



UNIVERSIDAD  
PEDAGÓGICA  
NACIONAL

---

---

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD AJUSCO.**

**PROPUESTA EDUCATIVA COMPUTACIONAL:  
COMPUTER APLICATION FOR REGULAR VERBS.**

**TESINA**

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE  
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

**PRESENTA: ING. JHAZIEL GUERRERO GARCÍA.**

**ASESOR: M. en C. ROGELIO DE JESÚS OROZCO BECERRA**

*México, DF. a 20 de enero de 2015.*

## Índice.

<b>INTRODUCCIÓN.</b>	<b>3</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.</b>	<b>3</b>
<b>JUSTIFICACIÓN.</b>	<b>5</b>
<b>OBJETIVOS.</b>	<b>7</b>
<b>MÉTODO CONVENCIONAL DE ENSEÑANZA.</b>	<b>8</b>
<b>Capítulo1</b>	<b>9</b>
<b>ENSEÑANZA DE VERBOS REGULARES EN INGLÉS BAJO UN MARCO CONSTRUCTIVISTA.</b>	<b>9</b>
<b>1.- PRÁCTICA REFLEXIVA.</b>	<b>9</b>
<b>1.2 EL DOCENTE ANTE EL DISCURSO DE LAS COMPETENCIAS.</b>	<b>12</b>
<b>1.3 EL CONSTRUCTIVISMO.</b>	<b>13</b>
<b>1.4 DEFINICIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.</b>	<b>17</b>
<b>1.5 LA MOTIVACIÓN.</b>	<b>18</b>
<b>Contenido de aprendizaje.</b>	<b>20</b>
<b>1.6 LA ADOLESCENCIA A NIVEL SECUNDARIA.</b>	<b>21</b>
<b>1.7 ABUSO SEXUAL CONTRA LOS ADOLESCENTES.</b>	<b>22</b>
<b>1.8 DESARROLLO MOTIVACIONAL.</b>	<b>24</b>
<b>VERBOS REGULARES.</b>	<b>26</b>
<b>REGULAR VERBS GRAMMAR.</b>	<b>27</b>
<b>LISTA DE VERBOS REGULARES EN INGLES.</b>	<b>29</b>
<b>Capítulo 2</b>	<b>38</b>
<b>2 DESCRIPCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA.</b>	<b>38</b>
<b>2.1 DIAGRAMA DE NAVEGACIÓN.</b>	<b>39</b>
<b>2.2 MANUAL DE SUGERENCIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>40</b>
<b>2.3 DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA PROPUESTA COMPUTACIONAL.</b>	<b>41</b>
<b>Capítulo 3</b>	<b>57</b>
<b>3. PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>57</b>

<b>3.1 INTRODUCCIÓN.</b>	<b>57</b>
<b>3.2 JUSTIFICACIÓN.</b>	<b>57</b>
<b>3.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.</b>	<b>58</b>
<b>3.5 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.</b>	<b>58</b>
<b>3.6 INDICADORES.</b>	<b>59</b>
<b>3.7 TIPO DE INVESTIGACIÓN.</b>	<b>59</b>
<b>3.8 TAMAÑO DE LA MUESTRA.</b>	<b>60</b>
<b>3.9 TRATAMIENTO DE LA INFORMACION.</b>	<b>61</b>
<b>3.10 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA</b>	<b>62</b>
<b>3.11 CONCLUSIÓN.</b>	<b>63</b>
<b>Anexo 1.</b>	<b>64</b>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.</b>	<b>64</b>
<b>Anexo 2.</b>	<b>65</b>
<b>REGISTRÓ DE PORCENTAJE DE ACIERTOS DEL PRE-TEST:</b>	<b>65</b>
<b>REFERENCIAS DE LOS AUTORES.</b>	<b>66</b>

## **INTRODUCCIÓN.**

Con éste trabajo trato de encontrar solución a una situación escolar que, a lo largo varios años observé en los alumnos de secundaria de segundo grado, presentaban cierta dificultad para aprender algunos temas específicos del idioma Inglés y entre ellos, los (verbos regulares), ésta marcada situación logró inquietarme a tal grado de realizar constantes reflexiones sobre mi práctica docente, en busca de posibles fallas o inconsistencias que pudiesen estar afectando el aprendizaje de los alumnos; y a partir de ese momento me dí a la tarea de buscar opciones contemporáneas, estrategias, materiales lúdicos, y la inclusión de la tecnología para ofrecer clases que atrapen la atención y despierte el interés de los alumnos, dando cuenta de que existe una Especialización en Educación y Computación que representa para mí el vehículo perfecto para fusionar la experiencia como docente frente a grupo, algunas estrategias de enseñanza y las herramientas que ofrecen las TIC, para lograr un producto que revolucione el aprendizaje de los alumnos de secundaria en la materia de Inglés.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

Durante mis ocho años de experiencia laboral como profesor de Inglés a nivel secundaria, he observado que generalmente los alumnos de segundo grado manifiestan dificultad para aprender los verbos en Inglés, tanto verbos regulares como irregulares; sin embargo, en esta ocasión sólo me enfocaré a los verbos regulares, ya que éstos son los que se utilizan con mayor frecuencia en segundo grado de secundaria.

En el segundo grado de secundaria los alumnos tienen que aprender de los verbos regulares la forma de escritura, la pronunciación, el significado y su conjugación en presente, pasado y pasado participio, para el manejo óptimo de los mismos; es decir, detectar sí el verbo se está utilizando en el tiempo que se pretende expresar, de tal forma que el alumno produzca oraciones correctas, por ejemplo:

Oración correcta: *Juan played with me yesterday.* Juan jugó conmigo ayer.)

Oración incorrecta: *Juan play with me yesterday.* Juan juega conmigo ayer.)

La mayoría de los alumnos expresa fatiga, pesadez, indiferencia, y dificultad cuando se enfrentan a la necesidad de aprenderse los verbos regulares en Inglés con sus variaciones; aunque en el caso de los verbos regulares el cambio se reduce a agregar la terminación **ed, o d** al verbo escrito en infinitivo, para cambiarlo a pasado, sin embargo, pese a que en repetidas ocasiones les recuerdo verbalmente que si quieren expresar una idea en tiempo pasado tienen que agregar la terminación **ed o d** al verbo y solamente al grupo de los regulares, al revisar los ejercicios, encuentro oraciones como: **I playede gameboy, My mother cooking cookies last week.**

Para la enseñanza de éste tema he utilizado diferentes estrategias para concretar el aprendizaje como repetición de forma oral, repetición de forma escrita, planas de verbos, auto grabaciones de audio con el celular y la reproducción del mismo, juegos con *flash cards*, apréndete uno al día, dibujos, ilustraciones con imágenes de revistas, etc.

He notado que cada una de las estrategias que he aplicado funciona, pero no generan los resultados esperados, que los alumnos se apropien del conocimiento, ya que cuando les indico que usen el pasado de un verbo, sólo se quedan pensando y terminan por confundir los tiempos; así que, terminan ocupando el verbo en gerundio o en algún otro tiempo que no expresa correctamente la idea que pretenden.

De tal manera que, siendo los verbos parte importante de la gramática y en consecuencia necesarios para la correcta redacción e interpretación de un texto, me interesa que los alumnos logren aprender los verbos regulares y sus reglas gramaticales para que en conjunto con los conocimientos gramaticales

previamente adquiridos, logren formar oraciones cortas pero con sentido y definidas en tiempo.

Me interesa aplicar estrategias de enseñanza basadas en el constructivismo, como jugar con imágenes que contengan al verbo en acción, manipulación de los verbos en forma digital, mostrar verbos con su significado en Español, creación de pequeños diálogos, todas ellas óptimas para el alumnado de secundaria que se encuentra inmerso en el mundo de las tecnologías; por lo tanto considero que el uso de la computadora es ideal para alcanzar el objetivo primordial “que el alumno aprenda y utilice correctamente verbos regulares” tanto en conjugación como en escritura y pronunciación.

## **JUSTIFICACIÓN.**

En la actualidad el creciente uso de la computadora ha invadido el diario acontecer de la mayoría de los seres humanos, siendo que todos los procesos manuales se están transformando a procesos digitales ejecutados por computadoras y; por supuesto, que la educación no se escapa de dicha transformación, aunque no sea esta la más favorecida.

Debido a esto, las nuevas generaciones de estudiantes se encuentran sumergidas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, por medio de celulares, computadoras, PSP, tabletas, teléfonos inteligentes y redes sociales; para los cuales existe un sin fin de aplicaciones, que desarrollan en los usuarios habilidades lúdicas, y muy pocas de ellas favorecen el aprendizaje escolar, puesto que están más orientadas al lucro. Fenómeno que pretendo aprovechar para captar el interés de los estudiantes con una propuesta educativa computacional “Computer Application For Regular Verbs”, esta propuesta ofrece ser amigable con el usuario, pertinente al contexto social, lúdica, significativa e interesante, para el usuario final.

El desarrollo de mi práctica docente tiene lugar en La Escuela Secundaria “Luis Pasteur” No. 198 turno vespertino, ubicada en la Delegación Iztapalapa col. Santa María Aztahuacán pueblo, calle Plan de Ayala Esq. Herminio Chavarría S/N. cuenta con una población aproximada de 680 alumnos divididos en 15 grupos de 45 a 50 alumnos, la escuela está equipada con un aula digital que consta de 25 computadoras con: sistema operativo de 32 bits, memoria RAM de 2.0 GB, procesador Intel (R) Athom (TM), Windows 7, con conexión a la red internet.

El aula digital está a disposición de los alumnos y/o para cada una de las materias que se imparten a nivel secundaria, por lo que el profesor dispone de 50 minutos para hacer uso de los equipos del aula digital, para lo que tendrá que preparar actividades o proyectos que se ejecuten en un tiempo no mayor a 35 minutos.

En esta zona oriente de la Delegación Iztapalapa se encuentran muy arraigadas las costumbres de festejar los carnavales y a los Santos patronos del pueblo, por tanto hay ausentismo de alumnos durante dichos festejos, debido a que algunos de ellos forman parte de las cuadrillas de los 7 barrios de la colonia que salen a danzar como parte del carnaval, además de atender el festín que se ofrece a los visitantes e invitados del evento; sin embargo, es común escuchar de algunos alumnos que no cumplen con materiales para el desarrollo de actividades escolares debido a que no cuentan con recursos económicos suficientes para sufragar los gastos escolares.

No obstante la población local no se niega a participar en dichos eventos tan costosos, ya que argumentan que es una obligación de los habitantes cumplir con la mayordomía de los festejos.

Creo que es importante resaltar que, como docente no me olvido de cubrir las necesidades de aprendizaje de mis alumnos, basándome en las características del contexto social en el que desarrollo mi práctica docente, para lo que trato de adecuar las estrategias de enseñanza, tal como lo señalan algunos estudios realizados para indagar como los profesores utilizan el discurso, para guiar y

enseñar al alumno en la apropiación del corpus significativo de conocimientos. En este sentido parecen fundamentales algunas de las aportaciones realizadas por los británicos Edwards y Mercer (citados por Cesar Coll, 1990) sobre la construcción del conocimiento compartido en el aula, una de las características que definen la clase como género discursivo se refiere a su intención didáctica. La forma de concretización de esta intención dependerá de la concepción que el docente tenga de la enseñanza y del aprendizaje, así como las necesidades del contexto en que se está llevando a cabo.

Esta propuesta computacional consta de cuatro apartados: marco teórico, un programa diseñado en Authorware 2.0, manual de usuario y un protocolo de investigación; el marco teórico contiene las referencias teóricas consultadas para el desarrollo de esta investigación. El programa desarrollado en Authorware, contiene la programación de todas las rutinas dedicadas a la solución del problema. El manual de usuario contiene la descripción y pasos a seguir para utilizar aplicación. Por último el protocolo de investigación busca demostrar si el impacto de la propuesta computacional en el usuario final.

## **OBJETIVOS.**

Por medio del uso de la propuesta computacional “Computer Application For Regular Verbs”, se pretende:

- Favorecer el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés, en alumnos de segundo grado de secundaria.
- Facilitar el aprendizaje de la conjugación y las variaciones de escritura y pronunciación de los verbos regulares en Inglés.
- Coadyuvar al desarrollo de las competencias computacionales de los alumnos de segundo grado de secundaria.



## MÉTODO CONVENCIONAL DE ENSEÑANZA.

Existe mucho material didáctico para la enseñanza - aprendizaje del idioma Inglés, tanto impreso como digital, en el método convencional es común dejar en el alumno la responsabilidad de aprender en casa, el exceso de información, en el caso particular de los verbos, el hecho de entregar listas impresas con más de 200 verbos regulares e irregulares para que el alumno se los aprenda por medio del estudio en tiempos libres; dicha situación no se logra, debido a que es muy raro el alumno que estudia en casa después de clase, y los que lo hacen, solo logran aprenderse unos cuantos verbos, pues resulta pesado para el alumno estar memorizando cada uno de los verbos con sus respectivas variaciones de escritura pertinentes a los diferentes tiempos de conjugación.

