



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

Programa basado en la App Chick - Francés para el aprendizaje de
vocabulario en niños de cinco años de edad, Chiclayo

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación en Idiomas

AUTORA:

Br. Reyes Angulo, Katherine Elizabeth (ORCID: 0000-0001-5915-6235)

ASESORES:

Dr. Lloclla Gonzales, Herry (ORCID: 0000-0002-0821-7621)

Mg. Ramírez Medina, Blanca Elisa (ORCID: 0000-0002-5162-6164)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación del aprendizaje

CHICLAYO – PERÚ

2020

Dedicatoria

A mis padres

Agradecimiento

A asesores y validadores por su tiempo.

Con Gracitud a mis tías Alicia y Amable

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	1
II. Marco teórico	6
III. Metodología	18
IV. Resultados	22
V. Discusión	29
VI. Conclusiones	31
VII. Recomendaciones	32
Referencias	33
Anexos	44

Índice de tablas

Tabla 1

15

Índice de gráficos y figuras

Figura A	84
Figura B	84
Figura C	85
Figura D	85
Figura E	86
Figura F	86
Figura G	87

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo principal la elaboración de una propuesta pedagógica basada en la app Chick - Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de cinco años de edad de un colegio público de la ciudad de Chiclayo. El soporte teórico de la investigación tiene relación con conceptos que poco a poco están ganando más terreno en la enseñanza de idiomas como el de MALL (Mobile assisted language learning), aprendizaje móvil y en las principales teorías que siguen regulando los mecanismos de enseñanza, a pesar de la introducción de nuevas tecnologías, como las del constructivismo y conductismo. Las palabras expuestas por categoría a lo largo de veinte sesiones de clase corresponden a la estructura de la app Chick – Francés adaptadas a una propuesta de lineamientos metodológicos creada especialmente para este estudio. De igual forma, se resaltan los lineamientos teóricos detrás de la importancia del aprendizaje de vocabulario. El grupo de observación estuvo conformado por un grupo mixto de varones y mujeres acogidos bajo los criterios de una muestra no probabilística. Se crearon un Pre – Test y fichas de ejercicios; las últimas para ser aplicadas con posterioridad a la práctica de actividades de la aplicación Chick – Francés con el propósito de que se relacionara vocabulario aprendido.

Palabras clave: MALL, Aprendizaje de vocabulario, Aprendizaje móvil, App Chick – Francés.

ABSTRACT

The investigation set as its main goal the elaboration of a pedagogical plan based on the app Chick – Francés to allow the learning of vocabulary in kids of five years of age of a public school in the city of Chiclayo. The theoretic foundations of the investigation are related to concepts which are gaining more significance in language education such as MALL (Mobile assisted language learning), mobile learning, and the main theories that still regulate the mechanisms behind teaching, despite the introduction of new technologies, such as Constructivism and Behaviorism. The words displayed by categories throughout twenty learning sessions corresponded to the structure of the App Chick – Francés adapted to become a proposal of methodological guidelines created exclusively for this study. In the same manner, theoretic guidelines behind the importance of vocabulary learning are highlighted. The group of observation was a mixed group of boys and girls selected by the criteria of a non – probability sample. A Pre – Test and exercise's sheets were created; the aforementioned to be applied after the practice of activities from the Chick – Francés application, with the purpose of relating previously learnt vocabulary.

Keywords: MALL, Vocabulary learning, Mobil learning, APP Chick – Francés.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto actual no pocos consideran que hablar únicamente la propia lengua materna es una clase de analfabetismo. Como mencionan Roberts, Leite y Wade (2018) en un artículo publicado por John Hopkins University Press: “El monolingüismo es el analfabetismo del siglo Veintiuno. En el mundo actual las habilidades multilingües y la competencia cultural han tomado roles protagónicos en construir el futuro de la fuerza laboral” (traducción de la autora). Con el paso de los años el monolingüismo queda más relegado a un pasado no tan lejano al que no es muy aconsejable volver.

En el ámbito educativo nacional peruano el inglés es el idioma con más demanda a nivel educativo. Cada vez más centros de educación se preocupan por incrementar las horas, así como su calidad de enseñanza. Entre los principales motivos se cuenta el que en el año 2014 el presidente Ollanta Humala anunció que se reconocía como prioridad llegar al objetivo de alcanzar una educación bilingüe teniendo al inglés como la lengua de preferencia, esto con miras al año 2021 (British Council, 2015).

