

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

EL USO DE LA MULTIMEDIA INTERACTIVA Y SU
INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL
IDIOMA INGLES EN LOS ESTUDIANTES DEL 6TO.
GRADO DEL COLEGIO SANTA MARTHA DEL CALLAO,
2013.

PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO
DE MAGISTER EN EDUCACION

CON MENCIÓN EN
GESTIÓN EDUCATIVA Y DOCENCIA UNIVERSITARIA

AUTOR

Br. MIGUEL ANGEL PINEDO NUÑEZ

ASESORA

Dra. KAREN ALFARO MENDIVES

LIMA – PERÚ

2013

DEDICATORIA

Con todo el inmenso amor paternal, dedico esta tesis a mis hijas, quienes desde el principio y en forma constante me apoyaron a seguir adelante.

Por ser ellas, el motivo que me impulsa a ser cada vez mejor.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Cesar Vallejo

A nuestra amiga, profesora y asesora Dr. Karen Alfaro Mendives.

A la Sra. Anabella Moreno Bocanegra promotora del Colegio Santa Martha del Callao.

A su directora Lic. Orielle Romero Gómez

A los profesores de dicho centro educativo quienes me apoyaron constantemente

A los entusiastas alumnos de este histórico plantel escolar quienes apoyaron permanentemente

A mi yerno Dr. Jorge Ramírez Chávarry, quien me brindo su apoyo para concluir el presente trabajo.

Un agradecimiento muy especial a mi compañera vivencial y principal soporte Sra. Margot Ramos Hernández.

PRESENTACIÓN

A los miembros del Jurado examinador se presenta la tesis titulada “El uso de la multimedia interactiva y su influencia en el aprendizaje significativo del idioma ingles en los estudiantes del 6to. Grado del Colegio Santa Martha del Callao 2013”. Que se ha desarrollado con la finalidad de obtener el grado académico de Magister.

La presente investigación ha tenido el propósito de demostrar la influencia en el uso de la multimedia interactiva en el aprendizaje significativo del idioma ingles en los estudiantes del 6to. Grado del Colegio Santa Martha del Callao 2013” y se ha consignado en cuatro capítulos:

Capítulo I: Problema de Investigación.

Capítulo II: Marco teórico.

Capítulo III: Marco metodológico.

Capítulo IV: Resultados

Al final de estos cuatro capítulos se han asignado las correspondientes conclusiones y sugerencias, concluyendo la investigación con las referencias bibliográficas.

Miguel Angel Pinedo Núñez

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es el de demostrar como el uso de la Multimedia interactiva influye en el aprendizaje significativo del idioma Ingles en los estudiantes del 6to. Grado del Colegio Santa Martha del Callao 2013.

El tipo de estudio que se ha empleado en la investigación ha sido de tipo aplicativo explicativo. Se utilizó como técnica el muestreo no probabilístico - intencional; considerándose una población escolar de 140 estudiantes del nivel primario y como técnica de muestreo corresponderá a las aulas muestra, que son de 40 alumnos, se considera dos grupos (Experimental y control) con 20 alumnos cada uno del 6to grado "A" y 6to grado "B" del nivel primaria, para la aplicación de los instrumentos de uso de la multimedia interactivo y aprendizaje del idioma ingles.

Los resultados han sido interpretados mediante tablas y figuras en las cuales se ha vaciado el consolidado porcentual de ítem evaluado que está en función a las dimensiones e indicadores del trabajo de investigación. De estos resultados se han obtenidos las conclusiones respectivas y se han compartido algunas sugerencias para los docentes en cuanto al uso de la multimedia interactivo y su influencia en el aprendizaje significativo del idioma ingles.

Palabras claves: La multimedia interactiva y aprendizaje significativo del idioma ingles.

ABSTRACT

The objective of this research is to demonstrate how the use of interactive Multimedia significant influences learning English language students in 6th. St. Martha School Grade Callao 2013.

The type of study that has been used in research has been of explanatory application. Was used as a non-probability sampling technique - intentional considering a school population of 140 students of primary level with the sampling technique shown correspond to classrooms that are 40 students, is considered two groups (experimental and control) with 20 students each 6th grade "A" and 6th grade "B" primary level, for the application of the instruments of interactive media use and learning of English

The results have been interpreted using tables and figures in which you have emptied the percentage consolidated and evaluated item that is a function of the dimensions and indicators of the research. From these results we have obtained the respective conclusions and have shared some suggestions for teachers on the use of interactive media and their influence on meaningful learning of the English language.

Keywords: The interactive multimedia and meaningful learning English language

INTRODUCCIÓN

La presente investigación está conformada por cuatro capítulos. Por ello, para una mejor visión del esquema del trabajo, cada capítulo está organizado de la siguiente forma:

El primer capítulo está comprendido por el Planteamiento y formulación del problema de investigación en el cual radica la necesidad de formular el programa de Multimedia interactiva en el colegio Santa Martha del callao basados en una justificación, limitación, antecedentes y el objetivo trazado para determinar como la aplicación del Uso de la Multimedia Interactiva influye en el Aprendizaje de los estudiantes del 6to grado del mencionado colegio.