Después de cuestionar a dos grupos de 45 alumnos cada uno ¿Qué sienten cuando se les entregan las listas de verbos que se tienen que aprender? 7 de cada 10 respondieron en forma similar: ¡que flojera!, ¡no les entiendo!, ¡son un buen!, ¡no me los aprendo!, ¡aprendo uno y luego ya no me acuerdo!. Y solo 3 de cada 10 contestaron: ¡me es igual!, ¡esta fácil!, ¡ya me sabía muchos!, o ¡no me importa!

La propuesta computacional para el aprendizaje de los verbos, muestra de forma digital los verbos regulares, uno por página, a la que se añade una imagen que representa el verbo, así como la escritura en inglés, en presente y pasado repetido varias veces con el fin de que el alumno ponga en práctica la memoria, y logre aprenderse varios verbos sin tener que pensar que son muchos.

# Capítulo1

## ENSEÑANZA DE VERBOS REGULARES EN INGLÉS BAJO UN MARCO CONSTRUCTIVISTA.

### 1.- PRÁCTICA REFLEXIVA.

La autonomía y la responsabilidad de un profesional no se entienden sin una gran capacidad de reflexionar en la acción y sobre la acción, esta capacidad está en el interior del desarrollo permanente, según la propia experiencia, las competencias y los conocimientos profesionales de cada uno; Por todo ello, la figura del practicante reflexivo está en el centro del ejercicio de una profesión, por lo menos cuando la consideramos desde el punto de vista de la experiencia y de la inteligencia en el trabajo.

Reflexionar sobre la acción, no te convierte en un practicante reflexivo es necesario distinguir, entre la postura reflexiva del profesional y la reflexión episódica de cada uno en su quehacer, para una verdadera práctica reflexiva, es necesario que sea casi permanente y analítica. Una práctica reflexiva debe promover un verdadero trabajo de análisis, sin complacencias, sin justificación o denigrarse, centrarse en determinados temas, establecer modelos, ejercer la capacidad de observación, de análisis, de metacognición y de metacomunicación.

El practicante reflexivo debe ser realista y humilde: en las profesiones, los conocimientos establecidos por la investigación son necesarios, pero no suficientes, por lo tanto el docente siempre tiene que estar actualizándose, para no verse rebasado por las innovaciones a las que siempre está expuesta nuestra sociedad. También es importante contar con un lugar para el análisis sobre uno mismo y partir de una auto-reflexión que permita observar las debilidades y fortalezas durante la práctica docente, Como lo marca *Meirieu* (1996): «Aprender a hacer lo que no se sabe hacer haciéndolo».

## 1.1 EL ROL DEL DOCENTE Y LA NATURALEZA INTERPERSONAL DEL APRENDIZAJE.

“Lo propio del hombre no es tanto el mero aprender, como el aprender de otros hombres, ser enseñado por ellos, nuestro maestro no es el mundo, las cosas, los sucesos naturales, ni siquiera ese conjunto de técnicas y rituales que llamamos <<cultura>> sino la vinculación intersubjetiva con otras conciencias” Es importante subrayar por tanto que el amor, posibilita y sin duda potencia el aprendizaje pero no puede sustituirlo.

Ser humano consiste en la vocación de compartir lo que ya sabemos entre todos, enseñando a los recién llegados al grupo cuanto deben conocer para hacerse socialmente válidos, enseñar es siempre *enseñar al que no sabe* y quien no indaga; Aprender depende de la vinculación intersubjetiva con otras conciencias, por lo que el hecho de enseñar a nuestros semejantes y de aprender de nuestros semejantes es más importante para la humanidad.

Para enfrentar al siglo XXI los profesores y alumnos deben modificarse así como las prácticas educativas, los alumnos deben ser autónomos capaces de auto regularse y adquirir habilidades de estudio, lo relevante del aprendizaje es poder “transformar lo que se sabe”.

Se afirma que hemos entrado de lleno en la era de la sociedad del conocimiento y que la escuela requiere una transformación de fondo, por lo tanto los roles tradicionales de los profesores y los alumnos deben modificarse, así como las prácticas educativas mismas (Díaz Barriga y Hernández 2010).

De acuerdo con Cooper (citado por Díaz Barriga y Hernández, 2010) un “buen profesor” debe ser competente en:

- Conocimiento teórico suficientemente profundo y pertinente acerca del aprendizaje, el desarrollo y el comportamiento humano.
- Dominio de los contenidos o materias que enseña.

- Control de estrategias de enseñanza que faciliten el aprendizaje del alumno y lo hagan motivante.

Así mismo el profesor debe:

- Ser un agente mediador del proceso de construcción del conocimiento.
- Privilegiar estrategias didácticas que conduzcan a la adquisición de habilidades cognitivas de alto nivel y a la interiorización de valores, actitudes.
- El docente no debe limitarse a ser un simple transmisor de información.
- Debe entenderse como un profesional comprometido con el conocimiento, que actúa a la manera de un artista o un clínico en el aula, que investiga y experimenta.
- Debe diseñar y construir estrategias flexibles adaptadas a cada momento, cuya eficacia y bondad experimenta y evalúa de forma permanente (Pérez Gómez, 1994).

El acto de aprender se concibe como un acto de participación social en una comunidad educativa, visto así el aprendizaje implica tanto la construcción de significados como el aprender a hacer.

El profesor desarrolla su práctica docente en una sociedad concreta y cambiante, ser docente implica estar en constante actualización, al ritmo de la ciencia pedagógica, ya que en la sociedad actual los profesores tienen competidores extraordinarios, el profesor no es el único depositario del saber, la televisión, los libros las computadoras, almacenan un caudal de conocimientos más amplios más elaborado y mejor presentados que el que tiene el profesor. No obstante aunque los programas tienen una mejor presentación; no se compara, con la complicada situación de dar clase en un aula con carencias y además evaluar los conocimientos adquiridos; se debe considerar que es muy importante la presencia de un profesor que guie el aprendizaje de manera sensible al estado de ánimo del

alumno, ya que las computadoras no son sensibles a los sentimientos y necesidades sociales afectivas del alumno.

(Miguel Ángel Guerra “Enseñar ó el oficio de aprender Pp118. Capítulo 8).

### *1.2 El DOCENTE ANTE EL DISCURSO DE LAS COMPETENCIAS.*

En el año 2006 en México se pusieron de moda los modelos educativos por competencias, junto con la flexibilidad curricular, currículo centrado en el alumno, tutorías, contenidos transversales, las tecnologías informáticas han buscado la innovación de los procesos educativos en concordancia con las demandas actuales de la sociedad. Es necesario cuestionar si realmente la educación y el currículo basado en competencias han logrado la pretendida innovación, si han transformado las prácticas educativas en las aulas, y si el personal docente ha alcanzado los elevados estándares planteados. No obstante como trabajadores institucionales debemos acatar las indicaciones, por lo que se tienen que adecuar las estrategias de enseñanza al modelo educativo por competencias.

Una Competencia es definida por *Pillipe Perrenoud* como “Capacidad para movilizar recursos cognitivos para enfrentar situaciones” dichos recursos cognitivos incluyen conocimientos, técnicas, habilidades y aptitudes, movilizadas por las competencias. La competencia se construye gracias a la integración de recursos cuando se enfrentan a una situación determinada. *Ejercer una competencia implica ejecutar una acción adaptada a la situación que se enfrenta lo más eficaz posible.*

Los usuarios finales de la propuesta computacional “Computer Application For Regular Verbs” reforzarán los conocimientos, habilidades computacionales o desarrollarán los mismos mediante la manipulación de la propuesta computacional antes mencionada. Basados en la necesidad de cambio que la sociedad demanda, los docentes han buscado estrategias de enseñanza basadas en competencias combinadas con el uso de las tecnologías informáticas, tales como:

manipulación de la computadora para facilitar el aprendizaje, sopas de letra en Inglés, crucigramas, cuentos ilustrados, reproducción y traducción de canciones en Inglés, etc. No obstante estas actividades quedan inconclusas, o solo una parte del grupo logra terminarlas debido a las carencias que tiene el centro educativo. Luchando contra la realidad, los docentes, se enfrentan a la atrasada infraestructura de las escuelas, que obliga de alguna manera, a trascender como docentes fuera del aula ya que tenemos que inferir en actividades extraescolares como; investigaciones, consultas de libros, ver películas, documentales, navegación en la red de internet etc. De modo que, la tarea del profesor no solo es intramuros sino que trasciende a ser utilizada en los lugares donde se pueda hacer uso de las TICen tiempo y forma.

### *1.3 EL CONSTRUCTIVISMO.*

El constructivismo surge como una corriente epistemológica, preocupada por discernir los problemas de la formación de conocimiento del ser humano, en las últimas décadas se han impuesto progresivamente en el campo educativo una serie de planteamientos que tienen su origen en la explicación del psiquismo humano conocido como “constructivismo”. Desde el punto de vista educativo, la idea-fuerza tal vez más ampliamente compartida es la que se refiere a la importancia de la actividad mental constructiva de las personas en los procesos de adquisición del conocimiento. De ahí el término “constructivismo” habitualmente elegido para referirse a este fenómeno. Traslada al ámbito de la educación escolar, la idea-fuerza del constructivismo conduce a poner el acento en la aportación constructiva que realiza el alumno al propio proceso de aprendizaje.

Existe la convicción de que los seres humanos son producto de su capacidad para adquirir conocimiento y para reflexionar sobre sí mismos, lo que les ha permitido anticipar, explicar y controlar positivamente la naturaleza y construir la cultura, y se destaca la convicción de que el conocimiento, se construye activamente por sujetos cognoscentes, no se recibe pasivamente del ambiente.

El constructivismo permite que el maestro no enseñe en el sentido tradicional de pararse frente a la clase e impartir los conocimientos, sino que acuden a materiales con lo que los alumnos se comprometen activamente mediante manipulación e interacción social, un supuesto básico del constructivismo es que los individuos son participantes activos y deben re-descubrir los procesos básicos.

(Cesar Coll1990; 1996) afirma que la postura constructivista en la educación se alimenta de la diversa corrientes psicológicas: el enfoque psicogenético Piagetano, la teoría de los esquemas cognitivos, la teoría Ausbeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural Vigotskyana, así como algunas teorías instruccionales, entre otras. A pesar de que los autores de estas se sitúan en encuadres teóricos distintos, comparten el principio de la importancia de la actividad constructivista de alumno en la realización de los aprendizajes escolares.

<p>LA EDUCACIÓN ESCOLAR</p> <p>*La naturaleza social y la función socializadora de la educación escolar.</p> <p>*La educación escolar y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal.</p> <p>*Actividad constructiva, socialización e individuación.</p>	
<p>LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO EN LA ESCUELA: EL TRIANGULO INTERACTIVO.</p> <p>* El papel mediador de la actividad mental constructiva del alumno.</p> <p>* Los contenidos escolares: saberes preexistente socialmente construidos y culturalmente organizados.</p> <p>*El papel del profesor: guiar y orientar la actividad mental constructiva de los alumnos hacia la asimilación significativa de los contenidos escolares.</p>	
<p>LOS PROCESOS DE CONSTRUCCION</p>	<p>LOS MECANISMOS DE INFLUENCIA</p>

<p><b>DEL CONOCIMIENTO.</b></p> <p>*El aprendizaje significativo: naturaleza y funciones</p> <p>*Significado y sentido.</p> <p>*Revisión, modificación y construcción de esquemas de conocimiento.</p>	<p><b>EDUCATIVA.</b></p> <p>*La interacción profesor/alumnos.</p> <p>*La interacción entre alumnos.</p> <p>*organización y funcionamiento de la institución.</p>
--	--

**Enfoques constructivistas en educación(Coll. 1996 p. 168 )**

Los procesos de individuación -de construcción de la identidad personal- y de socialización es decir de incorporación a una sociedad y una cultura son las dos caras de la misma moneda; o si se prefiere, las dos vertientes de un mismo proceso: aquel por el cual nos desarrollamos como personas. Principios de la concepción constructivista de la enseñanza y del aprendizaje. (Coll 1990, p 441; 1993<sup>a</sup>, p 237)

La educación escolar es uno de los instrumentos que utilizan los grupos humanos para promover el desarrollo y la socialización de sus miembros más jóvenes. Lo que la distingue de otras prácticas educativas es la convicción de que, en el marco de nuestra sociedad y nuestra cultura, hay determinados aspectos del desarrollo y de la socialización de los niños y jóvenes que requieren una ayuda sistemática, planificada continuada durante un periodo largo de tiempo.

De acuerdo con (Cesar Coll. 1990 pp 441-442) (citado por Díaz Barriga y Hernández, 2010) la concepción constructivista se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

1.- El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es decir que es quien construye (o más bien reconstruye los saberes de su grupo cultura, y este puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, e incluso cuando escucha la exposición de otros.