Tanto medidas educativas como económicas han sido implementadas para continuar esa política de estado. Es de suponer que, aunque con algo de retraso en la consecución de esa meta, ella será lograda alcanzándose la tan ansiada educación bilingüe en el Perú. Pero, ¿debería ser el bilingüismo la meta final o se debería tener una más ambiciosa? Partiendo desde la aseveración de que existen estudios que revelan las ventajas del bilingüismo, ¿puede suponerse que el aprendizaje de más de dos idiomas supone mayores ventajas?

Por citar algunas investigaciones en el referido campo, se puede hacer mención a Ellen Bialystock de York University en Canadá que al estudiar las diferentes áreas del cerebro estimuladas por el lenguaje encontró que personas bilingües son mejores en multitareas (multitasking, en inglés) porque ejercitan constantemente la corteza pre – frontal, lo cual refuerza los procesos de atención. De igual forma, se determinó que ser una persona bilingüe ejercita el cerebro y de forma dramática reduce el deterioro mental relacionado a la edad (Bialystock, Craik, Klein, and Viswanathan, 2004).

El citado estudio encontró también (particularmente resaltante a motivos de esta investigación) que niños de educación pre – escolar que son bilingües tienen facilidad en relación a la rapidez con la que captan las funciones simbólicas de las letras y sus calificaciones son el doble en comparación con los niños que sólo hablan un idioma (esto en pruebas de reconocimiento de caracteres escritos); además que estos niños al ser expuestos a la alfabetización y a historias en dos idiomas despliegan una ventaja al aprender a leer.

Si se tiene por sentado que el inglés formará parte de la vida de los estudiantes del Perú, se ha creído conveniente realizar un trabajo de investigación en el que niños del nivel de educación inicial antes de su exposición constante al inglés, en fases posteriores de su educación, tengan la oportunidad de aprender un idioma como el francés que tiene mucha relevancia y que puede dejar la semilla para que la asimilación del inglés sea más eficiente y también para que su motivación por aprender una tercera lengua, en este caso francés, se instale y acreciente con el tiempo.

Entre los estudios llevados a cabo para documentar las didácticas que se utilizan para enseñar idiomas extranjeros a preescolares, se destacan el uso de canciones, rimas, cuentos, y tecnología, entre otros. Es decir, la enseñanza de la lengua extranjera responde a los gustos y preferencia de los niños (Huete y Morales, 2003; citado por Fuentealba, Philominraj, Ramírez – Muñoz y Quinteros, 2019). Es en el área de la tecnología en la que esta investigación estará enraizada pues lidiará con conceptos como los de MALL, teléfonos y aplicaciones móviles entre otros.

De lo anterior, palabras tales como canciones, juegos entran en escena, pero detrás de todas las dinámicas que puedan usarse en la enseñanza de un idioma extranjero en dicho nivel lo que se prioriza es la introducción de vocabulario, que en la mayoría de los casos es básico pero que es sin lugar a dudas el protagonista principal de la enseñanza en educación inicial.

El lingüista británico David Wilkins manifestó que “sin gramática muy poco se puede expresar, pero sin vocabulario nada se puede decir” (Wilkins, 1972. Referencia de formacionle.com). Resaltando la importancia del vocabulario y su contraste con otras áreas de la Lingüística, Higuera García (1996) dice por ejemplo que la

Gramática presenta un límite mientras que el léxico nunca se da por finalizado ni siquiera para los nativos (Referencia de formacionle.com). Éstas dos menciones sumadas a innumerables otras investigaciones revelan la clara importancia del aprendizaje y dominio de vocabulario en una lengua.

Por otro lado, nos encontramos con una realidad global que está relacionada al uso masivo de dispositivos electrónicos y las herramientas tecnológicas asociadas a éstos. Resulta imposible imaginar la vida sin computadoras y especialmente sin Smartphones que tienen características de mini – computadoras. Algunas funciones de los Smartphones sobrepasan a las de las computadoras portátiles; muchos incluyen chips GPS, acelerómetros, compases, cámaras de alta resolución y sensores de proximidad. La mayoría tiene incorporado Bluetooth y conexiones USB. De seguro tener tan potentes dispositivos a disposición en cualquier momento brinda tremendas oportunidades para usos educativos (Godwin – Jones, 2011).

El uso de celulares inteligentes, denominados en inglés como Smartphones, son de uso cotidiano e imprescindible a casi todo nivel socio - económico global, pero a pesar de su influencia casi omnipresente en la vida de gran parte de la población y su uso extensivo en muchas áreas del conocimiento, su uso en la enseñanza no es el mejor como lo remarca Aubusson (2012) quien señala que a pesar de la omnipresencia y flexibilidad de estos dispositivos su uso ha sido mínimo en los enfoques de m-learning en algunos sectores de la educación y que los avances han tendido a ser más hacia el diseño de herramientas que al consiguiente aprendizaje.

