que, la labor del docente debe enriquecerse con procesos de enseñanza en los cuales los alumnos tengan la oportunidad de impactar, crear, proponer, reflexionar y socializar.

A continuación se muestran algunas estrategias que aplicadas con el Software Scratch ayudan a nuestros alumnos a desarrollar las habilidades en el aprendizaje:

- Software Scratch es una herramienta con enfoque potencial hacia la creatividad con distintas posibilidades para exponer las ideas de los alumnos. Esta estrategia da solución a problemas de forma creativa, crear trabajos complejos, trabajar de forma autónoma y en colaboración, es eficaz su trabajo, comprender el funcionamiento del entorno tecnológico en el que vive y ayuda a desenvolverse en un mundo real. Preparar a nuestros alumnos para este mercado de aprendizaje, mejora y desarrollo de habilidades en el futuro.
- Software Scratch usa un lenguaje de programación desarrollado para enseñar a programar a los alumnos. ¿Cómo lo puedo integrar en la sala de clase? En el Software Scratch puedes crear historias interactivas, videos juegos, gráficas animadas, arte digital, matemáticas y crear música. El trabajar con el Software Scratch no es un trabajo de aula tradicional sino que invita al alumno a la comprensión de palabras frases y de ahí a la comunicación e intercambio de ideas para llegar a la solución de problemas.

Tecnología//January 24, 2018.

### **2.2.8. El uso de las tics en la enseñanza del inglés.**

En la época en la que vivimos, la tecnología está influyendo en la vida de los alumnos de forma acelerada; presente en todos los campos, Las Tics son herramientas que facilitan procesos en todos los ejes del saber, permite planear, direccionar, ejecutar y controlar de manera organizada y por su puesto el área de la educación no puede ser ajena a este tipo de avances.

El empleo de éstas, ofrece unos elementos verdaderamente útiles, los cuales permiten una interacción significativa entre el docente y el alumno, siempre y cuando estas sean aprovechadas de una manera adecuada,

Además, es importante resaltar que los alumnos de lenguas extranjeras deben propender por formar seres reflexivos, críticos, autónomos y gestores de cambio en la comunidad que se desempeñen, a través de la incorporación de las TIC como una herramienta enriquecedora en el quehacer pedagógico. Por consiguiente, es necesario fortalecer las habilidades y competencias en la comprensión e interpretación de mensajes, ya sea en forma oral o escrita, como un medio interactivo y dinámico y al mismo tiempo como una producción de conocimiento significativo, en el cual se puede encontrar un entorno enriquecedor y ameno para las partes que permite la interacción entre los docentes y los alumnos, por medio de herramientas tecnológicas



que les ayuden a explotar sus potencialidades y a la vez a construir conocimiento en el idioma extranjero.

Cabe resaltar, **Temprano A. (2011)**, con su libro *Las TIC en la enseñanza bilingüe*, el cual brinda grandes beneficios de carácter general hacia el uso de las TIC, específicamente relacionados con el fortalecimiento de las habilidades que se pretenden desarrollar. Además, las TIC sirven de gran ayuda porque brindan grandes oportunidades para el desarrollo y la potencialización de la comprensión auditiva, escrita, lectora, y oral en el idioma inglés. También, es necesario destacar el rol fundamental que juega el docente de inglés, el cual consiste en la creación de actividades didácticas usando recursos para fortalecer la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés de manera significativa, dinámica e interactiva, la cual le permita potenciar las diferentes habilidades a los estudiantes, a fin de que puedan interactuar con hablantes nativos o aprendices de la lengua extranjera.

Por lo tanto, se hace preciso asumir el reto de ejecutar propuestas pedagógicas que contribuyan con la enseñanza del aprendizaje de una lengua extranjera de una manera diferente a la tradicional, la cual genere impacto en su proceso educativo y lo lleve a reflexionar sobre él mismo en aras de crear conciencia ciudadana digital que permite el uso adecuado y pertinente de las TIC que propendan al mejoramiento del accionar educativo en este saber específico, que dé como resultados una enseñanza efectiva,

que favorezca la comprensión e interpretación de mensajes orales y escritos en el idioma Inglés.

Finalmente, es necesario contar con suficientes fuentes de conocimientos, libros que desarrollen específicamente estos temas, especialistas e interesados en la materia, y la Internet, con el objetivo de enriquecer y reforzar la argumentación de las ideas del uso de las TIC en la enseñanza del inglés.

✓ **El software educativo como medio de enseñanza**

Los medios de enseñanza, como los software son las herramientas mediadoras del proceso enseñanza aprendizaje utilizadas por maestros y alumnos, que contribuyen a la participación activa, tanto individuales como colectivas, sobre el objeto de conocimiento, para el desarrollo de la interacción y habilidades específicas.

Algunas definiciones lo demuestran como Graf Werner, Kurt Mocker y Gunter Wesiman, que consideran “cómo medios de enseñanza y materiales didácticos en general, a los medios que se crearon conscientemente para el proceso pedagógico sobre la base de los documentos de enseñanza, aprovechando los conocimientos pedagógicos, y que sirven al que enseña y al que aprende a realizar procesos didácticos”.

Graf Werner, Kurt Mocker y Gunter Wesiman cita a González, V a partir de sus funciones pedagógicas planteó “Los medios de enseñanza son los medios de objetivación del trabajo,

que están vinculados a los objetos materiales que sirven de apoyo al proceso de enseñanza y contribuyen decisivamente al logro de su objetivo.

Colectivo de autores de Pedagogía lo definen como distintas imágenes y representaciones de objetos y fenómenos que se confeccionan especialmente para la docencia, también objetos reales naturales e industriales, que contienen información y se utilizan como fuente de conocimiento”.

La computadora interactúa con el usuario mediante estímulos textuales, gráficos, color, sonido, animaciones; es capaz de procesar la información y mostrar el resultado del usuario. La interactividad es una cualidad que la diferencia de otros medios, debe ser considerado como principal indicador para su uso.

Sánchez J. define Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.

Por otra parte Sánchez J cita a Bill Gates en su libro “Camino al futuro” define al Software Educativo como programa informático, medio de enseñanza bidireccional, interactivo que presenta la información que emplea una combinación de texto, sonido, imagen, animación, video con propósitos específicos dirigidos a contribuir con el desarrollo de habilidades. “Los Software Educativos son programas de Computación, cuyo objetivo es instruir y educar,

permite el accionar con la máquina a partir de las operaciones del Sistema Operativo Windows y sus aplicaciones”.

Ventajas o beneficios que aporta el trabajo con el software educativo:

- Permite la interactividad con los alumnos, retroalimentando y evaluando lo aprendido, a través de ella se puede demostrar el problema como tal.
- Facilita las representaciones animadas, Incide en el desarrollo de las habilidades / destrezas.
- Desarrollan los procesos lógicos del pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria. Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza aprendizaje.
- Constituye una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.

El objetivo es que el intercambio sea más eficiente e incrementar la satisfacción de desarrollar actividades de diversa complejidad.

La importancia de la introducción de colecciones de software educativos como medio de enseñanza en alumnos es muy importante.

### **2.2.9. La comprensión auditiva del inglés**

#### **¿Qué es la comprensión Auditiva?**

Es la destreza lingüística que refiere a la interpretación de relacionar con el modo de transmisión, oral o escrito. Según:

**Dunkel (1991, p. 43)** menciona el artículo "A Content Analysis of Fifty Definitions of Listening", en el artículo "Strategies for Teaching Second Language Listening Comprehension" definió la escucha como: un proceso mental invisible, lo que lo hace difícil de describir. Las personas que escuchan deben discriminar entre los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y las estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, y retener e interpretar todo esto tanto dentro del contexto inmediato como de un contexto socio-cultural más amplio. Dunkel (1991, p. 43) cita a (Wipf, 1984, p. 345).

En esta definición, si bien es cierto, se hace referencia al aspecto socio-cultural, el énfasis refleja las tendencias existentes hasta hace muy poco en cuanto a los idiomas, en las cuales se daba mucha más importancia a los aspectos fonológicos, léxicos y estructurales del idioma, y no a su componente socio-cultural, tan importante hoy en día.

En la presente década, **(Rost, 2002, p. 13)**, define la escucha como un proceso de recibir lo que el emisor en realidad expresa (la orientación receptiva); construir y representar el significado (la orientación constructiva); negociar el significado con el emisor y responder (la orientación colaborativa); y crear significado a través de la participación, la imaginación y la empatía (la orientación transformativa). La escucha es un proceso de interpretación activa y compleja en el cual la persona que escucha establece una

relación entre lo que escucha y lo que es ya conocido. En esta definición, se nota como el enfoque ha ido cambiando para dar cabida al aspecto social del lenguaje, especialmente a la importancia de la interacción entre el emisor y el receptor.

**James en 1984, (p. 129)** es una serie de destrezas marcadas por el hecho de involucrar la percepción auditiva de signos orales, pero no es pasiva. Una persona puede oír algo, pero no estar escuchando es absolutamente necesaria para cualquier otra labor que se realice con el lenguaje, especialmente para poder hablar y aún para poder escribir.

Esta descripción encarna tres hechos fundamentales:

- Para lograr escuchar se deben interpretar sonidos producidos oralmente, implica que se tiene que distinguir los fonemas de la lengua, o sea las unidades más pequeñas del idioma.
- El hecho de escuchar es una destreza activa y no pasiva, (como se creía hasta la década de los 70, aproximadamente) por lo que cuando una persona está escuchando, debe activar una serie de procesos mentales que le permiten comprender lo que se está diciendo.
- Oír no es lo mismo que escuchar; lo que significa que para poder escuchar la persona tiene que concentrarse en lo que se está diciendo para poder descifrarlo e interpretarlo.

La audición es considerada como la primera habilidad desarrollada por el ser humano. La comprensión es importante no

sólo porque precede la producción, porque constituye el mecanismo básico por medio del cual se internalizan las reglas del lenguaje además sino se da primeramente la escucha tampoco se dará la comprensión de lo que se quiere producir.

#### **2.2.10. Características de la comprensión auditiva:**

En el dominio de un idioma existen cuatro habilidades básicas y se dividen en destrezas productivas: hablar y escribir, y en habilidades receptoras: leer y escuchar. Nos centraremos en la habilidad de la escucha. **Galvin (1988)** estima que este proceso requiere de cuatro pasos fundamentales. El primer paso es la recepción (receiving) y consiste en poner nuestro sentido del oído a trabajar.

La concepción de lo que es receptivo o productivo ha cambiado. En el pasado, se creía que las habilidades receptoras no eran de mayor esfuerzo y que la demanda cognitiva se presentaba casi en su totalidad al escribir y al hablar. Sobre esto Galvin (1988) cita a Lynch y Mendelsohn (2002, p. 193) quienes escriben que “hoy en día reconocemos que la capacidad auditiva es un proceso 'activo' y los alumnos que son buenos al escuchar.

La comprensión de escucha requiere, en gran medida, el uso de la memoria, ya que los alumnos deben almacenar la información para poder responder a ella. El escuchar involucra el énfasis, la entonación, el ritmo, el volumen y otras reducciones,

eliminaciones, repeticiones, pausas, correcciones, redundancias y otros fenómenos.

¿Cómo es la comprensión auditiva?

Es una destreza que abarca el proceso completo de interpretación, es decir que va desde la descodificación y la comprensión de la cadena fónica hasta la interpretación. En síntesis, la comprensión auditiva abarca la identificación de fonemas, sílabas, palabras y su correspondiente comprensión, así como la interpretación en contexto de las mismas.

¿Qué no es la comprensión auditiva?

La comprensión auditiva no consiste simplemente en identificar o reconocer elementos lingüísticos ya conocidos sino en desarrollar una actividad de interpretación mediante el uso de técnicas y estrategias propias.

¿Cómo comprendemos?

Toda comprensión auditiva, es un proceso cognitivo puesto que el oyente, relaciona lo que ya sabe o conoce con lo que oye a fin de validar o modificar una "idea" aproximativa previa; una idea que se había hecho del contenido nuevo a partir de la situación, del tema, etc.

¿Cuáles son las fases del proceso de la comprensión auditiva?

Las fases del proceso de comprensión se clasifican según dos tipos de procesamiento de la información: Procesamiento sintético y



procesamiento analítico, siendo ambos compatibles, complementarios y de realización simultánea.

En el procesamiento sintético de la información, al escuchar, primero se dejan de lado los ruidos y los sonidos no lingüísticos que oímos permanentemente para reparar solo en los sonidos del habla (el cerebro trabaja aquí a nivel fónico). Luego estos sonidos son identificados como fonemas (nivel fonológico) que forman palabras (nivel léxico), las que a su vez forman frases (activación del nivel morfológico), y con la ayuda de las relaciones morfosintácticas, que son las que, por ejemplo, regulan el orden de las palabras, a dichas frases se les otorga un significado (nivel semántico) y frase a frase se forma un texto coherente que se interpreta gracias a la situación (nivel pragmático). Por otro lado, el procesamiento analítico de la información se inicia al escuchar, lo primero que se comprende son los aspectos más generales del discurso (el tipo de texto, la situación comunicativa, la idea general, lo específico de cada párrafo) y solo luego se oyen/comprenden las unidades lingüísticas como frase o palabra.

### **2.2.11. La importancia de la comprensión auditiva:**

Según **Morley (1990)**, a partir de ese momento, dice: “la enseñanza de la comprensión auditiva en la clase de idiomas se convirtió en una preocupación central para los profesores y alumnos de idiomas” Es de gran importancia y esencial de la enseñanza la comprensión auditiva en inglés es crear en los alumnos el oído

fonemático, y continuar desarrollándolo a través de todos los cursos.

Según, **Antich, (1986)** por oído fonemático se entiende el reconocimiento del sistema de sonidos de la lengua extranjera por tanto, en la medida en que se enseñe a los alumnos a reconocer los sonidos de la lengua extranjera como elementos distintos a los sonidos, y contribuirá al desarrollo de la comprensión auditiva; es decir los estudiantes serán capaces de: comprender la comunicación oral y comprensión auditiva en diversos grados de profundidad según los objetivos del curso y el tiempo disponible, leer y escribir con mayor facilidad en la lengua extranjera.

La destreza auditiva tiene tanta o más importancia que la destreza oral, dado que la una no funciona sin la otra, ya que hablar por el hecho de hablar, no constituye mayor mérito si lo que decimos no es recibido por otra persona. Sobre esto, **Antich, (1986) cita a Brown y Yule** en su libro *Teaching the Spoken Language* (1983). Brown (1980, p. 39), aduce que “la comprensión auditiva es el modo de aprendizaje más eficaz, en la educación primaria”. De hecho, podemos destacar que Brown sostiene que escuchar se convierte en un componente social fundamental prácticamente y lo debe aprovechar alrededor de un límite para que sea eficaz pero esto no quiere decir que no comprenderá auditivamente.

## 2.2.12. La comprensión auditiva como proceso

Una versión simplificada, que incluye únicamente al hablante, las ondas sonoras y al usuario-receptor, la ofrece el MCER (2001: 96):

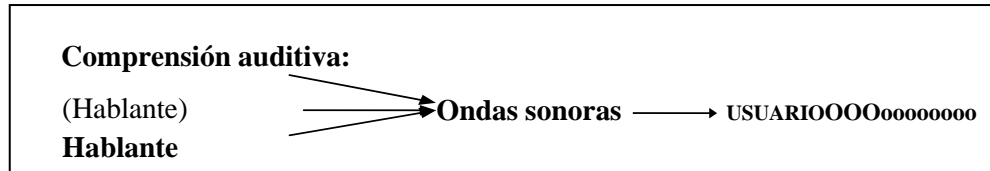


Fig. 1: Proceso de comprensión auditiva

En el MCER (2001: 89-90) se exponen cuatro pasos en vez de tres durante el proceso de comprensión: Percepción del habla (sonidos y palabras), Identificación del discurso total o parcial como adecuado, comprensión cognitiva del discurso como entidad de interpretación del mensaje contextualizado.

Además, a lo largo del proceso, se aplican destrezas auditivas, lingüísticas, semánticas y cognitivas: percepción, memoria, descodificación, inferencia, predicción, imaginación, referencia a lo escuchado.

**Según Antich, (1986) cita a (Rost, 2002.)** Se identifican tres procesos cognitivos fundamentales en el segundo paso de identificación del discurso que se denominan: De abajo hacia arriba, De arriba hacia abajo y Paralelo

- El proceso de abajo hacia arriba, que parte de los nuevos datos, es lineal y supone construir el significado desde los sonidos hasta el significado total del discurso recibido, pasando por palabras, frases, etc. y teniendo en cuenta elementos como la entonación o el ritmo.
- En el proceso de arriba hacia abajo, que parte de conceptos, se

interpreta el significado del mensaje al aplicar estructuras de conocimiento o esquemas que el receptor ha almacenado previamente **Antich, (1986) cita a (Anderson, 1988: 139)**. Estos esquemas pueden ser de forma o de contenido. Asimismo, los conocimientos previos resultan de vital importancia para llegar a comprender el mensaje, con más motivo en el caso de los aprendientes de lenguas:

- El tercer proceso cognitivo es el paralelo o interactivo, por el que los dos anteriores se combinan o hasta solapan para llegar a la comprensión auditiva del mensaje.

Entonces es importante destacar que existen fases para construir el significado, interpretarlo y haciendo una fusión entre los dos y finalmente captar el mensaje y obtener resultados de la comprensión auditiva. A partir de una definición de comprensión auditiva *oír, escuchar, escucha activa y escucha pasiva*.

En primer lugar, a pesar de que *oír* y *escuchar* sean términos que se utilicen indistintamente en determinados contextos, se puede establecer una diferencia entre ellos. La escucha es intencional, es decir, el receptor reconoce la fuente de la que proviene el sonido y está dispuesto a que le influya. Escuchar es más que *oír*, por lo tanto, los receptores de cualquier mensaje oral deberían conocer y asimilar esta diferencia para mejorar sus posibilidades de comprender con éxito, especialmente en el caso de los aprendientes de lenguas **Antich, (1986) cita a (Bond, 2012)**.

