

Universidad Pedagógica Nacional



ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN



“Uso de la Multimedia en la Práctica de
la Lectura de Comprensión
del Idioma Inglés para
Segundo Grado de Primaria.”

Danny and The Dinosaur

The Interactive English Reading Program

QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
LA ESPECIALIZACIÓN EN
COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN
P R E S E N T A

ALFREDO QUEZADA FERNÁNDEZ

Asesora: Maestra Esperanza Montúfar Vázquez

México, D.F. febrero de 2001

Universidad Pedagógica Nacional



ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN

**“Uso de la Multimedia en la Práctica de
la Lectura de Comprensión
del Idioma Inglés para
Segundo Grado de Primaria.”**

Danny and The Dinosaur

The Interactive English Reading Program

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
LA ESPECIALIZACIÓN EN
COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN
P R E S E N T A**

ALFREDO QUEZADA FERNÁNDEZ

Asesora: Maestra Esperanza Montúfar Vázquez

México, D.F. febrero de 2001

Dedicatorias

A Dios.

A ti mamá por ser el ejemplo y la base de toda mi vida.

A Javier por oír y soportar tantos “dinosaurs”.

A mi hermano Jorge Luis y a Mónica Ivette.

**A mis asesores de la Universidad Pedagógica
Nacional:
M. en C. Rogelio de Jesús Orozco Becerra
Profra. Esperanza Montúfar Vázquez**

**A todos aquellos que de alguna manera
hicieron que esto
se hiciera posible.**

**A mis amigos por brindarme
su apoyo
y sus ideas.**

**Gracias,
Lic. Alfredo Quezada Fernández**

CONTENIDO

	Página
Introducción	3
1. Planteamiento del Problema	7
2. Propuesta Computacional	9
2.1 Objetivos	13
2.2 Justificación	14
2.3 Características de la propuesta	17
2.3.1 Fundamentos teóricos	17
2.4 Manual de operación y sugerencias didácticas	29
Tabla de contenidos	32
Requerimientos de sistemas	33
¿Qué hay dentro de <i>Danny and The Dinosaur?</i>	34
3. Protocolo de investigación de la propuesta	52
3.1 Antecedentes y Justificación	53
3.2 Objetivo de la investigación	55
3.3 Delimitación conceptual de la investigación	55
3.4 Delimitación temporal de la investigación	57
3.5 Delimitación espacial de la investigación	57
3.6 Unidades de observación	57
3.7 Planteamiento operacional del problema	58
3.8 Protocolo de experimento	60
3.9 Tratamientos	63
3.10 Marco de referencia	63
3.11 Variables	64
3.12 Operacionalización de las variables	66
3.13 Explicación de la relación entre las variables	66
3.14 Hipótesis	67
3.15 Fuentes de información	68
3.16 Técnicas que se emplearán para la captura y análisis de la información	68
3.17 Prueba de hipótesis	70
4. Bibliografía	71
5. Anexos	73

Introducción

“Los grandes cambios nunca son gratuitos y suelen ir acompañados de riesgos. Los beneficios y peligros parecen ir de la mano. A los adultos les gusta que sus hijos pasen horas enteras concentrados frente a la computadora; pero les preocupa el carácter adictivo de la experiencia.”

Seymour Papert, de su libro *La familia Conectada.*, pg. 14

Como bien lo dice Papert, los cambios siempre traen consigo una serie de temores que nos hace preocuparnos enormemente. Tememos a lo desconocido, a lo que no sabemos usar y nos da un poco de temor que podamos “descomponer” ese nuevo aparato que presume tener lo más avanzado en tecnología.

Indiscutiblemente que esto no sucede con los niños, a ellos parece no preocuparles el hecho de saber si es lo más avanzado u obsoleto, o si lo descompone o es capaz de maniobrarlo sin problema alguno. Sus intereses por descubrir van más allá de ponerse a pensar en las consecuencias que puede traer el usar un artefacto desconocido. Experimentar, explorar, descubrir, conocer, son las acciones que lo llevan a usar sin temor alguno una máquina, juguete, herramienta o una computadora.

Para muchos será tema de discusión el uso de este artefacto que está día con día más cerca de los niños. Si bien es un tema polémico de discutir, cabe mencionar que es una herramienta más (en el ámbito educativo) para ser usada en beneficio de los estudiantes.

Existen sí, riesgos y temores en el uso de una máquina de este tipo, pero creo que la labor que a nosotros los educadores nos compete, es usar este medio didáctico como tal, para ayudarnos si no a resolver, sí a buscar nuevas alternativas de solución a nuestros problemas educativos que vivimos en el aula.

Dependerá de los educadores, el que se use de manera adecuada este instrumento didáctico. Somos nosotros los que tenemos que determinar y manejar de manera tal, los riesgos y los beneficios que la computadora nos trae.

La preocupación de los padres de familia así como de los educadores es mutua, puesto que se basan en las consecuencias que pueda tener el uso prolongado de esta máquina.

Si el padre y/o el educador se lo propone, la computadora podrá ser un instrumento que traerá más beneficios que riesgos.

Los educadores no podemos estar excluidos de los avances tecnológicos que se presentan día a día, debemos echar mano de lo que se nos presenta, y en lugar de preocuparnos por lo que esta en el mercado o lo que pueda estar afectando a nuestros alumnos, debemos ocuparnos en encontrar una alternativa de posible solución a nuestros problemas educativos.

Usar la computadora siempre traerá polémica, pero ésta polémica se debe a que no se sabe con exactitud qué clase de actividades o programas los alumnos están usando.

Se pueden encontrar en el mercado cantidad de programas educativos que pueden utilizarse en el aula o en un laboratorio de computación, pero desgraciadamente no cubren con las expectativas e intereses de los profesores y mucho menos de los alumnos.

Quien más que los educadores conocemos las necesidades e intereses de nuestros alumnos. Somos nosotros quienes estamos con ellos cubriendo ciertos objetivos, buscando actividades o ejercicios que se apeguen a nuestros programas, recurriendo a cantidad de materiales didácticos para hacer de nuestra clase un momento interesante y motivante para nuestros estudiantes.

No digo que la computadora sea la solución de nuestros problemas, es sí una alternativa más para tratar de resolver algunos de nuestros problemas educativos.

Los problemas existen y los hay en todos los ámbitos educativos, somos los educadores quienes debemos buscar salidas o alternativas a estos problemas.

Puesto que los programas que existen, en la mayoría de los casos no cubren con las necesidades e intereses de los alumnos y no se apegan a los objetivos que cubre el educador, creo que la tarea de los educadores, en la medida de sus posibilidades deben crear sus propios programas computacionales, y así usar a la computadora en beneficio de sus alumnos.

Los programas computacionales se pueden hacer de cualquier materia y para cualquier nivel educativo.

Al realizar este trabajo, me he inspirado en un tema específico de la materia de ciencias en la escuela donde laboro. Los dinosaurios son un tema extraordinario de abordar, a los alumnos les encanta. Basándome en ello, he tomado una historia y hecho algunos ejercicios con los que los alumnos puedan desarrollar algunas habilidades de lectura de comprensión del idioma inglés.

La lectura se ha visto como una habilidad pasiva en el proceso del aprendizaje de un idioma, sin embargo, expongo que tiene tanta actividad como el hablar, escuchar o escribir.

Este trabajo consta de cuatro partes. En la primera parte planteo el problema que originó la elaboración de esta propuesta. En la segunda parte explico y justifico la propuesta computacional así como proporciono un manual de operación y sugerencias didácticas para su uso en el aula. En la tercera parte está descrito un protocolo de investigación de la propuesta. La última parte posee el software desarrollado de esta propuesta.

1. Planteamiento del Problema

Se dice que la lectura de comprensión es una de las cuatro habilidades básicas en el dominio de un idioma. Se habla de actividades de producción (activas) y de comprensión (pasivas). En las segundas se incluye la lectura porque se considera una habilidad receptiva.

“Speaking and listening are said to relate to language expressed through the aural medium and reading and writing are said to relate to language expressed through the visual medium (...) thus speaking and writing are to be active, productive skills whereas listening and reading are said to be passive, or receptive skill.”¹

Por supuesto que con lo anterior estoy en total desacuerdo, puesto que según Grellet, la lectura de comprensión es un extenuante proceso, en el cual, el lector tiene que, además de leer, decodificar lo escrito.

Para mí al igual que Grellet, considero a la lectura de comprensión tan activa como el hablar y/o el escribir, puesto que en ella no solo se lee, se incluye el adivinar, predecir, chequear y hacerse preguntas a uno mismo, implica además un proceso en el cual el lector tiene que rescatar las ideas del escritor y comprenderlas.

No se debe separar a la lectura de comprensión de otras habilidades.

Se puede unir el :

leer y escribir (gramática)

leer y escuchar (usando información grabada)

leer y hablar (discusiones, apreciaciones)

¹ WIDDOWSON, H. G. (1970) Teaching language as Communication, London, Oxford University Press. P58

Aunado a lo anterior me atrevo a decir que el docente ha contribuido a que se siga etiquetando a la lectura de comprensión como una habilidad pasiva, puesto que no provoca el interés por la lectura en sus alumnos.

La escasa motivación existente en la clase de la lectura de comprensión (en mi caso en el inglés), hace que el estudiante vea a ésta como una clase aburrida y tediosa con una sola alternativa, repetir enunciados que no entiende o tratar de encontrar respuestas a preguntas que el profesor le proporciona.

Viendo el poco interés por parte de los alumnos de 2do grado en la lectura de comprensión del inglés, creo que, con la computadora, los profesores del idioma inglés tendrán una alternativa más en que apoyarse, y crear en su clase de lectura de comprensión un ambiente más placentero.

El hecho de contar con las computadoras supone una nueva oportunidad para mejorar la calidad de la educación, pero al mismo tiempo, representa un nuevo reto en materia educativa.

El profesor desempeña aquí una labor vital, puesto que el uso de esta herramienta le traerá beneficios en el auxilio de la enseñanza de cierta materia o contenido.

El uso del programa **Danny and The Dinosaur** brindará un apoyo didáctico para minimizar la monotonía de la lectura de comprensión del idioma inglés.

Con la presente propuesta computacional no pretendo que los alumnos de 2° grado de primaria adopten una cultura que no es la de ellos, al contrario, deseo que se den cuenta que el aprender un idioma les permite platicar y expresar aquello que poseen en su comunidad, y que con la ayuda del segundo idioma, el inglés,

encuentren una salida a sus inquietudes auxiliándose con la comunicación ; retomando lo dicho anteriormente, somos parte del mundo, no podemos estar aislados de la sociedad mundial.

Consciente de que los alumnos de 2° de primaria están expuestos a otras culturas, considero que además de aprender los aspectos gramaticales de las lenguas, aprenden algo más :

- formas de vida de otras personas en sociedad
- reglas de comportamiento
- sistemas económicos y sociales
- cultura

“... the way of life of a people of society , including its rules of behavior, its economic social, and political systems ; Culture is acquired, socially transmitted and communicated by language or learned by language instruction”.²

La cultura misma se puede transmitir en el proceso instructivo. Una clase de inglés es una clase de cultura.

2. PROPUESTA COMPUTACIONAL

Todos sabemos que el mercado nos da una gama de posibilidades para escoger entre el programa más atractivo o con los mejores diseños gráficos en su realización ; sin embargo, frecuentemente los realizadores de éstos programas interactivos multimedia no conocen de cerca las necesidades educativas que presenta una escuela, un grado escolar, un grupo de alumnos o un niño determinado

²GROSJEAN, S. Teaching Culture FORUM , Minneapolis MN 1989 _p. 157

ya que no han vivido directamente los problemas educativos, no han tenido la oportunidad de observarlos.

Hoy en día la sociedad presenta cambios drásticos en avances tecnológicos, éstos cambios afectan a todo mundo, y sin excluir al magisterio, me atrevo a decir que el docente es quien debería preocuparse más, preocuparse por la responsabilidad y el compromiso que se tiene como educador puesto que su labor radica en su cotidiano quehacer educativo. Estamos preparando al educando para que posteriormente se enfrente al mundo, ése mundo cambiante. En él, nuestros alumnos se verán envueltos en un sin fin de problemas o situaciones, es, reitero, nuestro trabajo preparar a nuestros estudiantes para ese enfrentamiento.

Hay entonces, que usar todos los avances que "el progreso" nos brinda y tomar ventaja de ellos en beneficio de nuestros alumnos.

Si yo maestro poseo una computadora con los requerimientos mínimos para desarrollar programas interactivos multimedia, puedo entonces usar esos recursos para favorecer a mis alumnos.

Vivimos en una sociedad multimedia, el docente tiene, por obligación, estar atento a los cambios tecnológicos, tiene que usar la tecnología educativa para beneficiar a sus alumnos.

"Utilizando un lenguaje descriptivo digital y mediante un ordenador se puede producir, procesar, combinar, modificar en forma interactiva y comunicar textos, cálculos, gráficos, filmes y sonidos."³

³ BRAUNER, Josef (1996) La Sociedad Multimedia, Editorial Gedisa S.A. Barcelona España. P.10

El maestro sabe de aquellas carencias y de aquellos problemas de aprendizaje que sus alumnos enfrentan todos los días, conoce que sus educandos necesitan más práctica en algunos casos que en otros. Es por eso que he decidido crear esta propuesta guiándome por las necesidades e intereses de los alumnos de 2° de primaria. Aunque ellos viven todavía en un mundo muy concreto, sus necesidades e intereses no se presentan en sí en cuestiones de estudio. Estas, van hacia algo más práctico y útil. Por ejemplo; el chico tiene un libro con unas imágenes muy llamativas, él quiere saber de lo que se trata, está inspirado por su interés, o que tal, una película, su interés lo lleva a reconocer si aprender algo es utilizable, y no hablemos de una visita al extranjero, a un parque de diversiones en concreto. ¿Tiene algo de práctico el estudio?

Tiene que crearse conciencia al alumno sobre lo que aprende y darle la oportunidad de ver su aprendizaje utilizable.

Ausbel le da una importancia fundamental a la instrucción como estrategia determinada para producir un aprendizaje. Plantea que el proceso esencial es la asimilación; en la asimilación se produce elaboración de una nueva información a partir de los conceptos extraídos de la vida cotidiana, que son la base para el aprendizaje de conocimientos.