2.- La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Quiere decir que el alumno no tiene en todo momento que descubrir o inventar en un sentido literal todo el conocimiento escolar. Debido a que el conocimiento que imparten las instituciones escolares ya tiene elaborado y definido su contenido curricular.

3.- La función del docente es engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto es que el profesor guie y oriente explícita y deliberadamente la actividad, ya que la construcción del conocimiento escolar es en realidad un proceso de elaboración, en el sentido de que el alumno, selecciona, organiza y transforma la información que recibe de diversas fuentes, relacionando dicha información con sus ideas o conocimientos previos.

Aprender un contenido quiere decir que el alumno le atribuye un significado, construye una representación mental por medio de imágenes o proporciones verbales. Es aquí el punto específico donde justifico la aplicación del constructivismo y sus bondades, en la propuesta computacional "Computer Application For Regular Verbs", ya que se espera que el alumno aprenda de forma significativa mediante la manipulación de la propuesta computacional, que ofrece imágenes asignadas a cada verbo en inglés, unas con contenidos graciosos, otras con imágenes en boga para los jóvenes adolescentes, y otras más en las que tiene que emplear la lógica, ya que no tiene el significado en español; así mismo el alumno deberá usar memorización comprensiva, puesto que se repite verbo regular en Inglés varias veces en tiempo presente y pasado, además de resaltar con color rojo las letras que se agregan, y con color azul la terminación del verbo en infinitivo, para que el alumno identifique la regla que se está usando en la pantalla que se encuentre.

El constructivismo plantea que "cada alumno estructura su conocimiento del mundo a través de un patrón único, conectando cada nuevo hecho, experiencia o

entendimiento en una estructura que crece de manera subjetiva y que lleva al aprendiz a establecer relaciones racionales y significativas con el mundo".(John Abbott y Terence Ryan, 1999, "Constructing Knowledge and Shaping Brains"

#### *1.4 DEFINICIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.*

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que los docentes utilizan en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos.(Mayer, 1984; Shuell 1988; West, Farmer y Wolff 1991) “las estrategias son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica ajustada a las necesidades de progreso de la actividad constructivista de los alumnos.

Ausubel (citado por Díaz Barriga y Hernández, 2010) postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. Hay dos tipos de estrategias para llegar al conocimiento “estrategias de enseñanza” ejecutadas por el docente y “estrategias de aprendizaje” estas son ejecutadas por los alumnos. Se utiliza el término “estrategia” porque el alumno o el docente emplearlas como procedimientos flexibles, heurísticos y adaptable según los distintos dominios de conocimiento, contextos o demandas, secuencias de enseñanza que se trate.

En cuanto a los aspectos metodológicos y de implementación de estrategias para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, se ha venido evolucionando según los avances de la Lingüística Aplicada en esta área. Sin embargo, es preocupante ver hoy día la deficiencia que presenta el estudiante de secundaria al enfrentarlo a la tarea de aprenderInglés. Es allí donde radica el problema de esta investigación puesto que aunque es innegable el carácter individual y endógeno del aprendizaje escolar, éste también depende de la mediación del docente, y del contexto cultural en el que se desenvuelve.

### *1.5 LA MOTIVACIÓN.*

La palabra motivación se deriva de verbo latino moveré “moverse” “poner en movimiento” o “estar listo para la acción” para Moore (2001:222) la motivación implica impulsos o fuerzas que nos dan energía y nos dirigen a actuar de la manera en que lo hacemos. Según Woolfolk (1996: 330) “ la motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta”. De acuerdo con Brophy (1998:3) motivación es un constructo teórico que se emplea hoy en día para explicar la iniciación, dirección, intensidad, y persistencia del comportamiento, especialmente de aquel dirigido a metas específicas.

Las motivaciones que más repercuten en la educación se encuentran el conductismo, cognoscitivism, humanismo y el enfoque sociocultural. El enfoque conductista explica la motivación en términos de conducta aprendida impulso y esfuerzo, así la motivación por aprender lo tienen los estímulos externos y el reforzamiento, por lo que se afirma que, a los individuos puede motivárseles básicamente mediante castigos y recompensas e incentivos.

La perspectiva sociocultural, todo tipo de motivaciones se apoya en la cultura a la hora de ser desarrolladas por los seres humanos, es decir tanto las motivaciones más primarias (búsqueda de alimento, apareamiento) como las más sociales, (poder, afiliación y logro) también se destaca el papel de la organización en el aula que conduce a motivos ligados a la promoción de la autonomía del alumno, la asunción de responsabilidad personal-social y la acción voluntaria.

Existen dos tipos de motivaciones la intrínseca y la extrínseca. Se ha definido la motivación intrínseca como una tendencia a procurar los motivos o intereses personales y ejercer las capacidades propias y al hacerlo buscar conquistar desafíos, y resolver problemas, obtener una satisfacción o logro personal, por lo que el individuo no necesita de castigos o recompensa ya que la actividad le resulta recompensante en sí misma. Por otra parte la motivación extrínseca se relaciona con el interés que nos despierta el beneficio o recompensa externa que

se obtiene al realizar una actividad, por ejemplo una calificación aprobatoria, obtener dinero a cambio, evitar la reprimenda de los padres etc. Es decir que la motivación Intrínseca (autorregulada) extrínseca (regulada externamente) permite entender que una acción puede surgir tanto de intereses y necesidades personales como de las demanda de la situación en la que nos encontramos.

Una acción está motivada en la medida en que se dirige a una meta o propósito (saber más acerca de algo, aprobar un curso, recibir aprobación de los pares).Capitulo 3 La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje.pp. 51- 82.

### *Factores que determinan la motivación por aprender.*

En el plano pedagógico motivación significa proporcionar o fomentar motivos, es decir motivar la voluntad de aprender,la motivación del estudiante permite explicar la medida en que los alumnos invierten su atención y esfuerzo en determinados asuntos que pueden ser o no lo que desean sus profesores.

En la práctica docente es muy recurrente que el docente motive e induzca al alumno a aplicar sus aprendizajes en los trabajos por desarrollar en clase, para que desarrollen verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan la utilidad de la misma.

De acuerdo con David Ausubel, para que el aprendizaje sea significativo, la motivación debe provenir de la tarea misma, de esta manera la motivación es efecto causa de aprendizaje. “así pues no espere que la motivación se desarrolle antes de empeñar a un estudiante en las actividades de aprendizaje” (Ausubel, Novak y Hanesian, 1978:374). Para Ausubel, el factor clave es elevar al máximo el impulso cognoscitivo despertando la curiosidad intelectual, para lo cual el profesor puede desarrollar materiales y planear actividades que atraigan la atención y aseguren una experiencia de aprendizaje exitosa. Y“Nada apaga tanto la motivación como el fracaso y la frustración” (Ausubel, Novak y Hanesian, 1978)

En la propuesta educativa computacional “Compute Aplication For Regular Verbs” se emplea la motivación por medio de pequeñas frases como: very good, excellent, try again, don’t worry, ya que es muy importante conservar el entusiasmo del alumno y no hacerlo sentir que fracasó, aun que este ultimo haya logrado o no concretar los aprendizajes esperados mediante la manipulación de la propuesta computacional “Computer Aplication For Regular Verbs”, así mismo se deja una invitación a regresar pronto a usar la propuesta computacional, “come back soon”.

Se considera que uno de los problemas de aprendizaje de los alumnos es la falta de retención de conceptos, porque se encuentra frente a una inmensa cantidad de información y no están preparados para afrontar el reto de generar conocimiento eficazmente, a pesar de tener a su disposición diversas herramientas tecnológicas, mismas que no están dirigidas al aprendizaje. Con la propuesta computacional se pretende facilitar la manipulación de la información, ya que se presenta dosificada en forma electrónica, por lo que el alumno no podrá percibir la cantidad de información que está utilizando, de manera que no podrá sentirse fastidiado, cansado o apático.

#### *Contenido de aprendizaje.*

Se clasifican en contenidos de tres tipos: conceptuales, procedimentales y actitudinales, haciendo énfasis en que no se trata de categorías excluyentes ya que un mismo contenido puede plantearse en determinados momentos del aprendizaje, sin embargo esta clasificación pretende ayudar a los docentes en la planificación de las estrategias de enseñanza y de evaluación de manera diversificada, pues cada uno de los tres tipos de contenido demanda el quehacer de cosas distintas.

Para que el alumno llegue a construir ideas y explicaciones sobre la realidad, cada vez más adecuadas, que le permitan interactuar con el medio con más éxito, es necesario el aprendizaje de hechos, conceptos y principios contenidos

conceptuales. (Coll 1987)Marchesi, A. y Martí, E. (1999). Calidad de la enseñanza en tiempos de cambios. Capítulo 14. Alianza, Madrid. Pp.71

### *1.6 LA ADOLESCENCIA A NIVEL SECUNDARIA.*

Etapa en que el individuo deja de ser un niño, pero sin haber alcanzado la madurez de un adulto. La adolescencia inicia entre los 12 y los 13 años, es el momento en que aparece el periodo de la pubertad que cambia al individuo con respecto de lo que era en su niñez. (El aparato reproductor madura y aparece la sexualidad, que es una dimensión nueva y significativa para las relaciones sociales).

Creo que son múltiples y variados los cambios que enfrentan los adolescentes de entre 12 y 15 años, por ello, se justifican los repentinos cambios de ánimo como: enojo, tristeza, alegría, apatía, sensibilidad, agresividad, que se presentan durante el desarrollo de la clase, ya que no está en sus manos controlarlo. No obstante esta situación afecta el desempeño escolar del alumno.

En la adolescencia se presenta una serie de cambios en el desarrollo físico, genéticamente controlados y vinculados bioquímicamente entre sí, que pueden dividirse en dos clases: crecimiento corporal, que dura aproximadamente de dos años y medio a tres, pero en las niñas comienza dos años antes. La madurez sexual, en las niñas se presenta cuando tiene su primera menstruación, aunque sus óvulos no maduran hasta el año siguiente. En los niños cuando sus órganos sexuales son capaces de producir eyaculaciones pero la cantidad de espermatozoides no es suficiente para ser fértiles, sino hasta un año después. En esta etapa las mujeres dedican más tiempo a las fantasías románticas y con ello liberan sus impulsos sexuales; los varones suelen masturbarse más, las fantasías y masturbación son comunes en ambos sexos, de acuerdo con un estudio, más o menos la mitad de las adolescentes y tres cuartas partes de los adolescentes se masturban (Hass, 1979).Desarrollo psicológico 9ª Edición (Grece J. Craig Editorial Pearson. Pp 358

### *1.7 ABUSO SEXUAL CONTRA LOS ADOLESCENTES.*

En todos los niveles socioeconómicos un número considerable de niños y adolescentes tienen su primera experiencia sexual contra su voluntad: son víctimas de abuso o explotación sexual, el impacto del abuso sexual en el niño depende de diversos factores, entre los que se cuentan: la naturaleza del acto, la edad y la vulnerabilidad de la víctima, el hecho de que el agresor sea un extraño o un pariente, las relaciones de los adultos en quien confía (Kempe y Kempe, 1984). A menudo el impacto en su identidad y autoestima dura toda la vida. Unos tienen problemas académicos, otros presentan síntomas físicos y algunas más se vuelven promiscuos. Desarrollo psicológico 9ª edición Grece J. Craig Editorial Pearson. p 360.

Los docentes, se enfrentan a variados cambios de estado de ánimo en los alumnos, tales como: rebeldía, flojera, ansiedad, apatía, sueño, necesidad de ser escuchados, inquietud, durante el desarrollo de la clase, afectando estos directamente en el aprendizaje e interés de los alumnos, pero en muchas ocasiones debido a la carga de trabajo los docentes, no, se dan cuenta de que el alumno tiene problemas fuertes en casa, y que en ocasiones es imposible saberlo, por lo tanto, seguramente será un alumno reprobado, pues los mismos problemas no le permiten desarrollarse plenamente.

Otro problema muy común al que se enfrentan muchos adolescentes es la obesidad, las mujeres promedio necesitan de 2,200 calorías por día y los hombres promedio necesitan 2,800. Muchos adolescentes consumen más calorías de las que necesitan y no las gastan, por ende acumulan exceso de grasa corporal y tienden a engordar. Los adolescentes obesos tienden a convertirse en adultos obesos, sometidos a los riesgos físicos, sociales y psicológicos (Gortmaker, Must, Perrin, Sobol y Dietz 1993). Los adolescentes con obesidad regularmente son atacados de forma verbal por los compañeros de clase con apodosos como: marrano, bola de grasa, pelota, charmin, etc., situación que torna al alumno inseguro, introvertido o agresivo, entre otras, pero la realidad es que si resultan afectados por dichas agresiones.