En la actualidad, se considera la comprensión como un proceso activo y crucial, en el que se interpreta el mensaje y se puede interactuar, por lo que el receptor del mensaje es tan activo como el emisor.

### **2.2.13. La comprensión auditiva como destreza dependiente**

La comprensión auditiva no puede entenderse fuera de un contexto o, al menos, parece poco habitual que se produzca de esta forma. Ejemplo de este caso Podría ser una llamada telefónica de un número desconocido. Es, por tanto, una destreza dependiente de diversos factores, empezando por los puramente físicos. Podríamos añadir toda una serie de factores internos (personalidad, cultura, motivación, etc.) y externos (ruidos, rasgos propios del emisor, restricciones temporales, entre otros). Aislar la comprensión auditiva de un contexto comunicativo concreto conlleva privar a la persona que escucha de toda una serie de aspectos que aportan una autenticidad necesaria para su correcto desarrollo y procesamiento, porque el aprendizaje es un proceso complejo **(Beall et al., 2008: 129)** y toda comunicación es contextual.

En palabras de **(Beall et al., 2008: 129)** cita a **Uhr (1984: 3)**: La enseñanza de lenguas, la comprensión auditiva debería presentarse de forma que no esté exenta de su contexto, de cualquier apoyo visual que tan habitual es fuera del aula de idiomas

como, por ejemplo, la presencia del emisor del mensaje; si su interlocutor está presente, el aprendiente podrá tener en cuenta su expresión facial, sus movimientos, etc., ya sea en la forma de un discurso en vivo o presentado en formato audiovisual.

Según el MCER (2001: 90) “La comprensión, sobre todo de textos escritos, puede ser apoyada por el uso apropiado de ayudas, lo que incluye materiales de referencia”. Cabría plantearse, por tanto, qué tipo de materiales podrían apoyar a la comprensión auditiva para apoyar y enriquecer su procesamiento. Sería el caso de los materiales audiovisuales como integran el software que ya, que se presentó.

#### **2.2.14. La comprensión auditiva contextualizada**

Dado que el contexto juega un papel esencial en el proceso de comprensión auditiva, existen situaciones y medios:

##### ✓ **Situaciones y medios**

La comprensión auditiva puede producirse en diversos ámbitos. En el MCER se distinguen cuatro principales ámbitos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje de lenguas: público, profesional, personal y educativo. Estos ámbitos se interrelacionan, aunque es el personal el que aporta una individualización o personalización de las acciones que se desarrollan en los otros ámbitos, como puede observarse en la siguiente descripción:

El ámbito **personal**, que es el de la vida privada del individuo que se centra en su familia y en sus amigos y en el que se realizan

prácticas individuales tales como la lectura por placer, la escritura de un diario personal, la dedicación a un interés particular o a una afición, etc. (MCER, 2001: 49).

Las actividades propuestas relacionadas con la comprensión auditiva siguen vigentes en la actualidad y pueden encuadrarse en los ámbitos que propone el MCER. Por ello, se reproducen a continuación:

- listening to the news / weather forecast / sports report / announcements etc. on the radio
- discussing work / current problems with family or colleagues
- making arrangements / exchanging news etc. with acquaintances
- making arrangements / exchanging news etc. over the telephone
- chatting at a party / other social gathering
- hearing announcements over the loudspeaker (at a railway station, for example, or airport)
- receiving instructions on how to do something / get somewhere
- attending a lesson / seminar
- being interviewed / interviewing
- watching a film / theatre show / television programme
- hearing a speech / lecture
- listening to recorded / broadcast songs
- attending a formal occasion (wedding / prize-giving / other ceremony)
- getting professional advice (from a doctor, for example)
- being tested orally in a subject of study

Dichas actividades tienen un punto de conexión también con lo expuesto anteriormente respecto a la presencia de un contexto o un acompañamiento visual de la comprensión auditiva.

En el caso de la radio, el receptor suele tener una idea de lo que va a escuchar, a menos que elija cualquier frecuencia al azar y, en el caso de que la escucha se produzca a través de internet, es posible que cuente con una transcripción del discurso. La comprensión auditiva a través de altavoces puede resultar bastante compleja, dado que suele producirse en espacios abiertos, a menudo relativamente amplios y ruidosos, como una estación de trenes, un aeropuerto, un centro comercial, un estadio o una playa; en este caso, el receptor normalmente puede recurrir a otras personas para intentar clarificar el significado del mensaje oral o acudir a algún punto de información.

Por último, en el caso de la música, la forma, a las melodías, muchas veces es necesario recurrir a la letra escrita de la canción para llegar a comprenderla del todo; dichas letras. De esta manera, cómo escuchamos, cuándo, dónde, por qué y a quién cambia constantemente dando lugar a nuevos medios como la comprensión auditiva asincrónica en serie a través de aplicaciones móviles.

Por lo tanto, la forma en la que se enseña la comprensión auditiva en las aulas de idiomas debería intentar adaptarse en lo dedicado a la adquisición de segundas lenguas, sino también a las



novedades tecnológicas para beneficiarse en el proceso de comprensión auditiva.

### **2.2.15. Motivaciones para escuchar**

Los motivos que llevan a una persona a centrar su atención en la comprensión auditiva son muy variados. Según el MCER (2001), los usuarios pueden escuchar para percibir la esencia de lo que se dice, para conseguir información específica, para lograr una comprensión detallada o para captar posibles implicaciones, entre otras motivaciones. Estas diferentes formas de prestar atención o de escuchar responden a un motivo común: enterarse de algo.

Hoy en día las personas utilizan la comprensión auditiva con fines muy variados que van más allá de lo funcional o lo lingüístico, porque la comprensión auditiva es además “a moral and relational activity, especially in education” (**Baurain, 2011: 162**). Las personas escuchan, entre otras razones, para desarrollarse como individuos, para crear vínculos interpersonales, para formar la opinión propia, entre otras razones.

A continuación, se exponen tres razones de estas:

- La taxonomía de **Wolvin y Coakley (1993)** establece cinco objetivos en comprensión auditiva: discriminatorio, exhaustivo, terapéutico, crítico y apreciativo. Dicha taxonomía se emplea como marco para entender qué motiva a la persona que escucha.
- **Lhote (1995: 70-2)** señala diversos objetivos por los que una persona podría querer escuchar, entre los que incluye los

siguientes: oír, detectar, seleccionar, identificar, reconocer, desambiguar, reformular, sintetizar, hacer, juzgar, reconstruir, adivinar, anticipar, transponer, deducir, revisar una opinión, clasificar, etc.

- **Rost (2002)** condensa en cuatro los tipos de escucha: apreciativo (por placer, como escuchar un chiste), informacional (para adquirir conocimientos, como ver un programa de bricolaje), crítico (para evaluar la validez o la relevancia de lo escuchado) y empático (para comprender a otra persona, como escuchar a un amigo).

### **2.2.16. La instrucción formal de la comprensión**

#### **auditiva**

- Para el dominio de la comprensión auditiva son necesarias una serie de subdestrezas que en principio es posible aprender. **Scarcella y Oxford (1992 p, 141)**, señalan las siguientes: gramatical, estratégica, sociolingüística y cultural, y discursiva.
- La subdestreza gramatical se compone de tres elementos: gramática, vocabulario y uso. Para comprender lo que se oye, es necesario conocer y aplicar las normas de morfología y sintaxis, reconocer las palabras y utilizar pausas, énfasis, entonación, etc. como apoyo a la comprensión del significado.
- La subdestreza estratégica se refiere al conocimiento y empleo de todas y cada una de las “pistas” contextuales, lingüísticas, etc. para llegar a comprender el mensaje. Las “pistas” contextuales son vitales para la comprensión auditiva en los actos comunicativos

unidireccionales o bidireccionales en los que estén presentes los interlocutores.

- En el contexto educativo, Uhr (1984: 29) lo expresa en las siguientes palabras: “I would go so far as to say that some kind of visual clue is essential in any language-learning activity based on face-to-face communication”. De hecho, nos parece conveniente la delimitación y desarrollo de una subdestreza audiovisual *per se*, dada la frecuencia del tipo de actos comunicativos señalada anteriormente. La subdestreza audiovisual conjuga poder procesar simultáneamente lo percibido a través del canal auditivo y lo percibido a través del canal visual. Podría parecer algo obvio, si no fuera por la gran influencia que ejerce este último canal sobre la comprensión en general. Además, ciertos ámbitos como el cine o la televisión tienen características propias que, al conocerlas, pueden favorecer la comprensión
- La subdestreza sociolingüística consiste en el conocimiento previo de las expectativas culturales y sociales inherentes al mensaje que se pretende comprender por parte de las expectativas culturales son visuales (gestos o actitud del hablante), por lo que podrían formar parte también de la destreza audiovisual propuesta.

El MCER establece una serie de escalas que ilustran qué es capaz de hacer un usuario, según su nivel (desde el más bajo que sería el A1, hasta el superior que es el C2), en cinco supuestos relacionados con la comprensión auditiva: general, conversaciones entre hablantes

nativos, conferencias y presentaciones, avisos e instrucciones, y retransmisiones y material grabado.

En la siguiente tabla se presenta la escala para la comprensión auditiva en general (2001: 69):

<b>C2</b>	No tiene dificultad en comprender cualquier tipo de habla, incluso a la velocidad rápida propia de los hablantes nativos, tanto en conversaciones cara a cara como en discursos retransmitidos.
<b>C1</b>	Comprende lo suficiente como para seguir un discurso extenso sobre temas abstractos y complejos que sobrepasan su especialidad, aunque puede que tenga que confirmar algún que otro detalle, sobre todo si no está acostumbrado al acento. Reconoce una amplia gama de expresiones idiomáticas y coloquiales, y aprecia cambios de registro. Es capaz de seguir un discurso extenso incluso cuando no está claramente estructurado y cuando las relaciones son sólo supuestas y no están señaladas explícitamente.
<b>B2</b>	Comprende cualquier tipo de habla, tanto conversaciones cara a cara como discursos retransmitidos, sobre temas, habituales o no, de la vida personal, social, académica o profesional. Sólo inciden en su capacidad de comprensión el ruido excesivo de fondo, una estructuración inadecuada del discurso o un uso idiomático de la lengua. Comprende las ideas principales de un discurso complejo lingüísticamente que trate tanto temas concretos como abstractos pronunciados en un nivel de lengua estándar, incluyendo debates técnicos dentro de su especialidad.
	Comprende discursos extensos y líneas complejas de argumentación siempre que el tema sea razonablemente conocido y el desarrollo del discurso se facilite con marcadores explícitos.
<b>B1</b>	Comprende información concreta relativa a temas cotidianos o al trabajo e identifica tanto el mensaje general como los detalles específicos siempre que el discurso esté articulado con claridad y con un acento normal. Comprende las principales ideas de un discurso claro y en lengua estándar que trate temas cotidianos relativos al trabajo, la escuela, el tiempo de ocio, incluyendo breves narraciones.
<b>A2</b>	Comprende lo suficiente como para poder enfrentarse a necesidades concretas siempre que el discurso esté articulado con claridad y con lentitud. Comprende frases y expresiones relacionadas con áreas de prioridad inmediata (por ejemplo, información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo) siempre que el discurso esté articulado con claridad y con lentitud.
<b>A1</b>	Comprende discursos que sean muy lentos, que estén articulados con cuidado y con las suficientes pausas para asimilar el significado.

Tabla: Escala para la comprensión auditiva en general del MCER

En esta escala se puede apreciar la progresión en cuanto al nivel de comprensión que tendrían los usuarios en las diferentes actividades que se mencionan específicamente. De hecho, un mismo aprendiente puede haber alcanzado distintos niveles del MCER según la competencia. El hecho de que el MCER y comprensión audiovisual es de especial relevancia para la presente investigación, dado que sustenta, en nuestra opinión, la conveniencia de desarrollar la subdestreza audiovisual para la mejora de este tipo de comprensión presente en diversas actividades: comprender un texto leído en voz alta; al utilizar las nuevas tecnologías, (aplicaciones, software educativo, multimedia, etc.); entre otras.

En las descripciones según el MCER correspondientes a los niveles A1 a C2 que es el mayor nivel por lo tanto: *Los alumnos del “Colegio Emblemático Daniel Alcides Carrión” donde se hizo la muestra están en el nivel A2*, porque comprende lo suficiente como para poder enfrentarse a necesidades concretas siempre que el discurso esté articulado con claridad. También en que se ve el nivel de comprender frases y expresiones relacionadas con áreas de prioridad inmediata (por ejemplo, información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo) siempre que el discurso esté articulado con claridad y con lentitud. De esto podemos extraer que el “MCER” nos ayuda a ver en qué nivel nos encontramos en la comprensión auditiva.

✓ **Materiales y métodos para la enseñanza de la comprensión**

**auditiva:**

Los materiales para el aprendizaje de la comprensión auditiva en contextos educativos han experimentado cambios acordes con la evolución de los métodos de enseñanza y el desarrollo de las nuevas tecnologías.

**Bozorgian, (2012)**; incluso afirma que usar este tipo de materiales ayuda a mejorar el nivel de la comprensión auditiva, según su estudio empírico. Ejemplo de este tipo de material disponible en Internet son las (grabaciones en audio o videos. que pueden utilizarse en cualquier contexto educativo.

**Peterson (2010: 139-410)** ofrece una serie de razones por las que los alumnos pueden utilizar las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para desarrollar y mejorar sus destrezas lingüísticas, en particular la comprensión auditiva.

**2.2.17. Estrategias del aprendiente y técnicas del profesor para la comprensión auditiva**

Con el fin de procesar la información tanto los alumnos como instructores aplican diversas estrategias para facilitar el aprendizaje.

Según **Lynch (2009: 79)** es importante diferenciar entre las estrategias de aprendizaje “engaged in the cause of development of second language”

En las siguientes tablas Lynch (2009: 80) recoge diversas estrategias, según la clasificación anterior de Chand, para la comprensión auditiva:

<b>COGNITIVE</b>	
<b>Predicting/interfercing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• from the text</li> <li>• from the voice</li> <li>• from the body language</li> <li>• between discourse parts</li> </ul>	<b>Elaboration</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• from personal experience</li> <li>• from world knowledge</li> <li>• from academic learning</li> <li>• from imagination</li> </ul>
<b>Contextualization</b>	<b>Imagery</b>
<b>Deduction</b>	<b>Translation</b>
<b>Repetition</b>	<b>Transfer from other language(s)</b>
<b>Summarization</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mental</li> <li>• physical (notes)</li> </ul>	<b>Fixation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stopping to think about spelling</li> <li>• stopping to memorize</li> </ul>

Tabla: Estrategias cognitivas para la comprensión auditiva.

A partir de esta compilación se puede extraer la importancia que tiene la presencia del apoyo visual. Al predecir o inferir significados, el lenguaje corporal puede ayudar a la comprensión.

También juega un papel esencial en la contextualización, ya que la facilita. La visualización es asimismo mucho más sencilla si se basa en imágenes a disposición del aprendiente en el momento de escuchar.

<b>METACOGNITIVE</b>	
<b>Planning</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• advance organization</li> <li>• self-management</li> </ul>	<b>Comprehension monitoring</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• confirming comprehension</li> <li>• identifying words not understood</li> </ul>
<b>Directed attention</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• concentrating</li> <li>• persevering despite problems</li> </ul>	<b>Evaluation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• checking interpretation against predictions</li> <li>• checking interpretation against knowledge</li> <li>• checking interpretation against context</li> </ul>
<b>Selective attention (I)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• listening for familiar words</li> <li>• listening for the overall message</li> <li>• noticing the information structure</li> </ul>	<b>Selective attention (II)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• noticing the information structure</li> <li>• noticing repetition and reformulation</li> <li>• listening to specific parts</li> </ul>

Tabla: Estrategias metacognitivas para la comprensión auditiva.

Entre las estrategias metacognitivas no hay acompañamiento visual de un audio. Se aplican a la comprensión audiovisual también. Por ejemplo, al visionar material audiovisual subtulado los subtítulos pueden fomentar la identificación de palabras que no se hubieran comprendido a partir del audio, opciones disponibles en un DVD, permiten volver a escuchar alguna parte en concreto.

<b>SOCIOAFFECTIVE</b>	
<b>Questioning (two-way tasks)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• asking for clarification</li> <li>• asking for repetition</li> <li>• using comprehension check</li> </ul>	<b>Anxiety reduction</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• encouraging yourself</li> <li>• comparing yourself with others</li> <li>• focusing on success</li> </ul>
<b>Cooperation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• working with other learners</li> </ul>	<b>Relaxation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• using physical techniques</li> <li>• using visualization</li> </ul>

Tabla: Estrategias socioafectivas para la comprensión auditiva.

También las estrategias socioafectivas son aplicables a la comprensión audiovisual. Por ejemplo, los alumnos pueden pedir



una aclaración al profesor acerca de un fragmento.

Por otra parte, como ya decíamos, es conveniente tener en cuenta a la hora de enseñar estas estrategias que existen diferencias individuales y dificultades que afectan a cada aprendiz de una forma distinta.

### **2.2.18. Software Scratch y Comprensión Auditiva:**

A través del uso pedagógico de informática educativa como Software *Scratch*, los alumnos aprenden áreas tan importantes como el inglés, la matemática y los conceptos computacionales fundamentales para la vida de hoy; así como la forma de pensar creativamente, razonar sistemáticamente, y trabajar en colaboración adquiriendo todas las habilidades esenciales.

El objetivo pedagógico principal que persiguieron los creadores del Software *Scratch* es nutrir una nueva generación de creativos, sistemáticos y cómodos pensadores. (**Resnick et al, 2013**).

