

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO



T E S I S

**El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los
estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti –Huancayo; 2018**

**Para optar el grado académico de Maestro en:
Didáctica y Tecnología de la Información y Comunicación**

Autor: Bach. Karina Elizabeth AQUINO GASPAR

Asesor: Dr. Tito Armando RIVERA ESPINOZA

Cerro de Pasco – Perú – 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO



T E S I S

**El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los
estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti –Huancayo; 2018**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dra. Edith Rocío LUIS VÁSQUEZ
PRESIDENTE

Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL
MIEMBRO

Mg. Garlan Manases HURTADO LOYOLA
MIEMBRO

DEDICATORIA

A los docentes y estudiantes del Colegio Excelenti del nivel primario – Huancayo; por ser motivadores e impulsores para la realización de la presente investigación, a ellos, mis gratitudes.

Karina

AGRADECIMIENTO

Desde este espacio mi reconocimiento a todas las personas que me entendieron e hicieron el esfuerzo para cumplir el proyecto y su desarrollo de la investigación, de esa manera cumplir y llegar a esta etapa, dentro de ellos puedo mencionar: al Dr. Tito Armando Rivera Espinoza, asesor de la tesis, por su perseverancia en la motivación e impulso metodológico y didáctico del trabajo de investigación. A mis colegas y los estudiantes del Colegio Excelenti – Huancayo, 2018 nivel primario, por ser elementos pro activos en el inicio, proceso y finalización de la investigación siendo su compromiso para la experiencia y la difusión de la propuesta arribada con los demás grados e instituciones del ámbito local y regional. De la misma forma mi reconocimiento a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (Escuela de Posgrado) su plana docente, administrativos y mis compañeros por ser parte de ellos para transmitir conocimientos para mi formación profesional llegando a una feliz culminación académica. A mi esposo, hijos, mis familiares, amigos y demás personas, que dieron su aporte moral para el logro de mis objetivos programados y la culminación pertinente.

La autora.

RESUMEN

La tesis intitulada “El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018” tuvo como propósito fijar la influencia del software en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel primaria. “la presente investigación es de tipo por su finalidad aplicada, el investigador controló la variable independiente buscando la mejora de los aprendizajes; Asimismo, se ubica en el diseño experimental de cohorte cuasiexperimental, debido a que constituye influencia de la 1ra a la 2da variable de estudio”. La muestra de estudio estuvo conformada por 26 estudiantes del 2do grado “B” del nivel primaria. “Se aplicaron dos instrumentos: cuestionario de opinión que constó de 15 preguntas y una prueba de rendimiento que constó de 20 preguntas. Ambos han sido validados a través de juicio de expertos y muestran un adecuado nivel de confiabilidad”: 0,878, y 0,821 respectivamente. “Los resultados demuestran que existe una influencia significativa entre las variables de estudio, así lo demuestra la prueba de hipótesis siendo” $t_o = 13,315 / > t_c = 1,708 /$.

Palabras claves: Software Everybody up, aprendizaje e inglés.

ABSTRACT

The thesis entitled "The software "Everybody Up" for learning the English language in students at the primary level of the Excelenti - Huancayo school; 2018" had the purpose of determining the influence of the software on the learning of the English language in primary school students. "This research is of a type due to its applied purpose, the researcher controlled the independent variable seeking to improve learning; Likewise, it is located in the quasi-experimental cohort experimental design, because it constitutes the influence of the 1st to the 2nd variable of studies". The study sample consisted of 26 students from the 2nd grade "B" of the primary level. "Two instruments were applied: an opinion questionnaire that consisted of 15 questions and a performance test that consisted of 20 questions. Both have been validated through expert judgment and show an adequate level of reliability" : 0.878, and 0.821 respectively. "The results show that there is a significant influence between the study variables, as shown by the hypothesis test being $t_o = 13.315 / > t_c = 1.708 /$.

Keywords: Software Everybody up, learning and English.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación que propongo intitulado *El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018*, para optar el grado de maestro; en su desarrollo se utilizó el diseño cuasi experimental siendo producto de la experiencia que convivo con estudiantes del nivel primario; porque la investigación educativa es una actividad que pretende indagar y establecer conocimientos nuevos sobre diversos aspectos propios del ámbito educativo, en esta oportunidad es el software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés con sus propias particularidades que enfrenta las problemáticas específicas ¿Cuáles son las características del software “Everybody Up” para el aprendizaje del Idioma Inglés para los estudiantes en estudio? y ¿responde los fundamentos teóricos del software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes en estudio?, sobre todo porque la naturaleza de los fenómenos que atiende comprende las variables de estudio tipos que casi siempre son sólo observables en nuestro propio entorno, tales como el campo de la virtualidad, los significados, las intencionalidades, las creencias y los procesos pedagógicos y metodológicos en sí mismos. La investigación planteada en el área del idioma inglés produjo una multiplicidad de resultados, muchos de los cuales se ubicarán en el diseño curricular, los procesos de aprendizaje y los medios y materiales, que son propios de la propuesta planteada. El trabajo justamente pone de relieve la utilidad del software “Everybody Up” en el aprendizaje del idioma inglés, ya que dicha área permite el avance del sujeto en una toma de decisiones informada universal, es decir, sustentada en procesos disciplinares formales global universal.

El presente informe de investigación tiene la siguiente estructura: **Capítulo I:**

“Problema de investigación; Está referido a la identificación y determinación del problema, delimitación de la investigación; formulación del problema, que consta del problema general y los específicos; formulación de objetivos, del objetivo general y los específicos, la justificación de la investigación, como también las limitaciones”.

Capítulo II: “Marco teórico; Incluye los antecedentes de estudio, las bases teóricas científicas, la definición de términos básicos, formulación de hipótesis con lo general y los específicos, así como la identificación de variables con independiente, dependiente e interviniente, además la definición operacional de variables e indicadores”.

Capítulo III: “Metodología y técnicas de investigación; Incluye tipo, método y diseño de investigación; universo o población, la muestra con el que se trabajó; técnicas e instrumentos de recolección de datos; técnicas de procesamiento y análisis de datos, así como la selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación y la orientación ética”.

Capítulo IV: “Resultados y discusión; Que comprende la descripción del trabajo de campo; presentación, análisis e interpretación de resultados; análisis e interpretación de las variables: independiente y dependiente en el antes y después de su aplicación, como la prueba y discusión de la hipótesis con los tres criterios pertinentes”.

Finalmente, se concluye estableciendo las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y por último el anexo con los documentos de trabajo.

La autora

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema	1
1.2. Delimitación de la investigación	8
1.3. Formulación del problema.....	9
1.3.1. Problema general	9
1.3.2. Problemas específicos	9
1.4. Formulación de Objetivos	10
1.4.1 Objetivo General	10
1.4.2 Objetivos específicos.....	10
1.5. Justificación de la investigación.....	10
1.6. Limitaciones de la investigación	12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	13
2.2. Bases teóricas – científicas.....	19
2.3. Definición de términos básicos	42
2.4. Formulación de Hipótesis.....	45
2.4.1. Hipótesis General.....	45
2.4.2. Hipótesis Específicas	45
2.5. Identificación de Variables.....	45
2.6. Definición Operacional de variables e indicadores.....	46

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación.	48
3.2. Nivel de investigación	48
3.3. Métodos de investigación.....	48
3.4. Diseño de investigación.....	49
3.5. Población y muestra.	50
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	51
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de Investigación.	51

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	55
3.9. Tratamiento Estadístico.	55
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	56

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	58
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	59
4.3. Prueba de Hipótesis	65
4.4. Discusión de resultados.	67

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

La educación está enfrentando numerosos retos, los cuales exigen cada vez más una actualización continua a sus docentes en sus diferentes ámbitos. En este caso hablaremos de la tecnología que cada vez está más inserta en la educación moderna.

Gámez (2000) nos dice que la Educación, vista desde el punto de vista social, es esencial para poder dar al hombre las herramientas y elementos suficientes para seguir adelante con la construcción de su entorno. Con el dominio de las nuevas tecnologías debe mejorarse los conocimientos. Asimismo, Rincón (2008) señala que el uso de la computadora desde el aula virtual o cualquier otro escenario reafirma el conocimiento en los alumnos, ya que este hace que el alumno se interese por aprender de una manera armónica, amena y afectiva, más aún se trata de su propia realidad local, lo cual enriquece su aprendizaje de forma significativa. Las TICs son recursos tecnológicos que permiten estimular, mejorar

las competencias y facilitar su integración social durante su formación académica. Estamos de acuerdo con las palabras brindadas anteriormente por ambos autores, debido a que las TICs se están volviendo cada vez más una herramienta muy útil en el área de la enseñanza y aprendizaje.

El artículo presentado por Moya (2009) nos dice que nuestra naciente sociedad de la información, sustentada por el uso de potentes y versátiles Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), ha conllevado cambios muy importantes, donde sus efectos se manifiestan de manera muy especial en el ámbito educativo de nuestro país. Considerando lo mencionado debemos reconocer que dichos cambios también deben darse en la educación de nuestro país; dado que lo aplicado hasta el momento no son suficientes como para lograr cambios radicales y con el objetivo de “lograr un desarrollo sustentable; como una de las propuestas tecnológicas innovadoras” (HM, J. 2011), en la cual posibilita y cumple un rol importante para la educacional promover el uso de las TICs, que presentan las posibilidades en herramientas y recursos para mejorar los procesos educativos.

Debemos señalar, su implementación mediante TICs en el desarrollo de la Educación significa un cambio importante en su ejecución, pero ¿sinceramente ocurre cambios en nuestro medio?, de acuerdo al INEI (2009), se observa que:

(...) en la zona urbana de nuestro país el analfabetismo era de 6,7% y en la zonas rurales era de 19.7%, entonces se puede notar con claridad cuál era el sector con mayor vulneración, por los motivos que no existían instituciones educativas debidamente implementados (profesores sin capacitación, aulas deficientes e inadecuadas, carencia de recursos

tecnológicos, etc.) mayormente en las escuelas rurales, mucha más en aquellas zonas más alejadas y de difícil acceso de nuestro país”, sin embargo hasta la actualidad todavía se pueden ver que muchos centros educativos no cuentan con materiales, mobiliario, u otros que puedan permitirles tener una educación de calidad y a la vanguardia de nuestra era.

Para la reducción del analfabetismo en nuestro país, el Estado debería invertir en la modernización y actualización permanente del sistema educativo e incorporar las TICs en los diversos procesos, ello contrarrestaría la deserción escolar desde los primeros años de escolaridad y la pésima formación educativa de los niños y jóvenes en nuestro país. Un aprovechamiento educativo adecuado y pertinente de las TICs permite mejorar las competencias alcanzadas por los estudiantes en quienes se observa con preocupación un bajo rendimiento de manera que se incrementa las oportunidades de aprendizaje en las zonas rurales sin distinción.

Por lo tanto, sería bueno preguntarnos, si la tecnología permite resolver la diversidad de limitaciones y otros aspectos vinculados, al respecto un autor propone:

(...) las TICs en la educación ¿son una necesidad o un deseo?, de esta manera nos cuestionamos cuando queremos adoptar nuevas tecnologías en nuestro sistema educativo, pues para eso debemos comenzar de las necesidades y no de los deseos. Debemos de considerar que estamos en la etapa de evolución constante en cuanto a tecnología e innovación se refiere y en la educación estas tecnologías apuntaran a un enfoque vanguardista, que nos permitirá dar pasos firmes y agigantados hacia una

educación de calidad, sustentable y competitiva. La aplicación de las TICs en la educación, nos conduce a diseñar y establecer un servicio educativo innovador de aprendizaje abierto y autónomo, desarrollando la herramienta tecnológica adecuada con el apoyo pedagógico, técnico y administrativo. Este permitirá un trabajo pedagógico motivador, dinámico e interactivo estimulando así el interés de los estudiantes; sin embargo, un paso muy importante es la incesante capacitación a los docentes de tal modo se podrá agilizar el trabajo educativo, haciendo de lado la enseñanza tradicional que engloba metodologías retrogradadas y anticuadas que no se ajustan a la realidad de estos tiempos. (<http://tic2011educativo.blogspot.com/2011/02/importancia-de-las-tics-en-la-educacion.html>).

En nuestro entorno educativo, la aplicación inadecuada de las TICs en la educación es producto del reducido hasta a veces nulo conocimiento sobre su aprovechamiento pedagógico de los recursos tecnológicos por parte de los docentes, aun teniendo la implementación muchos docentes no están capacitados para ello; por otro lado “la escasez de materiales educativos que sean adecuados (TICs) tiene también implicancia”. Por lo tanto, el “inadecuado acceso a las TICs por parte de los agentes educativos y lo antes mencionado engloba un problema general que es el erróneo aprovechamiento educativo de las tecnologías de la información y comunicación en el sistema educativo peruano” (Universia, 2010)

“Por lo tanto nos hacemos la pregunta ¿Dónde se encuentra el impacto educativo de las TICs?, se puede inferir que las TICs son consideradas como un medio efectivo y eficiente para la igualdad de oportunidades educativas en las

zonas limitadas social y económicamente de nuestro país – zonas rurales”. (Userlandia, 2009)

En los últimos años, las estadísticas denotan que las TICs constituyen factor clave del desarrollo y despegue económico de los países que lo han incorporado en la diversidad de entidades que gestionan. En ese sentido, nuestro país no puede retrasarse. Entonces debemos brindar las facilidades en la implementación de nuevas tecnologías de información y comunicación, adoptando y aplicando nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, realizando mejoras de la infraestructura de los Centros Educativos y así la implementación de Red de Comunicaciones Educativa entre alumno-docentes y dotación de equipamiento informático. “Todos y cada uno de nosotros debemos ser co soportes activos de algún modo, aunando esfuerzos con un mismo fin, para que la educación en nuestro país sea el eje de desarrollo” (HM, J. 2011). Apostamos que si aplican nuevas metodologías modernas que mejoren la educación de nuestro país; erradiquemos la pobreza que pone una barrera al crecimiento en el Perú”. Tenemos como muestra que muchos países en el mundo ya llevan aplicando softwares que ayuden a los estudiantes en su aprendizaje, uno de ellos es Canadá, al respecto Trinidad, S. Et al (2011) argumenta:

(...) este es el país líder en el uso de las TIC su educación. Este trabajo comenzó hace aproximadamente 4 décadas atrás; con la implementación de diversos medios tecnológicos como la radio, la televisión, el correo y el teléfono como medio para la educación virtual.

Se observa que con esta inclusión de las TIC se logra incrementar la flexibilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por la tecnología. Perfeccionando así aspectos de la infraestructura como son el ancho de

banda y mejoramiento de los recursos audiovisuales. En el aspecto pedagógico, “existe un gran recorrido y se centra en el estudiante”. Gutiérrez (2004).

Otro país es EE.UU. que para el 2000 cuatro de cada cinco instituciones de educación superior brindaban programas de educación virtual, lo cual consolidaba esta metodología como parte importante de la oferta educativa en dicho país”. El desarrollo avanzado de las telecomunicaciones crea grandes posibilidades en materia de infraestructura y tecnología, fomentando la creación de una cultura entorno al uso de las TIC, aumentando su utilización por parte de profesores y estudiantes (Gutiérrez Rodas, 2004)

La aplicación de las TICs en la educación de nuestro país, provocaría direccionar a diseñar e implantar un servicio educativo innovador de aprendizaje abierto y autónomo, desarrollando la herramienta tecnológica adecuada con el apoyo pedagógico, técnico y administrativo.