A su vez, el contexto educativo nacional y regional aún no han profundizado lo suficiente en investigaciones que ahonden en la utilización y efectividad de aplicaciones móviles en el aprendizaje de idiomas. Las que existen se centran además en niveles más avanzados de la educación, siendo el nivel inicial e incluso primario casi omitidos como fuentes de investigación y experimentación cuando se debería empezar a implementar estas herramientas disponibles para sentar bases sólidas en el aprendizaje de lenguas extranjeras a edades tempranas.

Por ello, se consideró que el planteamiento de una investigación que tiene las características aquí presentadas se muestra como muy pertinente. Las facilidades tecnológicas derivadas del uso de aplicaciones móviles no solo se presentan como

potencialmente beneficiosas para los niños sino también para los docentes quienes paulatinamente pueden utilizar menos tiempo en la fabricación manual de sus propios materiales de trabajo, sobre todo, en el nivel inicial, y dedicarlo a otras actividades curriculares como extra - curriculares.

Al hacer referencia al enfoque de la investigación en el denominado MALL (Mobile assisted language learning) se puede alegar que numerosos estudios otorgan sustento a su implementación y uso en las metodologías de enseñanza en general y específicamente de idiomas. Se puede hacer mención, por ejemplo, de Attewell (2004) quien realizó un trabajo temprano de los beneficios potenciales de las tecnologías móviles, sugiriendo que su uso con propósitos didácticos puede tener un impacto positivo de las siguientes formas:

- Ayuda a los estudiantes a reconocer y mejorar sus habilidades de lectoescritura y aritméticas.
- Puede ser empleado para motivar un aprendizaje independiente y experiencias de aprendizaje colaborativos.
- Asiste en contrarrestar la resistencia en el uso de tecnologías de la comunicación y puede asistir en la creación de puentes entre la "alfabetización" móvil y la ICT (Information and Communications Technology).
- Colabora con la remoción de algunas formalidades del aprendizaje, involucrando a estudiantes reticentes.
- Contribuye a hacer que los estudiantes se mantengan concentrados por periodos de tiempo largos (Citado por Díaz - Vera, 2012).

Para esta investigación, se ha elegido a la App denominada Chick - Francés para ser el centro alrededor del cual gire la investigación. El grupo etario al que está dirigida la aplicación calza perfectamente con la edad de los niños de nivel inicial del colegio I.E.I. N°032 Jardines de Santa Rosa de la ciudad de Chiclayo. El enfoque de juegos e interactividad garantiza bases sólidas para ser aplicado con éxito en niños de cinco años de edad, cubriendo sus necesidades y gustos y

permitiéndoles por primera vez tener contacto más formal con una lengua extranjera.

Lo expuesto representó una justificación válida para plantear el desarrollo de la investigación que espera contribuir al afianzamiento de nuevas formas de desarrollar la enseñanza del francés, adecuadas al contexto actual no solo nacional sino global. Toda buena obra arquitectónica puede mantenerse en pie y ampliarse sólo si posee bases sólidas que se lo permitan, de igual forma el acceso temprano a la enseñanza de un idioma en conjunto con la implementación de tecnologías de la información a niños de inicial permitirá el éxito y gusto por seguir adquiriendo conocimiento de idiomas en años y etapas escolares posteriores.

Tiene relevancia mencionar que la aplicación de investigaciones, para optar a grados académicos al culminar carreras universitarias, es un factor de ayuda para el reforzamiento de temas que muchas veces por falta de tiempo o recursos muchos docentes no pueden desarrollar en sus instituciones educativas. La presente investigación fue proyectada a realizarse en un colegio nacional de educación inicial que no tiene implementado en su plan curricular la enseñanza de ningún idioma, por lo que la ejecución de la investigación es una manera de introducir un aprendizaje gratuito, muy significativo e innovador en un contexto apropiado.

De manera tentativa se puede formuló el siguiente problema: ¿De qué manera influye el programa basado en la App Chick - Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad?

El objetivo principal de investigación fue la elaboración de una propuesta basada en la App Chick - Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de cinco años de edad, dicha propuesta cuenta con sus respectivos objetivos y estructura. Asimismo, uno de los objetivos específicos se constituyó en el diseño de las veinte sesiones de aprendizaje adaptadas de las actividades de la App Chick - Francés. El segundo objetivo específico fue concretar la validación de la propuesta por especialistas calificados.