Ahora bien, pero, ¿por qué programar en la escuela u otras instituciones? ¿Para qué le va a servir el Software *Scratch* en la comprensión fundamental en áreas tan importantes? sugiere que es común referirse a los alumnos como "nativos digitales", debido a su aparente fluidez, por ejemplo, como muchos alumnos están enviando muy cómodos mensajes de texto, juegan juegos en línea, y navegan por la Web. Pero, en realidad ¿qué hacen realmente con los alumnos con las tecnologías? A pesar que interactúan con los medios digitales todo el tiempo, muy pocos son capaces de crear

sus propias habilidades mediante, animaciones o simulaciones en el computador.

Según **Ortega (2007)** define el software Scratch es un conjunto de aplicaciones (programas) diseñado con la finalidad específica de educar lo cual conlleva a comprender, entender y aprender con la facilidad de este importante software.

Entonces podemos afirmar que el Software Scratch tiene relación con la comprensión auditiva; en cierta forma que la comprensión auditiva es la destreza lingüística que refiere a la interpretación de relacionar con el modo de transmisión, oral o escrito. Software Scratch compromete a los alumnos en la escogencia, manipulación e interacción con una variedad de medios para poderse expresar de manera creativa y persuasiva.

El área del inglés lo que se busca es que se logren el manejo óptimo y pertinente de la lengua para expresar, comprender, procesar y producir mensajes, por ello el Software Scratch desarrolla capacidades comunicativas de hablar - escuchar - leer - escribir con el propósito de que los alumnos interactúan crítica y creativamente en diversas situaciones de comunicación, tanto en su vida escolar como en cualquier contexto.

## 2.2.19. Características del Software Scratch

### relacionados con la comprensión auditiva del inglés

Las características más importantes del Software Scratch relacionadas con la comprensión auditiva son las siguientes:

- Este Software está basado en bloques gráficos y la interfaz que es muy sencilla e intuitiva y tiene un entorno colaborativo mediante el cual se puede grabar, escuchar audios, escribir y leer a partir de personajes en la web.

En relación con la comprensión auditiva entonces decimos que en la práctica educativa, las cuatro habilidades básicas se dividen en destrezas productivas: hablar y escribir, y en habilidades receptoras: leer y escuchar.

**Galvin (1988):** Estima que este proceso requiere de cuatro pasos fundamentales. El primer paso es la recepción (receiving) y consiste en poner nuestro sentido del oído a trabajar.

- El trabajo en el Software Scratch se realiza mediante la unión de bloques que pueden ser eventos, movimientos de gráficos y sonidos.

La destreza auditiva tiene tanta o más importancia que la destreza oral, dado que la una no funciona sin la otra, ya que hablar por el hecho de hablar, no constituye mayor mérito si lo que decimos no es recibido por otra persona. En este sentido escuchar se convierte en un componente social fundamental para prácticamente todo ser

humano, de hecho, es importante recordar que por muchos años y, aún hasta la fecha, la tradición oral de los pueblos fue más importante que la tradición escrita, que es relativamente reciente.

Sobre esto, **Galvin (1988) cita a Brown y Yule** en su libro *Teaching the Spoken Language* (1983)

- Ayuda a pensar algorítmicamente y a aprender a abordar problemas metódicamente, ofrece oportunidades para: improvisar, someter a prueba sus ideas de ensayar, corregir errores. Tiene un umbral alto de complejidad, determinado por la creatividad y el uso de la herramienta.

**Byrnes (1984, pp. 318-319) cita Lynch y Mendelsohn (2002, p. 193)** explica esta posición claramente cuando dice que, la comprensión auditiva precede la producción en todos los casos del aprendizaje de un idioma, y no puede haber producción a menos que se dé el estímulo lingüístico y, que éste, a su vez, se convierta en material comprensible para la persona que escucha.

- La comprensión es importante no sólo porque precede la producción lógica y cronológicamente, sino especialmente porque parece ser el mecanismo básico por medio del cual se internalizan las reglas del lenguaje.
- Estimula el aprendizaje colaborativo, la cual permite compartir las creaciones con la comunidad.
- Hoy en día reconocemos que la capacidad auditiva es un proceso 'activo' y que las personas que son buenas al escuchar son tan

activas como la persona que envía el mensaje”.

## **2.2.20. Importancia del Software scratch en la**

### **comprensión auditiva del inglés:**

Software Scratch es una herramienta con enfoque potencial hacia la creatividad con distintas posibilidades para exponer las ideas de los alumnos. Por eso nos preguntamos, ¿por qué debemos integrarla en el nivel de comprensión del inglés?

La programación permite al alumno desarrollar las habilidades de oír ya que es una destreza y la cual será producto de otras destrezas de escribir y hablar. Además de: solucionar problemas de forma creativa, crear trabajos complejos, trabajar de forma autónoma y en colaboración, auto-evaluar su trabajo, comprender el funcionamiento del entorno tecnológico en el que vive y ayuda a desenvolverse en un mundo real. Preparar a nuestros alumnos para este mercado de aprendizaje en la programación mejora y desarrolla habilidades que serán utilizadas en la selección de cualquier profesión por estos en el futuro.

El objetivo esencial de la enseñanza de la comprensión auditiva en inglés es crear en los estudiantes el oído fonemático, y continuar desarrollándolo a través de todos los cursos. Entonces están vinculados la comprensión auditiva y el Software Scratch.

### **2.2.21. El uso del software Scratch en la enseñanza del inglés.**

En la actualidad, los softwares educativos, está influyendo en enseñanza y aprendizaje de forma positiva; presente en todos los campos, es una herramienta que facilita procesos en todos los ejes del saber, permite planear, direccionar, ejecutar y controlar de manera organizada y por su puesto el área de la educación no puede ser ajena a este tipo de avances y herramientas.

Este software Scratch facilita el aprendizaje mediante la elaboración de materiales didácticos interactivos que pueden ser usados por los alumnos y docentes.

El empleo de éstas, ofrecen unos elementos verdaderamente útiles, los cuales permiten una interacción significativa entre el docente y el alumno además, es importante resaltar que los docentes de lenguas extranjeras deben propender por formar seres que no solo comprendan e interpreten los propósitos de los hablantes y usantes de la lengua en términos pragmáticos y semánticos, sino que sean seres reflexivos, críticos, autónomos y gestores de cambio en la comunidad que se desempeñen, a través de la incorporación de las tics como: programas, aplicaciones, etc., como una herramienta enriquecedora en el quehacer pedagógico.

El software Scratch recopila un amplio volumen de información acerca de los conocimientos que se trabajan en las diferentes asignaturas. En los aprendizajes en el área de inglés en

que se sustentan, formar, consolidar y ejercitar conocimientos y habilidades, de modo que se logren niveles superiores en la comprensión de los nuevos contenidos, en la educación.

Finalmente, el empleo del software Scratch en la enseñanza del inglés favorece en la percepción concreta y asequible de los principales objetos y fenómenos que se estudian, ofreciendo información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, animación, video, fotografías, tablas, esquemas, mapas, así como una interacción, para fortalecer la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés de manera significativa, dinámica e interactiva, la cual le permita potenciar las diferentes habilidades a los alumnos, a fin de que puedan interactuar con hablantes nativos o aprendices de la lengua extranjera

Por lo tanto, las propuestas pedagógicas que contribuyan con la enseñanza del aprendizaje de una lengua extranjera de una manera diferente a la tradicional la cual genere impacto en su proceso educativo y lo lleve a reflexionar sobre él mismo en aras de crear conciencia ciudadana digital que permite el uso adecuado y pertinente de los software y otras aplicaciones que propendan al mejoramiento del accionar educativo en este saber específico, que dé como resultados una enseñanza efectiva, que favorezca la comprensión e interpretación de mensajes orales y escritos en el idioma Inglés.

### 2.3. DEFINICIÓN DE LOS TÉRMINOS

**Software:** Es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo que incluye procedimientos datos pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático.

**Scratch:** Es un conjunto de programación informática que les permite investigar e introducirse en la programación de ordenadores utilizando una interfaz gráfica muy sencilla. Es una herramienta para crear nuestras propias actividades, o los entornos donde los alumnos pueden interactuar con diferentes elementos: sonidos, imágenes, textos, vídeos, para crear "mundos". Fuente; guía docente Software Scratch aplicado al área de inglés.

**TIC:** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes (Servicios TIC – Tecnologías de la Información y la Comunicación).

**Interfaz:** Sistema de comunicación de un programa con su usuario; la interfaz comprende las pantallas y los elementos que informan al usuario sobre lo que puede hacer, o sobre lo que está ocurriendo (Palabras enredadas, 1996).



**Comprensión:** Toda comprensión, ya sea auditiva ya sea lectora, es un proceso cognitivo puesto que el oyente/lector relaciona lo que ya sabe o conoce con lo que oye/lee a fin de validar o modificar una “idea” aproximativa previa; una idea que se había hecho del contenido nuevo a partir de la situación, del tema, etc.

**Audición:** audición es la capacidad de oír y escuchar, captar sonidos a través del oído. Es un proceso fisiológico y psicológico, donde intervienen procesos físicos y psicológicos para desarrollar la comprensión de sonidos provenientes de diversas fuentes sean naturales o artificiales.

**Destreza:** Es la habilidad, arte, primor o prioridad con el que se hace algo como la habilidad que se adquiere mediante entrenamiento o aprendizaje. (DRAE)

**Escuchar:** Es más que oír, por lo tanto, los receptores de cualquier mensaje oral deberían conocer y asimilar esta diferencia para mejorar sus posibilidades de comprender con éxito, especialmente en el caso de los aprendientes de lenguas (Bond, 2012)

**MCER:** El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER, en inglés) es un estándar europeo, utilizado también en otros países, que sirve para medir el nivel de comprensión y expresión oral y escrita en una determinada lengua. Página del MCER del Instituto Cervantes.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de Investigación**

El presente trabajo se caracteriza por ser de tipo Básico en el nivel explicativo, porque se generarán conocimientos en la comprensión auditiva del inglés, para el diseño de software educativo Scratch en los alumnos del tercer grado de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión.

#### **3.2. Método de Investigación**

En el desarrollo de nuestra investigación hemos empleado el método científico, ya que nos ha orientado en todo el proceso operacional de la investigación, desde la determinación del problema hasta la obtención de las conclusiones.

### 3.3. Diseño de Investigación

El diseño para el presente trabajo de investigación fue el cuasi-experimental: Pre test y post test con el grupo de control. Que según **Sánchez, H. y Reyes, C. (1996: 79)** consideran que este diseño "...se orienta a la determinación del grado de relación existente entre dos o más variables de interés en una misma muestra de sujetos..." y cuyo esquema es el que sigue:

GE	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
GC	O <sub>2</sub>		O <sub>4</sub>

**Dónde:**

GE Grupo Experimental

GC Grupo Control

X → Software Scratch

O<sub>1</sub>, O<sub>2</sub> → Pre test

O<sub>3</sub>, O<sub>4</sub> → Post test

### 3.4. Población y Muestra de estudio

La **3.4.1. La población** población estuvo constituida por alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de entre catorce y quince años de la Educación Básica Regular.

Sección	Cantidad de alumnos
Tercero A	21
Tercero B	21
Tercero C	23
Tercero D	21
Tercero E	20
Tercero F	22
Tercero G	18
Tercero H	19
Tercero I	15
Tercero J	16

### 3.4.2. Muestra

La tomamos de forma no probalística, teniendo como criterio el acceso al muestreo por conveniencia, tomando la sección

Sección	Cantidad de alumnos
Tercero A	15
Tercero B	15

## 3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### 3.5.1. Técnicas:

- ✓ Observación.

La observación permitió realizar un registro sistemático, válido y confiable del grado y tipo de desarrollo y producción del software educativo Scratch. Sirvió para determinar el nivel de aprendizaje antes y después de la intervención, así como también el grado de aceptación del software Scratch, por parte del grupo en estudio.

### 3.5.2. Instrumentos:

- ✓ Cuestionarios: Pre test – Post test.
- ✓ Encuesta

En cuanto a la aplicación de instrumentos, se realizó en la institución educativa emblemática: “Daniel Alcides Carrión, objeto de estudio al finalizar la primera semana de mayo 2018. Como ya se ha mencionado en diferentes oportunidades, el instrumento aplicado a los alumnos es un cuestionario diseñado en 20 ítems agrupados en dos dimensiones: comprensión auditiva de palabras y comprensión auditiva de frases.

Con la aplicación del instrumento se pudo recabar información valiosa para medir el nivel de comprensión auditiva del inglés de los alumnos del 3° grado de secundaria a partir de las calificaciones individuales obtenidas antes y después de la aplicación del estímulo.

### **3.6 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

**Análisis de datos:** Mediante el programa Excel, SPSS,

En el procesamiento de datos se utilizó el tratamiento estadístico para:

- Organizar datos. X= Software Scratch.
- Representar los datos.
- Elaborar cuadros estadísticos. V= Comprensión Auditiva.

#### **3.6.1. Procedimiento de recolección de datos.**

La aplicación del instrumento (test) se realizó al grupo de control y en el grupo experimental, respectivamente. Se aplicó el test de inglés diseñado por las investigadoras a la muestra seleccionada de los alumnos antes y después de la exposición de las situaciones experimentales propuestas (post-test); tales situaciones experimentales estuvieron directamente relacionadas con la medición del impacto del *Software Scratch* en la comprensión auditiva en los alumnos del 3° de secundaria.

Antes de la aplicación del test se observaron cuestiones tales como horarios específicos de aplicación, tiempos de aplicación y

descanso, condiciones ambientales de los espacios físicos para aplicarlos, posibilidad de consultar libros, etc.

La naturaleza del pre test y post test consistió en un examen con preguntas cerradas y abiertas, generadas a partir de situaciones que implican el uso del audio para su solución. Los test se calificaron con base en una respuesta clave y los resultados se codificaron de manera estadística que indicaron a las investigadoras la tendencia que siguen los datos de la muestra seleccionada.

Así, en primer lugar, se aplicó el pre test a los dos grupos experimental y control al mismo tiempo y en el salón respectivo, en forma individual pero al mismo tiempo, se les explicó el motivo, las instrucciones precisas para el desarrollo y procedimiento del test.

Luego, se procedió a la aplicación del Software elaborado sobre el uso de Scratch en el desarrollo de las clases, con el grupo experimental incorporando la tecnología informática como apoyo para la comprensión auditiva, mientras que con el grupo control se desarrolló las clases en forma tradicional basándose únicamente en las en el método expositivo. Los temas abordados fueron según la programación de la Institución educativa, y estos fueron tres: Present simple, Preposition of place and Quantifiers. Ver apéndice D: fotos del grupo experimental.

Una vez terminada la fase de instrucción a los alumnos, lo que se realizó simultáneamente al finalizar la última semana de Mayo

de 2018, según las condiciones expuestas, se aplicó el post test, a los alumnos del grupo de control y al grupo experimental. Al grupo experimental se aplicó una encuesta para recabar su opinión sobre el Software Scratch.

El proceso se desarrolló en diferentes etapas:

Etapa 1. Formación en software *Scratch*: Se introdujo al grupo experimental en la utilización de la herramienta y los fundamentos de programación con Software *Scratch*. (Ver apéndice: Instrucción a grupo experimental).

Etapa 2: Socialización de trabajos: Los alumnos mostraron a sus compañeros de grupo los programas realizados con software *Scratch*, los cuales tuvieron que ver con la comprensión auditiva que requerían con el uso del programa a través de audios e imágenes. (Ver apéndice: Clase de inglés incorporando Software *Scratch*).

### **3.6.2. Acopio y organización de los datos:**

Una vez aplicado el instrumento para medir las variables contenidas en las hipótesis, la recolección y organización de los datos cuantitativos se realizó en plantillas tipo tabla en Excel.

De esa manera, las calificaciones de inglés del post-test se obtuvieron a partir de la revisión de cada prueba, tanto la del grupo de control como la del grupo experimental.

Con respecto a la agrupación de los datos, se clasificaron bajo el nombre de dos categorías denominadas “comprensión

auditiva con presencia de “Software Scratch” y “comprensión auditiva con ausencia del Software Scratch”. Bajo estas categorías se midió la comprensión auditiva del inglés en ambos grupos, en tres temáticas específicas, Simple Present, Preposition of place and Quantifiers.

Para la apreciación sobre el Software aplicado y conocer el nivel de satisfacción de los alumnos se aplicó una encuesta en la que se consideró la opinión de los usuarios de software Scratch.

### **3.6.3. Estrategia de análisis de datos**

Los procedimientos que se emplearon en la investigación para convertir los datos cuantitativos en información que permitiera comprobar o rechazar las hipótesis para responder a la pregunta de investigación. El análisis de los datos fue de naturaleza cuantitativa; entonces, se especifican las técnicas estadísticas que se usaron en él.

Para analizar los datos se utilizaron dos tipos de parámetros descriptivos: las medidas de tendencia central y de variabilidad; las cuales indicaron las tendencias de centro o dispersión que siguieron los datos obtenidos a partir de la muestra estudiada. Se emplearon en el estudio medidas de tendencia central como el promedio, media, mediana, moda, con el fin de determinar los cambios en las variables y verificar cómo y en qué medida el Software Scratch que produce efectos en la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del 3° de educación secundaria.



**Valenzuela y Flores (2012)** afirman que un parámetro descriptivo es un indicador de cierta tendencia que siguen los datos de una muestra. Dicha medición se realizó con el análisis descriptivo, teniendo en cuenta los resultados de las técnicas estadísticas citadas, las calificaciones del grupo experimental obtenidas previamente y posteriormente a la incorporación de Software *Scratch* y la del grupo de control frente a la ausencia de la aplicación de software.

#### **3.6.4. Elaboración y validación de los instrumentos de recolección de datos**

Se trató de garantizar la consistencia interna del test teniendo en cuenta en el examen que en realidad coincide con los temas secuenciales de acuerdo con la programación anual haciendo coordinaciones con la responsable del área de inglés de la Institución Educativa, quien brindó información valiosa para la elaboración del instrumento de recolección de datos. Se diseñó un examen homogéneo que siguió líneas temáticas.