Uno de los problemas que acarreamos en el aprendizaje del inglés es la falta de estrategias tecnológicas por parte de los docentes para aprender de forma más significativa el inglés. Asimismo, la falta interés de algunos docentes por buscar nuevas formas de motivación para los estudiantes o recurrir a las TICs para facilitar el aprendizaje a nuestros estudiantes.

Otro de los factores es el aburrimiento y desmotivación que muestran los estudiantes al recibir una clase meramente mecánica y ya desarrollada por los docentes. Sin considerar la importancia que tiene el aprendizaje del inglés en la actualidad.

El ministerio de educación en aras de una educación moderna está impulsando el aprendizaje del inglés incrementando las horas lectivas, debido a su importancia actual. Según un artículo presentado por el diario La República

impresa en mayo del 2016, “el viceministro de Educación, Flavio Figallo, precisó que la nueva propuesta curricular para el 2017, donde se busca poner más énfasis en áreas que estuvieron abandonadas durante varios años”.

Comento también que “se contempla que los estudiantes, deben tener entre 3 y 5 horas semanales de educación física, arte 2 horas y en el caso de inglés 5 horas” (Lamula.pe. 2016). Por lo tanto, “(...) la meta es que los alumnos terminen el colegio con el nivel B-II (avanzado) de formación en inglés, que es la medida estándar que maneja el marco común europeo para ese idioma” (Laicismo.org, 2016).

Asimismo, se ha ido dotando de computadoras con acceso internet y con softwares que permita la mejora de la calidad de la educación en nuestro país, como lo muestra el proyecto Huascarán.

El Proyecto HUASCARÁN fue creado por D.S. N° 067-2001-ED como un ente desconcentrado del Ministerio de Educación, cuyo propósito es de desarrollar, ejecutar, evaluar y supervisar, con fines educativos, una red nacional, moderna, confiable, con acceso a todas las fuentes de información, capaz de transmitir contenidos de multimedia, con el fin de mejorar la calidad educativa en las zonas rurales y urbanas, así como facilitar el acceso a las TIC a I.E. públicas”. Sin embargo, la falta de prioridad en la asignación de fondos y una cuestionada estrategia de aplicación, condujeron a replantear el Proyecto Huascarán y a la aparición de otros programas. (López, M., 2009. PLAN NACIONAL 2010 -2020)

El Ministerio de Educación en nuestro país, genera programas para que nuestra educación se adapte a las exigencias actuales, al respecto se argumenta:

En 2008 se lanza el Plan “Maestro siglo XXI” que brinda facilidades para la compra de laptops para maestros”, “y el Programa “Una Laptop por niño” que ha dotado más de 3.000 escuelas con unas 25.000 computadoras y se ha formado y capacitado a unos 115.000 maestros para que puedan aquietar las necesidades de aprendizaje de 2 millones 705 mil estudiantes. En su segunda fase, este proyecto beneficiará a 9.000 maestros y 200 mil alumnos más. (MINEDU, 2008)

“Pocos profesores tienen una computadora o laptop propia en casa y se ven obligados a acudir a una cabina pública con internet, algunos tienen pobres competencias en su dominio en el uso y manejo de las Tic. Adicionalmente la capacitación recibida eludió formarlos en didáctica y metodologías con uso de las TICs. Hay que tener en cuenta que se debe avanzar en el camino y necesidades de infraestructura en TICs, al mismo tiempo que promover el uso y apropiación de las mismas”. PLAN NACIONAL 2010 -2020

En la práctica pedagógica se está observando una debilidad con respecto al ámbito estudiantil en cuanto a las habilidades comunicativas que se debe demostraren el aprendizaje del inglés, y una cierta distancia en el uso de las TICs como se está manifestando en los estudiantes del 2do Grado B de primaria de la Institución Educativa “Excelenti ” – Huancayo, donde se nota un baja motivación por aprender el inglés, por lo expuesto se hizo necesario generar nuevas propuestas que satisfagan la necesidad de los estudiantes.

1.2. Delimitación de la investigación

Delimitación poblacional: la investigación se desarrolló con los estudiantes de educación básica regular – nivel primario, de la Institución Educativa Excelenti perteneciente al distrito y provincia de Huancayo, región Junín.

Delimitación temporal: Se desarrolló en un espacio de un semestre académico (I y II bimestre); es decir 4 meses, iniciándose en el mes de abril hasta el mes de julio del 2018.

Delimitación de información: la investigación se centra en el desarrollo del software Everybody y el aprendizaje del idioma inglés.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿Cuál es la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018?
- b. ¿Cuál es la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018?
- c. ¿Cuál es la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018?

1.4. Formulación de Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.

1.4.2 Objetivos específicos

- a. Establecer la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.
- b. Establecer la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.
- c. Establecer la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.

1.5. Justificación de la investigación.

Consideramos el trabajo de investigación como una alternativa de solución para las deficiencias encontradas en el aprendizaje del inglés en la Institución Educativa Excelenti en el 2do grado de Primaria, la cual es falta de

interés en el aprendizaje del Inglés. Así planteamos una solución a través del uso del software “Everybody Up”

El siguiente proyecto plantea una alternativa de solución haciendo uso de las TICs mediante el uso del software “Everybody Up”, haciendo de la clase inglés una asignatura más motivadora, amena y significativa para los estudiantes. El título del proyecto *Uso del software Everybody Up en el aprendizaje del inglés en el Colegio Excelenti* nos incita a el uso continuo de este software en las aulas, hacer uso de estas nuevas tecnologías, teniendo en cuenta que todos los docentes deben estar capacitados y actualizados con las nuevas técnicas tecnológicas para obtener mejores resultados en el aprendizaje del inglés.

La necesidad de la aplicación de este software “Everybody Up” para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes del 2do Grado del Colegio Excelenti –Huancayo, se justifica por las siguientes razones:

“Se está observando en los estudiantes la apatía, indiferencia y desgano frente al área, además de la poca comprensión en determinados contenidos gramaticales que no permiten la adecuada asimilación de conocimientos impartidos en el aula y por lo tanto influyen el desempeño académico que se refleja en baja o nula participación en clase y que conlleva a un bajo rendimiento escolar”.

Planteamos la consideración del manejo de esta herramienta tecnológica a tal modo que beneficie el aprendizaje del inglés, insistiendo en una educación innovadora, moderna y flexible que permita al estudiante aprender mediante imágenes dinámicas y llamativas, más descartar la educación tradicional e inglés competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera

inflexible que mecanizaba a los estudiantes mediante constantes repeticiones escritas.

La aplicación de este software en el 2do grado del Colegio Excelenti pretende despertar el interés y ánimo, y motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, potencializando sus habilidades en el Idioma Inglés, y que esto también se pueda ver reflejado en su rendimiento académico frente a la asignatura.

1.6. Limitaciones de la investigación

- **Tipo informativo:** existe un limitado acceso a la información bibliográfica por la existencia de textos desfasados, asimismo otros documentos utilizados, lo que dificultó la obtención, clasificación y procesamiento de la información.
- **Tipo de tiempo:** excesiva responsabilidad laboral y otros relacionados, que no han permitido desarrollar algunos procesos en su oportunidad, asimismo, la poca aceptación de docentes para responder sobre la labor académica, retrasando el cumplimiento del cronograma de la presente investigación.
- **Tipo económico:** la baja remuneración del investigador, los gastos generados para el desarrollo de la investigación como la compra de bienes y servicios, han sido cubiertos con recursos propios, estas retrasaron la culminación de la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Antecedentes internacionales:

Jiménez y Santander (2014). *Las Tics en la enseñanza del inglés en el aula de Primaria* [Tesis de Maestría. Universidad de Valladolid España]. Este estudio concluye:

Integrar las TIC a la enseñanza del inglés como lengua extranjera abre la posibilidad de que cada alumno pueda trabajar de manera autónoma permitiendo que el aprendizaje sea más efectivo. “El alumno avanza en función de su grado real de comprensión y progreso y no tiene límite en cuanto al tiempo de clase ya que puede dedicarse a la práctica y/o al estudio de la consolidación de una determinada estructura o una situación específica de aprendizaje. Según dicha investigación dice “Buscamos que los alumnos se beneficien con el uso de las TIC para que sean capaces de localizar información concreta e investigar temas específicos y, ante todo, puedan interactuar con personas de habla inglesa en otros países vía

chat, twitter, etc., porque hoy por hoy, el inglés es la segunda lengua más hablada en el mundo y la primera, laboralmente hablado”. Entonces la educación debe cambiar a fin de preparar debidamente a los ciudadanos del futuro para funcionar en una sociedad en cambio continuo, por consiguiente, es necesario reemplazar el paradigma actual de la educación (maestro-enseña- alumno-aprende) con modelos pedagógicos que doten a los alumnos de herramientas de trabajo que desarrollen sus aptitudes y logren un aprendizaje continuo que les reditúe beneficios durante toda su vida, no sólo en lo académico, sino también en su vida cotidiana y esto lo conseguiremos con la incorporación de las TIC ya que son los nuevos pilares de la infraestructura tecnológica”.

Castro E. (2011). La situación de los medios de comunicación en la era Mubarak y su relación con el uso de Facebook durante la revolución egipcia de 2010- 2011. Sus conclusiones son:

Desde la instalación de la República, Egipto fue un país gobernado por regímenes militares, se implementó una política de comunicación sustentada en la vigilancia, censura del contenido y operación de los medios de comunicación. Limitó la actividad periodística, la libertad de prensa y expresión. La primera estrategia sirvió para reforzar el control de los adversarios y la segunda impidió que la población tuviera acceso a información sobre la situación real del país. En este contexto, las nuevas tecnologías, en especial Facebook, aportaron al contexto egipcio algunas de sus potencialidades, tales como el anonimato, la conformación de un espacio de información e interacción relativamente seguro, la ampliación de redes sociales, el impulso del diálogo y la facilitación de la evasión de la censura. Estos elementos fueron aprovechados por los jóvenes profesionistas

desempleados y líderes sociales para hablar de un tema sobre el que difícilmente podía debatirse en otros espacios de comunicación, como era el caso de la tortura y la sistemática violación a los derechos humanos por parte de los cuerpos policíacos. Lo anterior no implica considerar que dicha red social fuera un sinónimo de libertad y la democracia, en virtud de que después se convirtió en un instrumento de vigilancia y seguimiento. Por otra parte, Facebook ni fue el causante, ni el único soporte de la revolución.

Ramos R., López M. y López G. (2015). “Desarrollo de tecnologías de la información y la comunicación para reforzar los procesos de enseñanza y aprendizaje en ciencias en el grado de maestro/a en educación infantil de la Universidad de Málaga. [Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Málaga, Málaga, España] Sus conclusiones son:

Diseño de una modificación didáctica que incluye el uso y desarrollo de un blog por los profesores, con objeto de mejorar el aprendizaje de los alumnos/as; se ha integrado el uso de un blog. La investigación se ha desarrollado con 2 grupos. Los resultados obtenidos mostraron que los estudiantes del grupo experimental, tuvieron más éxito en el aprendizaje de la asignatura que el grupo control. A través del blog los estudiantes tuvieron la oportunidad de realizar experimentos, simulaciones, animaciones, vídeos, etc., en cualquier momento, gracias a las aplicaciones TIC. De esta forma se ha fomentado la localización y gestión de información, así como la participación de los estudiantes y la comunicación y colaboración entre ellos y con el profesor de la asignatura. El desarrollo del blog ha permitido que estos se familiaricen con otras herramientas TIC (vídeos, simulaciones multimedia, animaciones relacionadas con los conceptos científicos. . .) al incluir dichos recursos en el blog, con objeto de

facilitar la comprensión de los conceptos que se han desarrollado en la asignatura. Todas las técnicas y tecnologías que aparecen en esta experiencia, cuya finalidad es la de mejorar, potenciar, estimular, motivar y favorecer el sistema de enseñanza y aprendizaje de las ciencias en los alumnos.

Recio M. y Alcolado J. (2014). “Modelo integrador para la formación de profesionales de la comunicación en entornos virtuales: preparando emprendedores”. [Universidad Complutense de Madrid, España]. Presenta el siguiente resumen:

“(…) la mejor alternativa para una educación de calidad es personalizar o reducir el colectivo a grupos pequeños. El verdadero valor es el esfuerzo individual de cada estudiante sumado con el del profesor, que deberá conocer las capacidades de cada alumno y hacer que avance, frente a otros que han de llevar un ritmo diferente. Si colocas en el mismo espacio físico estudiantes avanzados con otros de inferior categoría, el problema es que los primeros perderán, pues tratarán de adaptarse al ritmo de los segundos. En nuestro modelo cada alumno avanza en función de sus capacidades y el profesor es un apoyo. El uso de las Nuevas Tecnologías de entornos educativos formales y no formales, que hemos denominado cloud learning (c- learning), (...). Asimismo, el profesor contribuye asumiendo el rol (...) de educación personalizada y el fomento de la cultura del emprendimiento. La educación del siglo XXI es una suma de muchas personas y voluntades de una misma área y de otras colaterales; de instituciones educativas que quieren mejorar sus resultados y de personas (profesores y alumnos) que desean mayor conocimiento que el que pueden conseguir

en las redes sociales.”

Antecedentes nacionales.

Ríos C. (2000). Efectos del Programa Nacional de Educación Literaria sobre Conocimientos y Actitudes de interpretación en estudiantes de secundaria, llegando a las siguientes conclusiones:

La *investigación* es de tipo cuasi experimental, con dos grupos: experimental y control, con medición de pre y postes. Las variables fueron: NSE, edad, sexo y grado de instrucción. Se aplicaron los instrumentos que fueron creados específicamente para evaluar el programa en sus tres áreas componentes: familia, literatura y comprensión de textos. Los resultados muestran un impacto positivo y altamente significativo en los estudiantes de secundaria respecto de las tres áreas evaluadas: el 74,86% conoce y el 91,79% posee actitudes positivas respecto del área familiar, el 74,43% conoce y 87,13% posee actitudes positivas respecto del área literaria, y el 73,66% conoce y el 89,08 % posee actitudes positivas respecto al área de comprensión de textos en idiomas.

Velarde, E. (2008). Aplicación del modelo cognitivo y psicolingüístico para el mejoramiento de la lectura en 11 instituciones educativas de la provincia constitucional del Callao. [Universidad Nacional Mayor de San Marcos] Sus conclusiones son:

En todas las instituciones educativas estatales de nivel primario los niños(as) mejoraron sus habilidades relacionadas con la atención y memoria verbal secuencial de corto plazo, abstracción, clasificación y categorización verbal; conciencia fonológica, decodificación lectura utilizando la estrategia visual y fonológica y comprensión oral luego de la aplicación de un programa experimental. Se mejoraron significativamente los procesos cognitivos y

psicolingüísticos en casi todos los alumnos(as) conformantes del estudio, lo que demuestra que el coeficiente intelectual no es un factor determinante para el aprendizaje. Otras áreas cognitivas y psicolingüísticas fundamentales como son el lenguaje oral, la memoria verbal, la conciencia fonológica y la lectura actúan como potencializado de las competencias y los aprendizajes y la mejora del rendimiento en los alumnos(as).