Necesidades de sueño, muchos adolescentes no duermen lo suficiente. Van a la cama más tarde que los niños pequeños, y en los días de escuela, se levantan temprano o más temprano que ellos. Los adolescentes necesitan dormir casi nueve horas por noche (Iglowstein, Jenni, Molinari y Largo, 2003) y dormir más tarde, el fin de semana no recupera el sueño perdido. Los adolescentes que tienen programas irregulares de sueño, tienden a tener una privación crónica de sueño y estar soñolientos durante el día. (Sadeh, Ravin y Gruber, 2000, Schedit, Overpeck, Wyatt y Aszmann, 2000; Wolfson y Carskadon, 1998). Los adolescentes privados de sueño tienden a mostrar síntomas de depresión, a tener problemas de sueño y un mal desempeño en la escuela. (Diane E. Papalia. Sally Wendokos Olds. Ruth Duskin Feldman. 200)

Es muy recurrente que los alumnos de nivel secundaria presenten este tipo de síntomas, y ellos mismo aceptan haber perdido varias hora por la noche, conectados a las redes sociales a las que tienen acceso como: chat, Facebook, e-mail, blogs, hi5, etc. Llegando a desconectarse hasta las 2 o 3 de la mañana, y es por ello que tienen bajo rendimiento escolar.

Imagen corporal y trastornos alimenticios. La obsesión por no convertirse en obesos produce problemas más graves que la obesidad en sí. La preocupación de la imagen corporal, la percepción de la propia apariencia, a menudo empieza en la niñez intermedia pero se acentúa más en la adolescencia y en algunos casos conduce a esfuerzos obsesivos por controlar el peso (Davison y Birch ,2001; Schreiber et al., 1996; Vereecken y Maes, 2000) este es un patrón más común en las adolescentes.

Desarrollo Humano 9° edición. (Diane E. Papalia. Sally Wendokos Olds. Ruth Duskin Feldman). Pp 436, 437.

La adolescencia es la etapa donde madura el pensamiento lógico formal, este se percibe en el comportamiento y acciones del adolescente. Así su pensamiento es más objetivo y racional, sin embargo no todos los adolescentes de secundaria



alcanzan dicha madurez, el que lo logra empieza a pensar abstrayendo las circunstancias presentes y elabora teorías de todas las cosas, construye fantasías, sueña con los ojos abiertos. Es también la edad de los ideales, el ideal es un sistema de valores al cual tiende por su extraordinaria importancia. La habilidad de pensar acerca de uno mismo y de las relaciones sociales es muy grande (Selman y Byrne 1974, Shantz 1975)

Según (Elkind 1976) El egocentrismo causa que el muchacho pase horas ante el espejo peinándose imaginando las reacciones de desfallecimiento que causará en las muchachas. De forma similar lo hace la chica, se aplica maquillaje e imagina la admiración que provocará. Cuando estos jóvenes se encuentran están más preocupados por ser los más observados que ser quien observa. Además de su preocupación de cómo lo ven los demás, el adolescente supone que sus necesidades y sentimientos son los únicos.

### *1.8 DESARROLLO MOTIVACIONAL.*

- Necesidad de seguridad: se funda en un sentido de certeza en el mundo interno (estima de sí, de sus habilidades de su valor intrínseco, de su equilibrio emocional, de su integridad física) y externo (económica su status en la familia y en el grupo) el adolescente puede sufrir inseguridad por los cambios fisiológicos, en la incoherencia emotiva o por falta de confianza en los propios juicios y decisiones.
- Necesidad de independencia: más que una existencia separada y suficiencia económica significa, sobretodo, independencia emocional, intelectual, volitiva y libertad de acción, se trata de una afirmación de sí.
- Necesidad de experiencia: fruto del desarrollo y la maduración que en todos sus aspectos son dependientes de la experiencia. Este deseo de experiencia se manifiesta claramente en las actividades vicarias (Tv, radio,

conversación, cine, deportes, lecturas y juegos) por eso mismo se meten en actividades no recomendables alcohol, cigarro, drogas, etc.

- Necesidad de integración: de identidad, que es un deseo inviolable y de valor personal.
- Necesidad de afecto: sentir y demostrar admiración o aprobación.

Las circunstancias del adolescente como dependencia de la escuela, el hogar, le obligan a rechazar hacia el interior las emociones que le dominan. De ahí su sensibilidad al menor reproche frecuentemente se le ve rebelde colérico, Por el contrario una manifestación de simpatía un cumplido que reciba le pondrá gustoso, radiante, entusiasmado y gozoso.

Tanto el desarrollo cognoscitivo como el emocional y afectivo agilizan el proceso de socialización. El adolescente tiene en su comportamiento social algunas tendencias que conviene resaltar; a medida que crece son mayores y más variadas y sus experiencias sociales, mayor conciencia de los demás así como una progresiva conciencia de pertenencia a una clase social, Otra tendencia importante es la madurez de adaptación heterosexual, la búsqueda de status en el grupo de compañeros de la misma edad y la emancipación de la familia.

La sexualidad del adolescente no es solo un fenómeno Psico-fisiológico sino también sociocultural. Los valores, costumbres y controles sexuales de la sociedad en la que vive el adolescente determinan en gran parte su actitud y comportamiento psicosexual.

Pienso que así como los niños de preescolar tienen una etapa lúdica, también los adolescentes pertenecen a la etapa sexual, puesto que el comportamiento de la mayoría de los adolescentes de nivel secundaria, muestran conductas enfocadas todas a la parte sexual.

Todos los adolescentes en algún momento dado se preocupan más o menos de su desarrollo sexual pero de ello no hablan espontáneamente, si no en un ambiente de mucha confianza. La tensión sexual que tiene todo adolescente es el resultado de tres tipos de estimulantes que operan de forma compleja: la acción del mundo exterior, la influencia de la vida psíquica y la acción del organismo.

En la adolescencia comienzan las primeras atracciones heterosexuales la chica es más corazón y el chico es más cuerpo. La chica es más exhibicionista que el chico. Por ello las relaciones generadas entre pares de dicho nivel representan un gran distractor al momento de la enseñanza aprendizaje.

### **VERBOS REGULARES.**

El Inglés como lengua extranjera más hablada a nivel mundial enfatiza la necesidad de que todo estudiante debe de dominar, por lo menos, las destrezas básicas del idioma, que le permitan expresar información específica de acuerdo al nivel que cursa, y así poder evaluar su desempeño académico.

Considero que la propuesta computacional puede proporcionar estrategias y técnicas constructivistas como peldaños que le faciliten al alumno descubrir y construir el conocimiento y significados e intercambiar ideas y experiencias del aprendizaje entre pares, entre las cuales se utilizaran las siguientes.

*El Portafolio:* es una carpeta o archivo de los trabajos que realiza el alumno durante el lapso de estudio con fines de evaluación; permite crear en el estudiante el sentido de la conservación, la organización y la consulta obligada para lograr, en un determinado momento, refrescar situaciones y vivencias.

Mapas de palabras: son representaciones gráficas de relaciones entre palabras, conceptos o ideas de un texto para facilitar la inferencia de significado y analizar la estructura de los textos.

## REGULAR VERBS GRAMMAR.

*Simple past of regular verbs - Pasado simple de los Verbos regulares.*

En inglés, el tiempo pasado simple refiere al pretérito, un tiempo gramatical cuando una acción ocurrió y fue completado en el pasado.

Para los verbos regulares, el pasado simple normalmente se forma al añadir -ed al infinitivo. verbo + ed = pasado simple look+ ed = looked

INFINITIVO	SIGNIFICADO	PASADO ING.	PASADO ESP.
push	Empujar	pushed	Empujé
cover	Cubrir	Covered	Cubrí
walk	Caminar	Walked	Caminé

### *Verbos que terminan en vocales.*

Para verbos regulares que terminan en el vocal -e, solamente se añade la letra -d.  
verbo + d = pasado simple believe + d = believed

INFINITIVO	SIGNIFICADO	PASADO ING.	PASADO ESP.
hope	Esperar	Hoped	Esperé
assume	Suponer	Assumed	Asumí
free	Liberar	Freed	Liberé

Muy pocos verbos en Inglés termina en un vocal que no sea -e. Para esos verbos, añade -ed. verbo + ed = pasado simple ski + ed = skied

<b>INFINITIVO</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>PASADO ING.</b>	<b>PASADO ESP.</b>
ski	Esquiar	Skied	esquíé
echo	Resonar	Echoed	resoné

Excepciones: los verbos go y do son verbos irregulares - mira abajo.

*Verbos que terminan en y.*

Para verbos regulares que terminan en vocal + y, añada -ed.

Annoy + ed = annoyed

<b>INFINITIVO</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>PASADO ING.</b>	<b>PASADO ESP.</b>
play	Jugar	Played	Jugué
decay	Descomponer	Decayed	descompuse
enjoy	Disfrutar	Enjoyed	disfruté

Para verbos regulares que terminan en un consonante + y, hay que cambiar la -y por una -i y entonces añadir -ed.

<b>INFINITIVO</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>PASADO ING.</b>	<b>PASADO ESP.</b>
cry	Llorar	Cried	lloré
dirty	Ensuciar	Dirtied	ensucie
ready	Preparar	Readied	prepare

Excepciones: los verbos say (decir) y buy (comprar) son irregulares

Verbos que terminan en consonantes.

Para verbos regulares que terminan en una vocal corta seguido por un consonante, hay que doblar el consonante final antes de añadir -ed.

<b>INFINITIVO</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>PASADO ING.</b>	<b>PASADO ESP.</b>
dam	Represar	Dammed	represé
beg	Rogar	Begged	rogué
sin	Pecar	Sinned	pequé

Tomando en cuenta la importancia del aprendizaje de los niños esta propuesta pretende que los alumnos experimenten diferentes estrategias

Regular verbs in English are conjugated using the infinitive for all forms, except that the past and past participle end in "ed", the present participle ends in "ing", and the third person singular ends in "s". Although these appear to be very simple rules, the morphology of regular English verbs is affected by phonetic and orthographic constraints that make it necessary to follow several slightly different patterns for adding the endings to the verb stem.

### **LISTA DE VERBOS REGULARES EN INGLES.**

<b>INFINITIVO</b>	<b>PASADO Y PARTICIPIO</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>PRONUNCIACION TERMINACION</b>
act	Acted	Actuar	id
add	Added	Sumar, añadir	id
aid	Aided	Ayudar	id
arrest	Arrested	Arrestar	id
assist	Assisted	Ayudar	id
attend	Attended	Asistir, ir	id

address	Addressed	Dirigirse	t
advertise	Advertised	Anunciar	t
amuse	Amused	Entretener	t
approach	Approached	Acercarse	t
ask	Asked	Preguntar, pedir	t
accompany	Accompanied	Acompañar	d
accustom	Accustomed	Acostumbrar	d
agree	Agreed	Concordar	d
annoy	Annoyed	Molestar	d
answer	Answered	Responder	d
appeal	Appealed	Atraer	d
appear	Appeared	Aparecer	d
arrange	Arranged	Arreglar, ordenar	d
arrive	Arrived	Arribar	d
board	Boarded	Abordar	id
balance	Balanced	Equilibrar	t
banish	Banished	Desterrar	t
bark	Barked	Ladrar	t
bless	Blessed	Bendecir	t
brush	Brushed	Cepillar	t
behave	Behaved	Comportarse	d
belong	Belonged	Pertenecer	d
beg	Begged	suplicar, mendigar	d

believe	Believed	Creer	d
boil	Boiled	Hervir	d
breathe	Breathed	Respirar	id
complete	Completed	Completar	id
consist	Consisted	Consistir	id
count	Counted	Contar	id
close	Closed	Cerrar	t
cook	Cooked	Cocinar	t
crash	Crashed	Chocar	t
cross	crossed	cruzar	t
call	Called	Llamar	d
care	Cared	Cuidar	d
carry	Carried	Llevar	d
change	Changed	Cambiar	d
check	Checked	Chequear	t
charge	Charged	cargar, cobrar	d
clean	Cleaned	Limpiar	d
climb	Climbed	escalar, subir	d
comb	Combed	Peinar	d
cover	Covered	Cubrir	d
cry	Cried	Llorar	d
crawl	Crawled	gatear, arrastrarse	d
dance	Danced	Bailar	t



dress	Dressed	Vestir	t
dropp	Dropped	dejar caer	t
dial	Dialed	sintonizar, marcar	d
die	Died	Morir	d
declare	Declared	Declarar	d
delay	Delayed	Demorar	d
deliver	Delivered	Entregar	d
deny	Denied	Negar	d
dine	Dined	Cenar	d
dry	Dried	Secar	d
enclose	Enclosed	incluir, encerrar	t
enjoy	Enjoyed	Disfrutar	d
engage	Engaged	Comprometer	d
envy	Envied	Envidiar	d
express	Expressed	Expresar	t
exclaim	Exclaimed	Exclamar	d
explain	Explained	Explicar	d
fail	Failed	fracasar, fallar	d
fasten	Fastened	Abrochar	d
file	Filed	Archivar	d
fill	Filled	Llenar	d
fire	Fired	echar del trabajo, disparar	d