Se aplicó tanto el (pre test y post test) para medir la variable dependiente, mientras que para medir la variable independientes se recolectó la información a través de una encuesta, diseñada por las investigadoras y revisadas por el juicio de expertos.

### **3.7. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.7.1. Hipótesis general**

Software Scratch influye significativamente en la mejora de la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.

#### **3.7.2. Hipótesis Específicas**

- Existe diferencia significativa del nivel de comprensión auditiva del inglés antes de la aplicación del Software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.
- Existe diferencia significativa del nivel de comprensión auditiva después de la aplicación del Software Scratch en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018.
- Existe una relación significativa de la aplicación del software Scratch en el nivel de comprensión auditiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de **Pasco – 2018.**

#### **3.7.3. Sistema de variables**

##### **Variable Independiente:**

Software Scratch.

##### **Variable Dependiente:**

Comprensión auditiva del inglés.

### 3.8. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	INDICADORES	ITEMS	ESCALAS
<p><u>Variable I.</u></p> <p>Software Scratch</p>	<p>✓ El Scratch es un software de programación informática que les permite investigar e introducirse en la programación de ordenadores utilizando una interfaz gráfica muy sencilla.</p>	<p><b>Para la Variable Independiente:</b></p> <p>✓ Aplicación en clases</p> <p>✓ Motivación</p> <p>✓ Actitudes</p>	<p>- Herramientas</p> <p>- Medios</p> <p>➤ Facilidad de trabajo en grupo</p> <p>➤ Creatividad.</p> <p>➤ Colaboración entre compañeros</p>	<p>2, 3, 4, 12</p> <p>5, 6, 9, 10</p> <p>1, 7, 8, 11</p>	<p>Siempre</p> <p>Casi siempre</p> <p>A veces</p> <p>Nunca</p>
<p><u>Variable Dependente</u></p> <p>Comprensión Auditiva.</p>	<p>✓ Es la destreza lingüística que refiere a la interpretación de relacionar con el modo de transmisión, oral o escrito, y que según el papel que desempeña en la comunicación.</p>	<p><b>Para la variable Dependiente</b></p> <p>• Comprensión auditiva de palabras. (Words)</p> <p>• Comprensión auditiva de frases. (Phrases)</p>	<p>✓ (Present Simple). Vocabulary of Daily Routines.</p> <p>✓ Quantifiers Dialogue using the Quantifiers for complete the conversation.</p> <p>✓ (Preposition of place). Vocabulary of prepositions of place. Sentences with the prepositions of place.</p>	<p>12</p> <p>4</p> <p>4</p>	<p>0 Si</p> <p>1 No</p> <p>0</p> <p>1</p> <p>0</p> <p>1</p>

## **CAPITULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1 Presentación de resultados**

##### **4.1.1 Empleo de Software Scratch**

El empleo del Software de Scratch como variable estímulo en el desarrollo de la investigación por los alumnos, se refleja en los puntajes y niveles de satisfacción expresados en las Tablas 1 y 2.

En la Tabla 1 se tienen los puntajes del nivel de satisfacción de la encuesta sobre el empleo del software Scratch para mejorar los niveles de comprensión auditiva del inglés.

**Tabla 1**

*Nivel de satisfacción del empleo del Software Scratch por los alumnos del grupo experimental para el desarrollo de la comprensión auditiva.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	39,00	1	6,7	6,7	6,7
	40,00	5	33,3	33,3	40,0
	42,00	3	20,0	20,0	60,0
	43,00	1	6,7	6,7	66,7
	44,00	2	13,3	13,3	80,0
	45,00	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Las puntuaciones mínimas se ubican en 39 con un 6,7% y 40 con el 33,3%, mientras que las máximas van entre 44 con 13,3% y 45 con 20%. Estos resultados presentamos en la Tabla 2 de forma cualitativa.

**Tabla 2**

*Nivel de satisfacción del empleo del Software Scratch por los estudiantes del grupo experimental para el desarrollo de la comprensión auditiva.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Adecuado	1	6,7	6,7	6,7
	Muy adecuado	14	93,3	93,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Los datos nos muestran que el 93,3% de los alumnos que trabajó con las actividades propuestas con el software Scratch, consideran muy adecuado su empleo para el desarrollo de la capacidad auditiva del inglés y el 6,7% considera Adecuado. En conclusión el 100% considera de forma positiva la experiencia del empleo del Software Scratch para el desarrollo de la capacidad auditiva, ya que esta permite asociar los sonidos con palabras y objetos.

## 4.1.2 Comprensión Auditiva

### 4.1.2.1 Grupo experimental

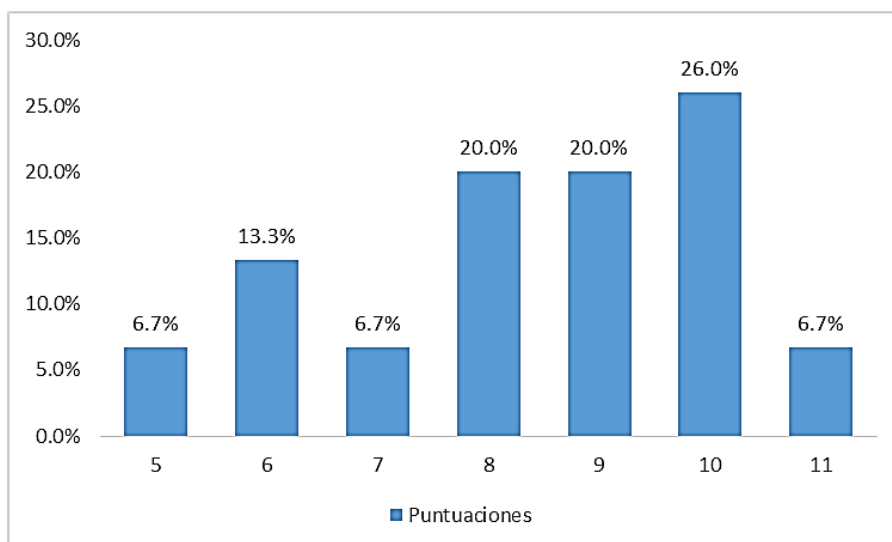
Para la comprensión auditiva del inglés en el proceso de la enseñanza aprendizaje se introdujo el empleo del Software Scratch, para determinar su significancia se realizó la evaluación inicial y final en los alumnos que conforman el grupo experimental. En la Tabla 3 se presentan los resultados de la evaluación previa realizada al grupo experimental.

**Tabla 3**

*Resultados del pre test de la comprensión auditiva en inglés en el grupo experimental*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	5,00	1	6,7	6,7	6,7
	6,00	2	13,3	13,3	20,0
	7,00	1	6,7	6,7	26,7
	8,00	3	20,0	20,0	46,7
	9,00	3	20,0	20,0	66,7
	10,00	4	26,7	26,7	93,3
	11,00	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

En estos resultados podemos resaltar que el 93,3% de los alumnos muestra puntuaciones menores que 10 en una escala de 0 a 20, situación que nos indica que no poseen una buena comprensión auditiva del inglés, mientras que el 6,7% presenta una puntuación de 11 que también no es muy adecuada.



**Figura 1:** Puntuación de la comprensión auditiva del inglés en el pre test del grupo experimental

Concluido el proceso de experimentación en el se introdujo aplicaciones y actividades diseñadas con Software Scratch, se volvió a realizar la evaluación de la comprensión auditiva del inglés para el grupo experimental, resultados que se muestran en la Tabla 4.

**Tabla 4**

*Resultados del pos test de la comprensión auditiva en inglés en el grupo experimental*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	15,00	1	6,7	6,7	6,7
	16,00	3	20,0	20,0	26,7
	17,00	1	6,7	6,7	33,3
	18,00	6	40,0	40,0	73,3
	19,00	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Los resultados muestran que la puntuación alcanzada en la evaluación posterior a la experiencia empleando actividades y aplicaciones con Scratch se ubican en un rango de 15 a 19 puntos, siendo las mayores proporciones en 19 puntos con 40% y 18 con

26,7%. Esta puntuación nos permite determinar que el empleo del Software Scratch a permitido mejorar la comprensión auditiva del inglés.

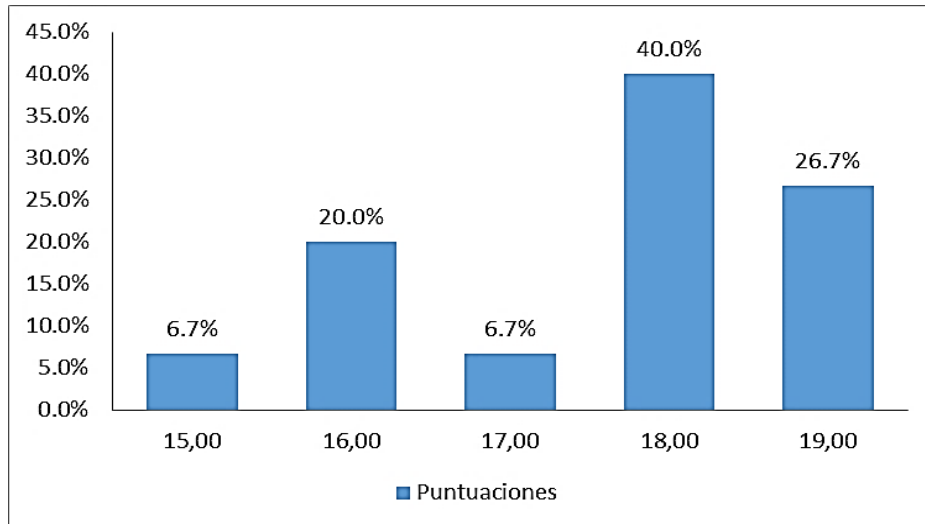


Figura 2: Puntuación de la comprensión auditiva del inglés en el post test del grupo experimental

### Estadísticos

		Pre_GE	Pos_GE
N	Válido	15	15
	Perdidos	0	0
Media		8,4000	17,6000
Mediana		9,0000	18,0000
Moda		10,00	18,00
Desviación estándar		1,76473	1,29835
Rango		6,00	4,00
Mínimo		5,00	15,00
Máximo		11,00	19,00

De acuerdo a los estadísticos de los datos presentados en las Tablas 1 y 2, se observa que la media de puntuación del grupo experimental en el pre test es 8,4 y en el pos test 17,6 mostrándose una ganancia de 8,2 puntos, por lo tanto, los resultados del pos test son mayores que el pre test, resultados que nos permiten



establecer que el empleo de Software Scratch como recurso para el proceso de enseñanza aprendizaje es significativo.

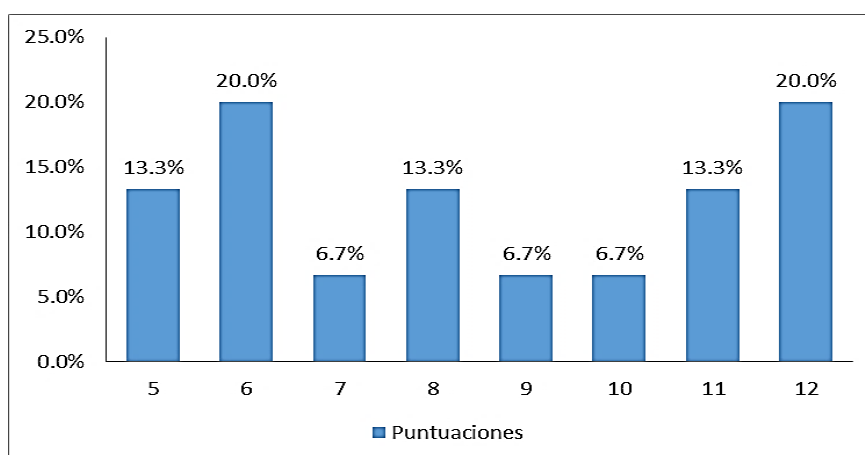
#### 4.1.2.2 Grupo de control

**Tabla 5**

*Resultados del pre test de la comprensión auditiva en inglés en el grupo de control*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	5,00	2	13,3	13,3
	6,00	3	20,0	33,3
	7,00	1	6,7	40,0
	8,00	2	13,3	53,3
	9,00	1	6,7	60,0
	10,00	1	6,7	66,7
	11,00	2	13,3	80,0
	12,00	3	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0

En estos resultados podemos resaltar que el 66,7% de los alumnos del grupo de control inicia el proceso con una puntuación menores que 10 en una escala de 0 a 20, situación que nos indica que no poseen una buena comprensión auditiva del inglés, mientras que el 33,3% presenta una puntuación entre 11 y 12 que no es muy adecuada.



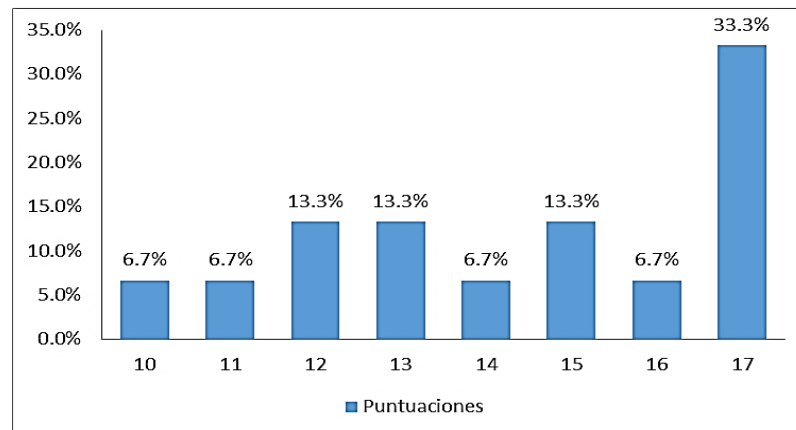
**Figura 3:** Puntuación de la comprensión auditiva del inglés en el post test del grupo control

**Tabla 6**

*Resultados del post test de la comprensión auditiva en inglés en el grupo de control*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	10,00	1	6,7	6,7
	11,00	1	6,7	13,3
	12,00	2	13,3	26,7
	13,00	2	13,3	40,0
	14,00	1	6,7	46,7
	15,00	2	13,3	60,0
	16,00	1	6,7	66,7
	17,00	5	33,3	100,0
Total		15	100,0	

Los resultados de control en el post test del grupo tiende a mejorar, así las puntuaciones menores que 10 se reduce al 6,7% y los mayores van de 11 a 17 puntos representando el 93.3%, mostrando una mejora en la comprensión auditiva.



**Figura 4:** Puntuación de la comprensión auditiva del inglés en el post test del grupo control

#### Estadísticos

	Pre_GC	Pos_GC
N		
Válido	15	15
Perdidos	0	0
Media	8,5333	14,4000
Mediana	8,0000	15,0000
Moda	6,00 <sup>a</sup>	17,00
Desviación estándar	2,64215	2,44365
Rango	7,00	7,00
Mínimo	5,00	10,00
Máximo	12,00	17,00

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Los estadísticos del grupo de control en el pre test y post test presentados en las Tabla 5 y Tabla 6, muestran que el nivel de ganancia fue de 5,87 puntos, pasando de una media de 8,53 a 14,40 puntos, y una mediana de 8 a 15 puntos. Siendo estos menores a los logrados por el grupo experimental.

## **4.2 Comprobación de hipótesis**

### **4.2.1 Prueba de la hipótesis general**

“Software Scratch influye significativamente en la mejora de la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018”

Para la prueba buscamos comparar dos grupos, a partir de la siguiente hipótesis estadística:

$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$ : No hay diferencias en el nivel de comprensión auditiva del inglés en los resultados del post test del grupo experimental y de control.

$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$ : Hay diferencias en el nivel de comprensión auditiva del inglés en los resultados del post test del grupo experimental y de control.

Considerando el tamaño de la muestra, se aplicó la prueba  $t$  de Student bilateral para grupos independientes para comparar las medias de la puntuación de la comprensión auditiva del post test de los grupos experimental y de control.

### Estadísticas de grupo

Grupos	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
C_Auditiva	Grupo Experimental	15	17,6000	1,29835
	Grupo de Control	15	14,4000	2,44365

En la prueba *t* de Student bilateral de grupos independientes a un nivel de confianza del 95% y una significancia de 5% ( $\alpha = 0,05$ ), se observa un valor de *t* de 4,479; *gl* = 28 grados de libertad y *p* = 0,000, menor que 0.05 (*p*-valor=0.000<0.05) por lo que se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ , asumiéndose la hipótesis alterna  $H_1$ .

### Prueba de muestras independientes

		Se asumen varianzas iguales	No se asumen varianzas iguales
Prueba de Levene de igualdad de varianzas	F	9,640	
	Sig.	,004	
prueba t para la igualdad de medias	T	4,479	4,479
	GI	28	21,321
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	Diferencia de medias	3,20000	3,20000
	Diferencia de error estándar	,71448	,71448
	95% de intervalo de confianza de la diferencia	Inferior Superior	1,73646 4,66354

La hipótesis nula se rechaza, en cuanto el empleo del Software Scratch influye en la mejora de la comprensión auditiva del inglés, al presentarse diferencias en la puntuación entre las mediciones efectuadas en el pos test del grupo experimental ( $\bar{x} = 17,6$ ) frente al del grupo de control ( $\bar{x} = 14,4$ ), en un total de 3.2 puntos. Resultados que nos permiten establecer que el empleo del

Software Scratch como recurso para el proceso de enseñanza aprendizaje es significativo.

## 4.2.2 Prueba de las hipótesis específicas

### Primera hipótesis específica

“Existe diferencia significativa del nivel de comprensión auditiva del inglés antes de la aplicación del Software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018”.

La prueba se realizará a partir de la siguiente hipótesis estadística:

$H_0: \bar{X}_1 = 13$ : No hay diferencias en la puntuación de comprensión auditiva del inglés de los resultados del pre test del grupo experimental con el esperado 13.