El software, **Danny and The Dinosaur** es un programa computacional interactivo que presenta la historia de un niño que gusta de ir a los museos y que su pasión son los dinosaurios, éste conoce a uno que de alguna manera cobra vida y pasan un día fantástico junto con los amigos de **Danny**. El programa incluye ejercicios de lectura de comprensión, ejercicios gramaticales, reconocimiento de cierto vocabulario y características de algunos dinosaurios.

El programa **Danny and The Dinosaur** permite que el niño:

- ◇ Lea y escuche con ayuda del sonido digitalizado para tales fines.
- ◇ Practique expresiones o enunciados comunes en el idioma inglés.
- ◇ Escriba y practique el deletreo de algunas palabras y acciones.
- ◇ Relacione enunciados con dibujos.
- ◇ Vea diferentes tipos de dinosaurios y sus características.
- ◇ Lea acerca de algunos tipos de dinosaurios.
- ◇ Use expresiones aptas para una conversación
- ◇ Identifique vocabulario conocido
- ◇ Aprenda a través de videos sobre dinosaurios.
- ◇ Refuerce algunas estructuras gramaticales.
- ◇ Determine el nombre de algunos dinosaurios a través de estructuras óseas.

El presente trabajo esta diseñado pensando en alumnos de primaria cuyas edades están entre siete y ocho años.

Danny and The Dinosaur permite que el maestro:

- ◇ Use el programa para práctica de la fonética.
- ◇ Introduzca expresiones de uso común en el idioma inglés.
- ◇ Trabaje con imágenes y enunciados.
- ◇ Tome algunas expresiones y las use para trabajar algún ejercicio de conversación.
- ◇ Asocie imágenes con enunciados y discrimine.
- ◇ Tome algunas imágenes para trabajar definiciones propias.
- ◇ Trabaje con los videos de dinosaurios para enriquecer su clase.

◇ Use las imágenes y características y aclarar dudas.

2.1 Objetivos de la Propuesta *Danny and The Dinosaur*

El presente trabajo, no pretende resolver los problemas que se presentan en la enseñanza del idioma inglés, no pretende disminuir considerablemente los problemas gramaticales o fonéticos que presentan todos los niños que estudian el idioma inglés, tampoco pretende hacer que los niños con el hecho de sentarse frente a la pantalla sepan o desarrollen las habilidades de la lectura de comprensión.

El presente trabajo, pretende, tratar de resolver un problema de tantos existentes en la enseñanza del idioma inglés.

Con este trabajo pretendo hacer que el alumno:

- ⇒ A través de la presente propuesta computacional se sienta atraído por la lectura en inglés.
- ⇒ Tome a la lectura en inglés como una fuente documental en cualquier tema de su interés.
- ⇒ Practique ejercicios de lectura de comprensión basados en la misma historia presentada en el programa.
- ⇒ Practique su escritura y conocimientos gramaticales en el inglés.
- ⇒ Investigue en el mismo programa características generales sobre un tema de estudio (en este caso : dinosaurios).

⇒ Reconozca y practique su vocabulario y aquél presentado en la historia.

⇒ Escuche y comprenda expresiones y frases que le ayuden a enriquecer su vocabulario.

⇒ Visualice enunciados para un mejor desempeño en sus lecturas.

2.2 Justificación

La actual situación que vive el país, invita a la búsqueda de nuevas formas de enseñanza y métodos prácticos para el aprendizaje. En el caso de una lengua extranjera, la comunidad educadora se ve con la necesidad de poseer un apoyo didáctico que además de ayudar al alumno en su proceso de aprendizaje, sirva al profesor de guía y auxilio para una mejor interacción con alumno y la práctica del idioma.

Hoy en día la gran demanda del uso del idioma inglés, conlleva a que tanto el docente como el alumno se involucren con las actividades usuales y necesarias para aprender un idioma.

A medida que realiza su labor docente, el educador se da cuenta de aquellas funciones y estructuras gramaticales del lenguaje que poseen ciertos niveles de complejidad; por ello, el presente trabajo parte de la necesidad que el alumno tiene de leer, ya que además de tener dificultades para comprender la lectura (sobre todo en otro idioma) se enfrenta a problemas relacionados con las cuestiones gramaticales.

Concretamente, en la escuela donde laboro, estudiamos ciencia, y en segundo grado de primaria abordamos el tema de los dinosaurios; desde sus características hasta el momento en que se extinguieron. Los niños se encuentran tan interesados por estos grandiosos animales que me ha dado la primera pauta para iniciar este trabajo. La segunda se encuentra en la falta de material computacional existente en el mercado que se apegue en cierta forma al programa de estudios de segundo grado. No quiero decir con esto que no se vendan programas educativos que hablen de tales animales, sino que los programas existentes no cubren las necesidades que el profesor tiene para impartir su materia.

El profesor que está frente a grupo, se da cuenta de los problemas que afrontan sus alumnos en ciertos conceptos de estudio, no entienden lo que leen, el vocabulario no se domina, las estructuras gramaticales se les complica demasiado, no saben identificar o definir palabras, no se expresan correctamente, no contestan en forma coherente, etc. Es aquí entonces, en donde el docente brinda el uso de la multimedia como una alternativa para tratar de resolver esos y otros problemas educativos.

Al pensar en estas dificultades y tomando en cuenta la objetividad del trabajo, considero pertinente hacer mención de aquellas razones para la elaboración del presente trabajo.

- La sociedad a nivel mundial invita al uso de otro idioma además del materno.
- Toda sociedad tiene la necesidad de comunicarse.
- Los alumnos a nivel primaria poseen la capacidad de desarrollar mejor sus habilidades de lenguaje.

- Los niños de segundo grado poseen la capacidad de interpretar significados sin necesariamente entender palabras aisladas.
- Los niños de segundo grado frecuentemente aprenden más de forma indirecta que directamente.
- Los alumnos de segundo grado encuentran gran placer en encontrar diversión a todo lo que hacen.
- El lenguaje no es solo una "materia", de hecho mucha gente lo ve como parte fundamental del ser humano.
- No existen programas de la materia capaces de resolver las necesidades o problemas que encara un grupo específico de alumnos.
- El docente sabe de las carencias que tienen sus alumnos; por ello sería ideal que él mismo pudiera desarrollar sus propios programas multimedia acordes con los problemas que sus alumnos se enfrentan con el plan de estudios.
- La habilidad de lectura no se desarrolla a consecuencia de la monotonía de tomarla en el aula.
- La necesidad de la lectura se presenta en cualquier situación de estudio o práctica cotidiana.

2.3 Características de la propuesta

2.3.1 Fundamentos teóricos

La propuesta computacional se apoya en algunos elementos del conductismo porque presenta secciones que contienen estímulos y respuestas. Por cada acierto en las preguntas hechas por el programa, el alumno obtendrá su recompensa a su esfuerzo y atención.

El aprender un idioma implica mucha repetición y memorización, no se puede saber los verbos si no se presenta una constante práctica de éstos. De igual manera sucede con las expresiones y las estructuras gramaticales, las cuales, para dominarlas, hay que repasarlas una y otra, y otra vez.

Se dice que el aprendizaje va desde el aprendizaje por repetición hasta el significativo y la enseñanza parte desde la recepción hasta el descubrimiento autónomo.

Con este programa, el alumno de segundo grado, tendrá la oportunidad de aprender por repetición, sin embargo, llegará un momento en el que él mismo descubrirá el significado de lo que ha estado estudiando.

"... podemos crear una multiplicidad de nuevas conexiones estímulo-respuesta mediante el proceso de condicionamiento. Si un nuevo estímulo actúa junto con el estímulo para la respuesta reflejada, después de varios apareamientos similares el nuevo estímulo producirá por sí solo, la respuesta."⁴

Si practicamos varias veces el uso de alguna estructura o acción, se producirá entonces la última respuesta que es el aprenderla.

⁴ WINFRED F. Hill (1980) Teorías Contemporáneas del Aprendizaje, Editorial Paidós, Buenos Aires. P.51

“... dicho condicionamiento sólo es parte del proceso de aprendizaje. No solo tenemos que aprender a responder a nuevas situaciones ; debemos aprender también a nuevas respuestas.”⁵

En el uso del idioma inglés, el hablante se enfrenta con nuevas situaciones a las que debe responder satisfactoriamente, con lo ya aprendido, debe saber cómo responder a nuevas situaciones a la vez que debe enfrentarse a situaciones que no se hubiera imaginado.

Si un estudiante domina *can* (poder) en enunciados afirmativos, éste debe aprender a usar “can” en otras situaciones, llámese en forma negativa o interrogativa, o por qué no, saber identificar y usar “can” en contracciones.

Watson explica que en el aprendizaje existen dos principios : *la frecuencia y la recencia*. El principio de frecuencia establece que cuanto más frecuentemente producimos una respuesta a un estímulo es más probable que hagamos de nuevo esa respuesta. Si el alumno quiere aprender “can” o se le ha ofrecido una recompensa por aprenderlo, y mientras más se practique o se use esa estructura más probable es el que se domine la estructura.

El principio de recencia establece que cuanto más reciente es una respuesta, más probable es que se confirme, esto es ; si el niño usa en repetidas ocasiones la estructura, pero incluyendo una reciente práctica de ésta, es muy probable que el alumno reitere su aprehensión.

Mario Carretero dice que;

“la práctica, basada en un esquema más o menos repetitivo, proporciona al alumno unos indicios acerca de cómo se esta llevando

⁵ Idem P. 52

a cabo su labor, es decir, de hasta dónde se esta aproximando al objetivo que quiere conseguir.”⁶

Creo, que la repetición y la memorización no es negativa, al contrario, estoy convencido que es de mucha ayuda, puesto que gran parte de lo que se aprende al estudiar un idioma se le debe a la memoria, sin ella, mucho del vocabulario, no se podría poseer de otra manera.

Si bien es cierto que en la actualidad hay que usar la habilidad del pensamiento crítico y no quedarse con métodos 'anticuados', también es cierto que en el aprendizaje de un idioma hay que practicar y practicar y practicar, sin embargo, no por eso dejo en el olvido al constructivismo, puesto que de ello depende que el alumno cree su propio conocimiento tomando como base conocimientos previos, de ahí que sabiendo o teniendo bases de alguna materia de estudio, el propio alumno puede entonces, reflexionar y usar lo aprendido para seguir o construir su propio conocimiento. Así, se han tomado en cuenta algunos elementos constructivistas puesto que en el trabajo existen ejercicios que hará reflexionar a los alumnos para encontrar la mejor respuesta como en el caso de los ejercicios gramaticales que contienen opciones que harán al usuario recapacitar.

César Coll dice que, al hablar de constructivismo, no nos referimos a uno solo, sino a muchos tipos de constructivismos, y limitándonos exclusivamente a las teorías del desarrollo o del aprendizaje, tenemos que hay un constructivismo verbal significativo.

En el aprendizaje significativo se puede relacionar de un modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Es más duradero, facilita nuevos

⁶ CARRETERO, Mario (1993) Constructivismo y Educación., Buenos Aires, Argentina., Luis Vives. P64

aprendizajes relacionados y produce cambios profundos que perduran más allá del olvido de detalles.

A pesar de que algunos autores dicen que el aprendizaje memorístico realmente no aporta significativamente en el aprendizaje puesto que los contenidos están relacionados de forma arbitraria tanto entre sí como con lo que el sujeto sabe, tal conocimiento carece de todo significado para el que aprende, pero a medida que el niño va adquiriendo más conocimientos hay una posibilidad de que se puedan relacionar en forma significativa.

Lo importante para el que desarrolla multimedia, es estar consciente que lo que plasma en un programa, debe tener un significado. Los alumnos actualmente son muy "prácticos", necesitan saber para qué les va a servir cierto conocimiento, necesitan ver la utilidad de lo que están estudiando, es por eso que al enseñar algo, debemos considerar el significado de lo enseñado.

La clave de todo esto, reside en un proceso de comprensión.

"una conclusión fundamental, que resuma gran parte de la investigación contemporánea sobre el aprendizaje es que se aprende mejor aquello que se comprende adecuadamente, es decir, lo que se inserta apropiadamente con los conocimientos que ya poseemos y que se pueden usar para resolver problemas significativos para la persona que aprende."⁷

Los estudiantes de una lengua extranjera, necesitan desarrollar estrategias para relacionar estructuras gramaticales con situaciones comunicativas reales.

Estudiantes de un idioma extranjero se identifican por lo que el estudio de la materia les traerá posteriormente, es decir, la utilidad del idioma mismo, el saber

⁷ Ibidem P. 66

usarlo en el momento adecuado, el entender conversaciones de algún nativo hablante, etc. El estudiante necesita estar consiente de que el estudiar un idioma, no sólo se basa en el saber armar una estructura gramatical, sino tener la habilidad de emplear esas estructuras en el tiempo adecuado y en la situación adecuada,

Puesto que el constructo computacional **"Danny and The Dinosaur"** está dirigido a estudiantes jóvenes del idioma inglés, cabe mencionar que :

- a) Los niños de segundo grado de primaria se divierten con la imaginación y la fantasía, es por ello que fueron introducidas imágenes de acuerdo a su edad.

- b) Los niños escuchan una continua serie de sonidos y no una individualidad en los sonidos para el desarrollo de la habilidad auditiva, es por eso que se han integrado voces y canciones de procedencia anglosajona.

"Reading is an adventure for young children." ⁸

"La lectura es una aventura para los niños." Esto nos dice Strickland profesora de la universidad de Columbia. Los niños tienen esa capacidad creadora de imaginarse y meterse de lleno en un cuento, tienen la habilidad de involucrarse tanto en la historia que son capaces de "vivirla", de querer ser parte del cuento e inclusive de querer ser el protagonista.

" La literatura infantil ayuda a elevar el potencial imaginativo del niño ampliando su mundo de emociones y vivencias. Al mismo tiempo, la escritura se convierte en otra de las formas de educar la imaginación." ⁹

⁸ STRICKLAND, Dorothy S. *Emerging Literacy : Young Children Learn to Read and Write*, Newark, Delaware, International Reading Association Press, 1990, p. 6

⁹ GRUPO EDITORIAL OCEANO, *El niño y su mundo*, Barcelona España, Ediciones Océano, S.A. 1989 p. 41

La literatura infantil es un instrumento o recurso didáctico de portentosa influencia formativa ya que su aporte se dirige al enriquecimiento de la expresión creadora.

La historia seleccionada para este trabajo, fue analizada con detenimiento y se basó en el programa de estudio de segundo grado. Los dinosaurios es el tema central del propio trabajo. El estilo de Syd Hoff, el autor, lleva al alumno de la mano en la historia y es bastante digerible para los niños. Aunque en realidad los niños no juegan con dinosaurios, la lectura presenta pasajes de lo que los niños hacen cotidianamente, y como su gramática no es difícil los niños pueden aplicar a sus experiencias imaginativas. Creo haber escogido de la literatura una buena historia y de un excelente escritor.