Choque R. (2009). *Estudios en aulas de innovación pedagógica y desarrollo de capacidades TICs*, [Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. La investigación presenta lo siguiente:

El estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica mejora el desarrollo de capacidades en tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en los estudiantes de educación secundaria. Es una Investigación cuasi experimental, con posprueba, con grupo de comparación. El grupo experimental estuvo conformado por 581 estudiantes (265 hombres y 316 mujeres) y el grupo control por 560 estudiantes (266 hombres y 294 mujeres). Las variables analizadas fueron adquisición de información, trabajo en equipo y estrategias de aprendizaje. Sus principales resultados fueron: El estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica mejora el desarrollo de capacidades TIC, puesto que los estudiantes en contacto con las nuevas TIC como la computadora y el Internet tienen efectos en su capacidad de su intelecto humano, puesto que aprenden de la tecnología ciertas capacidades tecnológicas que son cambios permanentes que se dan en los estudiantes.

Antecedentes locales.

Lopez Zarate O. (2007). Influencia del método aprendiendo juntos en mejorar el aprendizaje en comunicación integral en los alumnos del quinto grado

de las instituciones educativas de primaria de San Juan Pampa” [Escuela de Posgrado UNDAC – Pasco], presenta las subsecuentes conclusiones:

1. La aplicación del Método: “Aprendiendo Juntos” influye optimizando el aprendizaje, siempre en cuando se realiza en una forma planificada.
2. El plan del Módulo de Aprendizaje debe ser en forma científica, teniendo en cuenta las estrategias del Método Aprendiendo Juntos.
3. El Módulo de Aprendizaje se debe desarrollar orientándonos a lo planificado en el módulo de aprendizaje”.
4. Después de la experiencia desarrollada y aplicada el Post Test obtenemos óptimos resultados que del Pre Test. Como lo demuestra el estadígrafo de la media.
5. En todo el proceso de la experiencia los niños manifiestan actitudes respetables, o sea son buenas.
6. El desarrollo de las capacidades de comprensión lectora de los alumnos involucra, que sean competentes, reflexivos, críticos, que sepan analizar cualquier tipo de textos.
7. Trabajo cooperativo no sustituye el estudio personal, sino que lo contextualiza y lo exige, aprender en equipo supone una preparación adelantada de cada miembro en busca de las competencias necesarias para resolver la tarea colectiva.

2.2. Bases teóricas – científicas.

2.2.1. Software educativo.

Son programas informáticos que se utilizan para una determinada fase de la sesión de aprendizaje, al respecto Mendoza, R. y Vizurraga, J. (2018) manifiestan:

El software educativo es como un grupo de programas, documentos, procedimientos y rutinas asociadas con la operación de un sistema de cómputo. Distinguiéndose de los componentes físicos llamados hardware. Comúnmente a los programas de computación se les llama software; el software asegura que el programas o sistema ejecute por completo con sus objetivos, opera con eficiencia y efectividad, esta adecuadamente documentado y suficientemente sencillo y elemental de operar. p. 21

Es naturalmente el conglomerado de instrucciones individuales que se le provee al microprocesador para procesar datos y generar resultados. El hardware como parte física no puede hacer nada, pero el software como parte lógica son mutuamente necesarios para desarrollar los sistemas informáticos.

2.2.2. Importancia del Software Educativo.

Es sumamente importante la utilidad del recurso informático en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, considerando su funcionalidad de acuerdo a la naturaleza y finalidad, al respecto, Portilla, J. (2013) argumenta:

“El software educativo es muy esencial ya que implementa una medición pedagógica como lo es el computador, el cual posibilita el acceso a los conocimientos académico de una manera mucho más rápida, así como la interacción constante con diversas fuentes de conocimientos originadas por los usuarios. Para esto el docente implemento una didáctica que facilito el aprendizaje y motivo al alumno a hacer partícipe del proceso docente – educativo. De igual forma, el estudiante fue consciente de la importancia del software en su formación integral”. p. 24

Los avances más importantes de la revolución tecnológica de nuestros tiempos es la revolución científica – técnica del siglo XXI basado en la informática.

El arribo de la informática aplicada a la educación, inherente a esta ciencia de la información, se une el aspecto formativo, pedagógico y didáctico docente que debe cumplir el sistema educacional.

“El objetivo principal de la introducción de la computación en el proceso docente educativo es contribuir al perfeccionamiento, motivación y optimización del sistema educacional y dar respuesta a las necesidades de la sociedad en este campo, permitiendo de este modo la formación integral de los participantes del estudiante el cual es el núcleo fundamental de este”.

2.2.3. Características Esenciales del Software Educativo.

El software educativo ayuda a desarrollar una variedad de materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo) de formas muy diversas (a partir de rompecabezas, sopa de letras, crucigramas, etc.) y brindar un espacio de trabajo sensible a las circunstancias, exigencias y necesidades de los estudiantes en posibilidades de interacción; las características son las siguientes:

- Utilizaron la PC como cimiento de los estudiantes realizaron las actividades que ellos proponen.
- Fueron interactivos, a través del cual los estudiantes pudieron adquirir más formas de activación de sus conocimientos adquiridos.
- Vocabulario de un determinado tema mediante juegos diversos dentro del entorno gráfico de los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando sus aprendizajes.
- Individualizan el desempeño de los estudiantes, y se adaptan a la forma de

trabajo según las necesidades.

- Fueron fáciles de usar los conocimientos informáticos son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.
- Fomentan habilidades a través de la ejercitación.
- Menos tiempo para transmitir cantidad de conocimientos facilitando el trabajo diferenciado, implantando al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo autosuficiente y otorgan un tratamiento individual de los usuarios y sus peculiaridades.
- Propicia al alumno(a) implantar las técnicas adecuadas y avanzadas para alcanzar objetivos.

2.2.4. Clasificación del Software Educativo.

“Los programas educativos a pesar de tener unos rasgos básicos y una estructura general usual se presentaron con unas características muy diferentes: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentaron como un juego o como un libro, la mayoría tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos y por si no fuera bastante, en general participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades. Para poner orden a esta disparidad, se han elaborado múltiples tipologías que clasifican los programas didácticos a partir de diferentes principios”. (Mendoza, R. Et al. 2018. p. 24)

Estos principios se basan en la consideración del tratamiento de los desaciertos que cometen los estudiantes, distinguiendo:

- a) **Programas tutoriales directivos:** “Que hicieron preguntas a los estudiantes y controlaron en todo momento su actividad. La PC adopto el papel de juez poseedor de la verdad y este examina al alumno. Se producen errores cuando la respuesta del alumno este en desacuerdo con la que el ordenador tiene como correcta. En los programas más tradicionales el error lleva implícita la noción de fracaso”.
- b) **Programas no directivos:** “En los que la PC adopta el papel de un laboratorio o instrumento a disposición de la iniciativa de un alumno que pregunta y tiene una libertad de acción solo limitada por las normas del programa. El ordenador no juzga las acciones del alumno, se limita a procesar los datos que este introduce y a mostrar las consecuencias de sus acciones sobre un entorno. Objetivamente no se producen errores, solo desacuerdos entre los efectos esperados por el alumno y los efectos reales de sus acciones sobre el entorno. No está implícita la noción de fracaso. El desacierto es sencillamente una hipótesis de trabajo que no se ha verificado y que se debe sustituir por otra. En general, siguen un modelo pedagógico de inspiración cognitivista, potencian el aprendizaje a través de la exploración, favorecen la reflexión y el pensamiento crítico y propician la utilización del método científico”.

Otra agrupación interesante de los programas atiende a la posibilidad de modificar los contenidos del programa y distingue entre programas cerrados (que no se pueden modificarse) y programas abiertos, que proporcionan un esqueleto, una estructura, sobre la cual los estudiantes y los profesores pueden añadir el contenido que sea de su interés y necesidad. De esta manera se facilita

su adecuación a los diversos contextos educativos y permite un mejor tratamiento de la diversidad de los estudiantes.

Cabe mencionar que todas las clasificaciones la que posiblemente proporciona categorías más claras y útiles a los docentes es la que tiene en cuenta el grado de control del programa sobre la actividad de los alumnos(as) y la estructura de su algoritmo”

2.2.5. Funciones del Software Educativo.

“Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas”.

Asimismo, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede certificar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del manejo que se haga, de la manera como se utilice en cada situación concreta. “En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso serán el resultado de las características del material de su adecuación al contexto educativo al que se desea aplicar y de la manera en que el profesor organice su utilización hacia su asignatura”.

(Mejia, L. et al. 2013)

Funciones del software educativo:

- a) **Función informativa:** “Los programas a través de sus actividades **presentan** unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes”.
- b) **Función Instructiva:** “En su totalidad los programas educativos orientan y

regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente promueven determinadas actuaciones de los mismos guiados a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Además, condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o aun tratamiento secuencial (propio de los textos escritos)”.

- c) **Función Motivadora:** “Comúnmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas acostumbran incluir elementos para atraer la atención de los alumnos, mantener su interés y cuando sea necesario focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades”.
- d) **Función Evaluadora:** “La interactividad propia de estos softwares, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para estimar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta estimación puede ser de dos tipos”:
- “Implícita, cuando el alumno detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador”.
 - “Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de estimación solo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación”.
- e) **Función Investigadora:** “Los programas no directivos, especialmente las estudiantes interesantes entornos donde escudriñar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.”
- f) **Función Expresiva:** “Dado que las PC son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos bases de datos, simuladores y programas constructores, brindan a los

nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy vastas”.

- g) Función Metalingüística:** “Mediante el uso de los sistemas operativos (MS /DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los alumnos(as) pueden aprender los lenguajes propios de la informática”.
- h) Función Lúdica:** “Trabajamos con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los alumnos(as)”.
- i) Función Innovadora:** “Los planteamientos pedagógicos resultan innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología últimamente incorporada a los centros educativos y en general suelen permitir una gama de formas de uso. Esta versatilidad despliega amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el salón de clase”.

2.2.6. Aplicaciones del Software Educativo

La utilización del software educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje es:

- **Por parte del estudiante:** “Se evidencio cuando el estudiante manipulo directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la guía del docente”.
- **Por parte del profesor:** “Se manifestó cuando el profesor empleo directamente el software y el estudiante actúo como receptor del sistema de información. La generalidad planteó que este no es el caso más productivo para el aprendizaje”.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosos beneficios entre ellos:

- Potencializa el campo de la pedagogía al sumar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza – aprendizaje.
- Constituyo un novedoso, atractivo, dinámico y rica fuente de saberes nuevos.
- Se pudo amoldar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Concedió impulsar la calidad del proceso docente – enseñanza.
- Concedió monitorear las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Reveló la interdisciplinariedad de las asignaturas.
- Afirmó las posibilidades para una novedosa clase más desarrolladora.

2.2.7. El software “Everybody Up”

Es un curso de siete niveles para niños que aprenden inglés por primera vez. Ofrece una progresión gramatical clara y constante con lenguaje que los estudiantes pueden usar inmediatamente en su vida diaria.

El libro del estudiante está lleno de coloridas fotografías e ilustraciones que ayudarán a los estudiantes a conectar lo que aprenden con el mundo fuera del aula. Los estudiantes se encontrarán con niños reales en cada lección. Los estudiantes se encontrarán con niños reales en cada lección. Los Everybody Up amigos, que guían y alientan a los estudiantes a usar el inglés, tanto dentro como fuera del aula. Los estudiantes se identificarán con Danny, Emma, Julie y Mike, personajes que aparecen en cada unidad y que crecen a través de la serie, aprendiendo de todas las situaciones que experimentan todos los niños. Las canciones y cantos entretenidos y pegadizos, escritos e interpretados por músicos galardonados, aparecerán para todos los estudiantes, haciendo que el aprendizaje

con Everybody Up sea divertido y memorable. Las páginas que son claras y fáciles de entender tanto para maestros como para estudiantes, y el Plan de lección del libro del maestro que ofrece un apoyo detallado ... es adecuado para maestros de todos los niveles de experiencia docente. El plan de estudios se estructura cuidadosamente y se paseó, combinando la presentación paso a paso con un montón de oportunidades para la práctica.

2.2.8. Objetivo, Métodos y Técnicas de Everybody Up.

Everybody Up tiene como objetivo incentivar e impulsar las habilidades de hablar, escuchar, leer y escribir de los estudiantes a través de actividades que fomenten la independencia y la confianza de los estudiantes, lo que los llevará a usar realmente el inglés. Para lograr este objetivo, la serie se basa en una variedad de métodos y técnicas utilizados para enseñar inglés a los niños.

Presente, practique, produzca y personalice: este patrón apoya la forma en que los niños aprenden naturalmente: primero receptivamente y luego productivamente. En cada lección, los estudiantes escuchan el nuevo idioma, luego se involucran en una práctica controlada y luego producen activamente el idioma. La personalización es un paso final esencial en el proceso, que brinda a los estudiantes la oportunidad de integrar completamente el material recién aprendido al hacer que sea relevante para sus propias vidas.

El aprendizaje vinculado de idiomas enfatiza el valor de ayudar a los estudiantes a conectar un nuevo idioma con lo que ya han aprendido y con sus propias experiencias. Vincular y reciclar el idioma de esta manera ayuda a los estudiantes a aprender y retener el inglés de manera más efectiva y a usar el inglés para hablar de manera significativa sobre sí mismos y su vida cotidiana.

Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (CLIL)

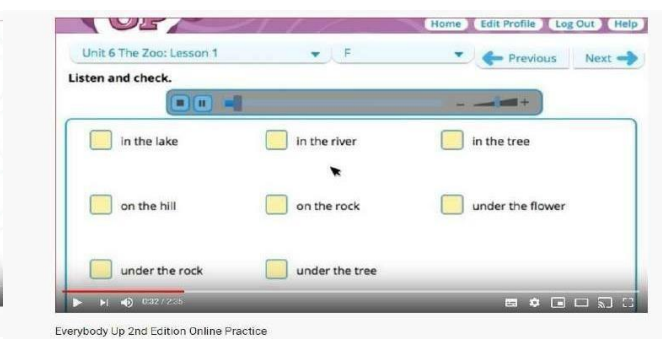
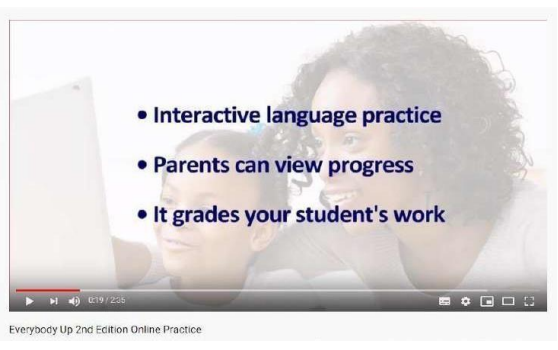
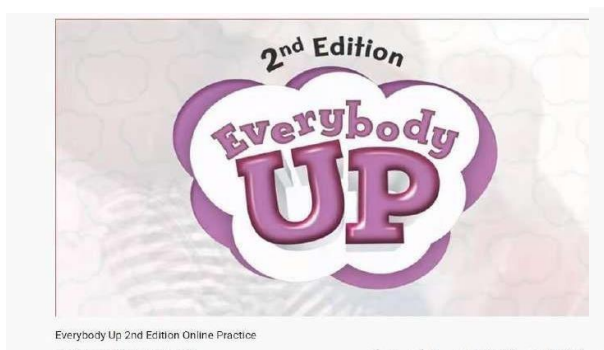
utiliza un enfoque transversal para permitir a los estudiantes vincular lo que aprenden en sus clases de inglés con otras materias escolares como matemáticas, ciencias, arte, estudios sociales y salud. La última lección de cada unidad se basa en la gramática y el vocabulario de las lecciones anteriores y enseña nuevo contenido del mundo real que integra el inglés con los estudios escolares de los estudiantes.