follow	Followed	Seguir	d
frighten	Frightened	Espantar	d
fry	Fried	Freir	d
finish	Finished	Terminar	t
fish	Fished	Pescar	t
fix	Fixed	Fixed	t
gain	Gained	Ganar	d
guess	Guessed	Adivinar	t
help	Helped	Ayudar	t
hope	Hoped	esperar, desear	t
happen	Happened	Suceder	d
hurry	Hurried	apurar (se)	d
imagine	Imagined	Imaginar	d
iron	Ironed	Planchar	d
judge	Judged	Juzgar	d
kiss	Kissed	Besar	t
kill	Killed	Matar	d
laugh	Laughged	Reir	t
leak	Leaked	Gotear	t
like	Liked	Gustar	t
lock	Locked	cerrar con llave	t
look	Looked	Mirar	t
mark	Marked	marcar, señalar	t

milk	Milked	ordeñar un animal	t
miss	Missed	Extrañar	t
manage	Managed	Manejar	d
marry	Married	casar (se)	d
massage	Massaged	Masajear	d
measure	Measured	Medir	d
move	Moved	Mover	d
observe	Observed	Observar	d
offer	Offered	Ofrecer	d
open	Opened	Abrir	d
order	Ordered	Ordenar	d
perform	Performed	Ejecutar	d
phone	Phoned	Telefonar	d
plan	Planned	Planear	d
play	Played	jugar, tocar	d
plough	Ploughed	Arar	d
pour	Poured	derramar, verter	d
pray	Prayed	Orar	d
prefer	Preferred	Preferir	d
prepare	Prepared	Preparar	d
pull	Pulled	Tirar	d
park	Parked	Estacionar	t
pass	Passed	Pasar	t

pick	Picked	Recoger	t
please	Pleased	Complacer	d
polish	Polished	Pulir	t
practise	Practised	Practicar	t
promise	Promised	Prometer	t
pronounce	Pronounced	Pronunciar	t
punish	Punished	Castigar	t
push	Pushed	Empujar	t
repeat	Repeated	Repetir	id
report	Reported	reportar, informar	id
request	Requested	solicitar, pedir	id
rest	Rested	Descansar	id
reach	Reached	Alcanzar	t
refuse	Refused	Rehusar	t
raise	Raised	Levantar	t
rain	Rained	Llover	d
realice	Realized	darse cuenta	d
register	Registered	matricularse, registrar	d
receive	Received	Recibir	d
Remain	Remained	quedar, sobrar	d
Remember	Remembered	Recordar	d
Repair	Pepaired	Reparar	d
Require	Required	Requerir	d

Reserve	Reserved	reservar, guardar	d
Row	Rowed	Remar	d
Resolve	Resolved	Resolver	d
Return	Returned	retornar, volver	d
Search	Searched	buscar, registrar	t
Save	Saved	Salvar	d
Serve	Served	Servir	d
settle	Settled	arreglar, establecer	d
sign	Signed	Firmar	d
smile	Smiled	Sonreír	d
snow	Snowed	Nevar	d
spill	Spilled	Derramar	d
stay	Stayed	permanecer, quedarse	d
study	Studied	Estudiar	d
suffer	Suffered	Sufrir	d
swallow	Swallowed	Tragar	d
slip	Slipped	Resbalar	t
smoke	Smoked	Fumar	t
stop	Stopped	detener, parar	t
switch	Switched	conectar, accionar	t
stretch	Stretched	Estirar	t
talk	Talked	Conversar	t
thank	Thanked	Agradecer	t

touch	Touched	tocar, palpar	t
Trap	Trapped	Atrapar	t
Tire	Tired	cansar, fatigar	d
train	Trained	Entrenar	d
travel	Traveled	Viajar	d
trouble	Troubled	Molestar	d
Try	Tried	tratar, intentar	d
Turn	Turned	girar, voltear	d
unpack	Unpacked	Desempacar	t
Use	Used	Usar	t
visit	Visited	Visitar	id
wait	Waited	Esperar	id
want	Wanted	querer, requerir	id
walk	Walked	Caminar	t

## Capítulo 2

### 2 DESCRIPCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA.

#### *“COMPUTER APLICACION FOR REGULAR VERBS”*

Esta propuesta está creada con el programa de Authorware Working Model versión 2.0 contiene páginas breves, activas y coloridas con la intención de lograr que el aprendizaje sea significativo para los usuarios finales, por medio de las actividades planeadas que se mostraran más adelante.

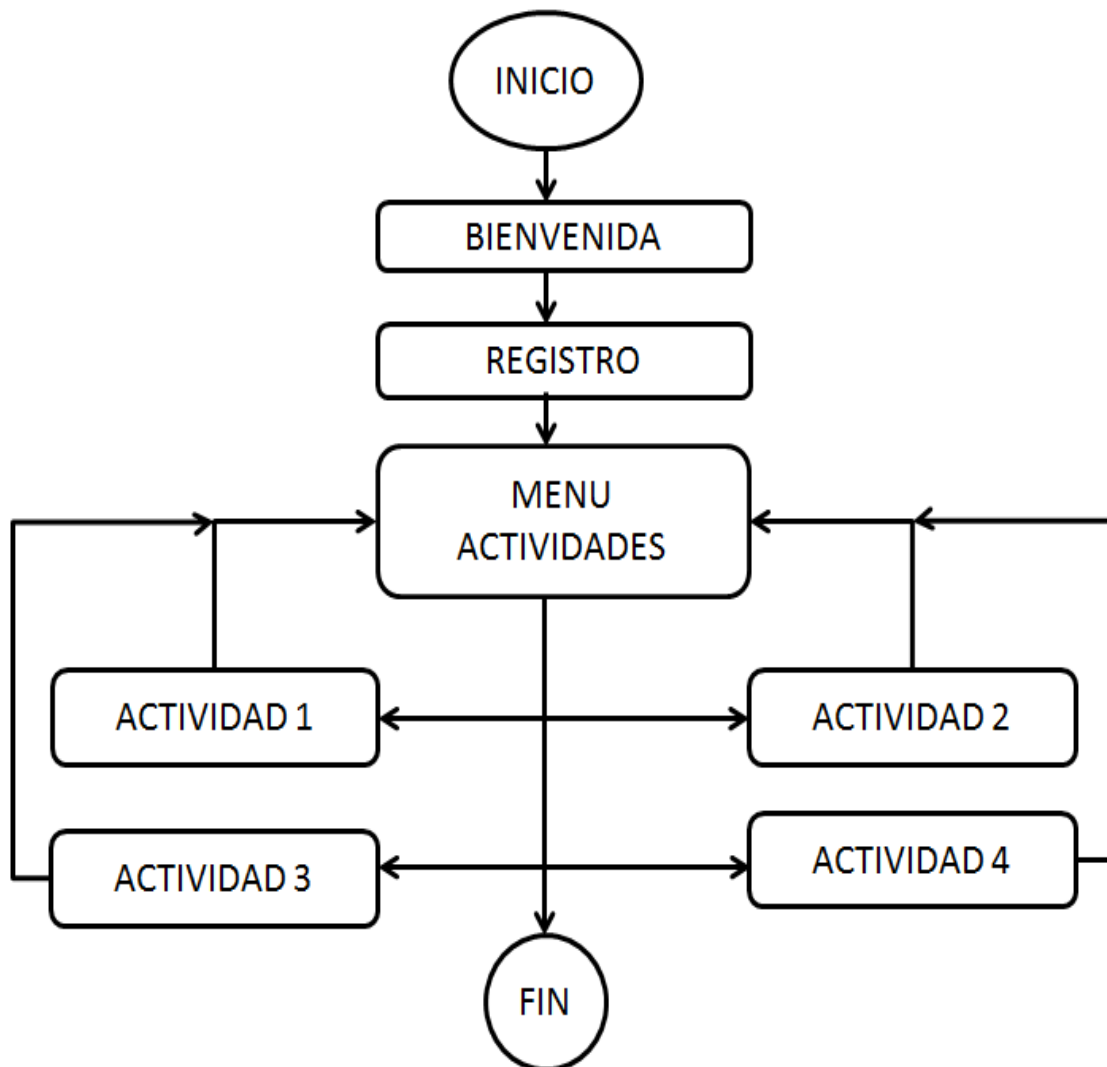
Considero que la propuesta computacional “Computer Aplication For Regular Verbs” tiene como ventaja la digitalización de la información que se utiliza para la enseñanza de los verbos regulares en Inglés, como son: listas de verbos, cartas con imágenes correspondientes a los verbos y la escritura del verbo en los tiempos presente y pasado y ejemplos del uso de los verbos regulares en una oración.

La propuesta incrementa de manera implícita las competencias en el uso de la computadora con fines didácticos, de algunos alumnos usuarios de la misma que no cuentan con dichas competencias y podrían obtenerlas mediante la manipulación.

Con el uso constante de la propuesta computacional para el aprendizaje de los verbos regulares el alumno interactúa de forma directa y visual con cada uno de los verbos relacionados con una imagen, con la cual el usuario deberá descifrar el significado en Español, así mismo, en algunos casos podrá escuchar la pronunciación en Inglés del verbo en cuestión y también podrá ver un ejemplo en una oración escrita que hace uso del verbo en pantalla.

Otra de las actividades que ofrece la propuesta, es que se presentan verbos escritos e imágenes alusivas a los verbos para que el alumno los relacione y arrastre el verbo escrito a la imagen que considera correcta.

### 2.1 DIAGRAMA DE NAVEGACIÓN.





## *2.2 MANUAL DE SUGERENCIAS DIDÁCTICAS*

El siguiente manual tiene la finalidad de apoyar al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Es importante resaltar que la propuesta educativa computacional “Computer Application For Regular Verbs” no pretende sustituir la labor del docente, sino servir como una herramienta educativa que coadyuve mediante su utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés como segunda lengua.

Se sugiere que el docente invite a los alumnos a vivir una nueva experiencia de aprendizaje, que les comente a sus alumnos que el interactivo sirve para reforzar y ampliar los conocimientos sobre los contenidos que ya se han visto en clases.

Ubicar a los alumnos que tengan problemas en el uso de la computadora para ayudarles con una pequeña introducción para que conozcan sus componentes generales y la función de cada uno de ellos, y así, no tengan problemas con el interactivo.

Se pretende que la propuesta educativa computacional “Computer Application For Regular Verbs” sea utilizada por alumnos de segundo grado de secundaria, aunque, también lo podrían hacer primeros y terceros, ya que puede despertar el interés de los que cuentan con conocimientos básicos del Inglés.

El profesor y deberá promover el uso del interactivo por lo menos una vez a la semana durante todo el ciclo escolar ya que son muchos los verbos por aprenderse y se necesita de varias sesiones.

La propuesta computacional hará que la clase se torne dinámica e interesante para los alumnos, así que el profesor deberá estar atento por las posibles dudas para el uso de la propuesta computacional.

La motivación es un factor importante para que los alumnos se desarrollen con confianza y seguridad en el uso propuesta computacional, y además la seguridad de que el aprendizaje obtenidos resultará útil y significativo.

*Requerimientos básicos para correr el programa.*

La Propuesta computacional educativa "Computer Application For Regular Verbs" debe ser instalada en un sistema operativo no mayor a 32 bits, puede ser en plataforma de Windows 98,2000, XP o Vista, mismo que debe contar con el hardware básico; CPU, Monitor con resolución de 1024 X 768, Teclado, Mouse y Bocinas.