La historia de **Danny and The Dinosaur** invita al lector a "vivir" la historia misma, aporta momentos enriquecedores sobre la creatividad, la amistad, las buenas relaciones con los demás y el interés por querer saber cada día más.

¿Por qué lectura de comprensión? Existen buenas razones para haber escogido esta habilidad. Haciendo un poco de historia, recuerdo los problemas que atraviesa un estudiante de un idioma, es muy frustrante no poder comprender lo escrito. Estoy seguro que mis alumnos han pasado y pasan por esa frustración. Por todo lo anterior, usando la computadora y la multimedia pretendo ayudar de alguna manera a mis alumnos para superar un poco ese sentimiento a partir de una experiencia exitosa.

Con el programa se pretende usar la historia de **Danny and The Dinosaur**, para mostrar algunos ejercicios de lectura de comprensión, como por ejemplo el

reconocer enunciados identificados por una imagen, familiarización con el vocabulario general y vocabulario presentado en la historia, en ejercicios donde el alumno tiene que seleccionar la mejor opción.

Pero, tal vez convenga explicar qué entendemos por lectura de comprensión.

" What is reading comprehension ?

Understanding a written text means extracting the required information from it as efficiently as possible." ¹⁰

Comprender un texto escrito significa extraer la información requerida de él lo más eficientemente posible.

Comprender un texto escrito por parte del estudiante de un idioma es también una motivación para seguir estudiando, puesto que el logro de algo conlleva a seguir obteniendo más.

¿Qué leemos? Leemos :

- a) Novelas, pequeñas historias, cuentos
- b) Obras
- c) Poemas, rimas
- d) Cartas, postales telegramas, notas
- e) Periódicos y revistas
- f) Ensayos
- g) Libros, guías
- h) Recetas
- i) Instrucciones, etc.

¿ Por qué leemos?

¹⁰ GRELLET, Françoise (1981) Developing Reading Skills, London, Cambridge University Press. P. 3

Why do we read?

- ⇒ Reading for pleasure.
- ⇒ Reading for information

11

Leemos por placer y para obtener información. Creo que a los niños les encanta la idea de leer historias que los llenen de experiencias y que les hagan volar su imaginación, además de que al leer, se obtiene información al respecto de la materia estudiada.

“ Reading is a constant process of guessing, and what one brings to the text is often more important than what one finds in it. This is why, from the very beginning, the students should be taught to use what they know to understand unknown elements, whether these are ideas or simple words.”¹²

El autor menciona que el leer es un constante proceso de adivinación y que aquello que trae un texto es a menudo más importante que lo que uno encuentra en él. Es por eso que desde el principio se les debe enseñar a los estudiantes a usar sus conocimientos previos para entender elementos desconocidos ya sea ideas o palabras aisladas.

En este programa pretendo usar también los conocimientos ya estudiados en el primer grado de primaria, con esto pretendo que los niños apliquen sus conocimientos previos para deducir y/o afirmar nuevos elementos en la lectura de comprensión, así como en la gramática.

Podemos esquematizar el proceso de la lectura de la siguiente manera:

¹¹ Idem P. 4

¹² Idem P. 7



Como vemos, existe un camino para la lectura y su comprensión. Desde el estudiar los títulos hasta los dibujos presentados. Cada uno de estos aspectos lleva consigo un fin para la comprensión de cualquier texto. Es conveniente recalcar aquí que es importante usar textos auténticos. Por autenticidad se entiende que nada ha sido cambiado. El cambiar un texto de su forma original representa el cambio de la intencionalidad del autor al escribir, su idea general cambiaría radicalmente.

La lectura de comprensión, no debe estar separada de las demás habilidades, ya que a través de la lectura, el alumno puede :

1. Leer y escribir (sintetizando, mencionando lo leído en una carta, o haciendo notas, resolviendo dudas gramaticales.)
2. Leer y escuchar (comparando un artículo en algún periódico, usando la información obtenida para resolver problemas escritos, relacionando opciones y textos.)
3. Leer y hablar (discutiendo, teniendo debates, apreciaciones, etc.)

Hay quien cree que la lectura es una habilidad pasiva. Yo creo lo contrario, puesto que su proceso envuelve un constante adivinar, predecir, chequear y un plantearse a sí mismo interrogantes a cerca de lo leído.

¹³ Idem P. 7

Al leer hay mucha actividad ya que el lector tiene que descifrar la idea que el escritor quiere transmitir tomando en cuenta su punto de vista y los sentimientos de éste. Este es un proceso psicolingüístico.

" Reading is a psycholinguistic process by which the reader (a language user) reconstructs, as best he can, a message which has been encoded by a writer as a graphic display." ¹⁴

La lectura de comprensión incluye comunicación entre el escritor y el lector a través de contextos significantes.

Si los estudiantes no tienen con anticipación un cuadro conceptual de lo que van a leer, será imposible que tengan una experiencia exitosa en la lectura. La lectura puede ser entendida cuando se posee ese cuadro conceptual, y se ve como un proceso de construcción de significados por el alumno, quien toma información de la hoja impresa y construye significados basados en aquellos cuadros conceptuales depositados en la memoria.

El éxito de la lectura, no radica, ni depende en técnicas específicas en su práctica, sino en el alto contenido de interés en el material. Es por eso que nuestros alumnos toman a la lectura como algo aburrido, porque tal vez, las lecturas no han sido lo suficientemente interesantes para ellos.

Algunos principios básicos en la lectura para alumnos a nivel primaria pueden ser :

- El aprender a leer junto con el escribir, debe ser una extensión del proceso en aprender a hablar.

¹⁴ KENNETH S, Goodman, Psycholinguistics and Reading, London, Cambridge Press. 1973 P. 22

- Los niños deben estar motivados. La lectura será más fácil cuando tenga significado y sea de interés para ellos.
- Leerles y contarles historias los hará ser mejores lectores.
- Los materiales de lectura, deben estar escritos en un lenguaje claro y simple, con un vocabulario familiar para los niños.
- Los niños aprenden a leer más rápido cuando hay una razón para hacerlo.

Ahora, en la lectura hay una serie de habilidades que el alumno tiene que practicar y realizar para convertirse en un buen lector.

Predecir : Hacer que los lectores hagan predicciones y adivinen cuando lean un texto.

Previsión : Hacer que los estudiantes usen títulos y tablas de contenido para así obtener una idea de lo que se trata un pasaje.

Anticipación : Animar a los alumnos a pensar acerca del tema de la lectura antes de leerla.

Skimming : Preparar a los alumnos a leer rápidamente para reconocer los enunciados clave de la lectura.

Scanning : Entrenar a los estudiantes a que pasen la vista sobre el texto en forma rápida con el objeto de localizar información específica.

Éstas habilidades son las que el profesor tiene que desarrollar en sus alumnos para obtener grandes éxitos en el proceso de la lectura de comprensión del idioma inglés, ya que es él quien ayuda a desarrollar esas habilidades y hacer ver a los alumnos las funciones del lenguaje.

"Children must understand the functions of the language(...) the teacher's job is (...) to teach in such way that each child comes to understand that reading is communication with

an author(...)"¹⁵

El alumno debe entender a la lectura como una comunicación del lenguaje por parte del autor, debe entender que la gente lee por placer, para aprender y para comunicarse con el autor, de ahí digo que los niños que comprenden esto, leen por estas razones mientras aprenden a leer.

Hay que ser cuidadosos al llevarse a cabo la lectura, puesto que no es leer en voz alta, la lectura no debe verse como clase de pronunciación, es bueno, pero si lo usamos como clase de fonética y fonología.

"If children perceive reading as pronouncing words correctly, they may never learn to read because they pay so much attention to the words that they can not attend to the meanings on the page."¹⁶

Si los niños perciben a la lectura como el pronunciar palabras correctamente, puede ser que nunca sean capaces de leer porque ponen mucha atención a las palabras que a los que éstas significan.

Es entonces de particular interés tomar la lectura de comprensión como una parte importante en el proceso enseñanza - aprendizaje de cualquier idioma. El presente constructo, fue realizado para la ayuda en la práctica, de esta habilidad. Los alumnos tendrán entonces la oportunidad de leer, de hacer predicciones, de sintetizar, de escuchar, de sacar conclusiones, de resolver problemas escritos, de hablar, de obtener información, apreciando y disfrutando una historia que les interesa realizando ejercicios que les ayudarán a reforzar la comprensión.

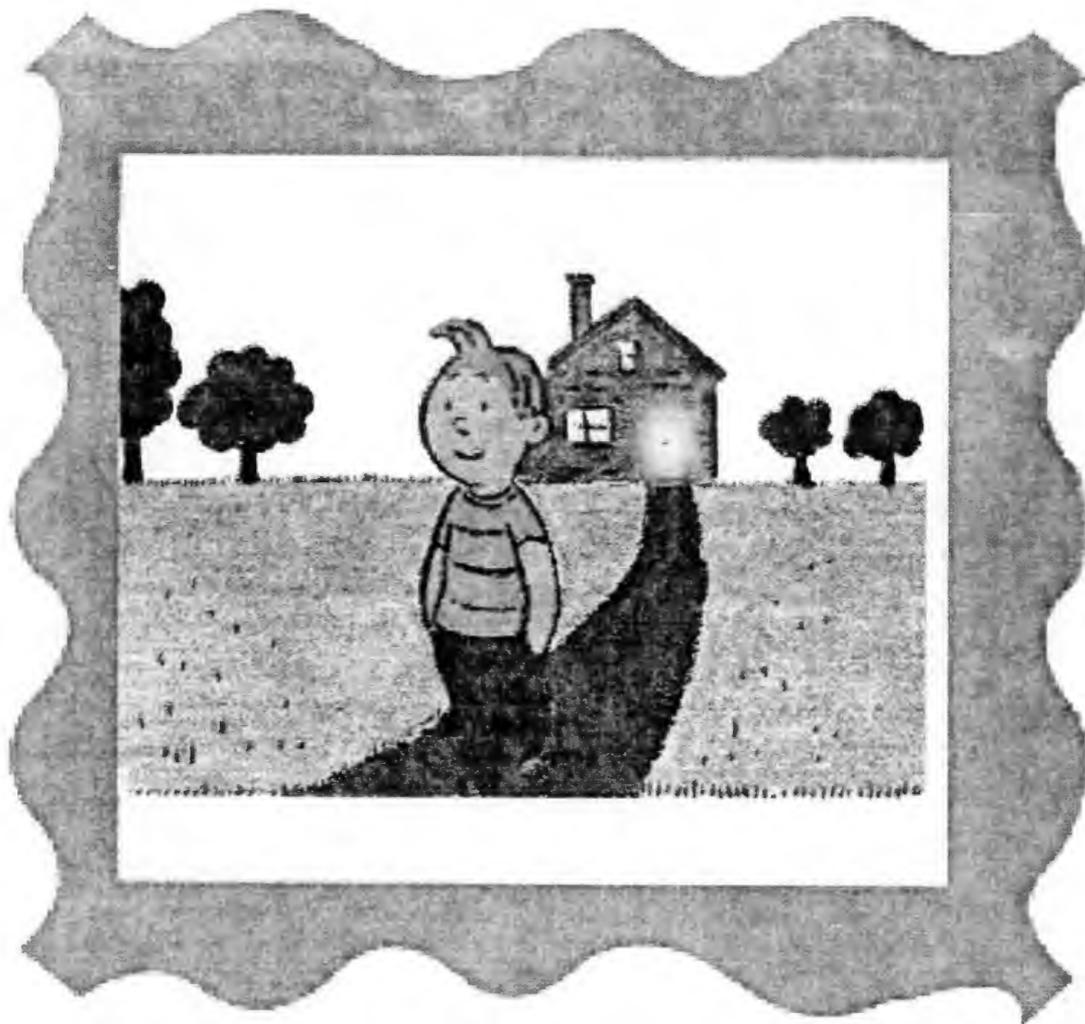
¹⁵ MCCRAKENS, Marlene(1995) Reading, Writing & Language, Peguis Publishers. P.4

¹⁶ Idem P. 4

sugerencias didácticas

y

Manual de operación



Danny and The Dinosaur

By Sidd Hoff

Welcome to

Danny and The Dinosaur

By Sidd Hoff

Bienvenido a este cuento que narra la historia de un niño curioso que tiene un gran deseo, tener su propio dinosaurio. ¿Te imaginas pasear por la calle montado en el largo cuello de uno de esos enormes reptiles? Pues para Danny ya no es un deseo, puesto que yendo a un museo conoce a un personaje muy peculiar, un dinosaurio.

El cuento te espera para que también tú lo hagas realidad. Lee y escucha la historia. Explora cada página y diviértete.

Danny and The Dinosaur posee un rico ambiente de aprendizaje diseñado para desarrollar la habilidad de la lectura y escritura. Tendrás la oportunidad de leer el cuento con enunciados que hablan. Practicar tu escritura y ortografía en ejercicios gramaticales de acuerdo con el cuento. Descubrir sobre esos fantásticos reptiles disfrutando algunos videos que describen algunas de sus características. En **Danny and The Dinosaur** tendrás la oportunidad de experimentar la lectura como un juego. Te sorprenderás al leer algunos hechos increíbles de los dinosaurios. ¿Qué dinosaurio era el más grande? ¿Cuál era el más pequeño? ¿Qué comían? ¿Por qué se extinguieron?

¿Estas listo para vivir esta aventura con Danny y el Dinosaurio? Simplemente sigue las instrucciones de instalación y disfruta de **Danny and The Dinosaur**

Lic. Alfredo Quezada Fernández

Tabla de Contenidos

	Página
Información Técnica	
Para usuarios de Windows.....	33
Requerimientos de sistema.....	33
¿Cómo instalar <i>Benny and The Dinosaur</i>.....	33
¿Qué hay dentro de <i>Benny and The Dinosaur</i>?	34
¿Cómo moverme en <i>Benny and The Dinosaur</i>?	38
El cuento(Panorama).....	39
Oportunidades de aprendizaje	
Sugerencias	40
El cuento(Explorando)	
¡A jugar !(Panorama)	41
Oportunidades de aprendizaje	
Sugerencias	42
¡A jugar !(Explorando)	
¡Piensa Bien !(Panorama)	43
Oportunidades de aprendizaje	
Sugerencias	44
¡Piensa Bien !(Explorando)	
Hechos-Dinosaurios(Panorama)	45
Oportunidades de aprendizaje	
Sugerencias	46
Hechos-Dinosaurios(Explorando)	
Escoge una página(Panorama)	48
Oportunidades de aprendizaje	
Sugerencias	49
Escoge una página(Explorando)	
Producción	51
Agradecimientos	51

Requerimientos de Sistema

Este paquete incluye :

- 1.- Guía de **Danny and The Dinosaur**
- 2.- CD-ROM

¿Qué necesitas ?