El enfoque comunicativo enfatiza el valor de la comunicación en el aprendizaje del idioma inglés. Los estudiantes usan el lenguaje recién aprendido para comunicarse entre ellos y hablar de manera significativa sobre sí mismos, lo que refuerza su aprendizaje. Las oportunidades para actividades individuales de trabajo grupal y en pareja ocurren en cada lección y el libro del maestro incluye múltiples sugerencias de juegos interactivos y actividades para ayudar a los estudiantes a revisar, practicar y consolidar lo que han aprendido. Para mejorar aún más la comunicación de los estudiantes, cada lección termina con un *Everybody Up* amigo que demuestra el lenguaje esencial de la lección, ofrece actividades útiles de seguimiento para los maestros y prepara a los estudiantes para llevar el idioma a casa con el fin de mostrar a sus padres.

La educación en valores permite a los maestros llevar el mundo más amplio al aula de inglés. Historias divertidas y atractivas con los personajes Danny, Emma, Julie y Mike y sus respectivas familias ilustran valores como "ser amables" o "ser amables". En las historias, los personajes crecen y aprenden de situaciones cotidianas como lo hacen los niños de verdad.

El andamiaje se refiere al apoyo que los maestros brindan a los estudiantes para ayudarlos a aprender material nuevo. Al dar mucho apoyo al principio y luego eliminar gradualmente ese apoyo, pieza por pieza, los maestros pueden

ayudar a los estudiantes a crecer más y más cómodos produciendo el lenguaje por su cuenta.



Class Email Level 1 Class

INBOX 3	CREATE NEW MESSAGE
SENT	To: maria.gomez@nsghs.edu CC: Click "CC" button Subject: Homework
DRAFTS	<div style="border-bottom: 1px solid #ccc; padding-bottom: 5px;"> B I U S E E E E E E E E E E E E E E E E </div> <p>Hi Maria,</p> <p>Thanks for completing your homework. It looks great!]</p>

Class Forum

CREATE NEW POST	DISCUSSIONS AND COMMENTS
<div style="border-bottom: 1px solid #ccc; padding-bottom: 5px;"> B I U S E E E E E E E E E E E E E E E E </div> <p>Thanks, Mrs Smith </p>	<p>Mrs. Smith. Teacher (3/10/2016 5:36:23 pm)</p> <p><i>Grey</i> is the common preferred spelling in British English, and <i>gray</i> is more common in American English. You can remember this by associating the <i>a</i> spelling with the A in America and the <i>e</i> spelling with the e in English.</p> <hr/> <p>Maria Gomez. Class 1. (3/10/2016 3:46:26 pm) What's the correct spelling of <i>grey</i>? With an <i>a</i> or with an <i>e</i>?</p>

Everybody UP

Home Edit Profile Log Out Help

Student	Achievements	Reports
Unit 0	★★★★★	Well done!
Unit 1	★★★★★	Keep trying!
Unit 2	★★★☆☆	No attempts
Unit 2R1	★★★★★	No attempts

Unit 2	★★★☆☆	No attempts
Unit 2R1	★★★★★	No attempts
Unit 2Z1	☆☆☆☆☆	No attempts

Reading Score 100% <small>done 0 of 47</small>	Listening Score 92% <small>done 0 of 76</small>	Writing Score 89% <small>done 1 of 39</small>	Vocabulary Score 70% <small>done 4 of 39</small>	Speaking Score 78% <small>done 2 of 29</small>	Grammar Score 88% <small>done 2 of 40</small>
---	--	--	---	---	--

Back

Everybody UP 2nd Edition

Online Practice

For Teachers:

- Go to www.eu2onlinepractice.com.
- Click **Register**.
- Find your access code under the peel-off strip below.
- Use the access code to register.
- Create an Online Practice class and receive a Class Code.
- Give the Class Code to your students before they register.

Need help?
Email eltsupport@oup.com.

For Terms and Conditions visit www.eu2onlinepractice.com.

PEEL OFF STRIP

ISBN 978-0-19-410659-7

9 780194 106597

Everybody UP

Are you registered?

Email Address

Password

I forgot my password.

Log In

Are you a first-time user?

Register

2.2.9. Pruebas en Everybody Up.

Everybody Up generador de evaluaciones es un centro de exámenes que le brinda todos los recursos que necesita para evaluar el progreso de sus estudiantes y ayudarlos a prepararse para los exámenes estandarizados de inglés, como los exámenes para Cambridge Young Learners.

El centro de pruebas contiene las siguientes pruebas, todas en formatos listos para imprimir y editables, con instrucciones, archivos de audio y claves de respuestas:

- **Exámenes de ubicación:** estos exámenes son una herramienta rápida y precisa para ayudarlo a determinar el nivel de inglés de los nuevos estudiantes. La prueba de ubicación A coincide con el programa de estudios Everybody Up del nivel de inicio al nivel 3. La prueba de ubicación B coincide con el programa de Everybody Up nivel 4 al 6.
- **Las Pruebas de rendimiento:** una prueba de unidad después de cada unidad, una prueba de mitad de período después de la Revisión 2 y una prueba final después de la Revisión 4 lo ayudan a evaluar el dominio de sus alumnos del vocabulario, la gramática y el lenguaje conversacional del programa de estudios. También se proporcionan preguntas para la evaluación oral (pruebas de expresión oral). Además, cada examen contiene preguntas y tareas como las que los estudiantes encontrarán en los exámenes Cambridge Young Learners. Todo el material para las Pruebas de Logro también está impreso en el Libro del Maestro (páginas 130-155).
- **Pruebas de Práctica de Cambridge Young Learners:** estas pruebas proporcionan práctica específica al estilo de los exámenes de Cambridge Young Learners, lo que le permite elegir tipos de tareas y crear

materiales de práctica para estas pruebas. Incluso si no está preparando a sus alumnos para estos exámenes, puede utilizar las tareas para crear práctica adicional, revisar exámenes u hojas de trabajo. Puede encontrar más información sobre las pruebas y la evaluación (incluido el sistema de puntuación) en la introducción a las pruebas (consulte Centro de exámenes y Libro del maestro, página 130).

2.2.10. Link

“Es un enlace o link es texto o imágenes en un sitio web que un usuario puede pinchar para tener acceso o conectar con otro documento. Los enlaces son como latecnología que conecta dos sitios web o dos páginas web” (Rodríguez, E. 2015). El link demo del software EVERYBODY UP es:

[“https://www.youtube.com/watch?v=a7b6-vuIEmI”](https://www.youtube.com/watch?v=a7b6-vuIEmI)

[“https://www.youtube.com/watch?v=9vmkBVTyGNc”](https://www.youtube.com/watch?v=9vmkBVTyGNc)

2.2.11. Idioma inglés

Fernández, A. (2020), manifiesta en relación al idioma inglés:

“Es una lengua germánica occidental que emergió en los reinos anglosajones de Inglaterra y se difundió hasta el norte, en lo que se convertiría en el sudeste de Escocia, bajo la influencia del Reino de Northumbria. Debido a la influencia política, económica, militar, científica y cultural de Gran Bretaña y el Reino Unido desde el siglo XVIII, por medio del Imperio británico y los Estados Unidos de América desde mediados del siglo XX, el inglés se ha difundido ampliamente por el mundo entero y es el idioma principal del discurso internacional y lengua franca en muchas regiones. De la misma manera es utilizado de forma general como lengua franca entre hablantes de idiomas

distintos en la mayor parte de los países del mundo. Se enseña también como segunda lengua en muchos sistemas educativos, que con el paso del tiempo ha proporcionado un estatus de superioridad cultural a sus hablantes no nativos, a causa de la influencia de los países anglosajones en el mundo. Históricamente, el inglés moderno se originó a partir de la evolución de diversos dialectos germánicos, ahora llamados colectivamente anglosajón, que fueron llevados a la costa este de Gran Bretaña por colonizadores germánicos, los anglosajones, hacia el siglo V d.c. La mayoría de las palabras del inglés derivan de raíces latinas, pues esta fue la lengua franca del cristianismo y de la vida intelectual europea durante siglos. Conjuntamente la conquista normanda de Inglaterra en el siglo XI dio lugar a importantes “préstamos lingüísticos” del idioma normando (de raíz latina), y las convenciones de vocabulario y ortografía empezaron a darle una apariencia superficial de proximidad con las lenguas romances, a lo que para entonces se había convertido en el inglés medio. El gran desplazamiento vocálico que comenzó en el sur de Inglaterra en el siglo XV es uno de los hechos históricos que caracterizan la emergencia del inglés moderno a partir del inglés medio”. (p. 31)

2.2.12. Habilidades Lingüísticas del Idioma Ingles

Las habilidades son: “Comprensión auditiva, expresión oral, producción escrita y comprensión lectora (Listening, speaking, writing and reading)”.

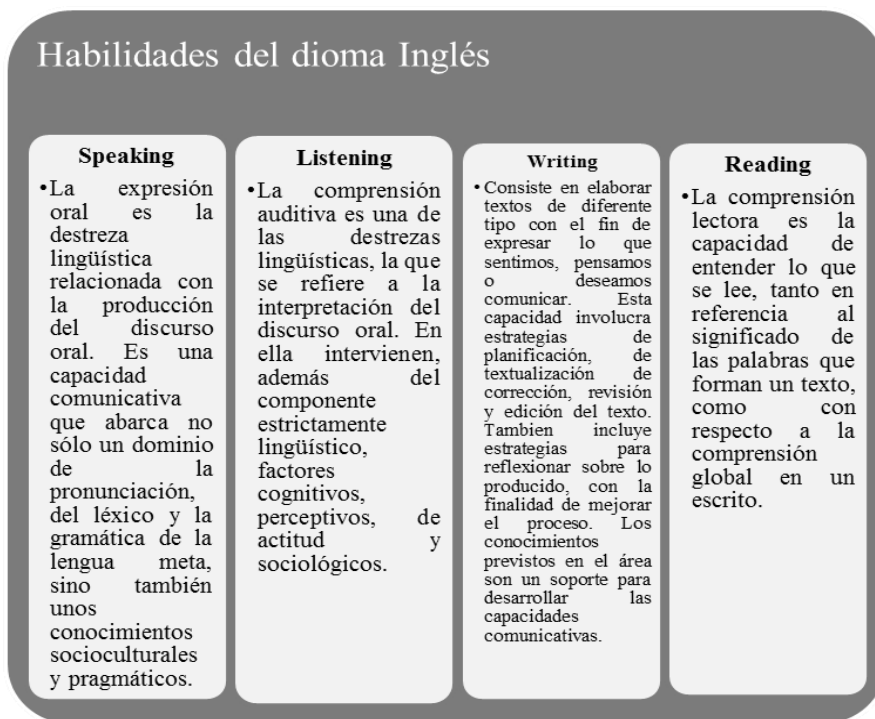


Figura 1: Habilidades del idioma inglés.

2.2.13. Habilidades lingüísticas según la OTP (Orientaciones para el trabajo Pedagógico)

Expresión y comprensión oral: “Este proceso consiste en comunicarse con fluidez y claridad, utilizando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales en diversas situaciones comunicativas y con diferentes propósitos, relacionados al entorno familiar y social del estudiante, quien aprende a escuchar y a expresar sus ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos y con diferentes interlocutores de manera asertiva, lo mismo que a comunicarse con entonación y pronunciación pertinentes a la situación comunicativa”. (MINEDU, 2008)

Comprensión de textos: “Proceso que consiste en otorgar sentido a un texto a partir de las experiencias previas de los estudiantes y su relación con el contexto. La reconstrucción del sentido del texto se da a través del empleo de estrategias

que permiten identificar la información principal y secundaria, teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas apropiadas del texto. Asimismo, el estudiante hace inferencias, saca conclusiones y emite un juicio crítico, además de reflexionar sobre el proceso de comprensión para tenerlo en cuenta en sus futuros aprendizajes”. (MINEDU, 2008)

Producción de textos: “Es un proceso de elaboración y creación de textos escritos de diferente tipo, con originalidad e imaginación. Al escribir se debe tener la capacidad de expresar ideas, emociones y sentimientos en el marco de la reestructuración de textos previamente planificados. En este proceso se hace uso de las estructuras lingüísticas empleando criterios de adecuación, cohesión, coherencia y corrección. La producción de textos se acompaña con un proceso de reflexión”. (MINEDU, 2008)

2.2.14. Aprendizaje del Idioma Inglés.

“El aprendizaje de otro idioma en nuestro país despierta muy poco interés. Hace algunos años atrás se pensaba que enseñar inglés a los niños era un recargo inoperante. En la actualidad esta idea ha transformado. Por lo tanto, debemos partir por la valoración positiva del aprendizaje de una nueva lengua ya que el futuro de las personas pasa por la convivencia y la necesidad de dominar otras lenguas para mejorar las oportunidades y la calidad de vida y para asegurar la convivencia y el intercambio cultural ya que al reducido tiempo aumenta su conocimiento sobre otras culturas. Además, para que el aprendizaje de otro idioma se produzca es necesario comprometer a la familia, ya que viéndolo del punto desde un contexto social, cultural y familiar puede ser un elemento motivador de este aprendizaje. A la larga los estudiantes que aprenden una segunda lengua se ven favorecidos porque les ayuda a entender mejor su primera lengua,

ensanchar su vocabulario y por lo tanto obtienen mejores resultados en su etapa escolar, universitaria y laboral. Por otro lado, algunos expertos en la enseñanza de lenguas extranjeras recomiendan que la enseñanza de un segundo idioma se puede iniciar a los 6 años, edad en la que el niño ya conoce la lengua materna y percibe una mayor vinculación entre la palabra, el sentido y su significado. Por otra parte, se aconseja que sea antes de los 6 años de edad ya que tienen más facilidad de asimilar información y a medida que pasan los años es más difícil porque están habituados a su lengua materna”. (Imced.edu.mx)

“Analizando desde lo cognitivo y psicolingüístico, el aprendizaje en los primeros años de edad es el más oportuno por la plasticidad fonético - articulatorio o sea a los 3 años de edad, la alta capacidad de imitación que potencia un buen aprendizaje de los sonidos de una lengua y la buena memoria que es capaz de asimilar más cómodamente las diferentes estructuras lingüísticas orales. El aprendizaje temprano permite una mayor maduración de las habilidades lingüísticas. Ante todo, esto debemos conocer el funcionamiento de los procesos cognitivos y sociolingüísticos que interviene en el aprendizaje”.

2.2.15. Competencias del idioma inglés - MINEDU.

Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera: “Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones. Se trata de una comprensión y producción eficaz porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que expresa o escucha, para lograr sus propósitos. En este proceso, el estudiante pone en juego habilidades, conocimientos y actitudes provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea. Esta competencia también implica el uso adecuado de diferentes estrategias conversacionales considerando los modos de

cortesía de acuerdo al contexto sociocultural, como tomar el turno oportunamente, enriquecer y contribuir al tema de una conversación y mantener el hilo temático con el fin de negociar, persuadir, cooperar, entre otros” (MINEDU, 2016, pág. 93)

Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera:

“Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Se trata de una comprensión crítica porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que lee a través de procesos de comprensión literal e inferencial, interpretación y reflexión. En tales procesos, el estudiante pone en juego habilidades, saberes y actitudes provenientes de su experiencia lectora y del mundo que lo rodea, tomando conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido. Esta competencia también implica que el estudiante sea consciente que la lectura de textos cumple propósitos específicos, como disfrutar, resolver un problema o una duda, seguir instrucciones, investigar, defender una posición, entre otros. Asimismo, la competencia considera la lectura de diversos tipos de textos, es decir, estos textos pertenecen a diferentes géneros, épocas y autores, y están situados en espacios y tiempos determinados. Esta diversidad textual se presenta en diferentes formatos y soportes, como el impreso, digital y multimodal, cada cual con sus características y particularidades” (MINEDU, 2016, pág. 96).

Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera:

“Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los

contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. El estudiante pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia con el lenguaje escrito y del mundo que lo rodea. Utiliza el sistema alfabético y un conjunto de convenciones de la escritura, así como diferentes estrategias para ampliar ideas, enfatizar o matizar significados en los textos que escribe. Con ello, toma conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido. Esto es crucial en una época dominada por nuevas tecnologías que han transformado la naturaleza de la comunicación escrita. Para construir el sentido de los textos que escribe, es indispensable asumir la escritura como una práctica social que permite participar en distintos grupos o comunidades socioculturales. Además de participar en la vida social, esta competencia supone otros propósitos, como la construcción de conocimientos o el uso estético del lenguaje. Al involucrarse con la escritura, se ofrece la posibilidad de interactuar con otras personas empleando el lenguaje escrito de manera creativa y responsable, teniendo en cuenta su repercusión en los demás”. (MINEDU, 2016, pág. 101)

2.2.16. Procedimientos para hablar inglés de manera correcta.

Existen cualidades para hablar inglés exitosamente; como el cuidado y mantener una actitud positiva que van a auxiliar a aprender algún tópico, pero cuando estás aprendiendo un idioma existen procedimientos específicos que pueden ayudar a alcanzar los objetivos. Aquí están los diez procedimientos que ayudaran a aprender hablar el idioma inglés.

1. *Desármalo para después volver a armarlo:* Para hablar inglés de forma exitosa, necesitas poder hacer varias cosas al mismo tiempo: saber (y

escoger) el vocabulario correcto, usar bien la gramática y estructuras de oraciones y poder decir bien los sonidos, acentos, ritmo y entonaciones. Trabaja con estos elementos por separado y después práctica poniéndolos juntos para hacer que tus palabras sean más correctas y hables más fluido.

2. ***Aprende a interactuar:*** Una conversación es comunicarse con otra persona e involucra tanto poder escuchar como poder hablar inglés. Revisa si la otra persona te está entendiendo usando estrategias de conversación, como remarcar las palabras clave, reformular la frase o usando expresiones como: “Me entiendes, ¿no?” o “¿O tú qué piensas?”. Dale la oportunidad a la otra persona de hablar y usa sus respuestas para ayudarte a pensar lo que vas a decir después.
3. ***Usa tu cuerpo para hablar inglés:*** La comunicación no verbal es valorable también para hablar inglés efectivamente, hasta para los que hablan inglés como lengua materna. Usa gestos, lenguaje corporal y expresiones faciales para explicarte o remarcar algo, e intenta leer lo que el lenguaje corporal de la otra persona les está queriendo decir. También piensa en tu postura. La forma en la que te paras o te sientas puede ser la diferencia entre verte aburrido o interesado en lo que la persona te está diciendo.
4. ***Canta una canción:*** “Una muy buena manera de mejorar tus habilidades es la música, practicar el ritmo del lenguaje y aprender algunas frases muy útiles. Descarga o imprime las letras de tus canciones favoritas en inglés de internet y luego practica cantándolas. Si te da pena, canta cuando no haya nadie más en tu casa. Si eres una persona más extrovertida, júntate con amigos y hagan un karaoke en inglés”.

5. ***Sé valiente:*** “Tener actitud positiva para mejorar tu inglés. Usa todas las oportunidades que tengas para practicar el idioma, como dialogar en inglés con gente en una fiesta, acercarte a un extranjero que parezca buscar información, levantando tu mano y preguntándole algo al profesor. Recuerda de que cada error es una oportunidad para aprender, así que no tengas miedo de equivocarte de vez en cuando”.
6. ***Piensa en inglés:*** “Otra muy buena manera de mejorar tu inglés hablado es pensar en el idioma, y lo puedes hacer en cualquier momento y en cualquier lugar. En tu casa, puedes hablar en inglés contigo mismo haciendo cosas normales de todos los días como cocinar. Si estás en el metro o un autobús, entonces puedes describir a las personas a tu alrededor (en tu mente, ¡no en voz alta!), y cuando te vayas a dormir, narra tu día en inglés”.
7. ***Grábate hablando inglés:*** “Aunque no sea de tu agrado escuchar tu propia voz, esta es una forma muy eficaz de ver dónde estás fallando cuando hablas inglés. Grábate hablando y luego escucha cómo se oye, o si tienes la posibilidad pregúntale a un nativo del idioma si te puede ayudar. También busca cosas prácticas y rutinarias. Apunta todas las cosas que haces bien cuando hablas inglés. Si alguna vez te llega a faltar motivación, mira esa lista de cosas que haces bien y que estas progresando; para sentirte mejor, motivarte y animarte a seguir aprendiendo y hablando inglés”.
8. ***Ten un diario hablado en inglés:*** “Puedes también grabar tus pensamientos en inglés antes de irte a dormir cada noche. Puedes escuchar lo que grabaste al final de la semana, mes o año para acordarte de eventos pasados y también para que te des cuenta de tu mejora. Si no puedes grabar, escríbelo entonces. Toma apuntes de los diálogos que tuviste en inglés y anota las

cosas que hiciste correctamente y las cosas que podrías perfeccionar. Usa esto para poder ver tu progreso durante el año y ponte nuevas metas”.

9. Toma clases extra: “Si sientes que necesitas más práctica y quieres interactuar con otros estudiantes de inglés, puedes meterte a una clase de idioma. Hay muchas escuelas de idiomas para aprender inglés y cursos de inglés online que se adaptan a tus horarios y ritmo de vida”.

10. Hazte amigo de gente que hable inglés: “Si estás muy animado y quieres aprender a hablar inglés, necesitas conocer personas con la que puedas hablar en inglés. Esto NO significa solamente con nativos hablantes. Hay muchas personas que hablan inglés como segunda lengua y también es muy importante poder aprender diferentes acentos. Puedes crear un club de inglés con tus amigos donde se junten para hablar en inglés. Pueden ayudarse entre ustedes y divertirse practicando”.

2.3. Definición de términos básicos

Aprendizaje: “resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se captan informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden utilizarlas en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron” (Marqués 2001)

Aprendizaje interactivo: “(...) se logra a través de la contribución activa, manipulando objetos, elaborando objetos, realizando tareas especialmente a través de tutores y software educativo utilizando una PC”. (Castro, M. 2020)

Actividades de aprendizaje: “(...) son las diferentes situaciones de aprendizaje que describen las vivencias que experimentan los educandos y que le permiten el logro de los objetivos correspondientes al grado de estudios”.

(Zabalza, 1987)

Aprendizaje de conceptos: “la idea de que la educación consiste en que el estudiante adquiriera una acumulación de información sin significado, ya no nos rige. No puede pensarse más en que el punto de partida de la enseñanza lo constituye un temario infinito que hay que cubrir a como dé lugar, estructurando algunas veces lógicamente, sin alcanzar la claridad que sería deseable, y otras veces bajo el criterio respetable pero personal del maestro”.

Contextos culturales: “la cultura se distingue como el elemento que juega un rol instrumental para lograr que el estudiante alcance la competencia comunicativa”.

Everybody up: “software educativo que tiene como objetivo desarrollar las habilidades de hablar, escuchar, leer y escribir del idioma inglés, preferentemente para niños a través de actividades que fomenten la independencia y la confianza para lograr objetivos propuestos con una variedad de métodos y técnicas utilizados para enseñar inglés a los niños”.

Herramienta: “permite reproducir la funcionalidad de una aplicación informática mediante el uso de guiones o "scripts", tanto en la interfaz gráfica de usuario como en la comunicación de la aplicación con otras, como puede ser entre una aplicación que se ejecuta en un navegador y el servidor web que le atiende, y entre éste y una base de datos”.

Herramienta web: “es una asociación de aplicaciones web que posibilitan la comunicación, el diseño, el usuario y la colaboración con el www (world wide web), además permite a los usuarios interactuar y colaborar con la creación de contenidos, tanto los mismos usuarios como la información dada”.

Interlingua: “describe cómo el alumno que aprende una segunda lengua va

asimilando en la serie de sus estados sucesivos de aprendizaje un sistema lingüístico progresivo en constante evolución paso a paso”.

Idioma: “el idioma o lengua es el conjunto de reglas, compartido por los individuos que se están comunicando, que les permite intercambiar pensamientos, ideas y emociones. Es un sistema complejo y dinámico que se adapta según el contexto, el usuario y demás factores que le afecten”.

Lenguaje: “es el eje reproductor por lo que no sólo se considera en términos de sus estructuras sino en términos de las funciones comunicativas que promueve. Proceso de aprendizaje: se llevan a cabo cuando una persona se dispone a aprender; los estudiantes, en sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente”.

Link: “es un enlace con textos o imágenes en un sitio web que un usuario puede clicar para tener acceso o conectar con otro documento y realizar según los iconos adecuados”.

Plataforma virtual: “aplicación web que integra herramientas para la enseñanza -aprendizaje, que permite la creación y gestión de cursos por Internet sin necesidad de poseer conocimientos de computación; asimismo, permite una enseñanza no presencial (*e-learning*) o semipresencial (*blended learning*)”.

Software educativo: “grupo de recursos informáticos, diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto de enseñanza – aprendizaje. Muguía, castellanos (2006)”.

TICs: “Son un grupo de medios y herramientas como el satélite, la computadora, Internet, los celulares, los catálogos digitales de bibliotecas, las calculadoras, los softwares, los robots, etc”.

Web: “web es una palabra inglesa que significa red o telaraña. Se designa como

‘la web’ al sistema de gestión de información más conocida para la transmisión de datos a través de la internet”.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

El software Everybody Up influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- a. El software Everybody Up influye favorablemente en el aprendizaje del idioma inglés – competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.
- b. El software Everybody Up influye favorablemente en el aprendizaje del idioma inglés – competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.
- c. El software Everybody Up influye favorablemente en el aprendizaje del idioma inglés – competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.

2.5. Identificación de Variables

2.5.1. Variable de estudio 1.

X: Software Everybody Up.

2.5.2. Variable de estudio 2.

Y: Aprendizaje del idioma inglés.

2.5.3. Variable interviniente.

- Género de los estudiantes (varones y mujeres)
- Edad de los estudiantes (7 – 8 años)
- Procedencia de los estudiantes (urbano marginal – urbano)
- Estatus socioeconómico de los estudiantes (buena – muy buena)
- Actitud por el cambio (muy buena)
- Predisposición al aprendizaje (muy buena)

2.6. Definición Operacional de variables e indicadores.

Variable independiente.

X: Software Everybody up: “es una herramienta, dispositivo de las TICs (tecnologías de la información y la comunicación). Es un programa interactivo de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés”.

Tabla 1.

Operacionalización de la variable independiente.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Instrumento
Software Everybody Up	Herramienta virtual	<ul style="list-style-type: none">➤ Interacción con el estudiante➤ Aplicación procesos prácticos➤ Desarrollo de habilidades	Escala de Likert Siempre = 3 Casi siempre = 2 Algunas veces = 1 Nunca = 0	Cuestionario
	Interactividad	<ul style="list-style-type: none">➤ Enseñanza – aprendizaje➤ Interacción fluida		
	Protocolo de construcción	<ul style="list-style-type: none">➤ Diferenciados según edad➤ Retroalimentación oportuna		

Variable dependiente.

Y: Aprendizaje del idioma inglés: “es el logro obtenido por el estudiante en el

proceso de enseñanza-aprendizaje; relativo a los objetivos educativos previstos en el área educativo determinado en el plan curricular de un nivel o modalidad educativa”.

Tabla 2.

Operacionalización de la variable dependiente.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Instrumento
Aprendizaje del idioma inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Obtiene información de textos orales ➤ Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ➤ Utiliza recursos verbales y para verbales de forma estratégica. 	Escala vigesimal 00 – 20 00 – 10 = desaprobado 11 – 20 = aprobado	Prueba de Rendimiento
	Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Obtiene información de textos escritos ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. 		
	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adecua el texto a la situación comunicativa. ➤ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente 		

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación.

Por la naturaleza del problema de investigación, el tipo de investigación por su finalidad es aplicada y por su profundidad de estudio es descriptiva – explicativa, ya que permitió conocer la efectividad de la influencia de la variable independiente en la variable dependiente.

3.2. Nivel de investigación

La presente investigación tiene nivel descriptivo

3.3. Métodos de investigación.

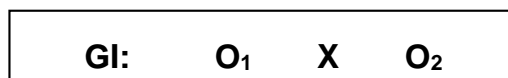
Los métodos empleados fueron:

- **Método científico:** ayudo efectivamente la puesta en práctica cumpliendo sus procesos como: la observación, planteamiento del problema de investigación, formulación de las hipótesis, se efectúa el proceso de experimentación, pasamos a la prueba de hipótesis y terminamos con las conclusiones.

- **Método experimental de campo:** es el procedimiento esencial de la investigación, permite corroborar los resultados en un determinado grupo de investigación en la que se pudo manipular la variable independiente durante el proceso de la investigación.
- **Método documental y bibliográfico:** Nos ha facilitado la toma de información estadística e información literaria de las fuentes documentarias de la Institución punto de investigación, las mismas que nos valieron para revisar los informes y publicaciones por organismos especializados.
- **Método estadístico:** ayudó con la aplicación de los procedimientos de recopilar, organizar, codificar, tabular, presentar, analizar e interpretar los datos recolectados de la muestra de investigación seleccionado para la investigación.

3.4. Diseño de investigación.

La investigación ostenta el diseño experimental de cohorte cuasiexperimental con muestra única. El diseño permitió establecer el proceso experimental de la aplicación del software Everybody Up en la mejora del aprendizaje del idioma inglés. Siguiendo el siguiente esquema:



Donde:

GI = Grupo de investigación

O₁ = Aplicación del pre test.

X = Desarrollo de la V.I. – Software Everybody Up.

O₂ = Aplicación del post test.

3.5. Población y muestra.

3.4.1. Población:

La población de estudio estuvo constituido por todos los estudiantes del nivel primario del Colegio Excelenti de Huancayo matriculados en el periodo 2018, tal como muestra la presente tabla:

Tabla 3

Población de estudio.

Grado	Sección	N	%
1ro	A	25	9,3
	B	25	9,3
2do	A	26	10,1
	B	26	10,1
3ro	A	25	9,3
	B	24	8,9
4to	A	23	8,5
	B	23	8,5
5to	A	20	7,4
	B	18	6,7
6to	A	18	6,7
	B	17	6,2
Total	10	270	100,0

Fuente: Nomina de matrícula – Dirección Colegio Excelenti – 2018.

3.4.2. Muestra

La muestra de estudio es no probabilística intencionado con un grupo previamente formado, se buscó determinar la influencia del uso del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes de Educación Primaria, para ello, se ha determinado realizar la investigación con estudiantes del 2do grado, como docente a cargo de este grado me he permitido

desarrollar la investigación con mucha facilidad, tal como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 4

Muestra de estudio.

Grado	Sección	N	Grupo
2do	B	26	GI
Total	1	26	

Fuente: Nomina de matrícula – Dirección Colegio Excelenti – 2018.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se usaron las técnicas e instrumentos precisadas:

Técnicas:

- Observación
- Test (pre y pos prueba) Instrumentos:
- Encuesta
- Prueba de rendimiento

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de Investigación.