### *2.3 DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA PROPUESTA COMPUTACIONAL.*

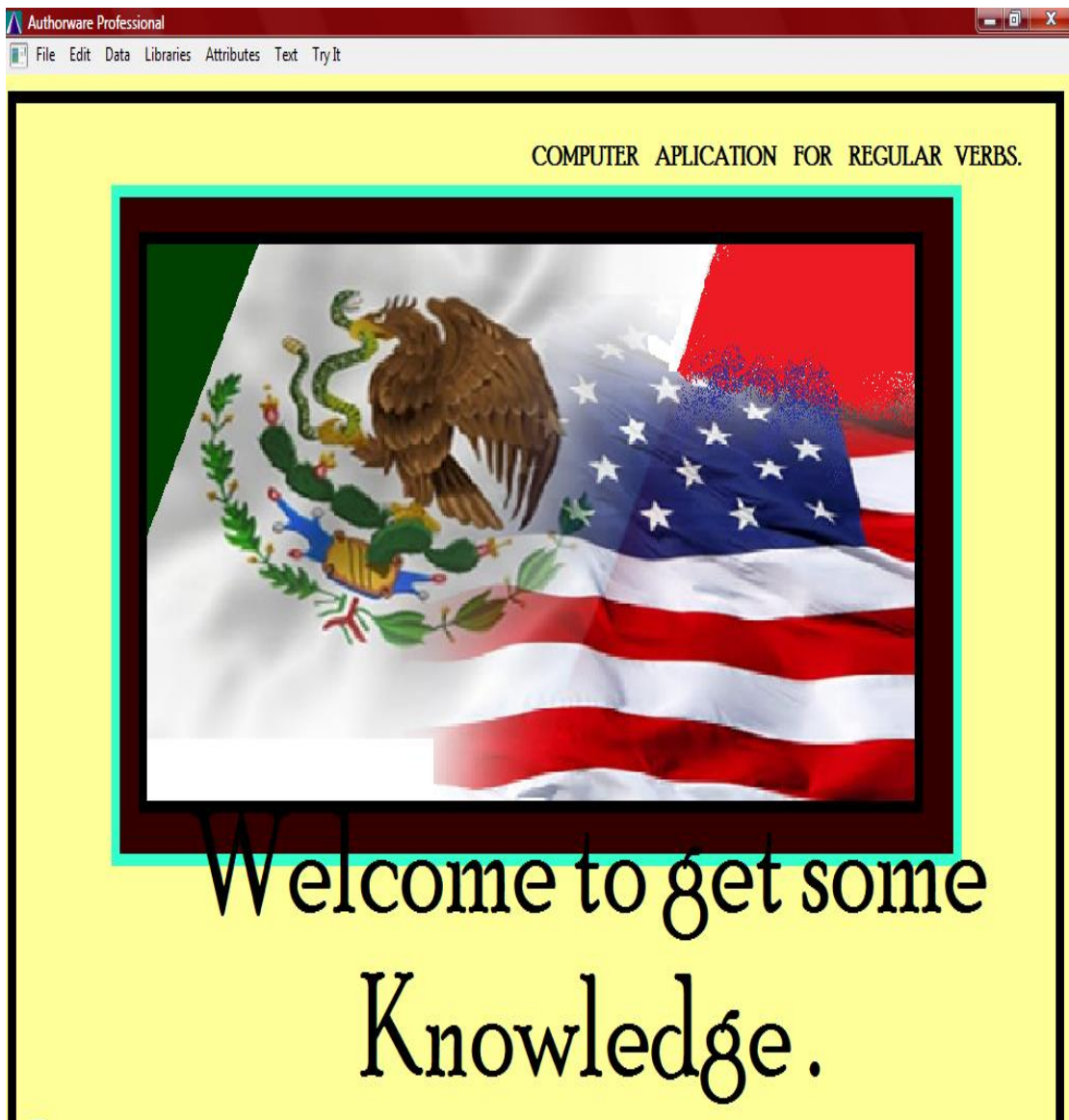
Al inicio de la ejecución de la propuesta computacional "Computer Application For Regular Verbs" podrá ver la caratula de la misma, la cual contiene el nombre de la propuesta y el nombre del autor así como la institución en la que fue creada.



La primera pantalla ofrece la bienvenida al usuario final, en ella se perciben dos banderas, la de México y la de los Estados Unidos de América, Con esta imagen se pretende proyectar que estamos ante una fusión cultural de idiomas, Español Inglés, en un ambiente colorido y amigable.

Objetivo: ofrecer al usuario una bienvenida y una invitación a aprender.

Intención pedagógica: tomar en cuenta al usuario y hacerle sentir que esta frente a una propuesta para aprender verbos regulares en Ingles.



La segunda pantalla solicita al usuario que escriba su nombre, con la intención de que este se sienta en confianza y tomado en cuenta, además que el nombre quedará registrado en el reporte que genere la propuesta computacional, mismo que contendrá el nombre y los tiempos que ocupó el usuario en cada una de las actividades a las que ingresó.

Objetivo: registrar el nombre del usuario para efectos de evaluación.

Intención pedagógica: obtener de ese registro las puntuaciones, para identificar los avances del usuario de la propuesta.

Sugerencia didáctica: importante No omitir ni cambiar el nombre para poder ser evaluado.



En la tercer pantalla se proyecta el nombre que el usuario introdujo en la página anterior, cambiando la primer letra a mayúscula, si es que el usuario no la escribió bien; a partir de esta pantalla el usuario, podrá ver su nombre en cada una de las pantallas que visite.

Objetivo: mostrar el nombre que la propuesta computacional registró para asignar evaluación de las actividades realizadas en la propuesta.



Es importante mencionar que Algunas imágenes utilizadas en estas rutinas fueron seleccionadas por un grupo de jóvenes alumnos de secundaria de segundo grado, quienes mostraron gran interés y entusiasmo por verlas plasmadas en este material como recurso didáctico.

La cuarta pantalla, integra los símbolos más representativos de E.U.A, la bandera con sus trece franjas horizontales de igual tamaño, siete rojas y seis blancas, un rectángulo azul marino con 50 estrellas blancas de cinco picos que representan a cada uno de los estados, y el águila blanca. Aquí se puede apreciar que el nombre del usuario ya esta integrado en la propuesta computacional.

Objetivo: invitar al usuario a aprender jugando.

Intención pedagógica: que el usuario no necesariamente sienta que esta estudiando, para facilitar su aprendizaje.

Sugerencia didáctica: hacer saber al usuario que para el docente es muy importante y grato saber que se esta facilitando las formas de aprendizaje.



Authorware Professional

File Edit Data Libraries Attributes Text Try It

COMPUTER APLICATION FOR REGULAR VERBS.



¡Hi! Jaziel  
Today is time to play with regular verbs in  
English.

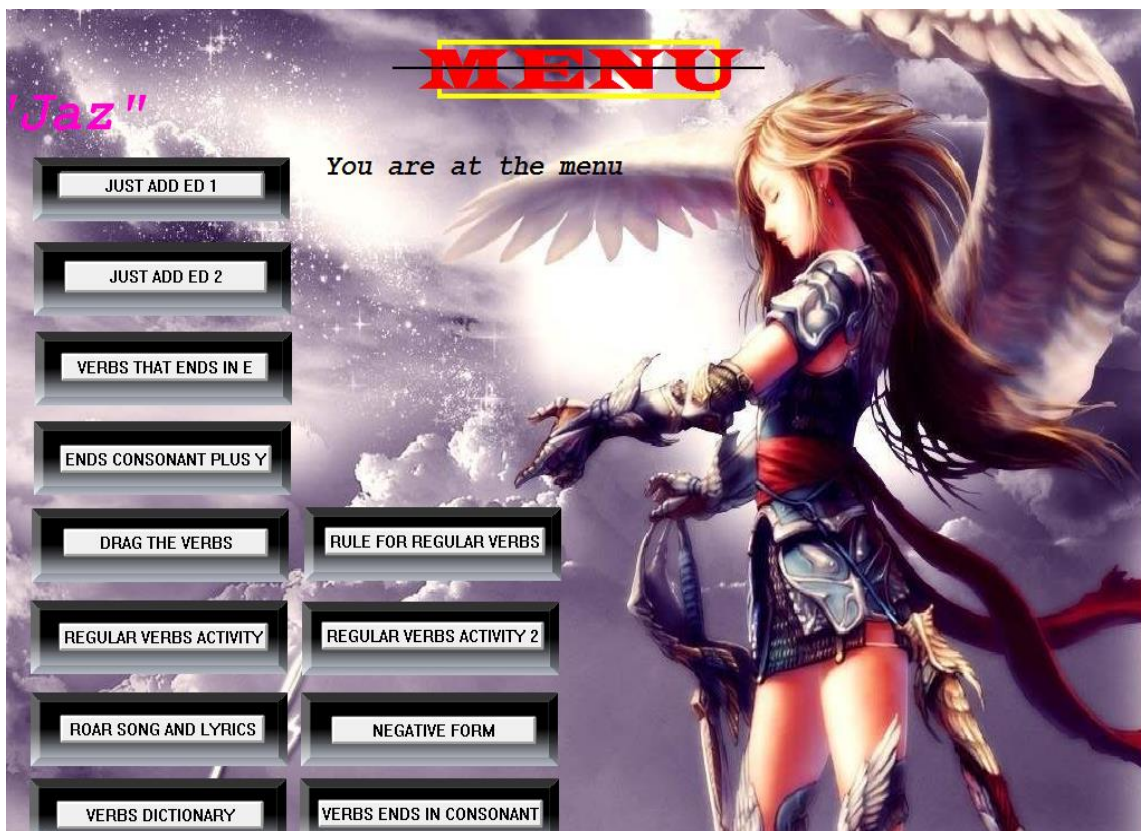
Una vez que se encuentre en la pantalla del menú podrá acceder a cada una de las actividades que ofrece la propuesta computacional.

Para acceder a las diferentes actividades posicione el ratón sobre el botón con el nombre de la actividad que desea visitar y de un clic.

Objetivo: que el usuario decida que actividad realizar.

Intención pedagógica: no obligar al usuario a iniciar siempre en un mismo lugar, tiene la libertad de iniciar con cualquier actividad para aprender verbos regulares en ingles.

Sugerencia didáctica: mencionar a los usuarios que es importante que finalice las actividades una vez que las haya iniciado.



Una vez dentro de la actividad aparece una pantalla con la regla específica para verbos regulares, se puede apreciar un ejemplo.

Objetivo: que el usuario aprenda la regla del grupo de verbos regulares que observará.

Intención pedagógica: que el usuario aprenda e identifique significados por medio de la repetición de los verbos regulares en Inglés y las imágenes que les acompañan.

Sugerencia didáctica: se sugiere que el docente solicite a los alumnos que observen el mayor tiempo posible cada una de las pantallas para ver la totalidad del contenido.

The screenshot displays a software window titled "Authorware Professional" with a menu bar (File, Edit, Data, Libraries, Attributes, Text, TryIt). The main content area is split into two panels. The left panel has a light green background and contains the text: "RAIN OF REGULAR VERBS THAT ENDS IN A CONSONANT PLUS Y." followed by "0" and "IN THIS VERBS YOU CAN SEE A LITTLE CHANGE". Below this is an illustration of Donald Duck. The text continues: "If the verb ends in a consonant + y have to turn the y into 'ied'". Underneath, it says "Examples:" followed by a table:

Study	-studied	Estudiar
Carry	-carried	Llevar
Hurry	-hurried	Apurarse

The right panel has a yellow background and shows the text "OF REGULAR VERBS." followed by "Watch" and an illustration of a young man with brown hair.

Below these panels, a sentence is shown: "He watched the magazine by computer last night." The word "watched" is highlighted in red. To the left of the sentence, the word "Rain" is written, and below it, "Rained" is written in red. To the right of the sentence, "Rain" is written, and below it, "Rained" is written in red. There are several blue water drop icons scattered around the text. In the center, there is an illustration of a girl with black hair wearing a yellow shirt and orange skirt, holding a red umbrella. At the bottom of this illustration, the words "rain" and "rained" are written in small text.

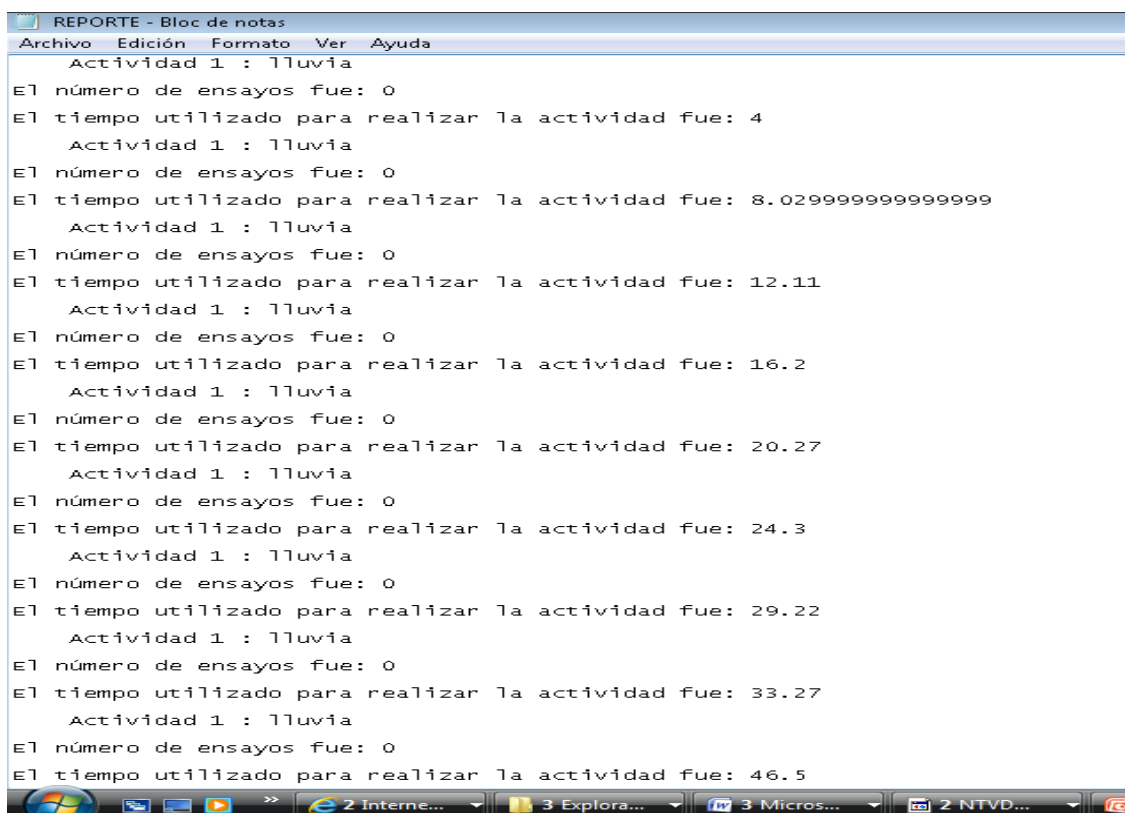


Esta pantalla muestra el tipo de reporte en el que se registrará tiempo, aciertos y errores cometidos por el usuario previamente registrado. Dicho reporte podrá ser revisado e impreso por el docente.