En el segundo capítulo denominado Marco Teórico sostiene las 2 variables de estudio las cuales se han desarrollado a través de los aportes teóricos que lo sustentan, que servirán de soporte y explicación al problema planteado.

En lo que se refiere al tercer capítulo denominado Marco Metodológico, se presenta el análisis de la información, el cual permite elaborar las hipótesis, decidir las variables de estudio; así como, determinar la elaboración del tipo y diseño de investigación como de la población y la muestra. Concluyendo con el método de análisis de datos para seleccionar el tipo de estadística adecuada para el presente trabajo.

El cuarto capítulo es denominado Resultados, se van a plasmar la descripción, los resultados de nuestro Instrumento de recolección de datos, con los análisis, gráficos respectivos, el cual contrasta las hipótesis apoyando la confiabilidad de la Investigación, como también estarán las conclusiones y sugerencias.

Además, se presentan las conclusiones a del presente trabajo, en estrecha relación con los objetivos propuestos, como también recomendaciones que las docentes deben seguir en el desarrollo de las actividades establecidas.

Por último, se presentan las referencias bibliográficas, utilizadas para respaldar la información de todas las bases teóricas que sustentan y apoyan el trabajo de investigación.

CONTENIDO

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Introducción	vii
Contenido	ix
Índice de tablas	xi
Índice de figuras	xii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Planteamiento del problema	14
1.2 Formulación del problema	16
1.3 Justificación	17
1.4 Limitaciones	18
1.5 Antecedentes	19
1.5.1 Internacionales	19
1.5.2 Nacionales	22
1.6 Objetivos	25
1.6.1 General	25
1.6.2 Específicos	25
II. MARCO TEÓRICO	
2.1 Las TIC.	27
2.2 La Multimedia interactiva	34
2.3 La pedagogía	46
2.4 El aprendizaje significativo	79
2.5 El Idioma Ingles	97

III. MARCO METODOLÓGICO	
3.1 Hipótesis	127
3.2 Variables.	127
3.2.1 Definición conceptual.	127
3.2.2 Definición operacional.	129
3.3 Metodología.	131
3.3.1 Tipo de estudio.	131
3.3.2 Diseño de estudio.	131
3.4 Población y muestra.	131
3.4.1 Población	131
3.4.2 Muestra	131
3.5 Método de investigación.	132
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	132
3.6.1 Técnica	132
3.6.2 Instrumento	132
3.6.3 Validez y Confiabilidad	134
3.7 Métodos de Análisis de datos.	136
IV. RESULTADOS.	
4.1 Descripción.	139
4.2 Discusión.	145
Conclusiones.	148
Sugerencias.	149
Referencias bibliográficas.	150
ANEXOS	
Anexo 1 Guía de Observación y Guía de monitoreo	157
Anexo 2 Validación de expertos	163
Anexo 3 Matrices	179
Anexo 4 Base de datos	186
Anexo 5 Fotografías	209

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>La Multimedia Interactiva como tecnología educativa</i>	36
Tabla 2	<i>La multimedia: Funciones</i>	38
Tabla 3	<i>Situaciones del aprendizaje</i>	80
Tabla 4	<i>Situaciones del aprendizaje</i>	81
Tabla 5	<i>Ventajas y desventajas de la multimedia interactiva</i>	82
Tabla 6	<i>Escala de calificación del aprendizaje en EBR</i>	134
Tabla 7	<i>Categorización del Aprendizaje significativo</i>	135
Tabla 8	<i>Relación de Validadores</i>	136
Tabla 9	<i>Validación de los señores expertos</i>	136
Tabla 10	<i>Aprendizaje significativo del idioma ingles del 6to. Grado</i>	137
Tabla 11	<i>Aprendizaje significativo. Dimensión contenido</i>	140
Tabla 12	<i>Aprendizaje significativo. Dimensión Conducta</i>	143

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i>	La multimedia en recursos educativos	42
<i>Figura 2</i>	Concepto de innovación educativa con TIC	62
<i>Figura 3</i>	Perspectiva tecnológica	64
<i>Figura 4</i>	Diagrama de diseño instructivo	66
<i>Figura 5</i>	En un mundo cada vez más intercultural	98
<i>Figura 6</i>	La enseñanza bilingüe.	99
<i>Figura 7</i>	Las TIC y la enseñanza bilingüe	100
<i>Figura 8</i>	Aspectos de uno de los test de ESLVIDEOS	104
<i>Figura 9</i>	El menú principal de ESLVIDEOS	105
<i>Figura 10</i>	El menú principal de Podcast in English	106
<i>Figura 11</i>	El menú principal de listen to english	106
<i>Figura 12</i>	El Puzle ha sido creado por el programa	108
<i>Figura 13</i>	El Puzle, punto de ser resuelto	108
<i>Figura 10</i>	Seleccionamos “Create a game” hangman	104
<i>Figura 11</i>	Nuestro juego del ahorcado a punto de ser resuelto	110
<i>Figura 12</i>	Creando nuestra sopa de letras	111
<i>Figura 13</i>	Nuestra sopa de letras ya terminada	112
<i>Figura 14</i>	El aprendizaje del idioma ingles.	132
<i>Figura 15</i>	Rendimiento escolar en el curso de ingles.	134