3.7.1. Selección de instrumentos.

Los instrumentos utilizados para la investigación fueron:

- **Cuestionario de aplicación del Software Everybody Up:** este instrumento fue hecho con la finalidad de obtener información del proceso de experimentación, es decir el nivel de satisfacción de la aplicación del software Everybody y la responsabilidad del docente – investigador con los estudiantes, el instrumento constituye 15 ítems con medición de escala de tipo Likert, la información obtenida nos permitió comprender la labor que cumplió el investigador durante el proceso experimental (anexo A).

- **Prueba de rendimiento – Idioma Ingles:** este instrumento fue elaborado con el objetivo de conocer el nivel de aprendizaje que tienen los estudiantes en el idioma inglés; este instrumento lo constituye 20 ítems con mediciones de escala vigesimal (notas de 00 – 20 puntos) (anexo B).

3.7.2. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

Nivel de Confiabilidad de los instrumentos de investigación.

A. Cuestionario de la aplicación del software Everybody Up: la determinación del nivel de confiabilidad del cuestionario, permitió conocer el nivel de consistencia del instrumento, es decir, el grado de interrelación y equivalencia entre sus ítems. Para tal finalidad se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach.

La fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right)$$

Tabla 5

Validación de la encuesta – Plataforma virtual classroom

Consistencia interna

	Escala Total
Nº de ítems	15
Coeficiente de Alfa de Cronbach	0,878

El Coeficiente Alfa de Cronbach obtenido es muy alto, con el cual podemos afirmar que el instrumento denominado cuestionario es confiable.

B. Prueba de rendimiento – Idioma inglés: la determinación del nivel de confiabilidad de la prueba de rendimiento, permitió conocer el nivel de consistencia interna del instrumento, es decir el grado de interrelación y equivalencia entre sus ítems. Para tal finalidad se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach.

la fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Tabla 6.

Validación de la prueba de rendimiento

Consistencia interna

	Escala Total
Nº de ítems	20
Coefficiente de Alfa de Cronbach	0,821

El Coeficiente Alfa de Cronbach obtenido es muy alto, con el cual podemos afirmar que el instrumento denominado prueba de rendimiento es confiable.

3.7.3. Validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.

Según Muñiz (2003, p. 151) la forma de validar los instrumentos de investigación se efectuó “se han seguido en el proceso de validación de los test, y que suelen agruparse dentro de tres grandes bloques: validez de contenido, validez predictiva y validez de constructo”.

De acuerdo al procedimiento de validación precisada, por el juicio de expertos consideró una estrecha relación entre los criterios establecidos, objetivos de estudio y el asertividad de los ítems del instrumento. Siendo los resultados:

Tabla 7**Niveles de validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.**

Expertos	Software Everybody Up(%)	Aprendizaje del idioma ingles (%)	Aplicabilidad del instrumento
Dr. Werner I. Surichaqui Hidalgo	89,0	89,0	Aplicable
Dr. Oscar Sudario Remigio	89,1	88,0	Aplicable
Mg. Garlan M. Hurtado Loyola	88,1	87,0	Aplicable
Promedio	88,7	88,0	

Los valores conseguidos emitidos por los expertos, se procedió a calcular los resultados finales, con respecto a las variables, dimensiones e indicadores de investigación analizados, obteniendo el nivel de validez lo que se muestran en la tabla 8:

Tabla 8**Niveles de validez.**

Valores	Niveles de validez
91 – 100	Excelente
81 – 90	Muy Bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Deficiente

Fuente. Cabanillas (2004, p. 76).

De los resultados procesados acerca de la validez de los instrumentos de investigación por juicio de expertos, se puede afirmar que el cuestionario de aplicación del software obtuvo el 88,7% y la prueba de rendimiento – aprendizaje de inglés obtuvo el valor de 88,0%, concluyendo que se tiene el nivel de validez muy bueno en ambos instrumentos de investigación.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

El procesamiento y análisis de datos obtenidos como producto de la aplicación de los instrumentos de investigación se realizó a través de la aplicación de los siguientes estadísticos:

- Distribución de frecuencias
- Medidas de tendencia central
- Medidas de variabilidad
- Correlación de Pearson
- Prueba t-student.

La contrastación de las hipótesis de investigación se realizó mediante una prueba de medias relacionadas con la aplicación del paquete estadístico SPSS V.21. Asimismo, la discusión de resultados se realizó mediante la confrontación de los mismos con las conclusiones de los trabajos de investigación citadas como antecedentes del trabajo académico, y, finalmente se formularon las conclusiones teniendo en cuenta los problemas, objetivos e hipótesis planteados en la presente investigación.

3.9. Tratamiento Estadístico.

Las tablas y figuras estadísticas fueron sistematizados para obtener una mejor comprensión, se procesaron y analizaron los resultados a través de la estadística descriptiva e inferencial con la ayuda del paquete estadístico SPSS V. 21 en español, la misma que permitió el logro de los objetivos de la investigación.

Para establecer la validez y la confiabilidad de los instrumentos de investigación se realizó a través del juicio de expertos y el estadístico Alfa de Cronbach con ayuda del paquete estadístico SPSS V. 21 en español.

Para establecer las inferencias estadísticas se utilizó un nivel de significación de 5,0% ($\alpha = 0,05$ dos colas) por tratarse de una investigación social. Se aplicó la prueba t- student para comprobar las hipótesis y validar los objetivos de la investigación.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Desde el punto de vista de los participantes, abordamos en este trabajo de investigación El software *“Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018;* entendida esta como el análisis de datos obtenidos a través del paquete estadístico. La experiencia docente nos dice que el usuario en el manejo del software centra su interés en cumplimiento de los procedimientos metodológicos, donde se encuentre guiado a través de los iconos, tanto en la parte necesaria para acceder a las técnicas y métodos apropiados según se solicita; además, tiene una variedad de derechos y deberes, los cuales se ven reflejados en “Principios éticos y el Código de conducta” de la American Psychological Association (2003); de los cuales se desprenden los siguientes fundamentos:

- Los individuos de investigación serán informados sobre el propósito y objetivos de la investigación a desarrollarse, solicitando la autorización de los padres por tratarse de menores de edad.
- La explicación del uso de los efectos de la investigación.
- Los individuos conformantes del grupo de investigación fueron advertidos que pueden negarse a participar en los procesos desarrollados y abandonarlo cuando lo crean conveniente.
- Los individuos de investigación fueron advertidos que no pueden negarse a entregar información.

- Los sujetos de investigación tienen derecho al anonimato.
- Al aplicar las normas éticas al final no se tuvo mayores dificultades.
- Se desarrolló el trabajo de investigación en un ambiente de carácter imparcial y productivo con el monitoreo de tutores y tutoriales.
- Clima favorable para la conclusión de la investigación según cronograma con los elementos de la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Se desarrollaron los siguientes procedimientos:

- ✓ Se presentó del proyecto de investigación al Director de la I.E. Excelenti de Huancayo solicitando consentimiento informado para su aplicación.
- ✓ Se presentó el proyecto de investigación a la Escuela de Posgrado de la UNDAC para su revisión y aprobación por el asesor designado.
- ✓ Se validaron los instrumentos de investigación a través de una aplicación preliminar al grupo piloto y luego se determinó la validez de los instrumentos por juicio de expertos (encuesta y la prueba de rendimiento).
- ✓ Se aplicaron los instrumentos elaborados a los estudiantes del grupo de investigación (2do grado), con el propósito de obtener la información académica relacionado con las variables de estudio, proceso desarrollado por el investigador antes, durante y después de la experimentación.
- ✓ Se aplicó la pre prueba antes del proceso experimental, aplicación del Software Everybody Up, a los estudiantes del grupo de investigación (2do

grado), con la finalidad de obtener información acerca del nivel conocimiento.

- ✓ Se aplicó la pos prueba después del cumplimiento del proceso experimental a los estudiantes del grupo de investigación (2do grado), con el propósito de obtener información del nivel conocimiento adquirido durante el proceso de investigación.
- ✓ Se procesó, analizó e interpretó los datos obtenidos, las que se presentan ordenadamente utilizando la estadística descriptiva e inferencial de acuerdo a la necesidad.
- ✓ Se analizaron utilizando la estadística descriptiva e inferencial, con apoyo del paquete estadístico SPSS V.21, terminando con la discusión de los resultados y la estructuración de las conclusiones y las recomendaciones.
- ✓ Finalmente se elaboró el informe final de tesis con el aporte del asesor para su presentación definitiva a la EPG - UNDAC, para luego proceder a la sustentación y defensa en acto público.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Los resultados obtenidos son presentados en tablas y figuras respectivas acerca de la presente investigación denominada Software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel primario del Colegio Excelenti de Huancayo, durante el año 2018.

4.2.1. Resultados de la aplicación del cuestionario.

Tabla 9

Nivel de satisfacción – Cuestionario de aplicación Software Everybody Up.

Puntuación	Escala	f_i	%
46 – 60	Satisfactorio	13	50,0
31 – 45	Medianamente satisfactorio	10	38,5
16 – 30	Mínimamente satisfactorio	3	11,5
00 – 15	Insatisfactorio	0	0,0
Total		26	100,0

Fuente: resultados de la encuesta.

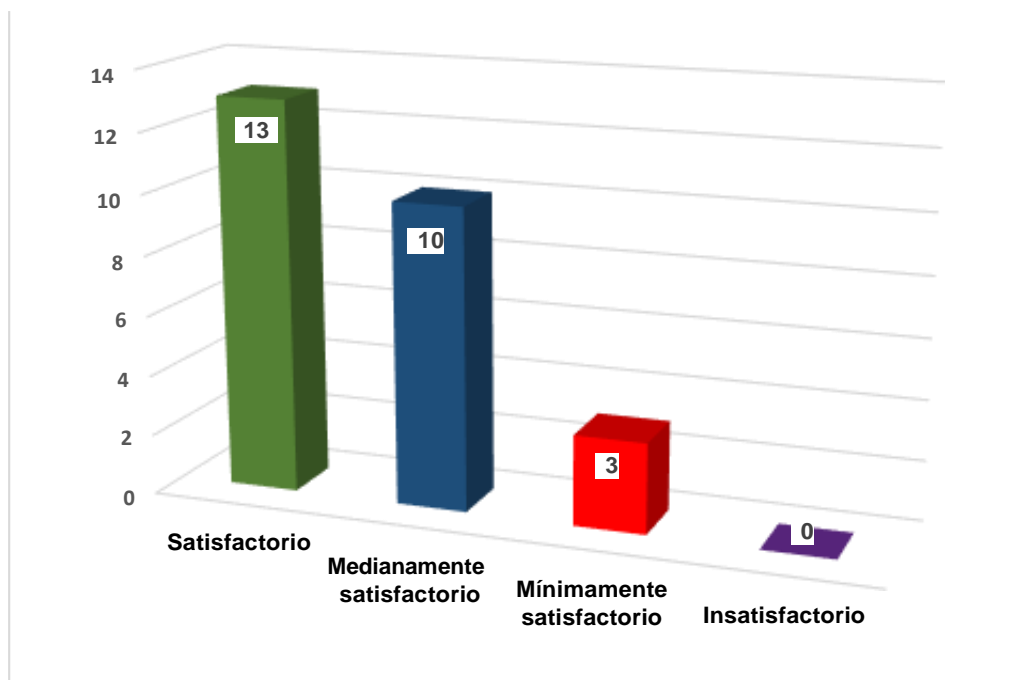


Figura 1: Resultados del cuestionario.

Interpretación: de la tabla anterior podemos afirmar lo siguiente: la gran parte de los encuestados que son 13 y representa al 50,0% aseveran estar satisfechos con la aplicación del software Everybody Up, igualmente 10 encuestados que representan al 38,5% aseveran estar medianamente satisfechos con la aplicación del software Everybody Up y solo 3 encuestados que representa

al 11,5% aseveran estar mínimamente satisfechos con la aplicación del software Everybody Up, esto demuestra que la mayoría de encuestados están satisfechos con el uso del software Everybody Up, ya que los resultados muestran un mejor nivel de aprendizaje.

4.2.2. Resultados de la aplicación de la prueba de rendimiento –aprendizaje del idioma inglés.

A. Aplicación de la pre prueba.

Tabla 10

Resultados de las notas obtenidos de la pre prueba – aprendizaje del idioma inglés.

Notas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
7	1	1	3,8	3,8
8	1	2	3,8	7,7
9	3	5	11,5	19,2
10	2	7	7,7	26,9
11	6	13	23,1	50,0
12	5	18	19,2	69,2
13	5	23	19,2	88,5
14	3	26	11,5	100,0
Total	26	100,0	100,0	

Fuente: Resultados de la pre prueba.

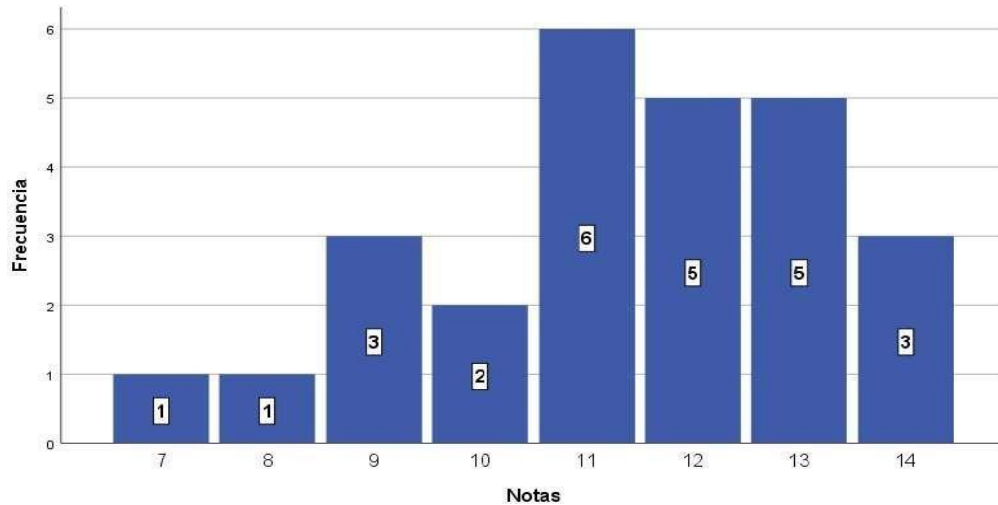


Figura 2: Resultados de la preprueba

Interpretación: de la tabla anterior se muestra la existencia de un número significativo de encuestados desaprobados, siendo ello 7 y que representa el 26,9% de la muestra de investigación, y el 73,1% de encuestados han aprobado la pre prueba; es decir en promedio los estudiantes del 2do grado del nivel primario están aprobados.

Tabla 11

Resultados estadísticos de la aplicación de la pre prueba.

Pre Prueba		
N	Válido	26
	Perdidos	0
Media		11,35
Mediana		11,50
Moda		11
Desv. estándar		1,875
Varianza		3,515
Mínimo		7
Máximo		14
Suma		295

Fuente: Resultados de la pre prueba.

Interpretación: de la tabla anterior manifestamos que, la nota mínima obtenida por los estudiantes del grupo de estudio es de 07 fue obtenido por un solo estudiante, la nota máxima es de 14 fue obtenida por tres estudiantes, las notas están centrados respecto al valor central la desviación estándar es 1,875. Asimismo, la moda es de 11, la nota promedio o media obtenido es de 11,35 puntos lo que significa que en promedio los estudiantes están aprobados.