II. MARCO TEÓRICO

Al hacer alusión de antecedentes relacionados al tema de investigación estas son algunas investigaciones relevantes halladas:

Kacetyl y Klímová (2019) sintetizaron el análisis de otras investigaciones hechas entre el 2015 y abril de 2019 sobre la eficacia o ineficiencia de las apps usadas en el aprendizaje de idiomas. Revelaron que el aprendizaje a través de aplicaciones móviles está convirtiéndose en un rasgo importante. Beneficios de usar estas apps son que la capacidad cognitiva mejora, se eleva la motivación de los estudiantes de aprender por medios formales e informales, la confianza e independencia del estudiante aumenta, el incentivo de un aprendizaje personalizado se promueve y también es una fuente de ayuda para estudiantes de bajo rendimiento.

Se afirma que, aunque los resultados de usar aplicaciones móviles presentan en general un balance positivo es recomendable diseñar, planificar e implementar su uso con cuidado; asimismo, se resaltan términos valiosos a seguir implementando en el escenario educativo de la actualidad como: Mobile learning (M-Learning) y Mobile Assisted Language Learning (MALL). Se hace mención a que investigaciones hechas en MALL dejan ver que el uso de teléfonos móviles y sus apps tienen un efecto benéfico en el aprendizaje de idiomas extranjeros debido a las particulares características que los teléfonos inteligentes tienen en sí mismos.

En su investigación bajo la tutela del departamento de estudios franceses de la universidad finlandesa de Turku, Niskajärvi (2018) presenta un estudio de casos en el que se seleccionaron diez apps procurando seguir la temática de la “gamificación” en el aprendizaje móvil de idiomas (MALL). Una de sus conclusiones asevera que las aplicaciones móviles no están basadas únicamente en el modelo conductista, sino que también se emplea el método constructivista. Concluye también, que los participantes encontraron que las aplicaciones móviles son útiles, pero no convinieron en considerarlas como el medio principal de aprendizaje.

Tres aplicaciones fueron las más populares: Duolingo, 50 Languages y Memrise, por su presentación visual, fácil utilización, sumadas al acceso a una amplia variedad

de ejercicios. El resto de apps no encajaron en el criterio de mayor popularidad debido en algunos casos a la poca cantidad de contenido gratuito al que permiten acceso o a la dificultad del mismo. El estudio de casos se centró en la gamificación y en el análisis detrás de los enfoques educativos en los que las aplicaciones para el aprendizaje de idiomas se sustentan.

Li (2016) para la universidad Sun Yat - sen, centra el interés de su estudio en el análisis de la adquisición de la competencia pluricultural en los estudiantes chinos, en particular el aprendizaje de FLE (Français Langue Étrangère) haciendo uso de las tecnologías móviles a disposición. Recalca el estudio que, los estudiantes chinos que aprenden francés al mismo tiempo aprenden o han aprendido inglés. Como conclusión principal se obtuvo que el desarrollo de las nuevas tecnologías móviles transforma los aspectos educativos con la propuesta innovadora del “aprendizaje móvil”, que puede jugar un papel importante en la adquisición de la competencia pluricultural de los estudiantes chinos.

Schmoll (2016) se propuso realizar una descripción del uso de los juegos, especialmente en el aprendizaje del francés en poblaciones de adolescentes mayores y adultos, refiriendo como se ha producido el paso de los juegos tradicionales a los juegos digitales. Concluye que los juegos presentados en la actual era digital (como los que se desarrollan en las actividades diseñadas por las Apps para el aprendizaje de idiomas) aportan un componente complementario interesante en comparación al juego tradicional.

Se recomienda a los profesores aprovechar el potencial de los juegos y dedicarles tiempo, practicando ellos primero en su uso y en pensar en su integración oportuna y adecuada en clase. El elemento lúdico de las tecnologías móviles introduce cambios que también irán vinculados a la respuesta del docente: para que la actividad lúdica prospere el juego debe ser abierto y permitir que el alumno tome sus propias decisiones lo que implica que el profesor debe tener una actitud flexible ya que las acciones, decisiones de los alumnos, pueden ir en contra de lo que el docente había planificado desarrollar en clase.

Kukulska – Hulme, Norris y Donohue (2015) ofrecen una guía a docentes de inglés como segunda lengua para hacer un uso eficaz de estrategias pedagógicas en combinación con la utilización de dispositivos móviles. Hubo un cuidado especial en hacer las conclusiones aplicables a contextos de enseñanza y medios diferentes a los analizados en el estudio (se llevó a cabo con personas adultas). La introducción de la frase “Mobile Pedagogy” (en español: pedagogía móvil) es muy sobresaliente en el contexto de enseñanza de idiomas actual pues, aunque no es una frase muy usada aún, cada vez gana más peso.