- 1.- IBM o PC 100% compatible
(486SX-25 Mhz o procesador más rápido)
- 2.- Windows 3.1 , Windows 95 o más reciente
- 3.- Unidad de CD-ROM de doble velocidad (2X)
(Velocidad de transferencia mínima de 300 KB)
- 4.- 8 MB de RAM
- 5.- 10 MB de espacio de disco disponible
- 6.- Pantalla de video de 256 colores
- 7.- Ratón compatible
- 8.- Tarjeta de sonido compatible con Sound Blaster
(Sonido de 8 ó 16 bits / 22Khz de muestreo)

¿ Cómo instalar **Danny and The Dinosaur**?

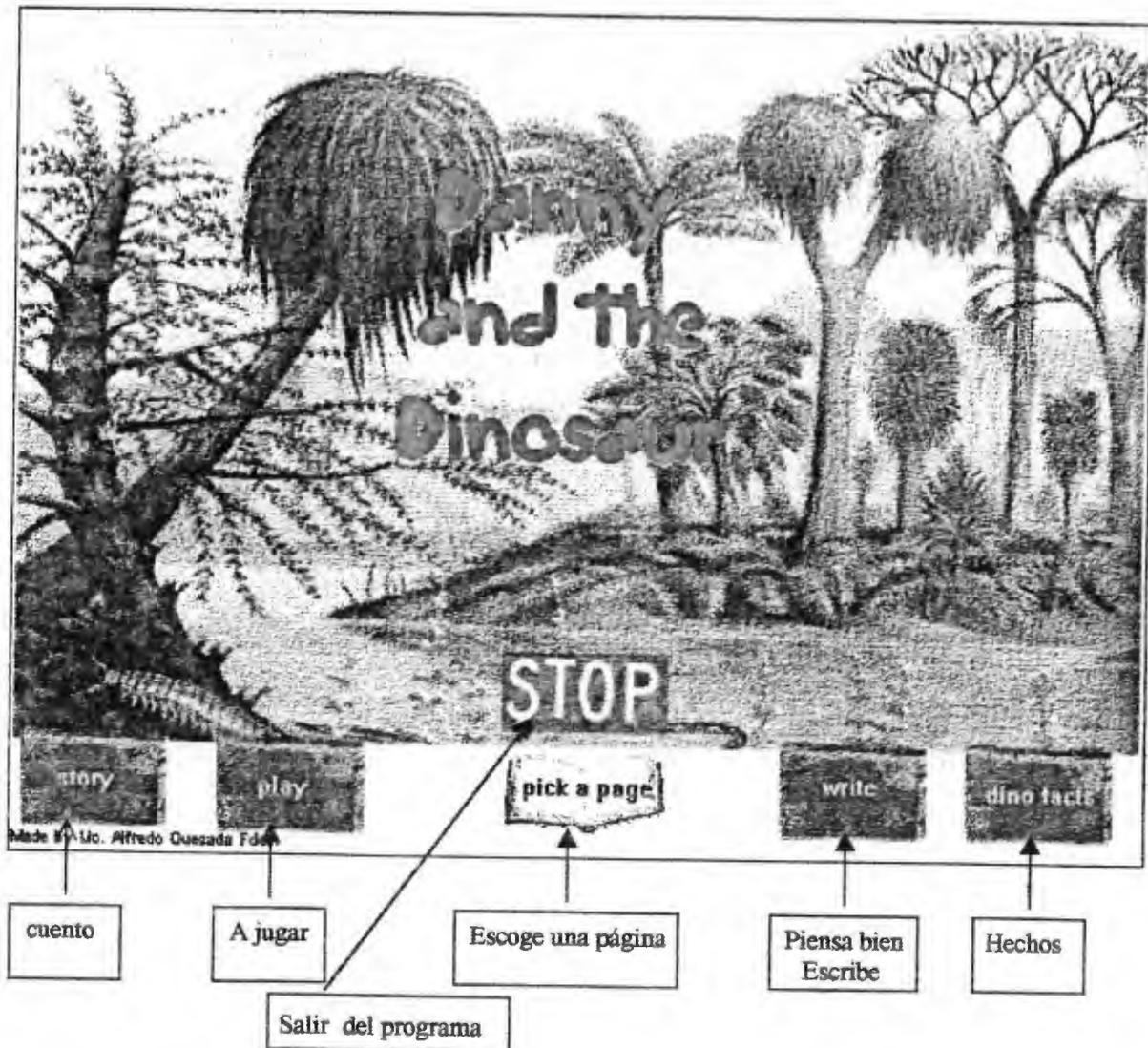
Windows 95&98:

- 1.- Abre Windows
- 2.- Coloca el disco compacto (CD) en la unidad de CD-ROM de tu computadora
- 3.- Oprime el botón de inicio en la barra de Trabajo para ver el menú inicial
- 4.- Selecciona "Programas"
- 5.- Escoge "Explorador de windows"
- 6.- Localiza unidad de CD ROM
- 7.- En el "contenido de unidad" localiza ícono de inicio.  Danny1.app
- 8.- Haz "click" en él.
- 9.- Sigue las instrucciones del programa.

¿Qué hay dentro de *Danny and The Dinosaur* ?

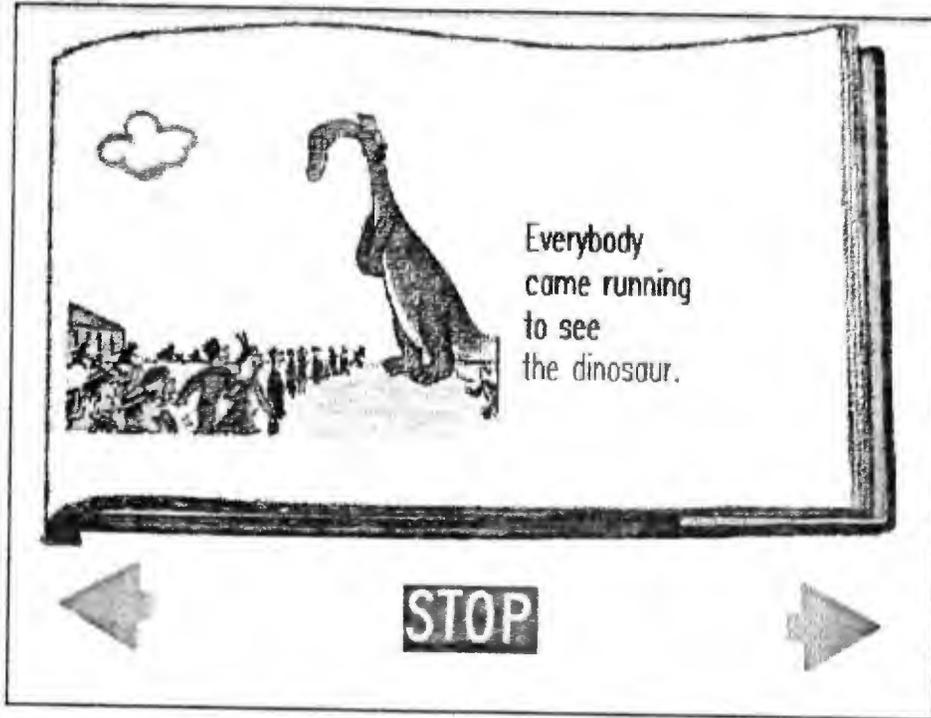
Danny and The Dinosaur es un programa interactivo que se propone promover la práctica de algunos aspectos de la lectura de comprensión para la enseñanza del idioma inglés. Estos ejercicios fueron diseñados pensando en las necesidades que tú tienes como niño. Será de gran ayuda si posees bases en la lectura y en ciertas estructuras gramaticales del inglés estudiado como lengua extranjera. El presente trabajo es para ti.

Espero que estas actividades te proporcionen esa práctica extra que necesitas fuera del aula. No te preocupes, recuerda que no todos los alumnos presentan las mismas necesidades, que cada uno es diferente y su ritmo de aprendizaje varía de acuerdo con sus propias habilidades.



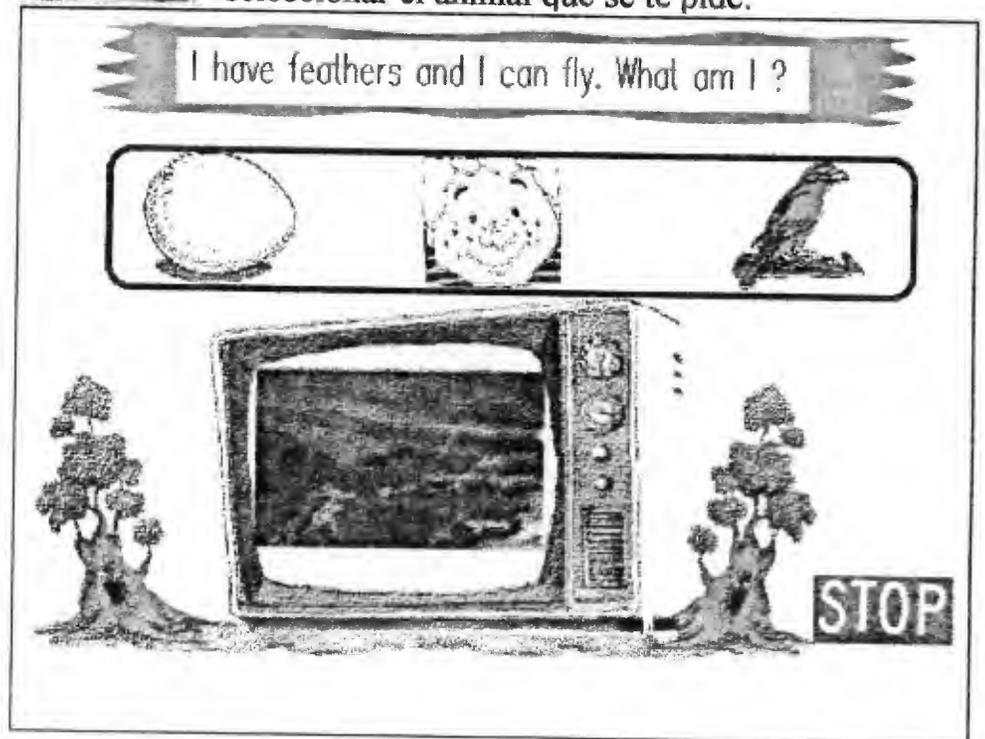
story

Oprime aquí para leer y oír el cuento, disfrútalo.



play

Haz click aquí y ¡a jugar!, apóyate en tu habilidad de lectura para seleccionar el animal que se te pide.



write

Oprime aquí y prepárate a enfrentarte con un reto gramatical. ¡Piensa bien! Escribe.

Danny saw _____

swords and guns
swords and books
books and cars

next

STOP

dino facts

Haz click aquí y podrás aprender más acerca de estos fantásticos animales.

Plated

Horned

Long Necked

Sea reptiles

What's a dinosaur?

Meat eaters

Plant eaters

Armoured

Dino facts

STOP



Oprime sobre el libro abierto para escoger tu página favorita del cuento.

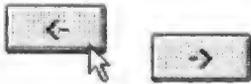
The central illustration shows a dragon breathing fire at a knight who is lying on the ground. The scene is framed by a rough, stone-like border. To the left of the illustration are the numbers 1 through 6, and to the right are the numbers 7 through 12. Below the illustration is the number 13. At the bottom left is a left-pointing arrow, and at the bottom right is a right-pointing arrow and a 'STOP' sign.

Cómo moverme en *Danny and The Dinosaur*

Es muy fácil moverte en el programa, sólo haz click en alguno de éstos íconos :



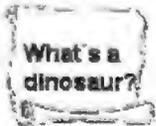
Esta es la salida, cada vez que quieras ir al menú o dejar de usar el programa, haz doble "click", Danny los dinosaurios te estarán esperando para que los conozcas más.



Cuando quieras escoger tu página favorita del cuento, usa las flechas, te ayudarán a encontrar la parte que más te gusta para poder leerla.



Verás esta imagen cuando sea tiempo de continuar. Haz "click" en ella.



Cuando quieras saber hechos interesantes sobre los dinosaurios oprime aquí.



Haciendo "click" en éstos íconos, podrás ver un entretenido video acerca de estos increíbles reptiles.



En el cuento te encontrarás con estas otras flechas. Oprime la de tu izquierda si quieres volver a leer las últimas páginas, o la de tu izquierda si deseas continuar con la narración.



En algunas partes del programa, te encontrarás con éste reloj, agiliza tu respuesta, pues después del tiempo concedido, tendrás que iniciar el ejercicio nuevamente.



Read again.

Al finalizar la historia tendrás la opción de leer el cuento una vez más haciendo "click" aquí.

El cuento (Panorama)



Cada vez que la narración avanza, avanza también la historia escrita. Seguirás el cuento al momento que las palabras, expresiones o enunciados cambien de color. Este programa te permite cambiar al menú de opciones o continuar, si así lo deseas, después de que hayas visto, escuchado y leído un tramo del cuento. **Danny and The Dinosaur** te llevará a un mundo de fantasía y de imaginación.

Oportunidades de aprendizaje:

- Practicarás tu comprensión auditiva con esta parte del programa.
- Desarrollarás estrategias de audición.
- Leerás a la par con la narración.
- Pondrás en práctica tus habilidades tanto auditivas como de lectura.
- Relacionarás imágenes con texto.
- Enriquecerás tu vocabulario con algunas expresiones.
- El programa te llevará a una lectura amena. ¡Disfruta la historia!
¡Es muy divertida!

Sugerencias :

- Práctica de fonética.
- Oportunidad de introducir algunas expresiones comunes.
- Leer la historia sin sonido para la relación de imágenes con enunciados.
- Usar expresiones para trabajar alguna conversación.



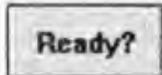
El cuento (Explorando)



+ Haz "Click" sobre **Story** en el menú principal para entrar al cuento **Danny and The Dinosaur**.