$H_1: \bar{X}_1 \neq 13$ . Hay diferencias en la puntuación de comprensión auditiva del inglés de los resultados del pre test del grupo experimental con el esperado 13.

En la prueba t de Student bilateral para una muestra, se tiene los siguientes valores para el estadístico a un nivel de significancia del 0,05.

### Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Pre_GE	15	8,4000	1,76473	,45565

### Prueba de muestra única

		Pre_GE	
Valor de prueba = 13	T	-10,095	
	Gl	14	
	Sig. (bilateral)	,000	
	Diferencia de medias	-4,60000	
	95% de intervalo de confianza de la diferencia	Inferior	-5,5773
		Superior	-3,6227

Como el p-valor es menor que el nivel de significancia ( $p\text{-valor} < 0.05$ ), se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna.

En conclusión, la puntuación de la comprensión auditiva (8.4) alcanzada por los alumnos del grupo experimental es menor que 13 (nota esperada) en la evaluación posterior al empleo del software Scratch.

### **Segunda hipótesis específica**

“Existe diferencia significativa del nivel de comprensión auditiva del inglés después de la aplicación del Software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018”

La prueba se realizará a partir de la siguiente hipótesis estadística:

$H_0: \bar{X}_1 = 13$ : No hay diferencias en la puntuación de comprensión auditiva del inglés de los resultados del post test del grupo experimental con el esperado 13.

$H_1: \bar{X}_1 \neq 13$ . Hay diferencias en la puntuación de comprensión auditiva del inglés de los resultados del post test del grupo experimental con el esperado 13.

En la prueba t de Student bilateral para una muestra, se tiene los siguientes valores para el estadístico a un nivel de significancia del 0,05

### Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Post_GE	15	17,6000	1,29835	,33523

### Prueba de muestra única

		Post_GE	
Valor de prueba = 13	T	13,722	
	GI	14	
	Sig. (bilateral)	,000	
	Diferencia de medias	4,60000	
	95% de intervalo de confianza de la diferencia	Inferior	3,8810
		Superior	5,3190

Como el p-valor es menor que el nivel de significancia (p-valor < 0,05), se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna.

En conclusión, la puntuación de la comprensión auditiva (17,6) alcanzada por los alumnos del grupo experimental es mayor que 13 (nota esperada) en la evaluación posterior al empleo del software Scratch.

### Tercera hipótesis específica

“Existe una relación significativa de la aplicación del software Scratch en el nivel de comprensión auditiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018”

Para la prueba buscamos relacionar dos variables, a partir de la siguiente hipótesis estadística:

$H_0: R_{xy} = 0$ : No hay relación en la aplicación del software Scratch con el nivel de comprensión auditiva.

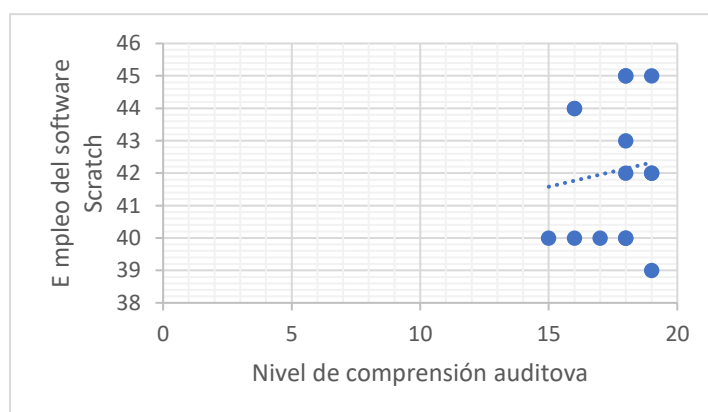
$H_1: R_{xy} \neq 0$ : Hay relación en la aplicación del software Scratch con el nivel de comprensión auditiva.

### Correlaciones

		Pos_GE	Empleo
Pos_GE	Correlación de Pearson	1	,112
	Sig. (bilateral)		,690
	N	15	15
Empleo	Correlación de Pearson	,112	1
	Sig. (bilateral)	,690	
	N	15	15

La prueba de correlación lineal de Pearson bilateral para los resultados en el grupo experimental del nivel de comprensión auditiva y el empleo del software Scratch a un nivel de confianza del 95% y una significancia de 5% ( $\alpha = 0,05$ ), se observa que el valor de  $r=0,112$  es mayor que 0, por lo que se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ , asumiéndose la hipótesis alterna  $H_1$ .

Lo que significa que existe una correlación positiva débil para los resultados en el grupo experimental del nivel de comprensión auditiva y el empleo del software Scratch.



**Figura 4:** Correlación del empleo del software Scratch y el nivel de comprensión auditiva del inglés.



### 4.3 Discusión de resultados

Los resultados de este estudio mostraron que la comprensión auditiva en inglés en los alumnos que trabajaron realizando actividades de aprendizaje empleando Software Scratch mostraron que su aprendizaje entre el pre test y post test mejoró mostrando una ganancia de 8,2 puntos, frente a los logrado por el grupo de control que mostró una ganancia de 5,87 puntos. La diferencia de puntos ganados por grupo experimental es mayor que los estudiantes que no trabajaron con software Scratch, esta situación nos muestra que su empleo incidió sobre los aprendizajes expresados en la comprensión auditiva del idioma inglés.

Consideramos que estos resultados mejorando la comprensión auditiva del idioma inglés en los alumnos se debe a una de sus características que tiene el software en el contexto educativo, permite que los estudiantes mejorar su motivación, facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias en correspondencia con el diagnóstico de los educandos, incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación (Duro, 2013).

Estos resultados igualmente se respaldan sobre lo manifestado por Díaz y Janson (2011) "El aprendizaje de una lengua extranjera considera múltiples factores que convergen y se interrelacionan de manera tal que el alumno pueda alcanzar el dominio de una lengua y, con ello, significar una realidad y dar valor

a los elementos que conforman los aspectos sociales y culturales de ella. El proceso de aprendizaje del inglés se actualiza, hoy en día, a través del uso de las TIC en el aula. Esto permite cambiar la mirada del antiguo esquema de aprendizaje guiado, por uno de participación activa del estudiante y del profesor”.

Actualmente, las tecnologías a través de los programas educativos proporcionan nuevos recursos para mejorar el aprendizaje del idioma inglés, como es nuestro caso que empleamos Software Scratch, según Harmer (2001) citado por Díaz y Janson (2011), “los programas computacionales de enseñanza de la lengua ofrecen al estudiante la oportunidad de estudiar conversaciones y textos, realizar ejercicios de gramática y vocabulario y, aún más, escuchar los textos y grabar sus voces. Por lo tanto, es innegable su utilidad y el grado de motivación que ellos representan para el alumno. En Chile, los medios tecnológicos han supuesto un avance extraordinario en la enseñanza y aprendizaje de idioma...”

Asimismo, nuestros resultados coinciden con los hallazgos realizados por Ávila (2015) en su trabajo “Mejora de la Comprensión Auditiva del Inglés como segunda Lengua Mediante Material Audiovisual Subtitulado”, que expresa “Puesto que emplear material audiovisual subtitulado beneficia la mejora en la puntuación de una prueba estándar de comprensión auditiva, el fomento de este tipo de actividad de extensión es recomendable para aprendientes de inglés como segunda lengua de nivel intermedio. Ver series de televisión

es una actividad bastante integrada en la vida diaria de los sujetos (sobre todo de los más jóvenes). Si a este hecho se le añade que una gran parte de estas series provienen de Estados Unidos, los aprendientes podrán combinar el componente familiar y lúdico con su aprendizaje del inglés. También mejoraría su competencia comunicativa, ya que se produce un acercamiento a la cultura estadounidense. Las series suelen contener referencias culturales que pueden explotarse en un contexto de enseñanza, por lo que se desarrollaría la competencia intercultural de los aprendientes “.

Finalmente consideramos, que estos resultados reafirman nuestra hipótesis de investigación, la influencia del empleo del software Scratch en la comprensión auditiva del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.

## CONCLUSIONES

- 1) Se ha determinado la influencia del Software Scratch al mostrarse una ganancia de 8,2 puntos por el grupo experimental frente a los logrado por el grupo de control de 5,87 puntos, en la mejora de la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018,
- 2) Se ha determinado que el nivel de comprensión auditiva del inglés es menor antes de la aplicación del Software Scratch ( $\bar{x} = 8.4$  puntos) en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.
- 3) Se ha establecido que el nivel de la comprensión auditiva después de la aplicación del software Scratch ( $\bar{x} = 17.6$  puntos) en los alumnos del tercer grado de la institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.
- 4) Se ha establecido que existe relación significativa ( $r=0.112$ ) para los resultados en el grupo experimental del nivel de comprensión auditiva y el empleo del software Scratch, en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.

## RECOMENDACIONES

De la investigación realizada y con base en los resultados obtenidos, es importante que se tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Estar al tanto de los avances de la ciencia y la tecnología y dotarlas de los elementos necesarios, para estar a la altura de las nuevas circunstancias.
- Entrar en un ciclo de capacitación continua sobre las TIC, para responder adecuadamente a las exigencias de la ciencia y la tecnología en los procesos de enseñanza/aprendizaje innovador.
- Software Scratch es una forma de motivar a los alumnos para que estudien y aumenten las calificaciones finales, ya que este método es innovador, motivador, creativo, recursivo.
- Sugerimos que el Software Scratch se utilice en diálogos cortos, frases, palabras de tal manera que los alumnos tengan una mejor comprensión auditiva.
- De igual manera, en el área de inglés se recomienda una mayor exploración en estudios futuros, es el relacionado con la manera en que los alumnos utilizan el Software Scratch para potenciar la comprensión auditiva del inglés.
- También sugerimos que toda institución tenga recursos tecnológicos, para que puede ser competitiva y tener un nivel de desarrollo académico alto. El resultado será positivo sí las

TIC, se integran en las instituciones educativas en distintas áreas.

- Los docentes de las distintas áreas deben de capacitarse en el uso de la tecnología de información y comunicación para poder orientar mejor a sus alumnos y ellos comprender mejor el uso de estas nuevas herramientas.
- Los alumnos deben de ahondar más sus investigaciones sobre otras herramientas de software scratch para poder conocer mejor los usos de las Tics en las aulas.

## BIBLIOGRAFÍA

Díaz y Janson (2011). El aprendizaje del inglés y el uso de tecnologías: percepciones de alumnos y profesores de inglés del nivel secundario Chileno.

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/male/article/view/44697/46105>

Duro, N. (2013). Uso del software educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, La Habana – Cuba

Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/uso-del-software-educativo-en-el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje/>

Ávila, M. (2015). “Mejora de la Comprensión Auditiva del inglés como segunda lengua mediante material audiovisual subtulado, Sevilla - España”(Tesis

Doctoral).<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/2363/avila-molero-tesis16.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García Fernández (2009). “Empleo de las TIC para el desarrollo de la comprensión auditiva en la enseñanza del idioma Inglés teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje, Cubano”.

Consideraciones teóricas.

<http://www.ilustrados.com/tema/8088/Empleo-para-desarrollo-comprension-auditiva-ensenanza.html>

Revista Electrónica Matices en Lenguas Extranjeras (2011). “Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos abiertos”

<http://www.redalyc.org/html/688/68845366006/>

Osejo Fonseca (2009). "Implementación del closed caption y/o subtítulos para desarrollar la habilidad de comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera, La Merced"

<http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis266.pdf>

Mercado Landers de Martell (2014). "La red social Facebook como recurso educativo complementario al aprendizaje de las habilidades orales del inglés en estudiantes de quinto año de educación secundaria de una institución educativa pública de Lima Metropolitana".

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/5783/mercado\\_landers\\_hermelinda\\_facebook\\_ingles.pdf?sequence=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/5783/mercado_landers_hermelinda_facebook_ingles.pdf?sequence=1)

Hurtado Graza (2018). "Aplicación de Macromedia Authorware en los procesos de Aprendizaje significativos para el diseño de Software Educativo en los alumnos del cuarto año "b" de la Institución Educativa Emblemática "Daniel A. Carrión"- Cerro de Pasco"

[http://tesis.edu.pe/Abel Vladymir Hurtado facebook\\_ingles.pdf?sequence=1](http://tesis.edu.pe/Abel_Vladymir_Hurtado_facebook_ingles.pdf?sequence=1)

Gora Chamorro (2014): "Lectura y audición comprensiva de textos Bilingüe (Inglés / Español) y Niveles de aprendizaje de los estudiantes de la Carrera de Idiomas Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Pasco – 2014", Yanacancha.

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/gorachamorro/facebook\\_ingles.pdf?sequence=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/gorachamorro/facebook_ingles.pdf?sequence=1)

Valentín Arias (2018): "Aplicación de las Tic en el aula de Innovación Pedagógica y Desarrollo de capacidades en el Segundo grado de la



I.E. N° 34047 Cesar vallejo? Yanacancha”

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/valentin\\_arias](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/valentin_arias)

[/facebook\\_ingles.pdf?sequence=1](#)

Rivera Trujillo (2018): “La producción de textos en Ingles y el desarrollo del pensamiento creativo en los alumnos de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega del Distrito de Pillao ”

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/riveratrujillo/facebook\\_ingles.pdf?](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/riveratrujillo/facebook_ingles.pdf?)

[=1](#)

Sancho (2001): Definición del software scratch educativo como recursos informáticos diseñados en contextos de la enseñanza y aprendizaje. [http://info.scratch.mit.edu/es/About Scratch](http://info.scratch.mit.edu/es/About_Scratch).

Ortega (2007) Conceptos del software educativo Scratch como al conjunto de aplicaciones (programas) diseñado con la finalidad específica de educar.

<http://www.scratchbydsigno.com.ar/>

Mitchel Resnick cita a Nael Gerhenfeld (2007): Historia del scratch software dinámico y creativo.

[http://wiki.scratchhistoria.mit.edu/wiki/Scratch\\_2.0](http://wiki.scratchhistoria.mit.edu/wiki/Scratch_2.0)

Montellano (2007): “Características del software scratch “Desarrollo de habilidades a través de la ejercitación y repetición”.

<http://www.slideshare.net/marcelapanchi/scratch-13866464>

Figueroa, W. (2012) “Estrategias que se desarrolla mediante el entorno de programación Scratch”. Tecnología//January 24, 2018.

Temprano A. (2011) “El uso de las tics en la enseñanza del inglés”, con su libro (Las TIC en la enseñanza bilingüe” 45,2011)

Graf Werner, Kurt Mocker y Gunter Wesiman cita a González, V: “El software como medio de enseñanza a partir de funciones pedagógicas que contribuyen al logro del objetivo”.  
<http://www.a2click.net/scratchenseñanza/que-es-scratch-2/>

Sánchez J cita a Bill Gates “Los Software Educativos son programas de Computación, cuyo objetivo es instruir y educar con sus aplicaciones”. En su libro (Camino al futuro 54,1955).

Dunkel (1991, p. 43) cita a (Wipf, 1984, p. 345) en el artículo “Strategies for Teaching Second Language Listening Comprehension”, definió la escucha como: un proceso mental invisible, lo que lo hace difícil de describir.

(Rost, 2002, p. 13): Definición de la comprensión auditiva la escucha como un (la orientación receptiva); (la orientación constructiva); (la orientación colaborativa).

James en 1984, (p. 129) “La percepción auditiva activa- pasiva” en la Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación” Volumen 5, Número 1, Año 2005.

Galvin, K. (1988) cita a Lynch y Mendelsohn “Características de la comprensión auditiva” (1988 p. 193). Listening by Doing: Developing Effective Listening Skills. Lincolnwood, Ill. National Textbook Company. Lynch (1984). Are you listening: The Practical Components of Listening.

Morley (1990) “La importancia de la comprensión auditiva en la Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación” (1990, p. 92).

Antich, (1986) cita a Brown y Yule en su libro *Teaching the Spoken Language* (1983), aduce que “la comprensión auditiva es el modo de aprendizaje más eficaz”. (1980, p. 39).

Antich, (1986) cita a Rost, (2002), y Anderson, (1988: 139). “La comprensión auditiva como procesos cognitivos fundamentales” *The Role of Listening Comprehension: A theoretical Base*. Foreign.

Beall *et al.*, (2008: 129) cita a Uhr (1984: 3) “La comprensión auditiva como destreza dependiente en la enseñanza de lenguas”.

Baurain ( 2011: 162). “Motivaciones para escuchar”. Según el MCER (Marco común de referencia).

Wolvin y Coakley (1993) “Objetivos en comprensión auditiva”, Lhote (1995: 70-2) señala diversos objetivos: oír, detectar, seleccionar, identificar, reconocer, etc. Y Rost (2002) condensa en cuatro los tipos de escucha: apreciativo, informacional, crítico y empático.

Scarcella y Oxford (1992 p, 141) “La instrucción formal de la comprensión auditiva”: Gramatical, estratégica, sociolingüística y cultural, y discursiva.

Bozorgian, (2012) y Peterson (2010: 139-410) “Materiales y métodos para la enseñanza de la comprensión auditiva”, ayuda en el nivel de la comprensión auditiva. TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) .

Lynch (2009: 79) cita a (Vandergrift, 2003) “Estrategias del aprendiente y técnicas del profesor para la comprensión auditiva”. Revista estrategia de aprendizaje.

(Resnick *et al*, 2013) y Ortega (2007) “scratch y comprensión auditiva”.

Define la relación entre el software educativo y la comprensión auditiva”. En su libro “The Role of Listening Comprehension: A theoretical Base. Foreign and Tics programs”.

Galvin (1988, pp.45-47) y Brown y Yule) “Características del Scratch relacionados con la comprensión auditiva del inglés” en su libro Teaching the Spoken Language (1988).Teaching the Spoken Language. Cambridge: Cambridge University Press.