Kukulska – Hulme (2016) para Cambridge University Press, resalta la importancia del uso de apps en dispositivos celulares para incentivar la personalización del aprendizaje de idiomas. La investigación se dirige principalmente a docentes de idiomas extranjeros pues trata de mostrar cómo el uso de apps coopera con el progreso para aprender un idioma. Algunos estudios de casos analizados por la autora muestran como el aprendizaje móvil personalizado ha ayudado a la adquisición de vocabulario (en conjunto con otros tópicos relevantes).

Gürkan (2018), hace mención del término mobile assisted vocabulary learning (MAVL) que aplicado demostró ser eficaz, motivador y provechoso. Aunque la población de análisis del estudio se compuso de estudiantes del décimo grado de una escuela en Turquía que recibían cuatro horas de clases semanales de inglés la app usada “vocastyle” resultó ser beneficiosa en el progreso de adquisición de vocabulario. Es de destacar que la App mencionada fue diseñada por el autor de la investigación para satisfacer las necesidades particulares de los estudiantes del nivel educativo objeto de investigación.

Alqahtani (2015) realizó un estudio acerca de la importancia del aprendizaje de vocabulario en la enseñanza de idiomas y cómo ser llevado a cabo. En sus conclusiones dice que la falta de vocabulario es un obstáculo para el aprendizaje. Hace un repaso de las tendencias en las técnicas de enseñanza de vocabulario del ESL (English as Second Language) y EFL (English as Foreign Language). Refiere

que, es importante que los docentes noten el tipo de vocabulario que los estudiantes necesitan, de acuerdo al nivel en el que se encuentran y a sus necesidades; tomando en cuenta también las estrategias para enseñarlo.

Chi, Liu y Huang (2019), en un artículo publicado por ReCALL (EUROCALL), analizan los efectos del uso de una app basada en juegos para aprender vocabulario inglés. Los autores hicieron eco de la promesa de eficacia que el aprendizaje móvil basado en juegos (MGBL: Mobile Game - Based Learning) ha tenido en la adquisición y retención de conocimiento. El estudio aplicó una metodología mixta que combina enfoques cualitativos y cuantitativos para evaluar los efectos de una App denominada PHONE Words (app de vocabulario inglés) diseñada con y sin funciones lúdicas relacionadas.

Los resultados analíticos mostraron que el desempeño en la adquisición y retención de vocabulario del grupo de control experimental fue significativamente más alto que el otro grupo control. Los cuestionarios aplicados confirmaron que el MEVLA - GF (Mobile English Vocabulary Language Application - Game (related) Functions) es más eficaz y satisfactorio para el aprendizaje de vocabulario inglés que cuando no se le usa. El nivel de correlación de Spearman mostró que la dependencia y la implicación de las funciones de juego estuvieron relacionadas de forma positiva con el desempeño del aprendizaje de vocabulario.

Reyna Hurtado y Urtecho Armas (2018) realizaron un estudio de investigación cuantitativo – descriptivo que se planteó determinar las apps más utilizadas para el aprendizaje del idioma inglés por los estudiantes del tercer año de Idiomas de la Universidad Nacional de Trujillo. Los resultados arrojaron que, entre varias apps, la más utilizada fue Duolingo debido a que es de fácil uso, pero sobre todo porque es una app gratuita. Otras diez apps se mencionan entre las que se destacan “Dictionary” y “Babbel”. La encuesta realizada arrojó que entre las áreas más practicadas haciendo uso de la app se encuentra la de vocabulario.

Yauri Condor (2018) manifestó dentro de las conclusiones que la relación entre las variables apps y aprendizaje de inglés fue positiva. Se concluyó que el porcentaje de 71.91% reflejó la efectividad del uso de apps para el aprendizaje de inglés. Las apps usadas fueron: Whatsapp: para determinar una correlación con la habilidad de escribir en inglés; babbel: para precisar su relación directa con la habilidad de leer; y Duolingo: para señalar la correspondencia entre la app y pronunciar correctamente. Una de sus tres recomendaciones finales está dirigida a alumnos de nivel primario y secundario y se refiere al uso que deberían hacer de las apps.

Las teorías detrás del aprendizaje móvil (MALL: Mobile Assisted Language Learning) y las educativas tienen un punto de encuentro en el conductismo y el constructivismo (Haelewyck, 2014). La visión constructivista está fundamentada en los trabajos de Piaget, Vygotsky, los psicólogos de la Gestalt, Bartlett y Bruner, así como en la filosofía educativa de John Dewey (Woolfolk, 2006). El constructivismo desde una perspectiva educativa es una teoría que pone énfasis en el papel activo de los niños en desarrollar su propio aprendizaje.