+ Escucha la introducción acerca del cuento :

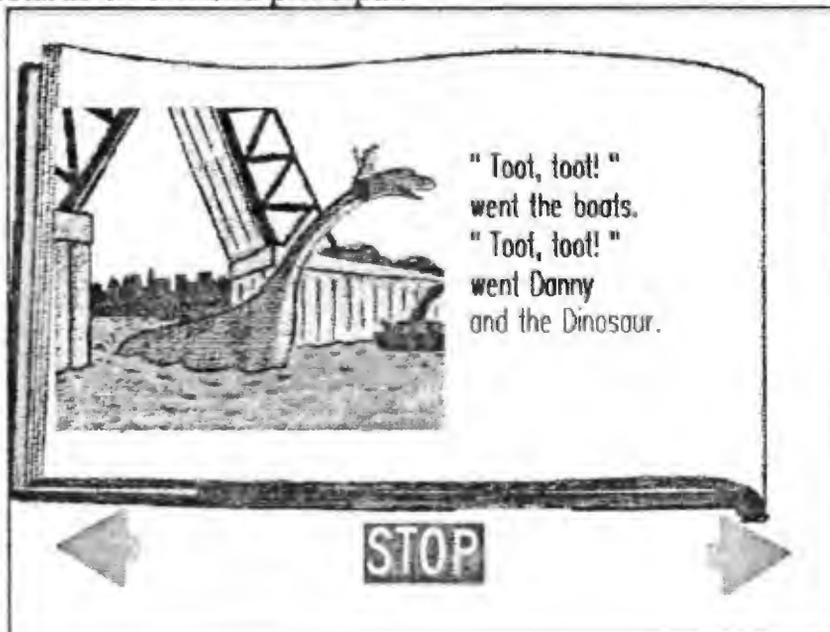
"... Have you ever wonder what it would be like to have your very own dinosaur ? Well, in this story that is Danny's greatest wish, and it comes true, let's see what happens. Are you ready ? Then, let's begin."



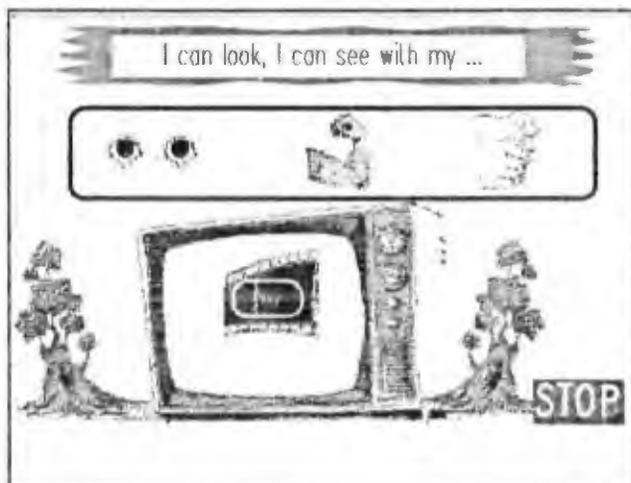
+ Haz "click" sobre **Ready?** para iniciar la lectura.

+ "Click" sobre  si quieres leer nuevamente las últimas páginas del cuento. Para continuar con la lectura "click" .

+ Si te has cansado de leer y/o quieres ir a otra sección, "click" **STOP**, de inmediato estarás en el menú principal.



¡A jugar! (Panorama)



Siendo la lectura uno de los aspectos para la comprensión del idioma escrito, en esta sección tendrás que leer con detenimiento para encontrar la respuesta correcta ¡A jugar ! trata de obtener todas las respuestas correctas, tu recompensa será saber más acerca de estos grandiosos animales a través de un video. Tiene unos segundos para contestar correctamente. ¡Pon atención !

Oportunidades de aprendizaje :

- Te presenta una alternativa para que pongas en práctica la lectura de comprensión.
- Lee el enunciado establecido y haz doble click en la imagen correcta.
- Relaciona imágenes con la lectura.
- Identifica y usa el vocabulario.
- Aprende a través de videos.

Sugerencias :

- El programa presenta enunciados así como preguntas, puedes practicar el vocabulario relacionando las imágenes.
- Asocia enunciados con imágenes.
- Trabaja sobre vocabulario y escribir definiciones propias. (Eje; "I have wings. I can fly. I'm a bird.")
- Escribe lo que has visto en los videos.

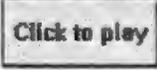


¡A jugar! (Explorando)

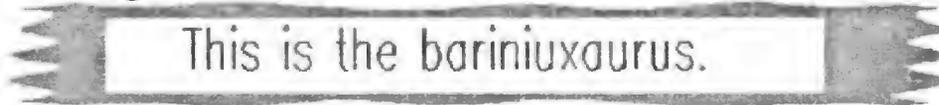


+ Haz "Click" sobre  en el menú principal para poder entrar a la sección de juego.

+ Si así lo prefieres, puedes ver y escuchar las instrucciones antes de comenzar.

+ Haz "click" aquí  para ir directamente a las actividades.

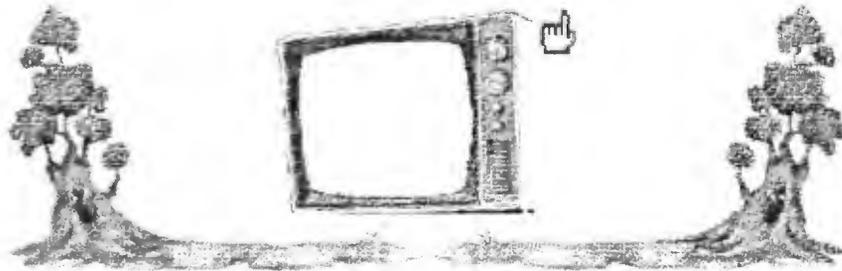
+ Debes leer con cuidado los enunciados que se te presentan para así hacer "click" en la imagen correcta.



+ Usa el "mouse" y con  haz "click" sobre la imagen que de la respuesta correcta.



+ Con cada respuesta correcta, obtendrás parte de una pantalla, de esta manera podrás, después de contestar acertadamente, apreciar un video sobre dinosaurios.



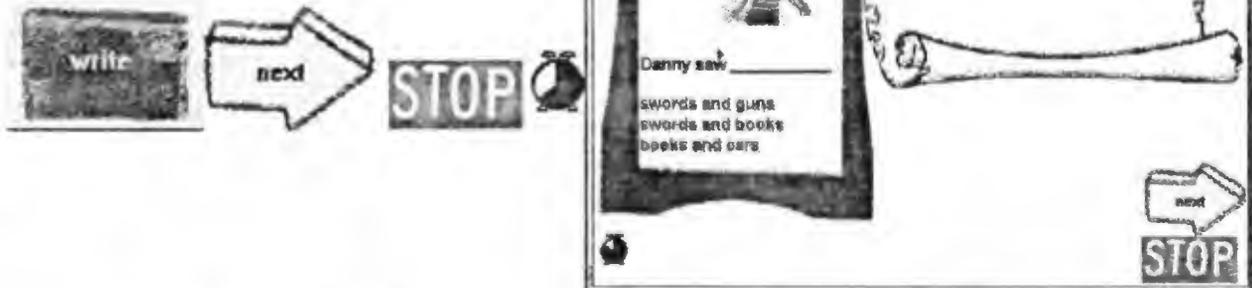
+ Oprime  para ver el video.

+ Tienes unos segundos para encontrar la respuesta correcta.



+ Si te has cansado y/o quieres ir a otra sección, "click" , de inmediato estarás en el menú principal.

¡Piensa bien!
Escribe
(Panorama)



Con cada respuesta correcta que tengas en esta sección aparecerá poco a poco el esqueleto de un dinosaurio. ¿ Qué dinosaurio será ?

Piensa bien tu respuesta, escríbela en la línea, tienes tres opciones para escoger. Recuerda la historia, eso te ayudará a contestar correctamente, una letra de más o de menos no resultará ! También tienes unos segundos para escribir la respuesta correcta. No te apresures.

Oportunidades de aprendizaje :

- Relación entre enunciados y posibles respuestas.
- Discriminación de las palabras de acuerdo con la lectura.
- Reforzamiento de estructuras gramaticales.
- Deletreo de palabras
- Asociación de imágenes con palabras.
- Desarrollo de habilidades gramaticales.
- Reconocimiento de dinosaurios a través de estructuras óseas.

Sugerencias :

- Práctica de lectura de comprensión guiados por ejercicios de gramática.
- Práctica de la escritura de palabras aisladas.
- Desarrollar la ortografía en ejercicios gramaticales.
- Utilizar la estructura ósea para determinar clasificación de dinosaurios.



¡Piensa bien! (Explorando)

Escribe

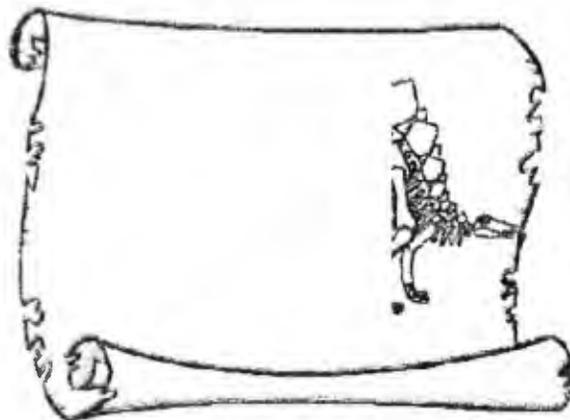
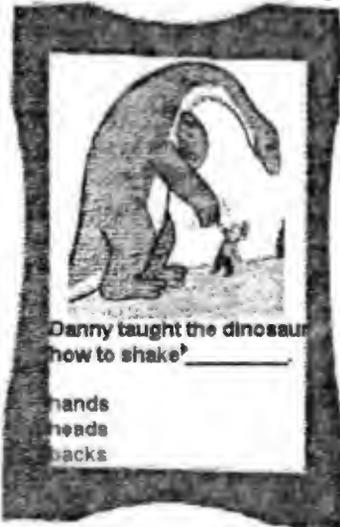


+ Haz "Click" sobre en el menú principal para poder entrar a la sección de escritura.

+ Si así lo prefieres, puedes ver y escuchar las instrucciones antes de comenzar.

+ Haz "click" aquí  para ir directamente a las actividades.

+Tendrás que leer el o los enunciados presentados para escoger la respuesta correcta. Tienes tres opciones. Recuerda lo importante que es la ortografía.



+ Con tu respuesta poco a poco aparecerá el esqueleto de un dinosaurio. ¿De cuál se trata ?

+ Recuerda que tienes unos segundos para escribir la respuesta correcta.

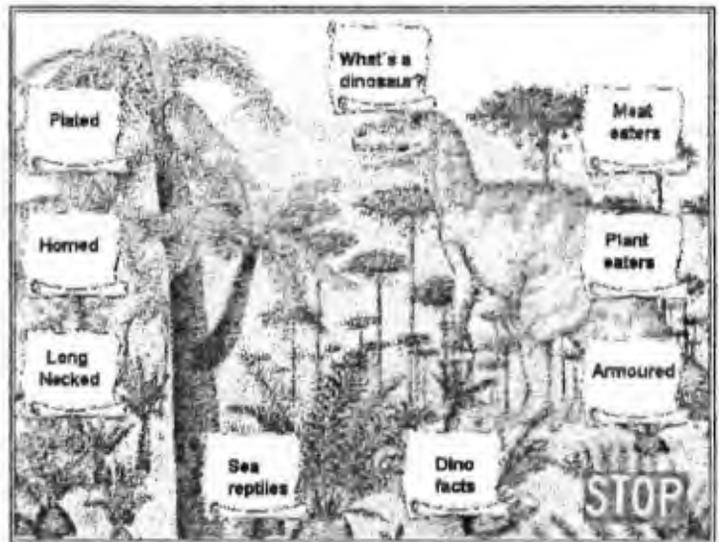


+ Para continuar en esta sección "click" aquí



+ Si te has cansado de escribir y/o quieres ir a otra sección, "click" , de inmediato estarás en el menú principal.

Hechos-Dinosaurios (Panorama)



¿Cómo eran los dinosaurios ? ¿Qué comían?
¿Dónde vivían? ¿Eran grandes? ¿Qué clases existían? ¿Por qué se extinguieron?
Encuentra las respuestas a éstas y otras preguntas en esta sección. Resuelve algunas de tus dudas.

Oportunidades de aprendizaje :

- A través de esta sección te darás cuenta de características, clasificación y formas de estos **Dinosaurios**
- Resolverás algunas dudas en esta sección, donde se te presentan algunos de los dinosaurios más importantes y famosos.
- Podrás leer y escuchar algunas de sus características.

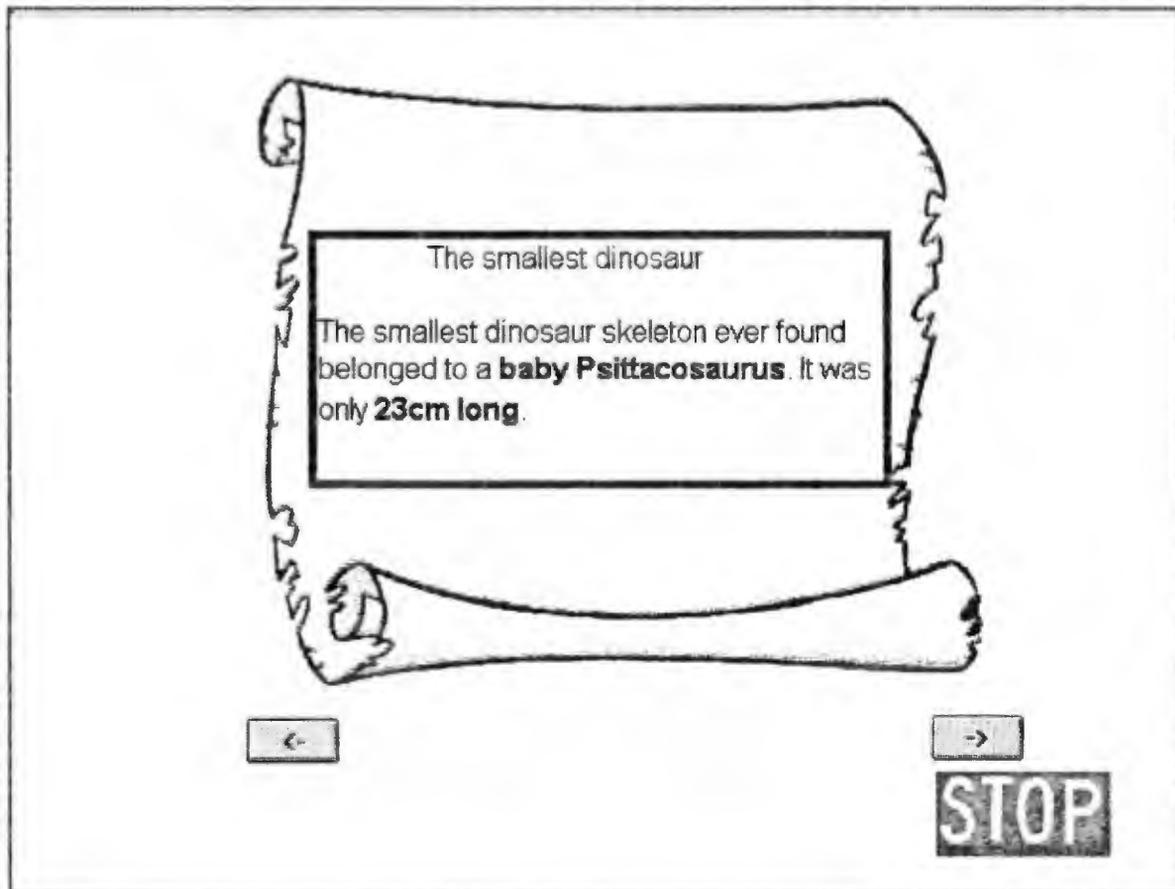
Sugerencias :

- Escribe enunciados sencillos sobre los dinosaurios.
- Realiza clasificaciones de dinosaurios.
- Escribe ensayos notando características de los dinosaurios.
- Oportunidad para usar la habilidad oral haciendo descripciones de un dinosaurio.