Objetivo: tener un registro de cada visita y actividades realizadas por los usuarios.

Intención pedagógica: evaluar el avance sobre el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés.

Sugerencia didáctica: solicitar que el usuario registre su nombre real para poder ser evaluado.



```
REPORTE - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 4
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 8.029999999999999
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 12.11
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 16.2
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 20.27
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 24.3
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 29.22
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 33.27
Actividad 1 : lluvia
El número de ensayos fue: 0
El tiempo utilizado para realizar la actividad fue: 46.5
```



La siguiente pantalla muestra la regla gramatical para oraciones negativas. En esta se pretende que el alumno observe la regla para que mas adelante demuestre si logra recordarla.

Objetivo: que el usuario conozca y se aprenda la regla para crear oraciones negativas.

Intención pedagógica: captar la atención de los usuarios para el aprendizaje de verbos regulares en Ingles.

Sugerencia didáctica: solicitar a los usuarios que pongan especial atención en la regla para oraciones negativas.

**NEGATIVE SENTENCES**

*"Jaz"*

To make negative sentences with this tense you have to use: **did + not (didn't.)**

But note this

The negative auxiliary **did not or didn't** is invariable for all persons. (I, you, he, etc )

La siguiente pantalla ejemplifica el uso de la regla gramatical aplicada a una oración sencilla.

Objetivo: que el usuario conozca el uso o aplicación de la regla gramatical.

Intención pedagógica: mostrar la regla gramatical en un ambiente agradable para la mayoría los adolescentes.

Sugerencia didáctica: solicitar que el usuario que piense en otros ejemplos aplicando el deporte que le guste jugar.



**NEGATIVE SENTENCES**

**Exaple:**  
**I didn't study yesterday.**  
**you didn't play tennis yesterday morning.**

En esta pantalla el usuario deberá construir la regla gramatical que la pantalla anterior observo de una oración en forma negativa, arrastrando hasta las líneas, cada palabra hasta completar la oración de manera correcta.

Objetivo: que el usuario logre reconstruir la regla gramatical para negar una oración.

Intención pedagógica: que el usuario se apropie del conocimiento por medio del reto.

Sugerencia didáctica: indicar al usuario que no debe temer a equivocarse, ya que también por medio del error se aprende.


**NEGATIVE SENTENCES ACTIVITY.**

"Jaz"

Drag the words to build the rule for negative sentences.

you have to (didn't) with this tense +

To make negative use: did sentences not =



---

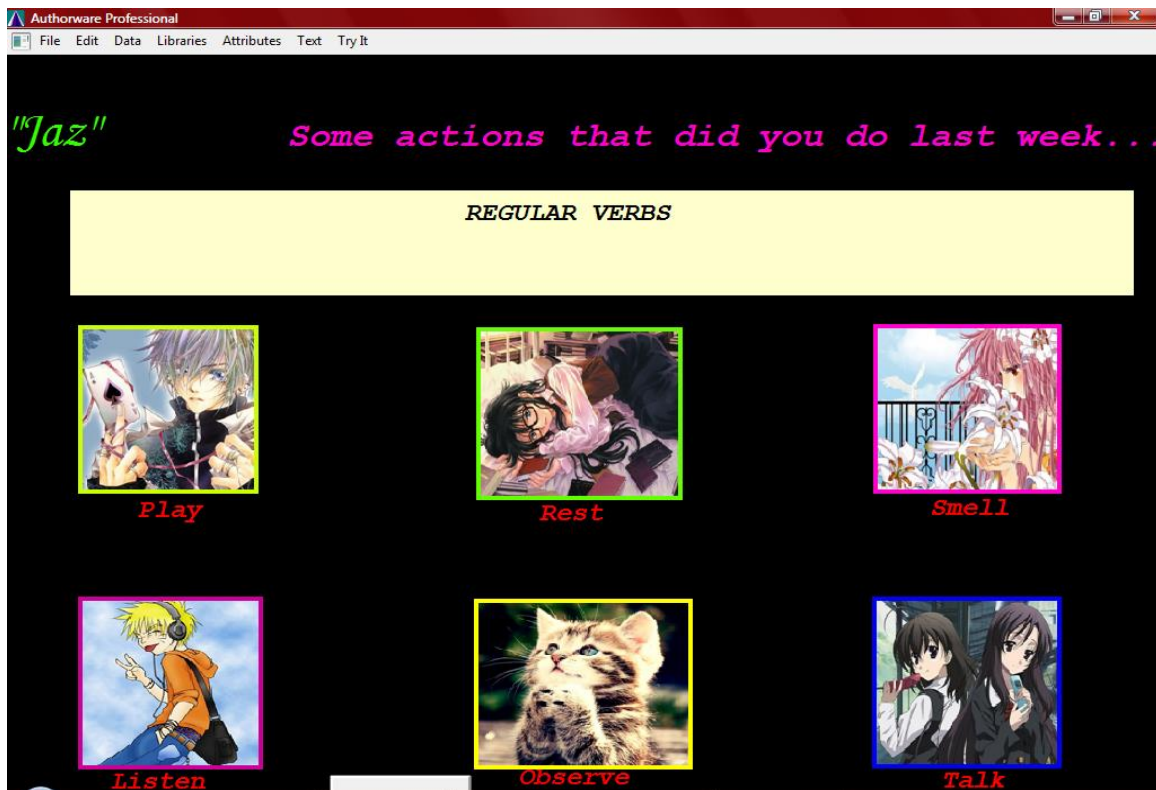
---

En la siguiente pantalla el usuario deberá arrastrar el verbo hasta la imagen correspondiente, utilizando verbos que regularmente se usan en las actividades cotidianas.

Objetivo: que el usuario relacione el contenido de la imagen con el significado en Inglés.

Intención pedagógica: que el usuario logre ubicar los verbos a la imagen que le corresponde

Sugerencia didáctica: el usuario deberá apropiarse del conocimiento por medio del reto.



En esta pantalla se puede observar una actividad con verbos en presente y en pasado, en la cual el usuario deberá acomodar los verbos arrastrándolos al tiempo que les corresponda según su terminación.

Objetivo: que por medio de la actividad el usuario muestre si esta aprendiendo.

Intención pedagógica: que el usuario reafirme su aprendizaje.

Sugerencia didáctica: que el usuario se apropie del conocimiento por medio del reto.

Authorware Professional

File Edit Data Libraries Attributes Text Try It

## Regular verbs activity

<i>cry</i>	<i>close</i>	<i>closed</i>	<i>barked</i>	<i>brushed</i>
<i>brush</i>	<i>die</i>	<i>bark</i>	<i>cried</i>	<i>died</i>

fi! "Jaz"

Drag the verbs in alphabetical order to the box below.

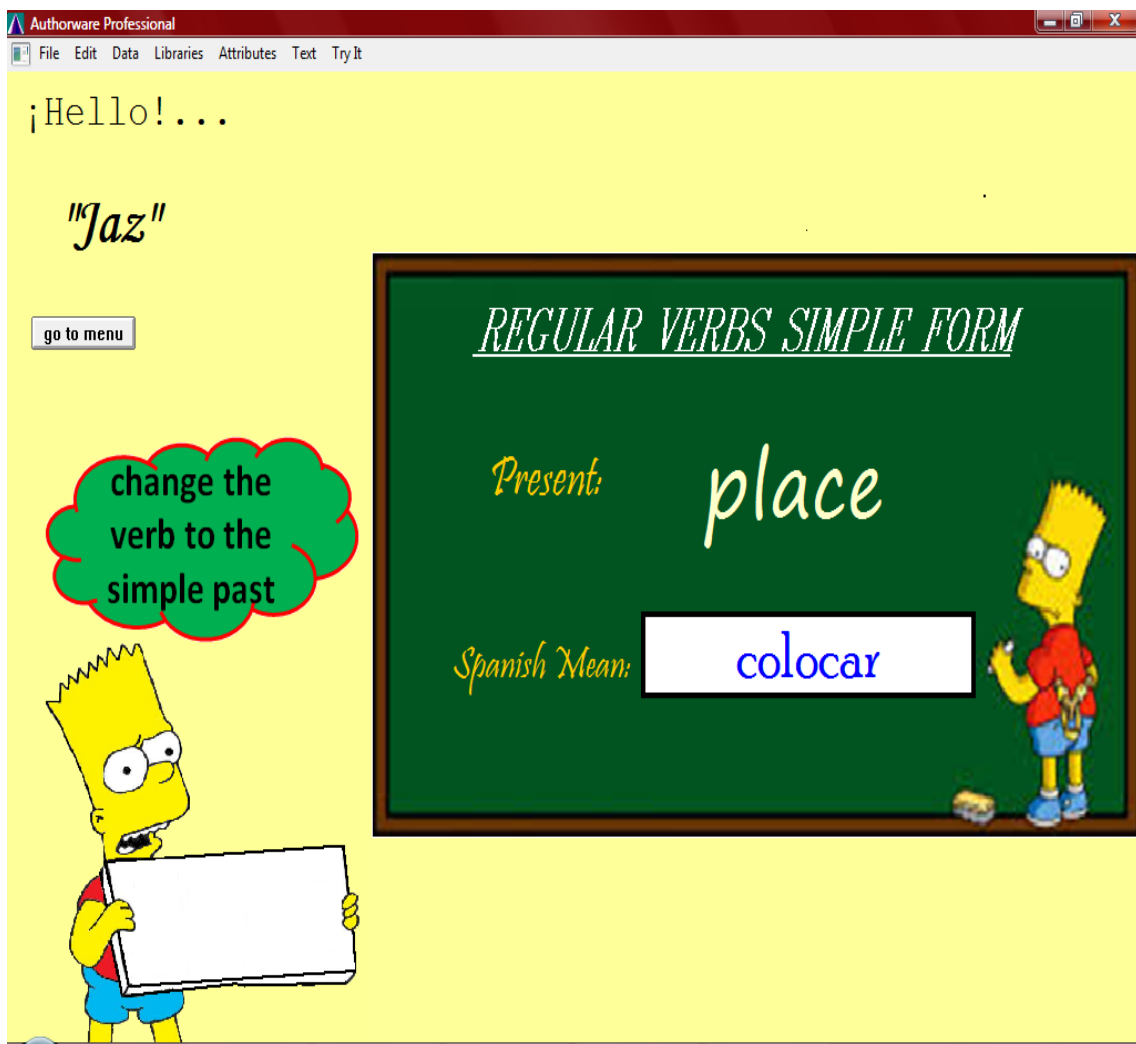
Present	Past
<i>appear</i>	<i>appeared</i>

Esta pantalla ofrece los verbos escritos en inglés y muestra la traducción al español de cada uno de los verbos.

Objetivo: que el alumno este repasando los verbos regulares en Inglés, sin percatarse que esta estudiando.

Intención pedagógica: que el usuario conozca la mayoría de los verbos regulares en Inglés.

Sugerencia didáctica: solicitarle al usuario que intente varias ocasiones.