Byrnes (1984, pp. 318-319) cita a Lynch y Mendelsohn (2002, p. 193) “El aprendizaje colaborativo” Listening. Oxford: Oxford University Press. Antich de León, Rosa (1986). “Metodología de la enseñanza de las lenguas extranjeras”. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

Palomo *et al*, (2005) cita a (Cabero, 2006). “La tecnología educativa, y en general las TIC”.

# **ANEXOS**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr. Aldo Velásquez Huerta

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo egresados de la Facultad de Ciencias de Educación Secundaria de la especialidad de Lenguas Extranjeras Inglés – Francés, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Licenciado en Educación.

El título de la investigación es: "Scratch y la Comprensión Auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión - Pasco - 2018." y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa, para solicitarle la revisión y validación del instrumento.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo N° 1 Definiciones conceptuales de las variables.
2. Anexo N° 2: Matriz de operacionalización.
3. Anexo N° 3: Certificado de validez de contenido de los instrumentos.
4. Anexo N° 4: Matriz de consistencia.
5. Anexo N° 5: Cuestionario de ambas variables.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración le agradecemos por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

  
Firma  
CRISTOBAL VALENTIN, Lida Blanca  
D.N.I:75259861

  
Firma  
GUILLERMO MAMANI, Yajaira Aylen  
D.N.I.48319875

## ANEXO 1

### **Variable 2:** Comprensión Auditiva.

Es la destreza lingüística que refiere a la interpretación de relacionar con el modo de transmisión, oral o escrito, y que según el papel que desempeña en la comunicación.

Según: Dunkel (1991, p. 43) menciona el artículo "A Content Analysis of Fifty Definitions of Listening", en el artículo "Strategies for Teaching Second Language Listening Comprehension" definió la escucha como: un proceso mental invisible, habilidad de describir. Las personas que escuchan deben discriminar entre los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y las estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, y retener e interpretar todo esto tanto dentro del contexto inmediato como de un contexto socio-cultural más amplio. Dunkel (1991, p. 43) cita a (Wipf, 1984, p. 345).

DIMENSIONES DE LA VARIABLE: Comprensión Auditiva.

#### ✓ **Dimensión 1:** Comprensión auditiva de palabras. (12 Ítems)

- (Present Simple), Vocabulario of Daily Routines.

For example:

(Get/ gets, work/ works, study/ studies, watch/watches.)

1. Ayllen gets up at 6:00 am.
2. Lida Works in the hospital.
3. Ayllen watches TV.
4. Lida studies Math.
5. I get up at six o'clock.
6. She doesn't work in the office.
7. I don't drink coffee.

8. She watches TV.

9. Brush the teeth.

10. Studies Math.

11. Eats breakfast.

12. Get up at 5:00 O'clock.

✓ (Quantifiers), Dialogue using the Quantifiers for complete the conversation. For example: **(4 Ítems)**

(A lot of, some, a few, much, any)

Maria: Do you eat \_\_\_\_\_ fried food?

Dana: Well, I usually eat \_\_\_\_\_ chips with my lunch.

Maria: How about cake and chocolate?

Dana: Oh, I love cake. I always have \_\_\_\_\_ cake with my morning coffee.

Maria: What do you have for breakfast?

Dana: I don't really have \_\_\_\_\_ breakfast.

✓ **Dimensión 2:** Comprensión auditiva de frases **(4 Ítems)**

• (Preposition of place). For example:

(In front of, Next to, on the corner, opposite)

1. It is on the corner of the Oak Street and Third Avenue.

2. It is opposite the restaurant.

3. It is next to the shop

4. It is in front of Second Avenue



ANEXO 2

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE: COMPRENSION AUDITIVA

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Escala / rango
<p><u>Variable Dependiente</u></p> <p>Comprensión Auditiva.</p>	<p>✓ Es la destreza lingüística que refiere a la interpretación de relacionar con el modo de transmisión, oral o escrito, y que según el papel que desempeña en la comunicación.</p>	<p><b>Para la variable Dependiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión auditiva de palabras. (Words)</li> <li>• Comprensión auditiva de frases. (Phrases)</li> </ul>	<p>(Present Simple).                      - Daily Routines.                      - (Quantifiers)                      Dialogue using the Quantifiers for complete the conversation.                      • (Preposition of place).                      Prepositions of place.                      Sentences with the prepositions of place.</p>	<p>12</p> <p>4</p> <p>4</p>	<p>0</p> <p>1</p>	<p>Si / No</p>

Anexo 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: La Comprensión Auditiva del inglés (Listening).

Proyecto de Investigación: "Scratch y la comprensión auditiva del inglés en los estudiantes de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión PASCO – 2018"

No.	Dimensiones /Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Comprensión auditiva de palabras.</b>								
<b>1.1 Listen to the dialogue and mark true or false</b>								
1.	Ayllen gets up at 6:00 am. ( )	X		X		X		
2.	Lida Works in the hospital. ( )	X		X		X		
3.	Ayllen watches TV. ( )	X		X		X		
4.	Lida studies Math. ( )	X		X		X		
<b>1.2 Listen to the verbs and tick in the right column:</b>								
5.	Brush the teeth.	X		X		X		
6.	Studies Math.	X		X		X		
7.	Eats breakfast.	X		X		X		
8.	Get up at 5:00 O'clock.	X		X		X		
<b>1.3 Complete the conversation with the words in the box: (A lot of , some , a few, much ,any)</b>								
9.	Do you eat ___fried food?	X		X		X		
10.	Well, I usually eat ___chips with my lunch.	X		X		X		
11.	Oh, I love cake. I always have ___ cake with my morning coffee.	X		X		X		
12.	I don't really have ___breakfast.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Comprensión auditiva de frases.</b>								
<b>1.4 Look at the map , listen and write the place</b>								
13.	It is on the corner of the Oak Street and Third Avenue.	X		X		X		
14.	It is opposite the restaurant.	X		X		X		
15.	It is next to the shop.	X		X		X		
16.	It is in front of Second Avenue.	X		X		X		
<b>1.5 Listen to the sentences and tick the right column</b>								
17.	I get up at six o'clock.	X		X		X		
18.	She doesn't work in the office.	X		X		X		
19.	I don't drink coffee.	X		X		X		
20.	She watches TV.	X		X		X		

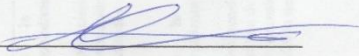
Observaciones (precisar si hay)

Suficiencia: \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Mayo del 2018

  
Firma  
Ms. C. Carolina Ninahuanca Martínez  
Apellidos y nombres del juez evaluador

Especialidad del evaluador: Inglés - Lengua Española

DNI: 09908489

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: La Comprensión Auditiva del inglés (Listening).

Proyecto de Investigación: "Scratch y la comprensión auditiva del inglés en los estudiantes de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión PASCO - 2018"

No.	Dimensiones /Items	Potencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Supremacía
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Comprensión auditiva de palabras.</b>								
<b>1.1 Listen to the dialogue and mark true or false</b>								
1.	Aylen gets up at 6:00 am. ( )	/		/		/		
2.	Lida Works in the hospital. ( )	/		/		/		
3.	Aylen watches TV. ( )	/		/		/		
4.	Lida studies Math. ( )	/		/		/		
<b>1.2 Listen to the verbs and tick in the right column:</b>								
5.	Brush the teeth.	/		/		/		
6.	Studies Math.	/		/		/		
7.	Eats breakfast.	/		/		/		
8.	Get up at 5:00 O'clock.	/		/		/		
<b>1.3 Complete the conversation with the words in the box: (A lot of , some , a few, much ,any)</b>								
9.	Do you eat ____ fried food?	/		/		/		
10.	Well, I usually eat ____ chips with my lunch.	/		/		/		
11.	Oh, I love cake. I always have ____ cake with my morning coffee.	/		/		/		
12.	I don't really have ____ breakfast.	/		/		/		
<b>Dimensión 2: Comprensión auditiva de frases.</b>								
<b>1.4 Look at the map , listen and write the place</b>								
13.	It is on the corner of the Oak Street and Third Avenue.	/		/		/		
14.	It is opposite the restaurant.	/		/		/		
15.	It is next to the shop.	/		/		/		
16.	It is in front of Second Avenue.	/		/		/		
<b>1.5 Listen to the sentences and tick the right column</b>								
17.	I get up at six o'clock.	/		/		/		
18.	She doesn't work in the office.	/		/		/		
19.	I don't drink coffee.	/		/		/		
20.	She watches Tv.	/		/		/		

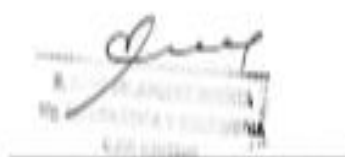
Observaciones (precisar si hay)

Suficiencia: \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable []    Aplicable después de corregir [  ]    No aplicable [  ]

Mayo del 2018



Firma

Apellidos y nombres del juez evaluador

Especialidad del evaluador: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

## Anexo 4

### Matriz de consistencia

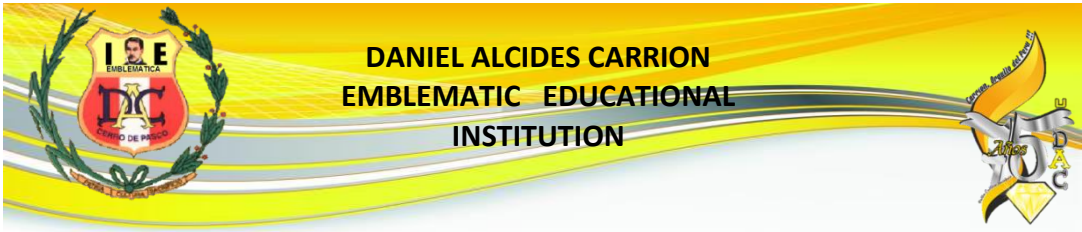
#### TITULO: “SOFTWARE SCRATCH Y LA COMPRESIÓN AUDITIVA DEL INGLÉS EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DANIEL ALCIDES CARRIÓN – PASCO – 2018”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y SUBVARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Problema Principal:</b></p> <p>¿Cómo influye el software Scratch en la mejora de la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018?</p> <p><b>Problemas Secundarios:</b></p> <p><b>P1.-</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el nivel de comprensión auditiva del inglés antes de la aplicación del software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018?</li> </ul>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Determinar la influencia del software Scratch en la mejora de la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <p><b>O1.-</b> Determinar el nivel de comprensión auditiva del inglés antes de la aplicación del software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b></p> <p>Software Scratch influye significativamente en la mejora de la comprensión auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b></p> <p><b>H1.-</b> Existe diferencia significativa del nivel de comprensión auditiva del inglés antes de la aplicación software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.</p>	<p><b>Variable Independiente:</b></p> <p>Software Scratch.</p> <p><b>Variable Dependiente:</b></p> <p>Comprensión auditiva del inglés.</p>	<p><b>Para la Variable Independiente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación en clases</li> <li>• Motivación</li> <li>• Actitudes</li> </ul> <p><b>Para la variable Dependiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión auditiva de palabras</li> <li>• Comprensión auditiva de frases</li> </ul>	<p><b>Tipo de la Investigación:</b></p> <p>Básica</p> <p><b>Nivel de la investigación:</b></p> <p>Explicativa</p> <p><b>Método:</b></p> <p>Método Cuasi experimental.</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>Pre test y post test con grupo de control y experimental.</p> <p><b>La Población:</b></p> <p>Todos los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión.</p> <p><b>La Muestra:</b></p> <p>No probabilística</p>

<p><b>P2.-</b> ¿Cuál es el nivel de la comprensión auditiva después de la aplicación del software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018?</p> <p><b>P3.-</b> ¿Cuál es la relación de la aplicación del software Scratch en el nivel de la comprensión auditiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018?</p>	<p><b>O2.-</b> Establecer el nivel de la comprensión auditiva después de la aplicación del software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.</p> <p><b>O3.-</b> Establecer cuál es la relación de la aplicación del software Scratch en el nivel de la comprensión auditiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018</p>	<p><b>H2.-</b>Existe diferencia significativa del nivel de comprensión auditiva del inglés después de la aplicación del software Scratch en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco - 2018.</p> <p><b>H3.-.</b> Existe una relación significativa de la aplicación del software Scratch en el nivel de comprensión auditiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2018.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupo experimental: 15 alumnos del 3ro A</li> <li>• Grupo de control: 15 alumnos del 3ro B.</li> </ul> <p><b>Técnicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación</li> <li>• Encuesta</li> </ul> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Cuestionario</li> </ul>
--	---	--	--	--	---

**Cerro de Pasco, 2018.**

.....



Anexo 5:  
Cuestionario de ambas variables

**PRE TEST**

Student's name:.....

Score:.....

Grade and section: ..... Date: .....

**1. Listen to the dialogue and mark true or false:**

	True	False
1. Ayllen gets up at 6:00 am.	( )	( )
2. Lida Works in the hospital. .	( )	( )
3. Ayllen watches TV. .	( )	( )
4. Lida studies Math. .	( )	( )

**2. Listen to the verbs and tick in the right column:**

Activity	I ,you ,we ,they	He ,She ,It
1		
2		
3		
4		

**3. Complete the conversation with the words in the box:**

A lot of , some , a few, much ,any

Maria: Do you eat \_\_\_\_\_ fried food?

Dana: Well, I usually eat \_\_\_\_\_ chips with my lunch.

Maria: How about cake and chocolate?

Dana: Oh, I love cake. I always have \_\_\_\_\_ cake with my morning coffee.

Maria: What do you have for breakfast?

Dana: I don't really have \_\_\_\_\_ breakfast.



4. Look at the map, listen and write the place:



- a. \_\_\_\_\_
- b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_
- d. \_\_\_\_\_

5. Listen to the sentences and tick the right column:

Activity	Affirmative Form	Negative Form
1		
2		
3		
4		



I.E. EMBLEMÁTICA  
**DANIEL ALCIDES CARRION**  
Cerro de Pasco



**CARTA DE AUTORIZACIÓN A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN**


Cerro de Pasco Mayo 02 de 2018

Me complace informarle que como representante legal de la institución educativa emblemática "Daniel Alcides Carrión" le brindo la presente autorización al grupo de investigación quienes conforman: Lida Cristóbal Valentín y Yajaira Ayllen Guillermo Mamani para que desarrolle el proceso de recolección de datos con nuestros estudiantes y docentes del 3er grado del nivel secundario, con el fin de realizar un estudio sobre la aplicación del software de programación "Scratch" en la comprensión auditiva del inglés en los estudiante del tercer grado de educación secundaria.

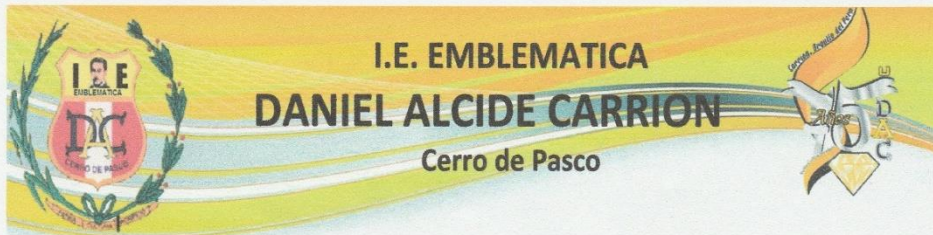
Los profesores y estudiantes del 3er grado de esta institución quedan autorizado para apoyar la realización de dicha actividad de investigación con el fin de que lleve a cabo con éxito, siempre en cuando se mantenga la integridad de los docentes y estudiantes de nuestra institución educativa.

Agradezco su colaboración.

Cordialmente,

 I.E. DANIEL ALCIDES CARRION  
*Rosa Vera*  
DIRECTORA

Vº Bº DIRECTOR / SUB DIRECTOR /ASESOR  
Cerro de Pasco



*"Año del dialogo y la Reconciliación Nacional"*

**SOLICITO: CONSTANCIA DE TRABAJO DE INVESTIGACION  
EN SU AREA**

Señor Director de la institución educativa emblemática "Daniel Alcides Carrion" la docente Guillermo Mamani Yajaira Ayllen, de la especialidad de lenguas extranjeras Ingles – Francés, ha realizado un estudio con el fin de determinar la investigación: "Scratch y la Comprensión Auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrion – Pasco – 2018." En mención del 02 al 18 del Mayo del presente año, desarrollando el pre test luego cumpliendo con las sesiones de clase con el programa scratch y finalmente culminando con el post- test aplicado en su institución educativa.

Con tal motivo, solicitamos una constancia del desarrollo de trabajo de investigación en su área y con el cual se hara una estimación.

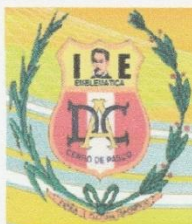
Espero alcanzar lo expuesto.

Cerro de Pasco Junio 21 de 2018

I.E. DANIEL ALCIDES CARRION  
  
DIRECTOR

Vº Bº DIRECTOR / SUB DIRECTOR /ASESOR





I.E. EMBLEMÁTICA  
**DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
Cerro de Pasco



*"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"*

## CONSTANCIA


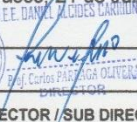
EL DIRECTOR DE LA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA  
"DANIEL ALCIDES CARRIÓN" DE LA CIUDAD DE CERRO DE PASCO.

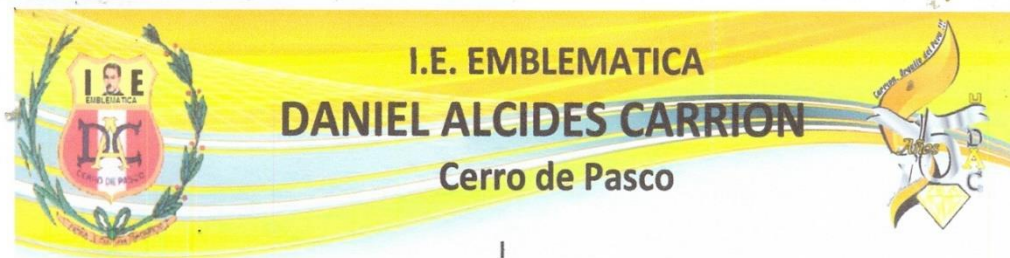
**HACE CONSTAR:**

Que, Doña, **GUILLERMO MAMANI YAJAIRA AYLLEN**, docente de la especialidad de lenguas extranjeras Ingles – Francés ha realizado un estudio con el fin de determinar la investigación: "Scratch y la Comprensión Auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2018." En mención del 02 al 18 del Mayo del presente año, desarrollando el pre test luego cumpliendo con las sesiones de clase con el programa scratch y finalmente culminando con el post- test aplicado con el permiso de la institución, demostrando responsabilidad, puntualidad y respeto de manera satisfactoria.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para fines que crea conveniente

Cerro de Pasco, 21 de Junio del 2018.