+ Cuando veas esta cámara  , encontrarás un interesante video sobre estos reptiles prehistóricos.

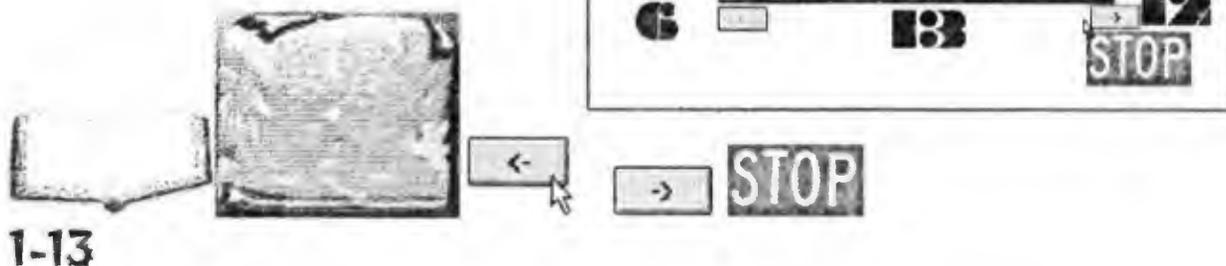


+ Haz "click" aquí (dino facts) y podrás leer los hechos más importantes de estos reptiles. Como por ejemplo las diferentes clases, el primer descubrimiento o la excavación más profunda.



+ Si te has cansado de escribir y/o quieres ir a otra sección, "click" , regresarás al menú de los dinosaurios.

Escoge una página (Panorama)



En esta sección, puedes escoger la página de la parte de la historia que más te gustó, no tienes que leer todo el cuento otra vez. Usa las flechas, selecciona el número de tu parte favorita del cuento, después oprime el mismo número de la imagen y disfruta el cuento.

Oportunidades de aprendizaje :

- Memoria de eventos
- Reconocimiento de imágenes y su relación con eventos.

Sugerencias :

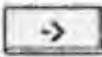
- Estudio de una determinada parte de la historia.
- Trabajo específico con ciertas estructuras establecidas en el cuento.
- Lectura detallada de expresiones de cierta parte de la historia seleccionada.
- Lectura comentada de partes específicas del cuento.



Escoge una página (Explorando)



+ Haz "Click" sobre  en el menú principal para poder leer y escuchar tu parte favorita del cuento.

+ Éstos botones te ayudarán a encontrar la parte del cuento que más te agradó. Solo usa el "mouse" y haz "click" en ellos. Oprime una vez sobre la flecha derecha  para pasar una página del cuento hacia adelante.

Oprime una vez sobre la flecha izquierda  para pasar una página del cuento atrás.

A medida que hojeas las páginas del cuento, cada escena aparece en la mitad

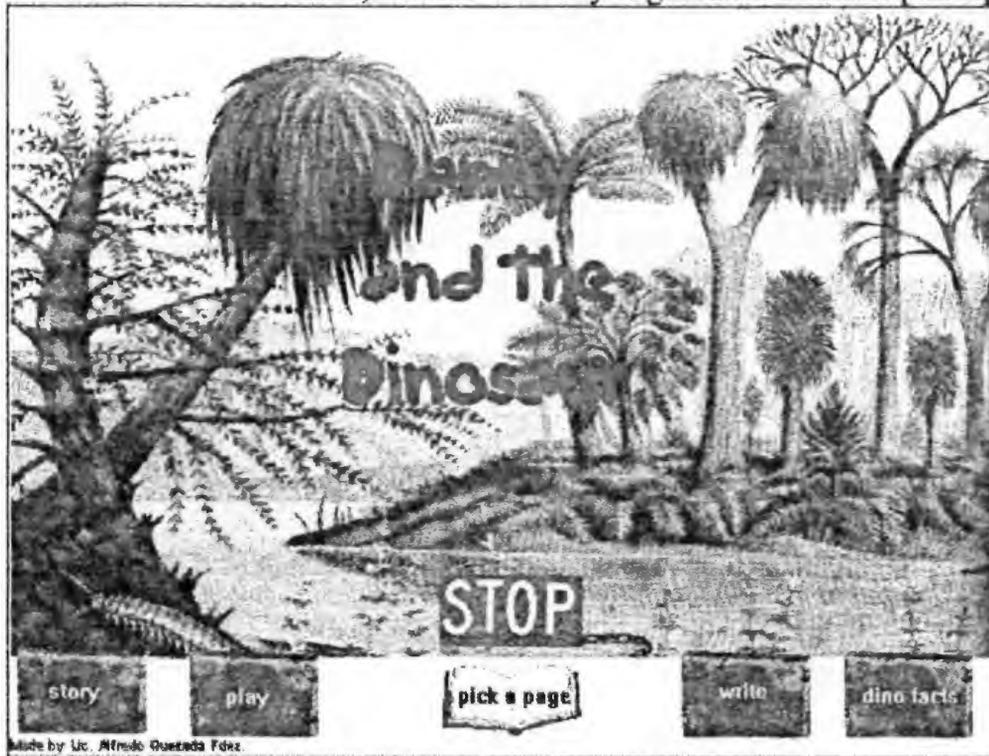


del cartel . Cuando tu parte favorita aparece en el cartel ésta tiene un número que la identifica, si quieres ir a ella, simplemente oprime el mismo número que aparece a los lados del cartel. Puedes entonces oír el cuento leído en voz alta otra vez.

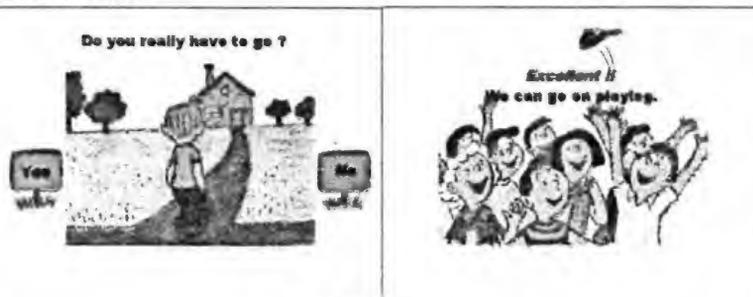
+ Si tu parte favorita es la página tres , no olvides oprimir el número que aparece al lado del cartel.



+ Si prefieres ir a otra sección, “click” **STOP** y regresarás al menú principal.



Si crees que es tiempo de salir del programa tendrás que ir al menú principal, solamente haz “click” en **STOP** solo tu podrás decidir si continuas o sales definitivamente.



¡Excelente !

Si respondes *No*, podemos seguir jugando.



Si respondes *Yes*:

Espero que te hayas divertido.

Ven, juega y aprende otra vez. **¡A d i o s!**

Todo lo visto en este material de apoyo fue totalmente producido por el Lic. Alfredo Quezada Fernández.

Everything seen in this material was produced by
Alfredo Quezada Fernández

using



Authorware Professional



Tel. (5) 632-5656 México, D.F.
(733) 291-25 Iguala, Gro
E-mail: alfcone2000.prodigy.net.mx

Danny and The Dinosaur

Usuarios de Windows

Diseño

Alfredo Quezada Fernández

Desarrollo de Producción

Alfredo Quezada Fernández
Javier Martínez Toledo

Arte & Animación

Alfredo Quezada Fernández

Ingeniero de ventanas

Alfredo Quezada Fernández

Sonido & Música (digitalización)

Alfredo Quezada Fernández

Guión

Alfredo Quezada Fernández

Soporte Técnico

Javier Martínez Toledo
Rogelio Orozco Becerra

Productor Ejecutivo

Javier Martínez Toledo

Windows and Video for Windows are trademarks of Microsoft Corporation.
QuickTime are registered trademarks of Apple Computer, Inc.

Especial agradecimiento a :

Silver, Burdett & Ginn Inc. Por usar ilustraciones y música de los libros "World of Language", "Garden Gates", "World of Reading" and "Hickory Dickory Dock". *Harcourt Brace & Company.* Por sus ilustraciones en los libros "Science Anytime", "Dinosaur Museum (Assessment Guide)". *Ladybird Books LTD* por sus ilustraciones en los libros "Dinosaurs", "Dinosaurs Wild Life". *Harper & Row Publishers* por su libro, historia y narración de "Danny and the Dinosaur". A *Sydd Hoff* por tan fascinante y entretenido cuento el cual fue la inspiración de este trabajo. A mis asesores de la *Universidad Pedagógica Nacional*, Maestra Esperanza Montoufar Vázquez, Maestro Rogelio Orozco Becerra. Javier Martínez Toledo por su lealtad, por sus ánimos y por asesoramiento en cuestiones técnicas (Computer Consultant).

3.

Protocolo de investigación

USO DE LA MULTIMEDIA EN LA PRÁCTICA DE LA LECTURA DE
COMPRENSIÓN DEL IDIOMA INGLÉS PARA SEGUNDO GRADO DE
PRIMARIA

-Danny and The Dinosaur-

THE INTERACTIVE ENGLISH READING PROGRAM

3.1 Antecedentes y Justificación

Los problemas educativos que afronta el país hoy en día son de suma preocupación, es por eso que es necesario buscar nuevas formas de enseñanza para poder enfrentar esas situaciones día con día. El problema existe en cualquier centro de trabajo, no importando que se trate de escuelas públicas o privadas. Tal vez se presenta de manera diferente, pero aún así, se considera como una situación a la cual se le puede buscar una solución satisfactoria. La escuela que hasta ahora ha depositado su confianza en mí para trabajar en el área de inglés está pasando por una transición hacia un concepto totalmente bilingüe. Las autoridades están preocupadas por este hecho tan relevante en la institución.

La institución me ha encomendado por varios años trabajar con alumnos del primero y de segundo grado de primaria en ésta área. El trabajar con niños me ha puesto a pensar en buscar una forma más amena para que aprendan y pongan en práctica el idioma inglés de una manera más divertida. Ahora, ¿Cuál es el problema? Como escuela privada, se preocupa por tener alumnos que sean capaces de desenvolverse en cualquier ámbito, uno de ellos es el idioma anglosajón, el cual ahora es un instrumento más para un mejor desempeño en negocios, artes, educación, etc.

Como la transición al concepto bilingüe se considera ahora lo más relevante en el colegio, la misma institución quiere ubicarse en un lugar respetable en comparación de otros colegios llamados bilingües.

La base principal para que lo anterior se lleve a cabo, es en los primeros años escolares. No basta con tener un laboratorio muy equipado con la tecnología más avanzada, si no se cuenta con las bases psicopedagógicas para poder saber qué es lo que a los alumnos les interesa. El colegio, cuenta con un laboratorio de computación, pero desgraciadamente éste no cubre con la demanda que exigen los alumnos que necesitan esa práctica extra del idioma, o aquellos que tienen un nivel académico bajo. Las clases en el aula son impartidas en el idioma meta, igual sucede con el laboratorio de computación, pero se supone que éste ayuda a mejorar las clases del profesor de la materia, desafortunadamente, no es así.

Existe personal encargado de manejar el laboratorio y de comprar una serie de programas "educativos" que ayuden a los alumnos en su desempeño académico, sin embargo estos programas no van acordes con los objetivos y metas establecidas por la coordinación del primer grado, ya que los encargados, en primer lugar, no son profesores, y en segundo lugar, no están en contacto directo con los objetivos y contexto señalados para el curso escolar.

El tiempo transcurrido en el laboratorio, es en realidad de poco aprovechamiento por parte de los alumnos, puesto que lo visto ahí no resulta muy satisfactorio en su aprovechamiento académico.

Por lo tanto, esta propuesta servirá como apoyo didáctico para que los alumnos pongan en práctica lo aprendido y que sirva además para enriquecer las clases con conceptos nuevos preestablecidos.

Siempre que el alumno se enfrente con situaciones que puedan ser prácticas para él, obtendrá un beneficio consecuente a lo aprendido en el aula. Lo aprendido en el aula puede repercutir en su vida cotidiana. A estas alturas, los "aprendientes" necesitan saber para qué les va a servir cierto conocimiento, puesto que ellos se preguntarán siempre el por qué.

Realmente, con este programa interactivo, pretendo hacer que mis alumnos avancen hacia un mejor desempeño académico, brindando ayuda de alguna manera para el objetivo que a todos en el colegio nos compete, hacer que los alumnos sobresalgan y obtengan un excelente nivel en el idioma meta.

3.2 Objetivo de la investigación

Usando un procedimiento experimental, verificar las hipótesis con la realidad;

- Averiguar si el programa computacional **"Danny and The Dinosaur"** usado como apoyo didáctico en la enseñanza de la lectura de comprensión es mejor que el método convencional y probar una hipótesis científica aplicada a un proceso pedagógico donde se confrontan dos tratamientos.