Al referir al constructivismo, se debe mencionar a Jean Piaget ya que muchos profesionales usan su teoría como base para sus programas y prácticas porque esta ayuda a saber cómo aprenden los niños. El saber cómo aprende un niño hace más fácil la planificación y la enseñanza. Las teorías del aprendizaje, como la de Piaget, permiten a los educadores explicar a otras personas, principalmente a los padres de los estudiantes, cómo se da el aprendizaje y qué se puede esperar de los niños durante el referido proceso. Permiten también evaluar el aprendizaje porque brindan una base de criterios sólida sobre la que evaluar (Morrison, 2004).

La palabra “actividad” se cuenta como básica en la teoría de Piaget, pues a través de las experiencias directas con el mundo físico, los niños desarrollan la inteligencia (toda vez que esta se va desarrollando a lo largo del tiempo). Así, la teoría de Piaget tiene una visión constructivista del desarrollo. Constance Kamil al explicar el papel del constructivismo, señala: “El constructivismo se refiere al hecho de que el conocimiento se construye interiormente por parte de un niño activo, no se transmite exteriormente a través de los sentidos” (Morrison, 2004).

Como se mencionó anteriormente una de las palabras clave dentro de la teoría de Piaget es "actividad", de ahí se desprende el término de "aprendizaje activo" del que se entiende que como estrategia de aprendizaje es aquel que propicia una actitud activa del estudiante en el salón de clase, en contraposición con lo que sucede con el método expositivo clásico, en el que los alumnos se limitan a tomar notas de lo que observan en la pizarra. Es el proceso que compenetra a los estudiantes a realizar cosas y a pensar en esas cosas que realizan (Bonwell y Eison 1991; citado por Sierra Gómez, 2013).

Los niños aprenden cuando las metas finales son el significado y la comprensión. Aprenden cuando reflexionan sobre sus experiencias y las comunican a otros de infinitas formas. Aprenden en espacios que tengan un objetivo y que no les resulten amenazadores (Schwartz y Pollishuke, 1998). En una forma más clara, sencilla y resumida de definir a este concepto dentro del aprendizaje constructivista y como hace referencia Silberman (1998) sirviéndose a su vez de una citación al sabio chino Confucio, quien dijo hace unos 2400 años:

Lo que escucho, lo olvido.

Lo que veo, lo recuerdo.

Lo que hago, lo comprendo.

Otro personaje clave en el enfoque constructivista es la del psicólogo y pedagogo ruso Lev Vygotsky. ÉL concuerda con Piaget en que un niño no se sienta y absorbe pasivamente el conocimiento, en cambio construye activamente su aprendizaje (Cabe mencionar que estas ideas eran directamente opuestas a las de Pavlov, quien veía al aprendizaje como una actividad principalmente pasiva); al interactuar el niño con sus pares, padres y profesores, estas interacciones resultarán en aprendizaje (Oakley, 2004). Para él, los niños no son promotores aislados de su inteligencia y lenguaje propios como si sugiere Piaget.

“La historia entera del desarrollo psicológico del niño nos muestra que, desde los primeros días de su desarrollo, su adaptación al ambiente es lograda por medio de medios sociales” (Vygotsky, 1994; citado por Smith, Dockrell y Tomlison, 2005.

Traducción de la autora). Su teoría se centra en tres factores fundamentales: La cultura, el lenguaje y la zona del desarrollo próximo. Él pensaba que la cultura y el ambiente social del niño formaban parte importante en su construcción de conocimientos. Los niños aprenden a través de las interacciones con otros, pero también por elementos de su propia cultura: canciones, idioma, arte y los juegos.

Un término clave de Vygotsky, La zona de desarrollo próximo se define como la distancia entre el nivel de desarrollo actual de un niño determinado por su resolución independiente de problemas y su más alto nivel de desarrollo potencial determinado a través de su resolución de problemas bajo la guía o en colaboración con pares más capaces (Vygotsky, 1978; citado por Daniels, 2012). Su interés residía en evaluar las formas por las cuales los discentes realizan progresos. La atención puesta en el proceso y el producto de la evaluación se ha insertado en la gama de técnicas denominadas ahora como "evaluación dinámica" (Daniels, 2012).

Dentro de las aportaciones de Vygotsky al campo de la psicología y al enfoque constructivista en la educación se encuentra su teoría sobre el juego. Manifiesta en este punto: "El niño en edad pre escolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego" (Vygotsky, 1978; citado por Reyes – Navia, 1996. Vygotsky se dio cuenta que los niños son capaces de seguir las reglas del juego antes que puedan adherirse a aquellas del día a día y situaciones de la vida real (Connery, John – Steiner y Marjanovic – Shane, 2010).