  
  
Vº Bº DIRECTOR / SUB DIRECTOR / ASESOR



*"Año del dialogo y la Reconciliación Nacional"*

**SOLICITO: CONSTANCIA DE TRABAJO DE INVESTIGACION EN SU AREA**

Señor Director de la institución educativa emblemática "Daniel Alcides Carrión" la docente Cristóbal Valentín Lida Blanca, de la especialidad de lenguas extranjeras Ingles – Francés ha realizado un estudio con el fin de determinar la investigación: "Scratch y la Comprensión Auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2018." En mención del 02 al 18 del Mayo del presente año, desarrollando el pre test luego cumpliendo con las sesiones de clase con el programa scratch y finalmente culminando con el post- test aplicado en su institución educativa.

Con tal motivo, solicitamos una constancia del desarrollo de trabajo de investigación en su área y con el cual se hará una estimación.

Espero alcanzar lo expuesto.

Cerro de Pasco Junio 21 de 2018

  
I.E. DANIEL ALCIDES CARRION  
DIRECTOR

Vº Bº DIRECTOR / SUB DIRECTOR / ASESOR



*"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"*

## CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA  
"DANIEL ALCIDES CARRIÓN" DE LA CIUDAD DE CERRO DE PASCO.

### HACE CONSTAR:

Que, Doña Lida Blanca CRISTOBAL VALENTIN, docente de la especialidad de lenguas extranjeras Ingles – Francés ha realizado un estudio con el fin de determinar la investigación: "Scratch y la Comprensión Auditiva del inglés en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Pasco – 2018." En mención del 02 al 18 del Mayo del presente año, desarrollando el pre test luego cumpliendo con las sesiones de clase con el programa scratch y finalmente culminando con el post- test aplicado con el permiso de la institución, demostrando responsabilidad, puntualidad y respeto de manera satisfactoria.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para fines que crea conveniente

Cerro de Pasco, 21 de Junio del 2018.

  
I.E. DANIEL ALCIDES CARRION  
  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA  
Vº Bº DIRECTOR / SUB DIRECTOR / ASESOR

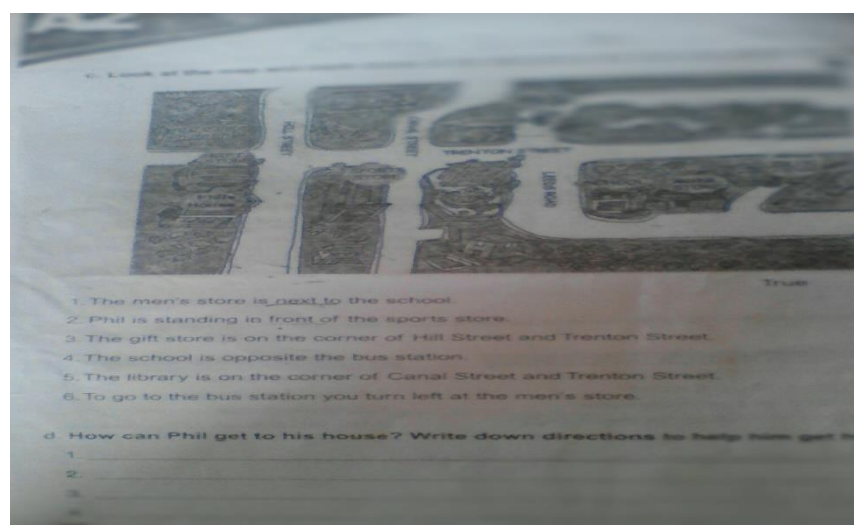
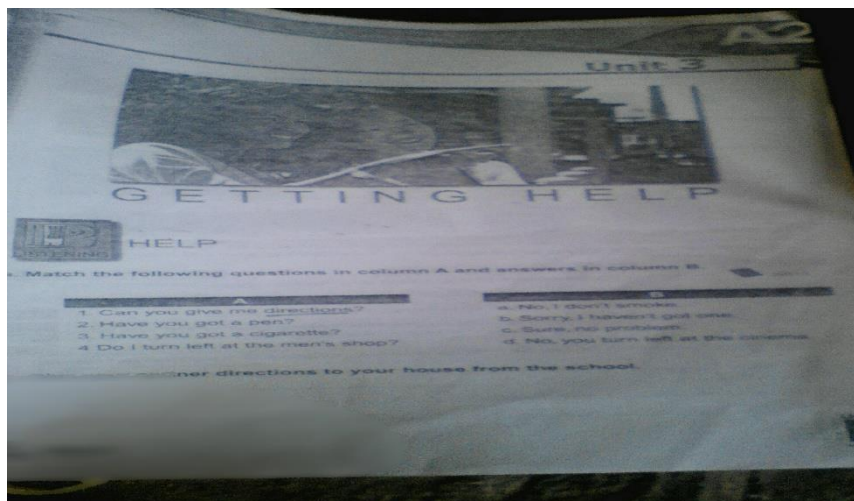
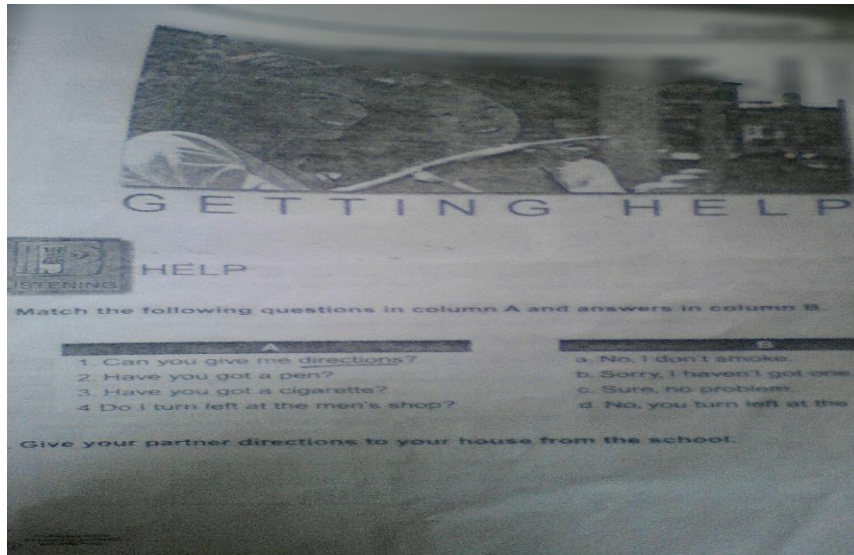


## ANEXOS

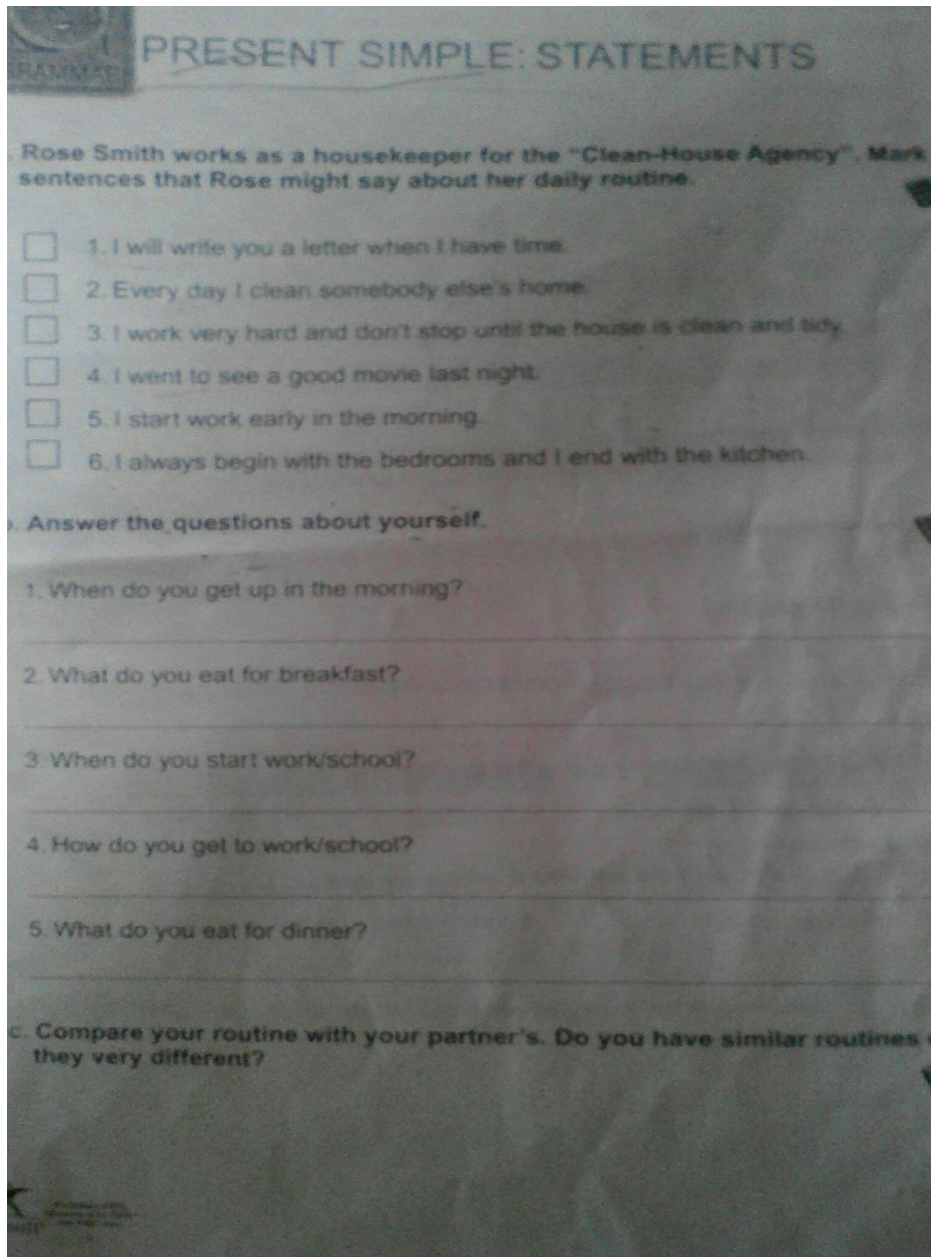
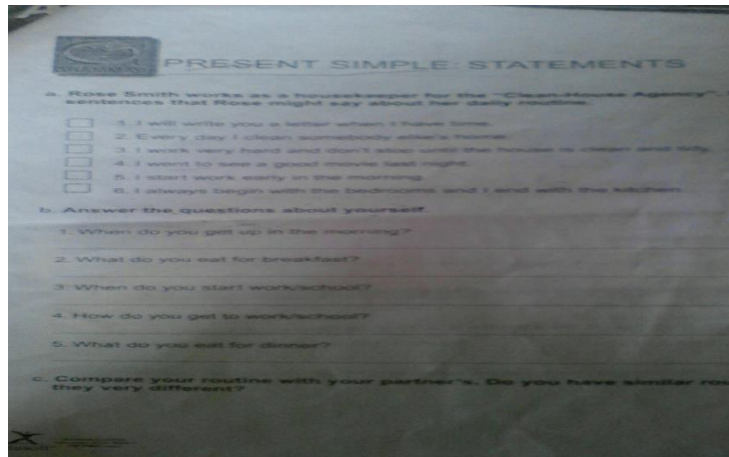
**Apéndice B: Aplicando la prueba del pre test al grupo control y experimental.**



**Apéndice C: Instrucción de los temas al grupo experimental:**  
**(Sesiones de aprendizaje):** Simple Present, Preposition of place, and Quantifiers.









## QUANTIFIERS

a. Kim Fit is talking to her friend Fiona about her diet. Use the quantifiers to complete their conversation. There is more than one possible answer.

a lot of • some • a few • much • any

Kim: Do you eat (1) a lot of fried food?

Fiona: Well, I usually eat (2) a few chips with me.

Kim: How about cake and chocolate?

Fiona: Oh, I love cake. I always have (3) some morning coffee.

Kim: What do you have for breakfast?

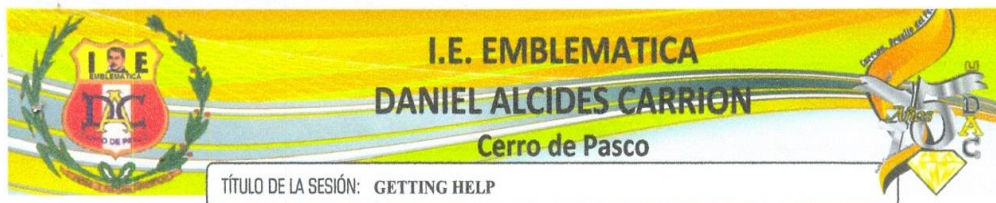
Fiona: I don't really have (4) a little breakfast.

Kim: Do you drink (5) a lot of coffee?

Fiona: I drink (6) a few cups of coffee a day.

Do you think that Fiona's diet is healthy? Why? Why not?





**I. INFORMACIÓN GENERAL:**

ÁREA	INGLES	GRADO Y SECCIÓN	3° B	TIEMPO	90m	FECHA	16/05/18
------	--------	-----------------	------	--------	-----	-------	----------

**II. PROPÓSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS):**

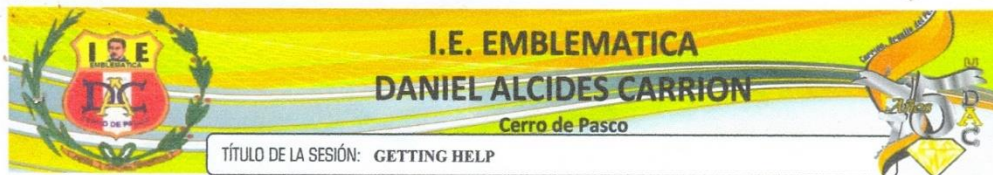
<b>COMPETENCIA:</b>	• Comprende textos escritos.
<b>CAPACIDADES:</b>	<b>INDICADORES:</b>
Identifica información leída para fines específicos.	✓ Identifica el vocabulario relacionado a cuantificadores, mediante un software creativo (scratch).

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

Nº	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	
INICIO	<b>MOTIVACIÓN /INTERÉS INCENTIVO</b>	El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo: Good Morning Good Afternoon según sea el caso. El docente presenta una dinámica realizando preguntas acerca de los productos comestibles(Food and Drink)	Board	20m	
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	El propósito es que los estudiantes logren conocer la importancia de aprender las cantidades de los productos, con la facilidad del programa (scratch).	Laptops		
	<b>SABERES PREVIOS (Recojo)</b>	La docente interroga a los estudiantes de cuantos productos pueden necesitar: comer, beber, cocinar y querer, para dar a conocer el tema. Conocen los cuantificadores? Que productos son contables y no contables? Y los alumnos responden.	Pictures		
	<b>PROBLEMATIZACIÓN (Conflicto cognitivo)</b>	Mediante preguntas: Do you eat <b>a lot of</b> fried food? –Do you drink <b>much</b> coffe? Is this countable or uncountable? Y se dará a conocer el tema.	Software		
DESARROLLO	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO (CONSTRUCCIÓN DEL APZJE.)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ La profesora explica el uso del software en laptop con el tema: QUANTIFIERS de cuando se utiliza y cuando diferenciar los cuantificadores a través de algunos ejemplos.</li> <li>➢ El docente presenta un cuadro de diferencia de productos contables y no contables.</li> <li>➢ El docente muestra un dialogo entre dos personas para completar los cuantificadores: <b>a lot of, some, a few, much, any</b></li> <li>➢ El docente realiza preguntas: Do you eat <b>a lot of</b> fried food? –Do you drink <b>much</b> coffe?</li> <li>➢ Los estudiantes formaran grupos de dos y practicaran el ejercicio en el software acerca del tema.</li> <li>➢ Los estudiantes tienen un determinado tiempo para resolver diferentes ejercicios: (grabar un dialogo corto usando los cuantificadores, completar las respuestas, relacionar, etc.) tomando el ejemplo de la docente para usar los cuantificadores.</li> </ul>	Scratch programs Giving directions  Tics Dialogue  Check list  Comunicati on.	55m	
CIERRE	<b>EVALUACIÓN</b>	CONCLUSIONES	Los estudiantes comprenden los cuantificadores en grupos de dos, con el software educativo. El docente registra el porcentaje de cada estudiante.	Motivators Gestures	15m
		METACOGNIÓN	Los alumnos responden las siguientes preguntas: What did we learn? What was the capability? It is useful for you?		
		Formativa y/o Sumativa	La evaluación es formativa y sumativa se evaluara las actividades grupales y, mediante el software scratch.		
		/ TAREA DOMICILIARIA	La docente les indica la tarea de completar los cuantificadores.		