3.3 Delimitación conceptual del problema

Se puede decir que el problema que se plantea en este proceso enseñanza-aprendizaje, se presenta en la necesidad de los protagonistas por comunicarse en el idioma meta. Por tal motivo los conceptos esenciales en ésta delimitación son:

- a) Escasa concentración por parte de los alumnos.

Concentración.- Dirigir la atención sobre un objeto único.

Puesto que generalmente la clase de lectura se toma por los alumnos como una sesión aburrida y poco aprovechable, la concentración de los alumnos se

dispersa, dando como resultado una nula adquisición o desarrollo de habilidades de lectura de comprensión.

- b) Poca motivación por parte del profesor que imparte la clase convencional.

Motivación.- Energía interna que impulsa la acción.

Es el profesor, quien debe inyectar ese estímulo para que sus alumnos tengan la energía de saber, de conocer.

- c) Necesidad de interactuar más con el idioma.

Interacción.- Influencia recíproca entre dos o más situaciones.

Estoy convencido que para aprender un idioma, es necesario enfrentársele. No hay otra manera de aprenderlo si no es con el uso y nuestra exposición ante situaciones lo más reales posibles.

- d) Inexistencia de situaciones reales para la interacción del alumno con el idioma.

Situaciones reales.- Lo verdadero, lo natural.

Para que el alumno de un idioma, adquiera un conocimiento, debe verle el lado práctico de lo que aprende, debe tener un significado. El profesor tiene que presentarle situaciones sino verdaderas, sí muy similares a lo que puede enfrentarse en una situación real.

- e) Poco enfoque del programa de inglés hacia algún software educativo.

Enfoque.- Concentración sobre un punto en particular.

El software que existe en el mercado, puede tener una mínima parte del contenido que se trabaja en un programa educativo, es por eso, en éste programa multimedia, el creador puede incluir todo lo que desee, basándose en su programa de estudios.

3.4 Delimitación temporal de la investigación

Una vez que el profesor conoce las necesidades y habilidades de trabajo de sus alumnos y basado en las primeras evaluaciones de aprendizaje, se podrá entonces trabajar con el programa. Se considera el curso escolar 2001-2002 para la investigación.

3.5 Delimitación espacial de la investigación

Se pretende trabajar la presente propuesta computacional en el "Centro Escolar Cedros", con alumnos de segundo grado de primaria.

3.6 Unidades de observación

Se observará dos grupos de alumnos de segundo grado de primaria. El propósito es conocer qué grupo, ya sea el expuesto o el no a la presente propuesta computacional, tiene mayor incidencia en cuanto al efecto, es decir en cuanto al desarrollo de las habilidades de la lectura de comprensión del idioma inglés. En este caso en una mejoría en sus habilidades de lectura o práctica de conceptos gramaticales.

Se expondrá el grupo **A** a la propuesta computacional **-Danny and The Dinosaur-**

El grupo denominado **B**, seguirá trabajando con el método de estudio convencional.

Se iniciará la investigación con un examen de diagnóstico al pasar las primeras evaluaciones de aprendizaje.

3.7 Planteamiento operacional del problema

a) *¿ Qué actividades de la propuesta proporcionan más interacción entre alumnos y el idioma como ayuda en el avance académico del alumno?*

El investigador, por medio de la observación, tendrá la posibilidad de detectar qué actividades de la propuesta hacen que el alumno desarrolle las habilidades de lectura de comprensión del idioma inglés para ponerlas en práctica. Para esto, se tendrá primero que observar al alumno usando el programa, y específicamente la sección de lectura. En ésta se presenta la narración incluyendo expresiones y palabras que el niño puede aprender o recordar si se han trabajado anteriormente.

Puede ser que en la sección en la cual se presentan ejercicios gramaticales, el alumno adquiera un mejor desempeño en cuestión de las estructuras. Para esto, se tendrá que hacer una valoración con ejercicios que se ha visto en el programa y con ejercicios independientes al programa.

La lectura por discriminación y relación (*matching*), presenta otra alternativa más para que se observe la interacción del alumno con el idioma, se puede realizar de la siguiente manera:

Se le presenta al alumno una serie de enunciados, digamos tres.

Posteriormente, una imagen con la cual el estudiante tenga que seleccionar el enunciado que le corresponda.

Ésta actividades sin hacer uso de la computadora.

b) *¿Cuáles habilidades de la lectura de comprensión pueden usarse con la ayuda de la propuesta y así incrementar el nivel académico de los alumnos?*

En la lectura de comprensión, los alumnos tienen la posibilidad de desarrollar ciertas habilidades de la lectura, esto con el fin de satisfacer las necesidades de comprensión y ver a ésta como un medio de comunicación con el autor.

Éstas habilidades, llámese predicción, anticipación, previsión, skimming o scanning, pueden desarrollarse, siempre y cuando el docente haga énfasis en ellas, y permita a sus alumnos usarlas para beneficio mutuo.

El programa, permite que el alumno trabaje con este tipo de habilidades, solamente se necesita seleccionar la pantalla o sección apropiada para trabajar una de las habilidades. Ejemplos :



-Danny and The Dinosaur-

En esta pantalla puede trabajarse la previsión, puesto que viendo el título e imágenes, se puede trabajar la idea general del pasaje a leer.



En esta pantalla se trabajaría el scanning, ya que permite que el profesor haciendo una serie de preguntas sobre el tema, el alumno, usando esta habilidad, busque rápidamente la respuesta.

¿Cómo se pretende trabajar la investigación?

3.8 Protocolo de experimento

Éste protocolo, es el más adecuado para un estudio de este tipo. El investigar sobre el uso de la computadora como herramienta para la enseñanza de la lectura de comprensión en inglés. Éste estudio se clasifica como prospectivo, longitudinal, comparativo y experimental.

El estudio se clasifica como prospectivo cuando la información se recopila de acuerdo a los criterio del investigador y para la finalidad de esta investigación; la información se recopilará mediante cuestionarios y escala de observación a los estudiantes y profesores en actividades antes, durante y después del uso del programa **-Danny and The Dinosaur-**.

Es un estudio longitudinal porque se medirán las variables involucradas en varias ocasiones. Esto incluye un seguimiento para estudiar la evolución. Esto es que habrá una medición antes, durante y después del uso de la propuesta computacional.

Es comparativo porque se compararán y contrastarán las variables de estudio en muestras de dos poblaciones en donde se aplique la propuesta educativa y muestras de la población que no sea expuesto con ésta propuesta.

Por la manera en que se abordará la investigación, es un estudio de causa y efecto, puesto que las unidades de estudio serán observadas de acuerdo a las diferencias del factor causal que en este caso será el programa interactivo para su evaluación, conocer y analizar qué efectos obtuvo la población.

El realizar un estudio experimental, tiene sus ventajas;

“ Permite diseñar las variantes del factor causal (tratamientos). El llamado diseño de tratamientos.

Permite establecer relaciones de causalidad.

Da una descripción completa de la experiencia subsecuente a la exposición a contaminantes, tratamientos profiláctico y terapéuticos.

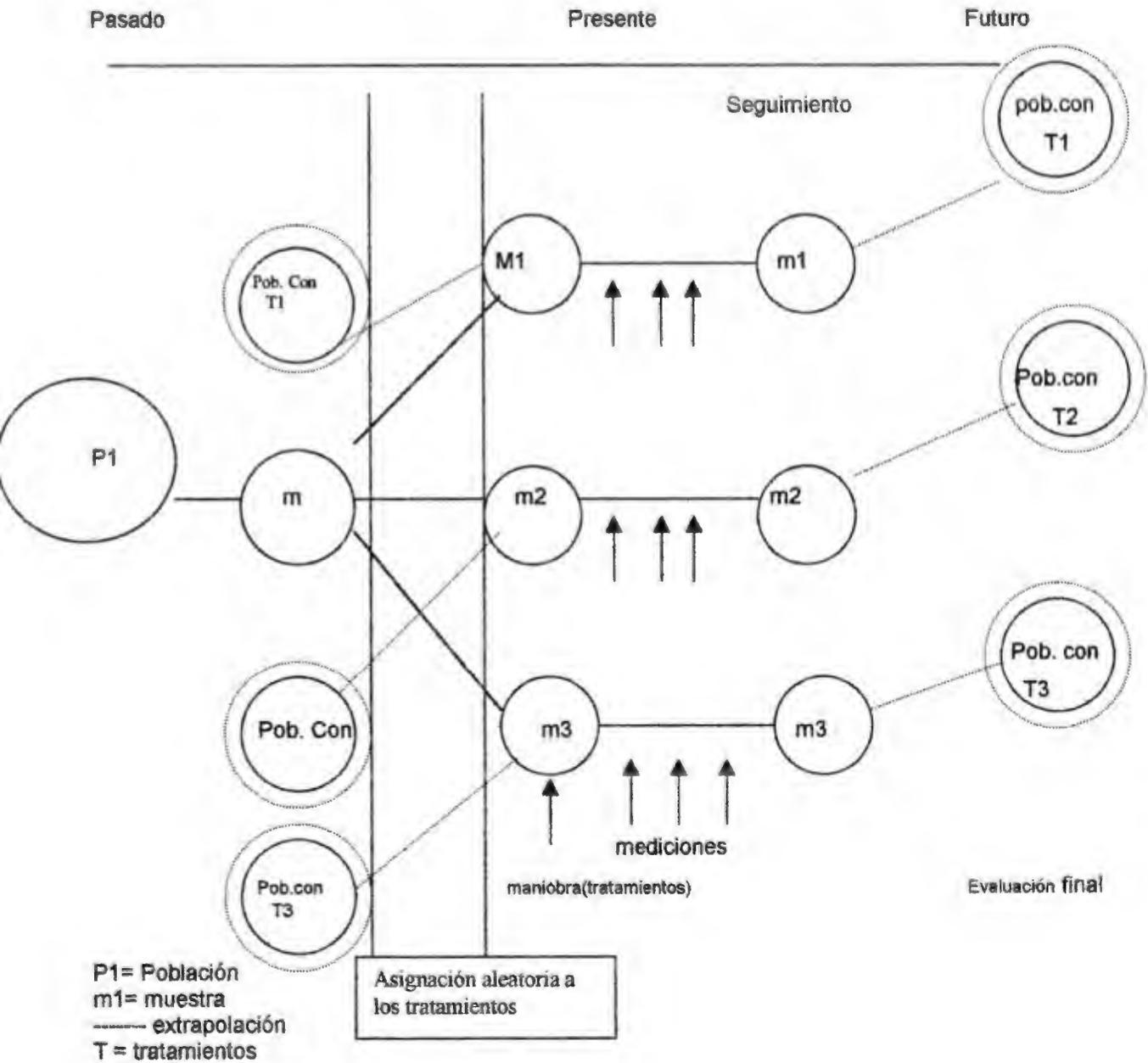
Permite el estudio de efectos potenciales múltiples de exposición a factores causales diferenciales(...).”¹⁷

Si bien hay ventajas, cabe mencionar que también existen algunas desventajas. Una de ellas es que el estudio es generalmente de larga duración, tiene un alto costo y requiere de un diseño muy elaborado; se pueden presentar problemas éticos pudiendo haber modificaciones en el comportamiento de los sujetos.

Este estudio se caracteriza porque se puede hacer una elección de las variables del factor causal, las unidades se asignan de forma aleatoria, puesto que se pondrá por un lado el tratamiento convencional de la enseñanza y práctica de la lectura de comprensión del inglés, por otro lado, se pondrá a prueba el tratamiento de la enseñanza y práctica de la lectura de comprensión del idioma inglés usando a la computadora como herramienta didáctica.

¹⁷ MENDEZ., Ignacio., El protocolo de investigación., p.25

Según Méndez, este estudio se presenta esquemáticamente mediante este diagrama.¹⁸



¹⁸ Ibidem pg 62

3.9 Tratamientos

- El uso de la propuesta pedagógica en los alumnos de segundo grado de primaria.
- El uso del método convencional en la práctica de la lectura de comprensión del idioma inglés.

Al cabo de un bimestre, el investigador usará los ejercicios de lectura de comprensión anexos a estos documentos para así obtener resultados sobre qué tanta comprensión de lectura se observó en cada uno de los grupos.

3.10 Marco de referencia

Es necesario considerar la experiencia docente que presentan los educadores que están frente a grupo, pues, son ellos quienes a través de sus vivencias con educandos podrán ser partícipes de la necesidad de la creación de propuestas computacionales educativas. Hay que además, reconocer las necesidades de los profesores para argumentar éstas creaciones. Debemos también estudiar la manera cómo determinado programa interactivo formaría parte de una táctica docente en la labor educativa.

Creo que para la elaboración de un programa educativo multimedia, se necesita analizar los propósitos del plan de estudios, el tipo de necesidades sociales e individuales que se consideran en su elaboración, las áreas en se trabajará, las áreas en donde se necesite reforzamiento, las nociones básicas de cada una de

dichas áreas; todo ello con el firme propósito de obtener un programa que permita la ayuda al docente que lo desarrolla y usa.

Un elemento que contribuye a la construcción de este marco referencial es la descripción de la experiencia del docente, bien sea la experiencia adquirida en la conducción de grupos anteriores, o a su experiencia como alumno.

Por lo tanto, la organización de un marco referencial para la elaboración de un programa multimedia es una tarea que consiste en analizar las necesidades que se tienen en el aula, los problemas educativos que continuamente se presentan en un nivel específico, las dificultades con las que pasa el docente al explicar cierto tema u objetivo, las alternativas educativas y/o materiales con que cuenta el docente y/o la escuela, así como en determinar una primera aproximación a la situación y al campo específico de un grupo, a manera de diagnóstico de necesidades, para detectar las condiciones que van a incidir en una situación educativa con la computadora, elementos que permitirán la precisión de los propósitos del programa interactivo multimedia.

3.11 Variables

Hay que tomar en cuenta también las variables que influyen y que además tenemos que considerar para esta investigación. Éstas son:

- El grado del uso de las habilidades para la lectura de comprensión del idioma inglés.

Se puede decir que alguien ha utilizado las habilidades cuando se enfrenta ante situaciones en las cuales, el sujeto puede ser favorecido por su capacidad de resolver problemas concretos. Los estudiantes se centran en obtener los datos primordiales o significativos que necesitan para la comprensión de la lectura.

Para averiguar si se está haciendo uso de esas habilidades, es usando una forma de medición, en concreto las escalas estimativas, ya que éstas arrojan puntuaciones que puedan ser sometidas a un estudio estadístico para conocer el grado de funcionalidad y confiabilidad de la propuesta.

- El grado de uso del lenguaje meta frente a situaciones reales de lectura.
Leer documentos auténticos.