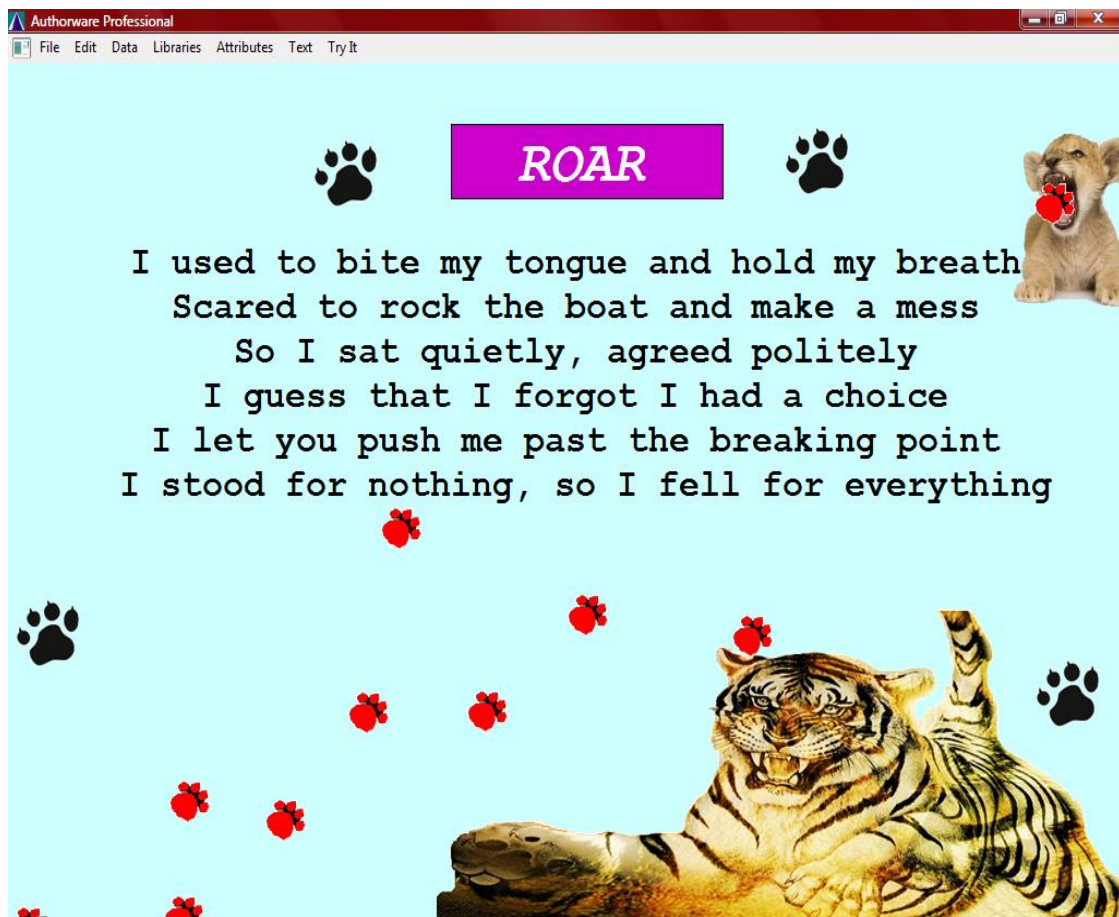


En esta pantalla podremos observar una canción en Inglés en la cual existen varios verbos que el usuario deberá identificar y encontrarles sentido.

Objetivo: que el usuario encuentre el uso significativo de los verbos regulares en Inglés escritos en la letra de la canción "Roar"..

Intención pedagógica: que el usuario practique sin sentir que lo esta haciendo.

Sugerencia didáctica: solicitarle al usuario que trate de seguir la canción cantando.



The screenshot shows a software window titled "Authorware Professional" with a menu bar containing "File", "Edit", "Data", "Libraries", "Attributes", "Text", and "Try It". The main content area has a light blue background. At the top center, the word "ROAR" is written in white capital letters on a purple rectangular background. To the left and right of this box are black paw prints. To the right of the "ROAR" box is a small image of a lion's head with its mouth open, showing red teeth. Below the title, the lyrics of the song are written in a black, monospaced font:

I used to bite my tongue and hold my breath  
Scared to rock the boat and make a mess  
So I sat quietly, agreed politely  
I guess that I forgot I had a choice  
I let you push me past the breaking point  
I stood for nothing, so I fell for everything

Below the lyrics, there are several small red flower-like icons scattered across the screen. At the bottom right, there is a large, detailed illustration of a tiger roaring, with its mouth wide open and showing its teeth. To the left and right of the tiger are black paw prints. The overall theme is related to animals and the word "Roar".

# Capítulo 3

## 3. PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

### *3.1 INTRODUCCIÓN.*

El presente protocolo tiene como objetivo proporcionar al investigador un conjunto de técnicas que le permita hacer inferencias de la muestra de población a efecto de validar o destacar la hipótesis relativa al uso de la propuesta computacional “Computer Application For Regular Verbs” para facilitar el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés, en alumnos de segundo grado de secundaria.

Con la propuesta computacional “Computer Application For Regular Verbs” se observa que se cumple con los objetivos planteados, posteriormente se realiza una investigación de tipo experimental que permita averiguar los resultados que obtuvieron los usuarios con la aplicación de la propuesta computacional, para analizar si es una alternativa viable para la enseñanza de los verbos regulares en Inglés.

### *3.2 JUSTIFICACIÓN.*

Es importante realizar una investigación que verifique la funcionalidad tanto cualitativa y cuantitativamente del avance en el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés, por los usuarios de la propuesta computacional con respecto a la propuesta convencional que se ocupa para la enseñanza de los verbos regulares en Inglés. Con la investigación se pretende mostrar si realmente se logran los objetivos.

A través de la medición de las variables con base a los grupos de aplicación se determinará si la propuesta es óptima, en el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés.

Después de haber trabajado la propuesta computacional para el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés “Computer Application For Regular Verbs” con alumnos de segundo de secundaria, propongo realizar una investigación en la cual se analicen los efectos de aprendizaje generados en los alumnos. Y con ello verificar si se alcanzaron los objetivos planteados.

### *3.3 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN.*

Averiguar si con la propuesta computacional “Computer Application For Regular Verbs” los usuarios tienen éxito en el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés.

Indagar si las actividades planteadas permearon de forma positiva en el aprendizaje de los alumnos de segundo grado de secundaria usuarios de la propuesta en cuestión.

### *3.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.*

La mayoría de los alumnos de secundaria de segundo grado manifiestan apatía, y pesadez, para el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés, debido a que se enfrentan a una gran cantidad de información impresa sobre el tema de los verbos regulares en Inglés.

### *3.5 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.*

1.-¿El uso de la propuesta computacional “Computer Application For Regular Verbs” realmente ha favorecido el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés a los alumnos de segundo grado de secundaria?

2.-¿Los alumnos que usan más veces la propuesta computacional “Computer Application For Regular Verbs” se aprenden más verbos que los que no la han usado?

### *3.6 HIPÓTESIS.*

Los alumnos de segundo año de secundaria aprenden con mayor facilidad los verbos regulares en ingles mediante el uso de la propuesta computacional “Computer Aplication For Regular Verbs”

### *3.7 HIPÓTESIS NULA:*

Los alumnos de segundo grado de secundaria no aprenden con mayor facilidad los verbos regulares en ingles después de haber utilizado la propuesta computacional “Computer Aplication For Regular Verbs”.

### *3.8 VARIABLES.*

Tiempo, aciertos y errores

- Medir el tiempo en que resuelve las actividades.
- Conocer los aciertos y los errores obtenidos en los reportes.

### *3.6 INDICADORES.*

Tiempo	Acierto	Correspondencia
Mas	Menos	insuficiente
Menos	Mas	suficiente

### *3.7 TIPO DE INVESTIGACIÓN.*

Experimental y comparativa que me permitirá verificar mi hipótesis ya que la propuesta pretende facilitar el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés, en alumnos de segundo grado de secundaria.

El grupo GP trabaja en el aula digital de la escuela Secundaria Diurna 198 T.V. para hacer uso de la propuesta computacional “Computer Application For Regular Verbs” instalado previamente en las computadoras. los alumnos que trabajan en esta aula se encuentran en condiciones iguales en general, hacen uso de la propuesta para el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés 2 veces a la semana durante 30 minutos

El grupo GC trabaja en el aula de la escuela Secundaria Diurna 198 T.V. con el sistema convencional de enseñanza, este grupo de alumnos se encuentra en condiciones iguales en general, y dedican 30 min 2 veces a la semana para el aprendizaje de los verbos regulares en Inglés.

Experimental: Se pretende indagar si la propuesta computacional que se realizó para los alumnos de secundogrado de secundaria cumple con sus expectativas a comparación del método tradicional.

Comparativa: Se realiza comparando los grupos GP y GC, primero con la propuesta computacional y el segundo con el método convencional y con los resultados hacer una comparación entre los métodos empleados.

### *3.8 TAMAÑO DE LA MUESTRA.*

Trabajaremos la muestra con datos hipotéticos.

Se trabaja con dos grupos GP y GC de alumnos cada uno.

- Grupo con la propuesta computacional.
- Grupo con el uso del método convencional.

### 3.9 TRATAMIENTO DE LA INFORMACION.

Se considera el análisis cuantitativo de los datos, se utiliza el estadístico de prueba “t de Student” que nos permite comparar los promedios en las distintas mediciones realizadas.

Prueba “t de Student” para grupos independientes en el pre-test: Nos permite comprobar los promedios obtenidos de los dos grupos (experimental y de comparación) antes de aplicar la propuesta.

Propuesta “t de Student” para grupos independientes en el pos-test: Se compara los promedios obtenidos después de aplicar la propuesta.

Prueba “t de Student” para grupos relacionados: Aquí se analizan los promedios obtenidos en el pre-test y pos-test en los grupos experimentales.

Prueba “t de Student” para grupos relacionados: Aquí se analizan los promedios obtenidos en el pre-test y pos-test en los grupos comparación.

Para esto se utilizará la fórmula del estadístico de proporciones t en la cual se pretende hallar la diferencia entre los dos grupos experimental y de comparación en el pre-test y pos-test de cada uno de ellos con el fin de analizar si hay diferencia significativa entre ambos.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_X^2 + S_Y^2}{N_X N_Y}}}$$

$$\sqrt{\frac{S_X^2 + S_Y^2}{N_X N_Y}}$$

Dónde:

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_X^2 + (n_2 - 1) S_Y^2}{N_X + N_Y - 2}}$$

Dónde:

$X_1$  = Medida del GP.

$X^2$  = Medida de GC.

$S_X^2$  = Varianza de GP.

$S_Y^2$  = Varianza de GC.

$N_X$  = Número de casos de GP.

$N_Y$  = Número de casos de GC.

Prueba "t de Student" para grupos independientes en el pre-test.

<b>Grupos.</b>	<b>Promedio.</b>	<b>Desviación estándar.</b>	<b>N</b>
Propuesta computacional			
Convencional			

### *3.10 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA*

$H_0 := \mu_1 - \mu_2 \leq 0$

$H_1 := \mu_1 - \mu_2 > 0$

Estadística de prueba "t de Student"

Regla de decisión.

Con  $\alpha = .05$

Con  $\alpha = .05$ , el valor encontrado en la tabla de distribución "t de Student" con  $n_1 + n_2 - 2 = 50$  grados de libertad es  $t_{(50)} = 1.684$ .

A partir de estos datos se definen las regiones de rechazo y no rechazo de  $H_0$  como sigue:

No se rechaza  $H_0$  si  $t_0 \leq -1.684$

Se rechaza  $H_0$  si  $t_0 \geq 1.684$

Cálculos

El valor de  $t_c$  calculado es:

$t_c = 5.325$

### *3.11 CONCLUSIÓN.*

Debido a que se rechazó  $H_0: \mu_1 - \mu_2 \leq 0$  con  $\alpha = .05$  existe evidencia para considerar con 95% de confianza que las calificaciones obtenidas en el pos-test para los grupos experimentales son mayores que las obtenidas en el pre-test de los mismos grupos.



# Anexo 1.

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

Student name: \_\_\_\_\_

Grade: \_\_\_\_ Group: \_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

<b>N°</b>	<b>REGULAR VERBS</b>	<b>PAST</b>	<b>MEAN</b>
01	Want		
02	Talk		
03	Call		
04	Walk		
05	Push		
06	Hope		
07	Listen		
08	Like		
09	Acept		
10	Add		
	<b>REGULAR VERBS THAT ENDS IN E</b>	<b>PAST</b>	<b>MEAN</b>
11	Love		
12	Close		
13	Care		
14	Use		
	<b>REGULAR VERBS THAT ENDS IN Y</b>	<b>PAST</b>	<b>MEAN</b>
15	Deny		
16	Try		
17	Cry		
18	Dirty		
19	Carry		

## Anexo 2.

### REGISTRÓ DE PORCENTAJE DE ACIERTOS DEL PRE-TEST:

Student name: \_\_\_\_\_

Grade: \_\_\_\_ Group: \_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

<b>N°</b>	<b>Nombre del alumno</b>	<b>Aciertos</b>	<b>Errores</b>
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

## REFERENCIAS DE LOS AUTORES.

Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo.

Una interpretación constructivista.

Segunda edición.

Woolfolk, Anita (1998). "Psicología Educativa". Editorial Prentice Hall  
Hispanoamericana (3ª Edición).

Constructivismo y aprendizaje significativo. Frida Díaz Barriga Arceo

Gerardo Hernández Rojas

Editorial: Mac Graw Hill.

Piaget. J. (1969), "Biología Y Conocimiento"

España, Siglo XXI Editores.

Díaz B.F Y Hernández, G (2006)

"Estrategias Docentes Para Un Aprendizaje Significativo"

México, Mc. Grall-Hill.

González Ornelas, Virginia (2003) "Estrategias De Enseñanzas Y  
Aprendizajes" Editorial Pax. México.