B. Aplicación de la post prueba.

Tabla 12

Resultados de las notas obtenidos de la post prueba – aprendizaje del idioma inglés.

Notas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
15	3	3	11,5	11,5
16	6	9	23,1	34,6
17	6	15	23,1	57,7
18	5	20	19,2	76,9
19	3	23	11,5	88,5
20	3	26	11,5	100,0
Total	26	100,0	100,0	

Fuente: Resultados de la post prueba.

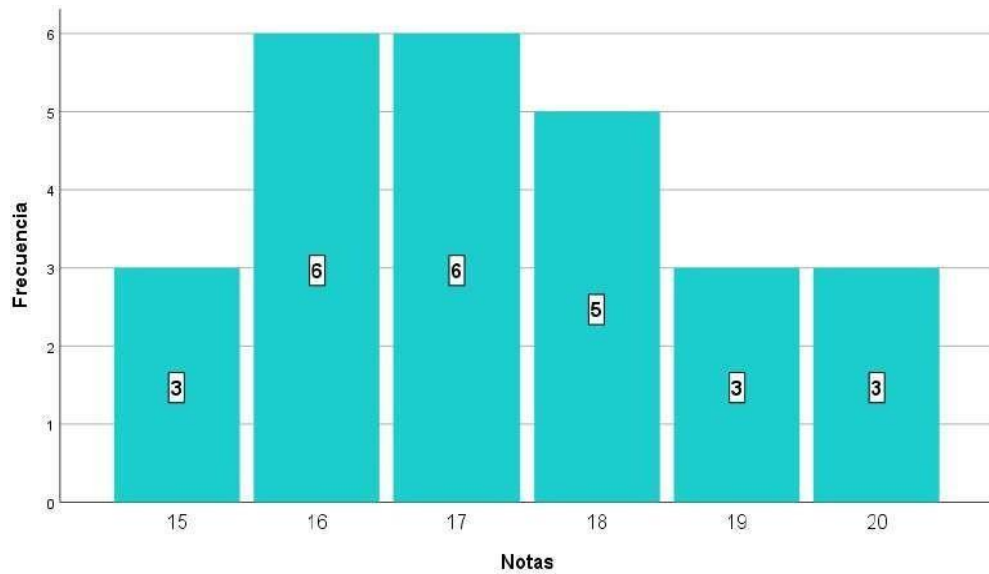


Figura 3: Resultados de la post prueba

Interpretación: La tabla 12 muestra que existe la totalidad de estudiantes evaluados aprobados con notas mínima de 15 y máxima de 20, que representa al 100% de la muestra de investigación; es decir en promedio o media los estudiantes del 2do grado del nivel primario están aprobados.

Tabla 13

Resultados estadísticos de la aplicación de la post prueba.

Pre Prueba		
N	Válido	26
	Perdidos	0
Media		17,31
Mediana		17,00
Moda		16
Desv. estándar		1,543
Varianza		2,382
Mínimo		15
Máximo		20
Suma		450

Fuente: Resultados de la post prueba.

Interpretación: Se observa en la tabla precedente la nota mínima obtenida por los estudiantes del grupo de investigación que es equivalente a 15, esta nota lo obtuvieron tres estudiantes, la nota máxima es de 20 esta lo obtuvieron tres estudiantes, las notas están centrados con respecto al valor central, la desviación estándar es de 1,543. Asimismo, la moda es de 16, del mismo modo la nota promedio o media de los estudiantes es de 17,31 puntos lo que representa que todos los estudiantes están aprobados.

4.3. Prueba de Hipótesis

Se plantea las hipótesis estadísticas siguientes:

H₀: No existe influencia estadísticamente significativa entre las notas correspondientes al rendimiento antes y después de la aplicación del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.

$$r_{xy} = 0$$

H₁: Existe influencia estadísticamente significativa entre las notas correspondientes al rendimiento antes y después de la aplicación del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.

$$r_{xy} \neq 0$$

El nivel de significancia es: $\alpha = 0,05$ (5 %) y se dividió el espacio muestral en dos regiones:

Estadísticos de muestras relacionadas

	Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Pre prueba	11,35	26	1,875	0,358
Post prueba	17,31	26	1,543	0,303

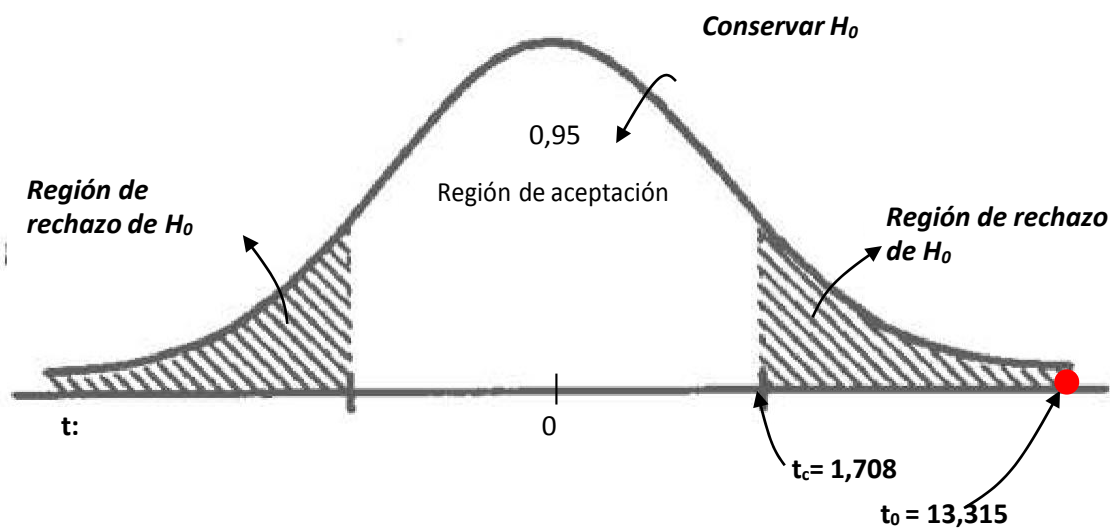
Correlaciones de muestras relacionadas

	N	Correlación	Sig.
Pre prueba y Post prueba	26	0,805	0,000

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre prueba Post prueba	5,962	1,113	0,218	6,411	5,512	13,315	25	0,000

Habiendo obtenido los resultados y realizado el análisis del valor crítico de $t_c = n - 1 = 25$ gl es decir el valor 1,708 al nivel de significación de 5,0%; el valor de $t_o = 13,315$. Como $|t_o| = 13,315 > |t_c| = 1,708$; Se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1); es decir que, “existe influencia estadísticamente significativa entre las notas obtenidos antes y después de la aplicación del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018”.



4.4. Discusión de resultados.

Tabla 14

Los datos encontrados en la pre prueba y post prueba según la muestra de estudio que se ha considerado son:

Grupo	Pre test			Post test			Diferencia	
	N	\bar{x}	σ	N	\bar{x}	σ	N	\bar{x}
2do grado	26	11,35	1,875	26	17,31	1,543	00	5,96
Total	26			26			00	

- ✓ Como se muestra en la tabla anterior, la diferencia de las notas mostradas de la pre prueba y la post prueba (prueba de rendimiento) son significativas, las que son producto de la aplicación del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés; Es decir las medias de la pre prueba = 11,35 puntos y la post prueba = 17,31 puntos.
- ✓ Además, afirmamos que las puntuaciones obtenidos después del proceso experimental de la aplicación del software Everybody Up, han logrado mejorar significativamente con respecto a sus puntajes promedios obtenidos de la pre prueba y post prueba (prueba de rendimiento), obteniendo una diferencia significativa de 5,96 puntos en promedio.

- ✓ Asimismo, precisamos que la mejora de los aprendizajes es positivo ya que el nivel de avance en los resultados de la pre prueba es 26,9% de estudiantes desaprobados y en la post prueba es 0,0% de estudiantes desaprobados, teniendo una disminución significativa de un 26,9% de estudiantes desaprobados.
- ✓ Finalmente, precisamos que el aprendizaje del idioma inglés ha mejorado significativamente habiendo obtenido en la pre prueba el 73,10% de estudiantes aprobados pasando a un 100,0% en la pos prueba de estudiantes aprobados, claramente se muestra un avance positivo de un 26,9% con la aplicación del software Everybody Up, eso muestra que el uso de recursos tecnológicos como los programas educativos dinamizan el aprendizaje y por ende mejora su aprovechamiento y logro del mismo.

CONCLUSIONES

1. Respecto a los problemas formulados en el presente estudio, se ha comprobado que el software Everybody Up influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 2do grado de educación primaria del Colegio Excelenti de Huancayo durante el año 2018, mejorando el nivel de aprendizaje antes del proceso experimental de un 73,1% a después del proceso experimental a un 100,0% de estudiantes aprobados teniendo un avance significativo de 26,9% de mejora.
2. Respecto a los objetivos de investigación afirmamos que la mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes del 2do grado de primaria ha mejorado significativamente, obteniendo como resultados de la pre prueba la media de los puntajes es de 11,35 puntos y de la post prueba la media de los puntajes es de 17,31 observando un avance significativo de 5.96 puntos en promedio.
3. En relación de las hipótesis de investigación se afirma que, mediante la aplicación del software Everybody Up ha mejorado significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 2do grado de primaria, tal como muestra la prueba de hipótesis, siendo $t_o = 13,315 / > t_{c.} = 1,708 /$; tomando la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1); es decir que, “existe influencia estadísticamente significativa entre las notas obtenidos del antes y después de la aplicación del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018”.
4. Finalmente podemos inferir que los propósitos de la investigación se han cumplido en su totalidad con la aplicación del software Everybody Up se logró

la mejora del aprendizaje del idioma inglés, siendo esta una herramienta tecnológica que sirve para mejorar y dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes, y permite el desarrollo de sus capacidades y habilidades para enfrentar los retos que exige en contexto actual donde nos desarrollamos.

RECOMENDACIONES

1. Se deben demostrar las características del software “Everybody Up” en las instituciones educativas del nivel primario para el aprendizaje del idioma inglés, y partiendo de ello para las demás áreas del currículo nacional vigente.
2. En el plan anual deben diversificarse el uso del software “Everybody Up” con su manual y diseño apropiado según conectividad para generar el trabajo activo y práctico del idioma inglés.
3. Se deben generar actividades por unidades del manejo virtual del aprendizaje del idioma inglés con herramientas, interactivo, protocolo y características.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acosta, W. y Carreño, C. (2010). Modo 3 de producción de conocimiento: implicaciones para la universidad hoy. Universidad de La Salle, 61, pp.67-87.
- Ahmed, M.O. (1989). Vocabulary learning strategies. En P. Meara (Ed.) Beyond words. London: CILT.
- Aitchison, J. (1987). Words in the Mind. An introduction to the Mental Lexicon. Oxford: Basil Blackwell
- Antezana, Silvia; Owaki, Haruko (2009) “Método Antezana-Owaki para el desarrollo de la expresión oral del inglés en estudiantes del 4° de secundaria, I.E. Remanente de Dios”, Iquitos – Perú.
- Ausubel, D.P. (1960). The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material. Journal of Educational Psychology, 51, 267-272.
- Ausubel, D. (1963). The Psychology of Meaningful Verbal Learning. New York: Grune & Stratton.
- Ávila Acosta R.B. 1997. La Tesis Profesional, Aplicaciones y Ejemplos, Lima, editorial R.A.
- Burgos, D. B. y Cifuentes, J. E. (2015). La práctica pedagógica investigativa: entre saberes, querer y poderes. Horizontes Pedagógicos, 17 (2), 118-127
- Carrasco D. Sergio, junio 2015, Metodología de la Investigación Científica, octava reimpresión, editorial San Marcos, Lima Perú.
- Cantero, V. (2011). La enseñanza de segundas lenguas a través de tareas: una propuesta didáctica para el 1º de ESO Bilingüe. Tendencias Pedagógicas, (17), 134- 156. Contreras, O. (2012). Stephen Krashen: sus aportes a la educación bilingüe. Rastros Rostros, 14, (27), 123- 124.

- Chango, J. (2009). La importancia de conocer el idioma inglés <http://www.slideshare.net/jaimechango/importancia-del-ingles-en-la-educacion>.
- Cohen, A.D. (1987b). The use of verbal and imagery mnemonics in second- language vocabulary learning. *Studies in Second Language Acquisition* 9: 43-62.
- Cronbach, Lee J. (1951). «Coefficient alpha and the internal structure of tests». *Psychometrika* (en inglés) 16 (3): 297-334.
- Díaz Barriga, Frida (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Mc Graw Hill. pp. 19 - 20.
- Díaz Barriga, Frida (2010). «V. Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos». *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*,. MC GRAHILL EDUCATION.
- Díaz, C. Martínez, P. Roa, I. Sanhueza, M. (2010) La enseñanza y aprendizaje del inglés en el aula: Una mirada a las cogniciones pedagógicas de un grupo de jóvenes estudiantes de pedagogía.
- Enríquez, R. Ferro, R y Gómez, M. (2011) Las actitudes y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Manuel García Cerrón, Puente Piedra, 2011.
- Gamarra G., y otros, abril 2015, Estadística e Investigación con aplicaciones de SPSS., segunda edición, Editorial San Marcos, Lima Perú.
- García López, M. (1998). Estrategias de Aprendizaje de Vocabulario de Inglés como Lengua Extranjera en Enseñanza Secundaria. Tesis doctoral. Departamento de Didáctica de la Lengua y La Literatura y Filologías Integradas de la Universidad de Sevilla.
- Hernández, C. A. (2000, abril). Ciencia, universidad e investigación. La universidad y

- la vigencia de la cultura académica. Revista Nómadas, (12), 225-232.
- Hernández Sampiere, Roberto y otros.; Metodología de la Investigación. México: Edit. McGraw-Hill. Tercera edición; 2003.
- Kerlinger Fred, 1996; Investigación del comportamiento; Editorial McGraw- Hill Interamericana; México S.A. de C.V.; p.31.
- Palacios, LM. (1994). La Enseñanza del Inglés en España a Debate. Universidad de Santiago de Compostela.
- Romero-Ariza, M. (2017). El aprendizaje por indagación: ¿existen suficientes evidencias sobre sus beneficios en la enseñanza de las ciencias? Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias, 14(2), 286- 299.
- Stake, R. (1998). Investigación con estudio de casos. Madrid, España: Morata.
- Tafur Portilla Raúl. (1995). La Tesis Universitaria. Editorial Mantaro; marzo- 1995.
- Tamayo Y Tamayo Mario. (1994). Diccionario de Investigación Científica. 2da. edición. México, editorial Limusa. Torres Bardales C. (1990). Orientaciones Básicas de Metodología de la Investigación Científica.
- Thorton, J. W. y Jacobs, P. D. (1972). "Learned helplessness in human subjects". Journal of Experimental Psychology, 87. 367-372.
- Wittrock, M. (1997). La investigación de la enseñanza III. Barcelona, España: Paidós.

Página web:

- <https://www.youtube.com/watch?v=a7b6-vuIEml>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9vmkBVTyGNc>
- es.wikipedia.org/wiki/competencias/investigaci3n/ingl3s.
- thales.cica.es/rd/Indagaci3n/rd344/Otros/SISTNUM/investig/ingl3s.html
- [-](#)
- www.scm.org.co/Articulos/736.pdf.
- ingl3s2438@yahoo.com.mx
- <http://www.motivaciones.org/INGLES/ingles/investigaci3n/diciembre>.
- <http://www.consultas/ingles/estrategias/pdf/>

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO

CUESTIONARIO DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Objetivo: conocer el desempeño del docente - investigador y la participación en el proceso de investigación de los estudiantes del grupo de investigación.