La otra rama teórica bajo la que la enseñanza de idiomas a través del MALL se acoge es la del conductismo. Esta corriente teórica interpreta el aprendizaje a partir de una serie de principios que sostienen que dicho aprendizaje ocurre cuando se producen asociaciones entre estímulos y respuestas, entre estímulos o entre respuestas (Morales Morgado, 2010). Dentro de la concepción conductivista la edad se transforma en una variable irrelevante, es tan solo un indicador del paso del tiempo en el que actúan estímulos que producen el cambio. Se oponen, de este modo, a la descripción del desarrollo en etapas (Mesonero Valhondo, 1995).

Un rasgo del conductismo es que es una teoría E - R (o estímulo respuesta) (Pozo, 2006). Aunque no todos los conductistas aceptan esta atribución. Entre los exponentes más destacados del conductismo se encuentra Burrhus Frederic Skinner. Su teoría denominada del "condicionamiento operante" prevé explicar el comportamiento humano indicando que éste se produce por medio de una simple consecuencia de ese comportamiento, a decir, los seres vivos operan de forma constante sobre el medio ambiente debido a una determinada clase de estímulos, denominados también como estímulo reforzador (Morales Morgado, 2010).

Su teoría fue base para la enseñanza asistida por ordenador (CBT: Computer based training); siendo este tipo de programas los que facilitan actividades y contenidos basados en este enfoque conductista que gira en relación a la organización del conocimiento y los programas de refuerzo. El paso de nivel se producía siempre y cuando se cumplieran con ciertas etapas, siendo todo esto controlado por el mismo programa. El modelo conductista del aprendizaje delimitará la enseñanza de lenguas hasta finales de la década de los años cincuenta (Alcón Soler, 2002).

Se pasará a realizar una síntesis de los principales conceptos asociados a este tipo de aprendizaje. El primero que encontramos es el de MALL (Mobile Assisted Language Learning o aprendizaje móvil de idiomas). El MALL puede ser considerado como una sub área del CALL (Computer - Assisted Language Learning) (Son, 2018). Una definición similar es realizada por Caudill (2008). El término CALL hacía referencia a la búsqueda y exploración de aplicaciones de computadora en el aprendizaje y enseñanza de idiomas (Lévy, 1997. Citado por Ali y Amir Izuddin Mohamad Ghazali, 2016)

Dice Czerska - Andrzejewska (2016) que MALL es una sub - área del creciente campo del aprendizaje móvil y está relacionado con el uso de tecnología móvil en el aprendizaje de idiomas. Añade también que "puede ser considerado una solución ideal a las barreras de aprendizaje de lenguas en términos de tiempo y espacio".

Es conveniente hacer una breve referencia al concepto de aprendizaje móvil también llamado m – learning. Dewey (1916) ofreció una idea bastante temprana

de este concepto relacionándolo con el tema social: “Una sociedad que es móvil, que está llena de canales para que la distribución de un cambio ocurra en todas partes debe ver que sus miembros sean educados en la iniciativa personal y la adaptabilidad” (Citado por Dennouni, 2016. Traducción de la autora). Ally (2004) y Traxler (2005) definen al m – learning como un aprendizaje que está basado en tecnologías de acceso y difusión de contenidos (Citado por Dennouni, 2016).

Kukulska - Hulme y Shield (2008; citado por Gimeno Sanz, Levy, Blin and Barr, 2016) refieren que el nombre mismo sugiere dos cosas: La primera, aprendizaje de un idioma con dispositivos móviles y la segunda, aprender un idioma con movilidad. The M - Learning puede ser usado para enseñar habilidades como: vocabulario, pronunciación, gramática, habilidades auditivas, comprensión lectora, diálogo y ortografía. Una gama de actividades relacionadas al aprendizaje de lenguas pueden ser asistidas por los dispositivos móviles (Czerska- Andrzejewska, 2016).

Regresando al concepto de Mall, se encuentra, por ejemplo, que para Rose y Abdous (2010) MALL hace referencia a cualquier tipo de aprendizaje que es mediado por dispositivos portátiles independientemente del tiempo y ubicación de su uso. MALL puede ser cualquier clase de aprendizaje de idiomas usando dispositivos móviles.

Dentro de los denominados dispositivos móviles por los cuales el MALL es puesto en práctica, se encuentran: los teléfonos inteligentes, las video consolas portátiles, PDA (Personal Digital Assistant), computadoras portátiles, PCs ultra móviles, Tablet (Tablets); dicha clasificación según Santiago y Trinaldo (2015). De todos los dispositivos existentes probablemente el que sea el factor más importante que contribuye con el MALL es el teléfono inteligente. Dice Haelewyck (2014) que la portabilidad sin precedentes de los dispositivos móviles recientes es un gran catalizador para la autonomía que una aplicación MALL puede proporcionar.