Tener la habilidad de leer documentos originales, es la meta de cualquier estudiante de un idioma. Usar el lenguaje meta frente a situaciones reales significa una serie de triunfos por parte del estudiante, ya que éste hace uso de lo que ha aprendido para satisfacer algunas de sus propias necesidades, conocer por sí mismo sobre el contenido de alguna revista, libro o noticias de un periódico.

El confrontar las puntuaciones, (indicador) de los tratamientos y observar que es determinante un significado, se establece que alguno de ellos es mejor, así que al trabajar con una prueba objetiva usando las habilidades de la lectura de comprensión, se comprobará la funcionalidad de la propuesta.

- El grado del uso de la computadora como instrumento didáctico y como factor motivante en la enseñanza y práctica de la lectura de comprensión de la lectura en inglés.

Este tipo de variable, será cuantificado mediante una escala estimativa aplicada a los maestros que usen la computadora con la propuesta, los puntos serán contrastados con aquellos resultados de los cuestionarios aplicados a los maestros que no usen la presente propuesta.

3.12 Operacionalización de las variables

- Para la variable sobre el uso de la computadora como instrumento didáctico como factor motivante en la enseñanza y práctica de la lectura de comprensión, se empleará un cuestionario con escalas estimativas que se aplicará a los profesores (anexo 1).
- Para las variables de aprendizaje se usarán como indicadores las puntuaciones que se adquieran en los ejercicios de lectura de comprensión y cuestionarios de observación que fungen como instrumentos para captar información (anexo 2).

3.13 Explicación de la relación entre las variables

Para la enseñanza de un idioma, en este caso el inglés, se presentan momentos realmente interesantes en lo que la lectura de comprensión respecta. Como se dijo anteriormente, se toma a la lectura como una actividad difícil de enseñar y complicada de utilizar. Sin embargo, creo que es posible obtener buenos resultados en el uso de nuevas formas de enseñanza y el uso de la computadora.

Se pretende realizar para obtener una apreciación, una prueba piloto para así, observar el comportamiento de las variables y los cambios sistemáticos en los tratamientos.

Con el uso de la propuesta computacional, habrá cambios en la concepción de la lectura de comprensión del idioma inglés como una de las habilidades para el uso y manejo del idioma meta.

3.14 Hipótesis

1.- El uso de la propuesta computacional **"Danny and The Dinosaur"** incrementa el nivel académico de la comprensión de lectura en el área de inglés en los alumnos de segundo grado de primaria.

Nivel académico.- Grado de desarrollo educativo alcanzado por una persona. En la enseñanza, el nivel de cualquier estudiante, esta determinado por una evaluación que expone los resultados adquiridos después de un período de estudio, sin embargo, el mismo estudiante posee su propio nivel por el grado de desarrollo que ha adquirido al ser capaz de enfrentarse por sí mismo ante situaciones que pongan a prueba sus conocimientos y así salir vencedor de ellas, con la plena satisfacción de saber que ha podido hacerlo.

2.- A través de la propuesta computacional **"Danny and The Dinosaur"** el alumno de segundo grado de primaria logrará un mejor desenvolvimiento académico.

Desenvolvimiento académico.- Actuar, obrar, ejercer de manera específica con el objeto de salir de una dificultad o un apuro en al ámbito escolar. Tener la capacidad de conducirse ante situaciones donde se permita mostrar el grado de desarrollo educativo.

3.- Mediante esta propuesta computacional los alumnos de segundo grado de primaria, lograrán aprender y consolidar sus habilidades en la lectura de comprensión y en estructuras gramaticales específicas.

Consolidar habilidades.- Afirmar, fortalecer, reforzar competencias para la realización de una actividad. El reforzamiento de ciertas destrezas, conlleva a un mejor desempeño en cualquier ámbito.

4.- La presente propuesta computacional **-Danny and The Dinosaur-** , servirá como una herramienta didáctica para ser usada por el profesor de inglés de segundo de primaria.

Herramienta didáctica.- es un medio de información; comprende el o los contenidos necesarios para alcanzar el objetivo concreto de aprendizaje.

3.15 Fuentes de información

La información se obtendrá de los cuestionarios y de los ejercicios de lectura de comprensión aplicados a las unidades de observación. De igual manera, los profesores contribuirán aportando información gracias a su participación contestando algunos cuestionarios.

3.16 Técnicas que se emplearán para la captura y análisis de la información

Una de las principales capturas de información, será por medio de la información obtenida en la escuela que se tomará para hacer la prueba piloto, para que posteriormente se realice en la muestra representativa.

La prueba de U de Mann-Whitney será la técnica por la cual se obtendrán los resultados.

La función de la prueba de U de Mann-Whitney es probar si dos grupos independientes han sido tomados de la misma población. Esta prueba es una de las más poderosas y es la forma más útil ante la prueba paramétrica t cuando el investigador desea evitar las suposiciones.

Al tener dos poblaciones A y B, de éstas obtenemos muestras. La hipótesis de nulidad supondrá que A y B tienen las mismas características.

“ La hipótesis alterna, H_1 , frente a la cual probamos H_0 , es que A es estocásticamente mayor que B, una hipótesis direccional. Podemos aceptar H_1 , si la probabilidad de que un puntaje de A sea mayor que un puntaje de B resulta mayor que un medio. Es decir, si a es una observación de la población A y b es una observación de la población B, H_1 es que $p(a > b) > 1/2$. Si la evidencia apoya a H_1 , se implica que la ‘masa’ de la población A es más grande que la de la población B.”¹⁹

Para aplicar la prueba de U , se inicia combinando las observaciones o puntajes de ambos grupos, clasificándolos de menor a mayor. Al hacer las clasificaciones, las más bajas se asignan a los números negativos más grandes si los hay. Este procedimiento anterior se aplica no importando si n_1 es el número de casos más pequeños de los dos grupos, o que si n_2 tenga el número grande de los casos.

Posteriormente se estudia uno de los grupos, digamos el grupo con n_1 casos. El valor de U es proporcionado en la clasificación por el número de veces que un puntaje del grupo con n_2 casos procede a un puntaje del grupo de n_1 casos.

Procedimiento:

- Se determinan los valores de n_1 y n_2 . N_1 es el número de casos en el grupo más pequeño; n_2 , el número de casos en el grupo más grande.
- Se ordenan juntos los puntajes de ambos grupos, asignando el rango de 1 al puntaje que sea algebraicamente más bajo. Los rangos van desde 1 hasta $N=n_1+n_2$. Se asigna a las observaciones ligadas el promedio de los rangos ligados.
- Se determina el valor de U contando o por medio de una de estas fórmulas:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_2$$

- El método para determinar la significación del valor observado de U depende del tamaño de n_2 .

¹⁹ SIEGEL, Sidney., Estadística no paramétrica., p. 143

- Si el valor observado de U tiene una probabilidad asociada igual o menor que α , se rechaza H_0 y se acepta H_1 .²⁰

3.17 Prueba de hipótesis

"En un estudio comparativo se quiere contrastar una hipótesis. La hipótesis científica usualmente especifica que una o más variables deben tener valores más altos (o distintos) en una población, comparados con otra."²¹

Para la contrastación de la hipótesis, es necesario tomar muy en cuenta las variables involucradas. Estas variables determinan resultados importantes en la recolección de datos.

De acuerdo a la técnica que se empleará para la captura de información, se tomarán entonces dos grupos con similares características, mismo grado, misma edad, etc., con la finalidad de realizar la prueba piloto. Esta prueba consiste en confrontar la presente propuesta computacional, con el trabajo tradicional o convencional de la lectura de comprensión en inglés.

Respecto a las especificaciones de la técnica de captura, n_1 es será representado con el número de alumnos de un grupo, de igual manera n_2 pero con un número mayor de casos. El primer grupo, trabajará de la forma convencional, usando material que se ha trabajado anteriormente, el segundo grupo, trabajará de la misma manera, pero, con la ayuda de la propuesta computacional. Los resultados se verán especificados con esta contrastación.

La aplicación de la prueba U, se lleva a cabo usando los puntajes de ambos grupos, se clasifican de mayor a menor. Cada grupo tendrá un determinado número de puntajes, según los resultados, éstos, ya clasificados se les aplicará un rango. Posteriormente se sigue el procedimiento que anteriormente se ha explicado.

²⁰ Ibidem., 154 p.

²¹ MENDEZ, Ignacio., El protocolo de Investigación. Trillas., 2000., 124p.

4. BIBLIOGRAFÍA

- ABBOTT G (1992); The teaching of English as an International language, U.S.A. Nelson Press. 288 p.p.
- BEE., Helen. (1981); El desarrollo del niño. México, Harla., 355p.p.
- BRAUNER, Josef (1996) La Sociedad Multimedia, Editorial Gedisa S.A. Barcelona España. 157p.p.
- CARRETERO, Mario (1993) Constructivismo y Educación., Buenos Aires, Argentina., Luis Vives. 190p.p.
- COLL, César., (1997); ¿Qué es el constructivismo?. Argentina Magisterio del río de la Plata.,, 57p.p.
- GRELLET, Françoise (1981) Developing Reading Skills, London, Cambridge University Press. 235 p.p.
- GROSJEAN, S. (1989) Teaching Culture FORUM ,Minneapolis, MN Vol. 27
- GRUPO EDITORIAL OCEANO, (1989) El niño y su mundo, España, Ediciones Océano, S.A. 122 p.p.
- KENNETH S, Goodman, (1973) Psycholinguistics and Reading, London, Cambridge Press. 167 p.p.
- KRASHEN, Stephen D. (1983) The Natural Approach Alemania, Pergamon Press, 192 p.p.
- MCCRACKENS, Marlene (1995) Reading, Writing & Language, U.S.A. Peguis Publishers. 223p.p
- MENDEZ., Ignacio., (2000) El protocolo de investigación., México., Trillas., 210p.p.
- PAPERT., Seymour., (1997); La familia conectada., Argentina., emecé Editores., 263p.p.
- SIEGEL, Sidney., (1991); Estadística no paramétrica., Trillas., México., 344 p.p.
- STRICKLAND, Dorothy S. (1990) Emerging Literacy : Young Children Learn to Read and Write, Newark, Delaware, International Reading Association Press, 161 p.p.
- WIDDOWSON, H.G. (1970) Teaching Language as Communication ,London, Oxford University Press, 150 p.p.

WINFRED F. Hill (1980) Teorías Contemporáneas del Aprendizaje, Buenos Aires., Editorial Paidós,. 264p.p.

7.- ¿El método convencional le permite obtener buenos resultados?

a) sí

b) no

c) muy poco

8.- ¿Qué método cree usted que le sería de mayor utilidad?

a) El convencional

b) La propuesta

c) Otro _____

9.- ¿Cree que incluir la tecnología en las escuelas permite un mejor avance en cuestiones académicas?

a) sí

b) no

c) muy poco

¿Por qué?

10.- ¿Las autoridades de la escuela permiten que los profesores se preparen en el área de la tecnología educativa para promover la resolución de ciertos problemas educativos?

a) sí

b) no

c) muy poco

Anexo 2)

Reading Comprehension Tests

Reading 1 (1 each)

Name: _____ Group: _____

Instructions : Read the questions. Circle the correct answer.

Miss Fox's Secret

Miss Fox lets children play behind her big house. But one day, she tells the children to go away.

The next day, Miss Fox asks the children back. The children clap when they see a new little house.

Miss Fox says, "This little house was my secret. I made it just for you !".

1.- What is Miss Fox like ?

- a) She sings all the time.
- b) She likes children.
- c) She is not very kind.

2.- Miss Fox tells the children to go so she can _____.

- a) take a nap.
- b) move away
- c) make a house for them

3.- When the children see the house they are _____.

- a) happy
- b) brave
- c) gentle

4.- Miss Fox is a _____ neighbor.

- a) sad
- b) good
- c) lost

Reading 2 (1each)

Name: _____ Group: _____

Instructions : Read the questions. Circle the correct answer.

Too Much Sun

A man wants to go fishing, so he packs his fishing things. Because many fish swim by the dock, he goes there to fish.

Soon the sun gets very hot. The man needs to keep the sun off his nose, so he puts on a hat. Then he gets too warm, so he sits under a tree.

He knows that too much sun is not good for him.

**1.- A man packs his fishing things
Why ?**

- a) He is giving them away.
- b) He has to fix them.
- c) He wants to go fishing

**2.- The man puts on a hat so
he can _____.**

- a) keep his head warm
- b) keep sun off his nose
- c) go to sleep

**3.- The man goes to the dock to fish
because _____ .**

- a) many fish swim there
- b) it is near his house
- c) he has a boat

**4.- The man sits under a tree.
Why ?**

- a) He wants to sleep.
- b) He gets too warm.
- c) It starts to rain.

Reading 3 (1 each)

Name: _____ **Group:** _____

Instructions : Read the questions. Circle the correct answer.

Snow Surprise

Penrod said, " I am cold, but not cold enough. I need to get very cold."

Penrod put ice in a glass. Then he put in some milk and snow.

I will call my drink 'Snow Surprise'. It makes a penguin cold enough !" said Penrod.

1.- What did Penrod want to do ?

- a) eat lunch
- b) get very cold
- c) make a snow surprise

2.- Penrod is a _____ .

- a) penguin
- b) person
- c) bear

**3.- What did Penrod make ?
they are _____.**

- a) a glass
- b) a block of ice
- c) a cold drink

**4.- Snow Surprise makes
Penrod _____.**

- a) find a way to get very cold
- b) go to a cold place
- c) sleep for a long time

Reading 4 (1 each)

Name: _____ **Group:** _____

Instructions : Read the questions. Circle the correct answer.

A coat for Snake

One day, Snake gets cold, so Bear gives his coat. Because the coat is too big, Snake can not keep it on.

The Bear gets an old sock. Bear cuts a hole in the sock, so Snake can put her head through it.

Because the sock is long and thin like Snake, it makes a good coat for her.

**1.- Bear gives Snake his coat.
Why ?**

- a) Snake is sick.
- b) Snake gets cold.
- c) Snake wants to sleep.

**2.- Snake can put her head
through the sock. Why ?**

- a) Snake has a little head.
- b) Bear cuts a hole in it.
- c) Snake pokes a hole in it.

**3.- Snake can not keep Bear's coat on.
Why not ?**

- a) Snake did not try it on.
- b) The coat has a hole in it.
- c) The coat is too big.

**4.- The sock makes a good
coat for snake. Why ?**

- a) It is long and thin.
- b) It is new.
- c) It has stripes.