Instrucciones: Marque con un aspa (X) según lo considere en cada ítem, no existen respuestas buenas ni malas, debe llenar todas las preguntas, según la escala:

4 = Siempre 3 = Casi siempre 2 = Algunas veces 1 = Nunca

Nº	Ítems	Valoración			
		1	2	3	4
1	<i>En el proceso de experimentación de la aplicación del software Everybody Up, usted participo activamente.</i>				
2	<i>En el proceso de experimentación de la aplicación del software Everybody Up, se dedicó con criterio positivo en la mejora de los nuevos aprendizajes.</i>				
3	<i>Los contenidos previstos responden al logro de los objetivos de la investigación planteada.</i>				
4	<i>Las competencias y capacidades que corresponde al idioma ingles responden al logro de los objetivos de la investigación planteada.</i>				
5	<i>La aplicación del software Everybody Up, logro desarrollar en ustedes las habilidades y destrezas en la mejora de los aprendizajes.</i>				
6	<i>La aplicación del software Everybody Up, fomento en los estudiantes el interés por aprender.</i>				
7	<i>La aplicación del software Everybody Up, fomento en los estudiantes el desarrollo de las competencias y capacidades del área.</i>				
8	<i>El docente - investigador explica la finalidad y/o propósito de la aplicación del software Everybody Up.</i>				
9	<i>El docente - investigador explica detallada los procedimientos de la aplicación del software Everybody Up.</i>				
10	<i>El docente - investigador ejemplifica con hechos concretos los procedimientos de la aplicación del software Everybody Up.</i>				
11	<i>El docente investigador muestra dominio en el conocimiento y manejo de las capacidades y competencias del idioma inglés para la mejora de los aprendizajes.</i>				
12	<i>El docente - investigador muestra dominio en el conocimiento de los contenidos del idioma inglés.</i>				
13	<i>El docente - investigador muestra dominio en la aplicación del software Everybody Up.</i>				
14	<i>Durante el proceso de experimentación de la aplicación del software Everybody Up, mostro actitud participativa y motivadora.</i>				
15	<i>El docente - investigador muestra disposición en la atención a las dudas y preguntas de los estudiantes.</i>				

Gracias por su colaboración.

ANEXO B



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE POSGRADO



ANEXO No. 03
UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Posgrado
Maestría en Didáctica y Tecnologías de la Información y
Comunicación



Prueba de Rendimiento -
Inglés

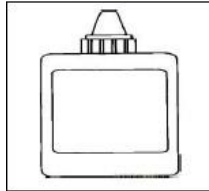
	2nd			ENGLISH
Full name	Grade	Date	Time	Subject



Score

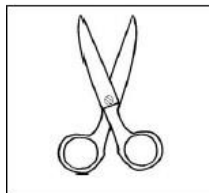
I. VOCABULARY:

A.-Match:



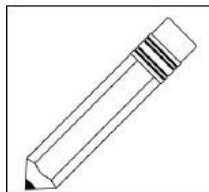
*

1.- pencil



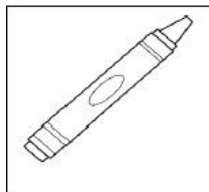
*

2.- glue



*

3.- crayon



*

4.- scissors

B.- Write the numbers in letters:

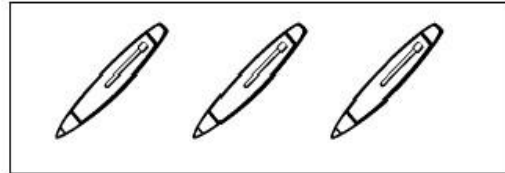
1:
2:
3:
4:
5:

6:
7:
8:
9:
10:

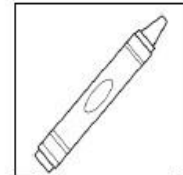
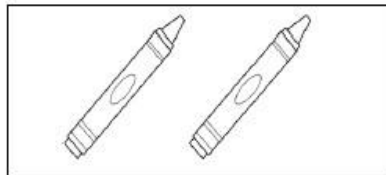
II. GRAMMAR:

C. Read the sentence and circle the correct picture:

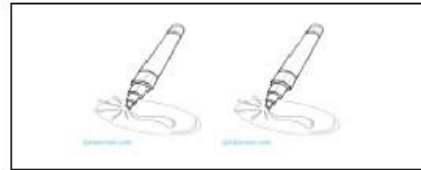
1.- I have a pen.



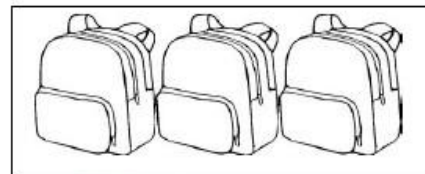
2.- I have crayons.



3.- I have a marker.

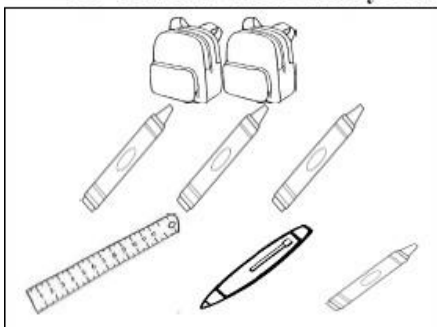


4.- I have backpacks



III. WRITING

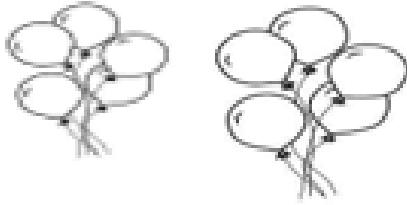
D. Look and write what you have:



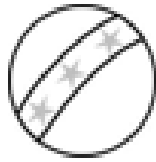
I have

.....
.....
.....

E. Count and write sentences using there is and there are:



1.-



2.-



3.-

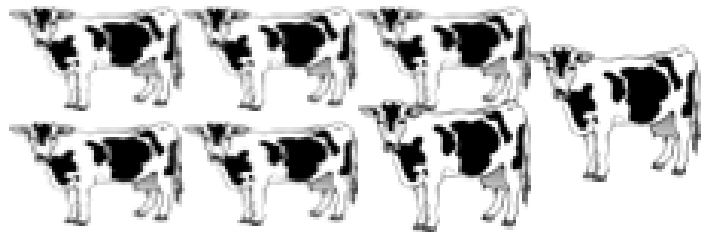


4.-

F. Count and answer:

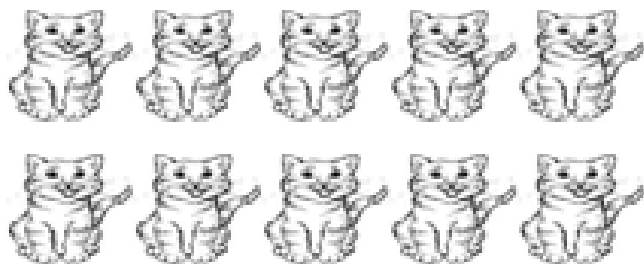
1.- How many cows are there?

.....



2.- How many cats are there?

.....



ANEXO C



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE POSGRADO

Resultados de la prueba de rendimiento

Estudiantes	Pre test	Postest
1	10	17
2	14	19
3	12	16
4	7	15
5	13	18
6	10	16
7	11	17
8	8	15
9	13	20
10	11	16
11	11	18
12	9	17
13	12	19
14	11	16
15	9	15
16	12	17
17	11	16
18	14	18
19	9	16
20	11	17
21	12	18
22	13	20
23	12	17
24	14	20
25	13	18
26	13	19

ANEXO D



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO

FICHA DE VALIDACIÓN

II. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dr. Werner Isaac SURICHAQUI HIDALGO	EPG - UNDAC	Prueba de rendimiento – Idioma Inglés	Karina Elizabeth AQUINO GASPAS
Título: El software "Everybody Up" para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
11. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
12. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
13. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
14. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
15. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
16. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
17. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
18. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
19. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
20. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				X	

III. OPINION DE APLICACIÓN:

Procede su aplicación al grupo muestral.

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: EXCELENTE

Pasco, 10 de abril del 2018	20883897		931363352
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dr. Oscar SUDARIO REMIGIO	EPG - UNDAC	Prueba de rendimiento – Idioma Ingles	Karina Elizabeth AQUINO GASPAS
Título: El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				X	

III. OPINION DE APLICACIÓN:

Procede su aplicación al grupo muestral.

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: EXCELENTE

Pasco, 12 de abril del 2018	04007555		963662107
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO

FICHA DE VALIDACIÓN

III. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Mg. Garland HURTADO LOYOLA	EPG - UNDAC	Prueba de rendimiento – Idioma Inglés	Karina Elizabeth AQUINO GASPAS
Título: El software "Everybody Up" para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
21. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
22. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
23. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
24. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
25. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
26. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
27. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
28. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
29. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
30. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				X	

III. OPINION DE APLICACIÓN:

Procede su aplicación al grupo muestral.

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: EXCELENTE

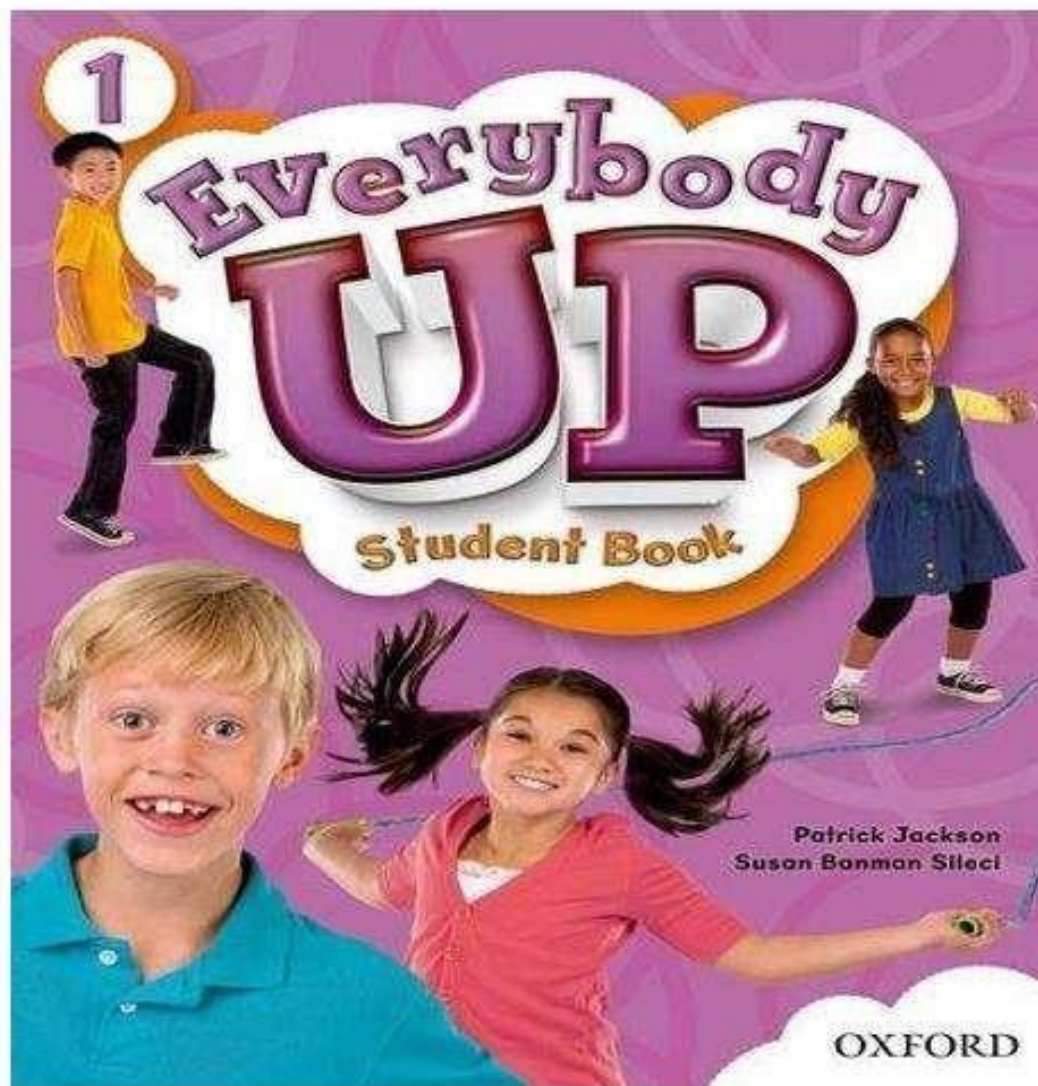
Pasco, 05 de abril del 2018	20883897		990003193
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Posgrado
Maestría en Didáctica y Tecnologías de la Información y
Comunicación



Link del Software, "Everybody Up" para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018



<https://www.youtube.com/watch?v=a7b6-vuIEml>

MATRIZ DE CONSISTENCIA

El software “Everybody Up” para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El software Everybody Up influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Software “Everybody Up”</p> <p>Variable dependiente:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque Mixta de tipo Cual-Cuan ▪ Tipo: Finalidad: Aplicada Profundidad: Descriptiva - explicativa 	<p>Población:</p> <p>La población de estudio estuvo constituida por todos los estudiantes del nivel primario del Colegio Excelenti de Huancayo matriculados en el periodo 2018:</p> <p>N = 270 alumnos(as)</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>a. ¿Cuál es la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés – competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018?</p> <p>b. ¿Cuál es la influencia del</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>a. Establecer la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés – competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.</p>	<p>Hipótesis Específicas</p> <p>a.El software Everybody Up influye favorablemente en el aprendizaje del idioma inglés – competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018?</p>	<p>Aprendizaje del idioma inglés.</p> <p>Variable interviniente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edad - Género - Tiempo de servicio - Nivel socioeconómico - Actitud hacia el cambio 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Método <ul style="list-style-type: none"> -M. Inductivo – Deductivo -M. Analítico – sintético -M. documental -M. científico. -M. experimental ▪ Diseño Experimental de tipo 	<p>Muestra:</p> <p>La muestra de estudio es no probabilística intencionado, ya que se buscó determinar la influencia del uso del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, para ello se ha elegido realizar la investigación con estudiantes del 2do grado, como docente a cargo de</p>

<p>software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés – competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio</p>	<p>b. Establecer la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés – competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio</p>	<p>b.El software Everybody Up influye favorablemente en el aprendizaje del idioma inglés – competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio</p>	<p>- Las especializaciones</p>	<p>cuasiexperimental, de muestra única. GI: O1 X O2 GI = grupo de investigación. O1 = aplicación del pre test X = aplicación VI O2 = aplicación del post test</p>	<p>este grado me ha permitido desarrollar la investigación con mucha facilidad: n = 26 alumnos(as)</p>
<p>Excelenti – Huancayo; 2018? c. ¿Cuál es la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés – competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018?</p>	<p>Excelenti – Huancayo; 2018. c.Establecer la influencia del software Everybody Up en el aprendizaje del idioma inglés – competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.</p>	<p>Excelenti – Huancayo; 2018. c.El software Everybody Up influye favorablemente en el aprendizaje del idioma inglés – competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del nivel primario del colegio Excelenti – Huancayo; 2018.</p>			