Cerro de Pasco, Mayo 2018

T.E.E. DANIEL ALCIDES CARRION  
*[Signature]*  
 Prof. Carolina OLIVERA



**I. INFORMACIÓN GENERAL:**

ÁREA	INGLES	GRADO Y SECCIÓN	3° B	TIEMPO	90m	FECHA	10/05/18
------	--------	-----------------	------	--------	-----	-------	----------

**II. PROPÓSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS):**

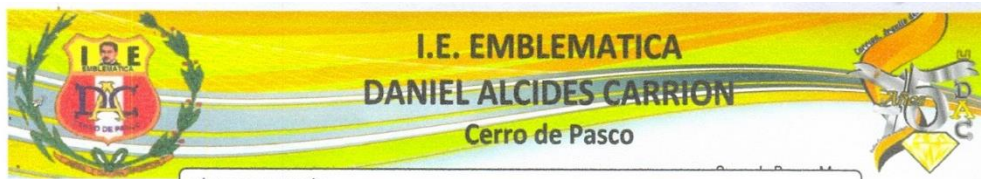
<b>COMPETENCIA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende textos orales</li> <li>Se expresa oralmente</li> </ul>
<b>CAPACIDADES:</b>	<b>INDICADORES:</b>
Discrimina información relevante.	✓ Comprende ideas relacionadas a rutinas y hábitos.
Interactúa y muestra interés en su interlocutor.	✓ Intercambia información sobre su rutina diaria con su interlocutor de manera creativa mediante el programa scratch.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

N.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACIÓN /INTERÉS INCENTIVO</b>	La docente presenta las rutinas de un personaje famoso mediante un software con el programa scratch.	Multimedia Laptops Board Pictures	20m
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	El propósito es que los estudiantes logren conocer la importancia de aprender sus rutinas con el Present Simple. Mediante un software educativo.		
	<b>SABERES PREVIOS (Recojo)</b>	Preguntamos a los estudiantes, para que respondan mediante lluvia de ideas: ¿Qué personaje famoso observan? ¿Qué actividades realiza este personaje? ¿Son rutinas diarias?		
	<b>PROBLEMATIZACIÓN (Conflicto cognitivo)</b>	La docente muestra una rutina de Shakira: "She gets up at 6:00 am" y la rutina en primera persona "I get up at 5:00 am" y pregunta ¿será una rutina diaria? ¿Qué diferencia observan en los verbos? ¿En qué tiempo está la oración? Y se da a conocer el tema a tratarse.		
DESARROLLO	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO (CONSTRUCCIÓN DEL APZJE.)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente presenta una ilustración en la multimedia con el programa scratch explicando las actividades permanentes y enunciados usando el PRESENT SIMPLE.</li> <li>El docente presenta las reglas que existe en la forma afirmativa. He, She, it Go -goes, Study- studies, Play- plays, Have- has.</li> <li>Los estudiantes tomando como ejemplo el texto mostrado al inicio van a escribir su rutina, podrán realizar los cambios que se ajuste a su realidad.</li> <li>Continuando el docente muestra dos fragmentos del texto con distintos pronombres pero ahora será en "NEGATIVE FORM" para luego explicar los dos auxiliares y su regla.</li> <li>El docente realiza algunos ejemplos: I, you, we, they : <b>Don't</b> He, She, It : <b>Doesn't</b></li> <li>El docente presenta un dialogo de una rutina diaria donde los estudiantes escucharan mediante el software educativo.</li> <li>Los estudiantes anotaran las rutinas en tercera persona, se da un determinado tiempo a responder preguntas y respuestas mediante el programa scratch.</li> </ul>	Topic: Daily Routines Present Simple Software Scratch programs	55m
EVALUACIÓN	CONCLUSIONES	Los estudiantes escuchan y comprenden un corto dialogo y el docente registra el porcentaje de cada estudiante según lo anotado.	Check list	15m
	METACOGNICIÓN	Los alumnos responden las siguientes preguntas: What did we learn? What did you like best?		
	Formativa y/o Sumativa	La evaluación es formativa y sumativa se evaluara las actividades grupales y en pares.		
	/ TAREA DOMICILIARIA	La docente les indica la tarea a realizar, sobre sus rutinas diarias, la misma actividad se realizara de la rutina sus compañeros.		


 I.E. DANIEL ALCIDES CARRION  
 DIRECTORA  
 LUIS CAROLINA OLIVERA





TÍTULO DE LA SESIÓN: GETTING HELP

**I. INFORMACIÓN GENERAL:**

ÁREA	INGLES	GRADO Y SECCIÓN	3° B	TIEMPO	90m	FECHA	14/05/18
------	--------	-----------------	------	--------	-----	-------	----------

**II. PROPÓSITO (APRENDIZAJES ESPERADOS):**

<b>COMPETENCIA:</b>	• Comprende textos orales
<b>CAPACIDADES:</b>	<b>INDICADORES:</b>
Reconoce la intención del interlocutor.	✓ Comprende y sigue instrucciones utilizando las preposiciones de lugar en un mapa (croquis) de manera creativa mediante el programa scratch.

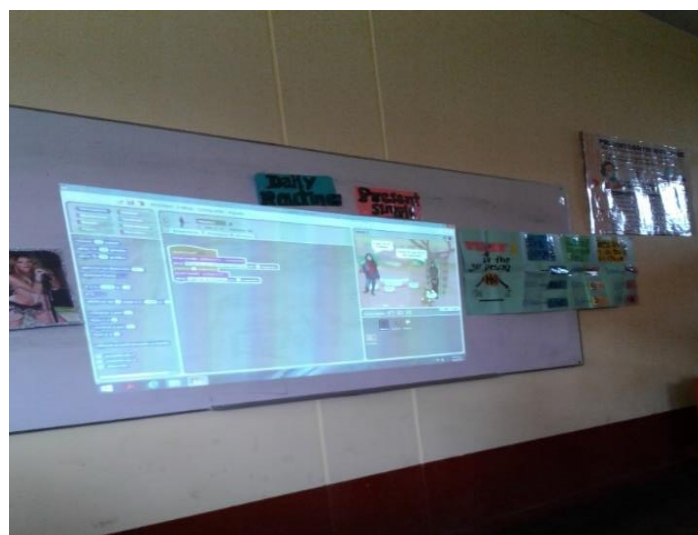
**III. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

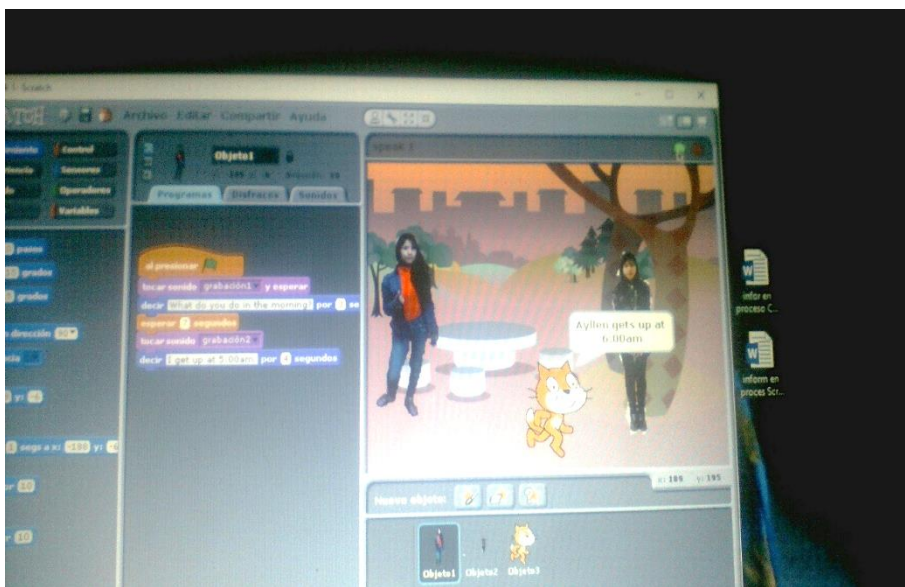
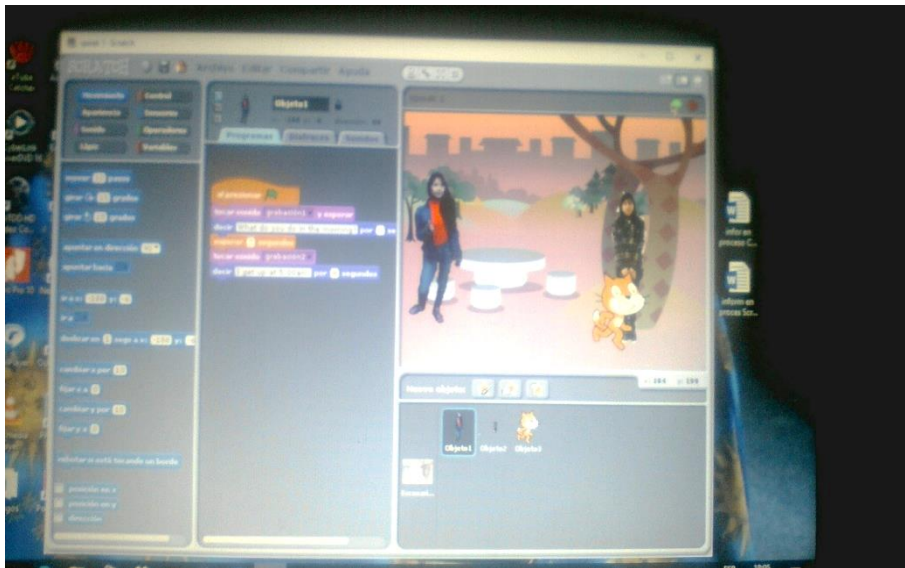
M.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	
INICIO	<b>M</b> OTIVACIÓN /INTERÉS INCENTIVO	El docente ingresa al aula y saluda a los estudiantes diciendo: Good morning Good afternoon según sea el caso. El docente presenta flash cards animados en un software acerca de las preposiciones donde los estudiantes adivinen la posición y el lugar donde se encuentran.	Board Laptops	20m	
	<b>P</b> ROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	El propósito es que los estudiantes logren conocer la importancia de aprender instrucciones en inglés con la facilidad del programa (scratch).	Marks		
	<b>S</b> ABERES <b>P</b> REVIOS (Recojo)	Preguntamos a los estudiante, para que respondan mediante lluvia de ideas: Who is next to...?, Who is in front of...?	Pictures		
	<b>P</b> ROBLEMATIZACIÓN (Conflicto cognitivo)	¿Qué preposiciones usaremos para dar instrucciones? Y se dará a conocer el tema a tratarse.	Software Scratch programs Preposition of place.		
DESARROLLO	<b>G</b> ESTIÓN Y <b>A</b> COMPAÑAMIENTO (CONSTRUCCIÓN DEL APZ.E.)	<p>La docente coloca el titulo en la pizarra "Preposition of Place"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La profesora explica el uso del software en una laptop con el tema "PREPOSITIONS OF PLACE" a través del programa scratch enseñara el vocabulario de lugares: Pólice Station, Cinema, Bus stop, Library, Supermarket etc.</li> <li>➤ Luego las preposiciones que usaremos para dar instrucciones: Next to, In front of, Opposite, On the corner, etc.</li> <li>➤ El docente utiliza una ilustración en el software donde muestra un mapa (croquis) y da un ejemplo para dar instrucciones usando las preposiciones de lugar. Supermarket is <b>next to</b> the shop.</li> <li>➤ Los estudiantes tomando el ejemplo tienen un determinado tiempo para resolver diferentes ejercicios: escucharan un audio y tendrán que decir si es verdadero o falso y practicarán el ejercicio con el software acerca del tema.</li> </ul>	tics	55m	
CIERRE	<b>E</b> VALUACIÓN	CONCLUSIONES	Los estudiantes cumplen órdenes y se practicara las preposiciones de lugar propuesto en el software educativo.	Check list	15m
		METACOGNCIÓN	Los alumnos responden las siguientes preguntas: What did we learn? What did you like best? It is useful for you?	Comunicatio n assertive.	
		Formativa y/o Sumativa	La evaluación es formativa y sumativa se evaluara las actividades grupales y en pares, se verá el logro de los alumnos cuando indican preposiciones con lo aprendido mediante el software scratch.		
		/ TAREA DOMICILIARIA	La docente les indica la tarea de ubicar las preposiciones de lugar en cuanto al entorno que le rodea.		

Cerro de Pasco, Mayo2018

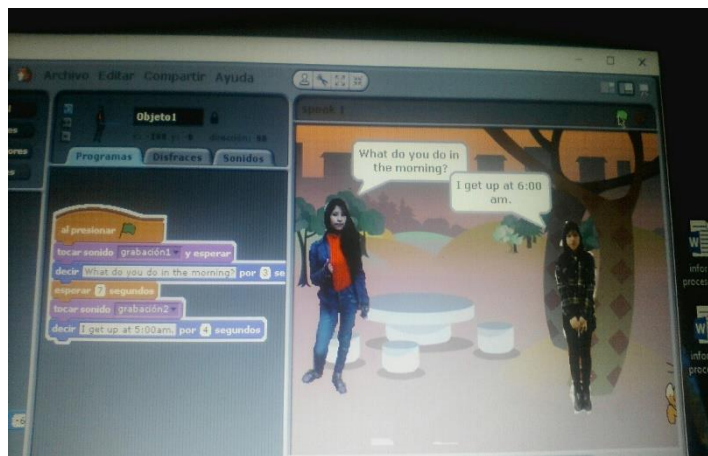
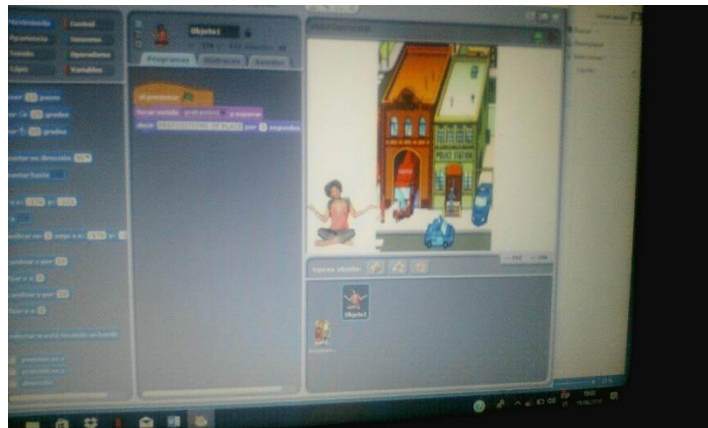
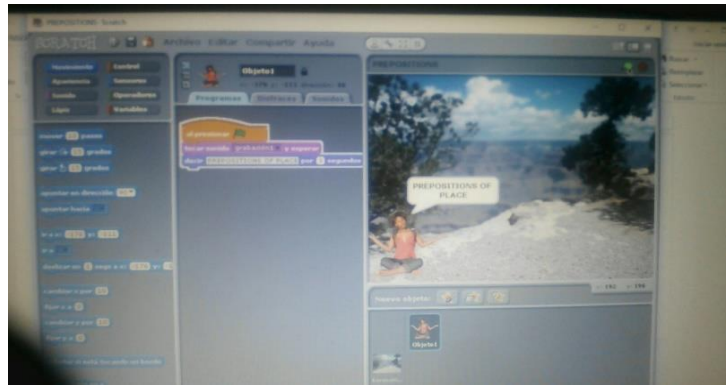
I.E. DANIEL ALCIDES CARRION  
 PROFA. COLAS PASTOR OLIVERA  
 DIRECTOR

**Apéndice D: Clase de Ingles incorporando el software Scratch solo con el grupo experimental.**













**PRE TEST Y POST TEST**

Student's name:.....

Score:.....

Grade and section: ..... Date: .....

**4. Listen to the dialogue and mark true or false:**

	True	False
5. Ayllen gets up at 6:00 am.	( )	( )
6. Lida Works in the hospital. .	( )	( )
7. Ayllen watches TV. .	( )	( )
8. Lida studies Math. .	( )	( )

**5. Listen to the verbs and tick in the right column:**

Activity	I ,you ,we ,they	He ,She ,It
1		
2		
3		
4		

**6. Complete the conversation with the words in the box:**

A lot of, some, a few, much, any

Maria: Do you eat \_\_\_\_\_ fried food?

Dana: Well, I usually eat \_\_\_\_\_ chips with my lunch.

Maria: How about cake and chocolate?

Dana: Oh, I love cake. I always have \_\_\_\_\_ cake with my morning coffee.

Maria: What do you have for breakfast?

Dana: I don't really have \_\_\_\_\_ breakfast.

4. Look at the map, listen and write the place:



- a. \_\_\_\_\_
- b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_
- d. \_\_\_\_\_

5. Listen to the sentences and tick the right column:

Activity	Affirmative Form	Negative Form
1		
2		
3		
4		

**Apéndice: Prueba post- test, grupo control y experimental:**





Universidad Nacional "Daniel Alcides Carrión"

### Encuesta

Buen día jóvenes,

Esta es una encuesta para determinar el nivel de satisfacción del programa "Scratch" desarrollado en el trabajo de investigación en el presente año. Les agradeceré la respondan sinceramente. Muchas gracias por su apoyo.

Marca con "X" la casilla correspondiente.

	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1. ¿El software Scratch desarrolla las actividades de aprendizaje de una forma más atractiva?				
2. ¿La docente ha aplicado estrategias con el software para aprender mejor?				
3. ¿Los contenidos del software te permitieron comprender mejor los temas de la clase?				
4. ¿Los contenidos presentados a través del software han sido de una forma comprensible?				
5. ¿Las actividades que presentaron en el software posibilitan que aprendas mejor?				
6. ¿Las actividades fueron presentadas de una forma muy amena?				
7. ¿Cuándo realizaron las actividades, el software te informaba si tus respuestas eran correctas?				
8. ¿El software te mostraba indicaciones precisas para desarrollar las actividades?				
9. ¿El software te genera interés por el aprendizaje de los contenidos presentados?				
10. ¿El software te motivó a realizar las actividades que presenta?				
11. ¿El software permite que el aprendizaje sea más rápido?				
12. ¿Te gustaría que se siga usando el software en las clases?				

Cerro de Pasco, 18 de Junio del 2018.

 I.E. DANIEL ALCIDES CARRIÓN  
  
DIRECTOR  
Vº Bº DIRECTOR / SUB DIRECTOR / ASESOR