Burston (2015) dice lo siguiente: Existen todas las razones para creer que el MALL puede hacer contribuciones significativas en la mejora del aprendizaje de idiomas, en particular, incrementando el tiempo dedicado a su adquisición fuera de clase, aprovechando las facilidades móviles multimedia para completar actividades

basadas en tareas, y haciendo uso de la asistencia de dispositivos móviles para promover la interacción colaborativa en la L2 (citado por: Martin - Monje, Elorza y Riaza, 2016).

Otro concepto importante es el de Aplicación móvil o App. Es relevante empezar analizando la palabra mobile (móvil) que proviene de la palabra latina “mobilis”, que se deriva del verbo latino “movere”, ser capaz de moverse libre y fácilmente, caminando, conduciendo, volando (Knott, 2015). Así, dicen Santiago et al. (2015), que una aplicación móvil es toda aquella aplicación informática que ha sido diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos de características móviles; también permiten a los usuarios realizar diferentes actividades: profesionales, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etcétera.

Es imperativo mencionar la magnitud de la expansión y proliferación de las APPs, que solo para el año 2013 la tienda virtual de APPLE (Apple APP Store) tenía más de 800 000 aplicaciones disponibles (Pelletier, 2013). Cheng (2018), presenta datos más actualizados en el siguiente cuadro:

Tabla 1.

Estadísticas de las principales tiendas de Apps

App Store	Número de Apps disponibles	Descargas a la fecha
App Store (iOS)	2.2 millones	140 billones
Google Play	2.8 millones	82 billones
Windows Store	669,000+	--
BlackBerry World	245,000+	4 billones

Fuente: Cheng (2018)

Al hablar de teléfonos móviles o Smartphones podemos citar a La Counte (2012) quien dice que los Smartphones caben bien en la definición de computadoras en la palma de la mano. Varias veces más poderosos que los teléfonos convencionales, éstos no solo pueden navegar en internet, sino que también lo hacen rápidamente

(...) El iPhone, Android, BlackBerry, y Windows Mobile son ejemplos de este tipo de teléfono. Trifanova (2003) definió los dispositivos móviles como “cualquier dispositivo que es pequeño, autónomo y lo suficientemente discreto para acompañarnos en cualquier momento (citado por Kukulska - Hume & Shield, 2008).

Según el Informe Aprendizaje Móvil para Docentes de la UNESCO (2012): los teléfonos móviles “son comunes incluso en áreas donde las computadoras y las instituciones de formación docente son escasas” (Citado por Camareno Cano, Hergueta – Covacho y Villalonga Gómez, 2018). Shuler, Winters y West (2013) expresan que en la medida en que aumenten la potencia, funcionalidad y accesibilidad económica de estos aparatos también se incrementa su capacidad de apoyar el aprendizaje (Citado por: Camareno Cano, Hergueta – Covacho, Villalonga Gómez, 2018).

Otro punto neurálgico como concepto y parte de la presente investigación es el de vocabulario. La primera definición que salta a la vista cuando se consulta al diccionario de la Real Academia de la Lengua Española es la siguiente: “m. Conjunto de palabras de un idioma”. Su sustento etimológico, señala la academia, proviene del latín vocabŭlum, “palabra”. Dicen Webb y Nation (2017) que “las palabras son el cimiento del lenguaje”. Agregan también que son el centro de escuchar, hablar, leer y escribir; de esa manera son componentes esenciales de cada aspecto de nuestras vidas.

Biber & Conrad (2001) expresan que desarrollar conocimiento léxico (es decir, el número de diferentes palabras que conocemos y que tan bien conocemos) aportan el fundamento necesario para aprender otras facetas del lenguaje, como son: Pragmática (o Pragmalingüística), Sintaxis, Morfología y Fonología (Citado por Webb and Nation, 2017). Laufer & Goldstein (2004) señalan “que el grado en el que los estudiantes conocen las palabras está altamente relacionado con sus notas”.

Aquí, se desea hacer un breve paréntesis para precisar que para esta investigación se escogió la expresión de aprendizaje de vocabulario y no adquisición de vocabulario tomando en cuenta lo que manifiesta Börner (1995) pues a su entender la adquisición de vocabulario es una adquisición “no” controlada mientras que lo

contrario sucede con el aprendizaje de vocabulario que es una “transmisión controlada e intencionada de vocabulario” (Citado por Grūnewald y Roviró, 2007). Webb and Nation (2017) precisan que "quizás ningún otro aspecto del aprendizaje de un idioma es tan satisfactorio como el aprendizaje de vocabulario".

Graves (2016) ofrece una serie de definiciones muy precisas combinando la referencia de otros autores sobre la relevancia del aprendizaje de vocabulario:

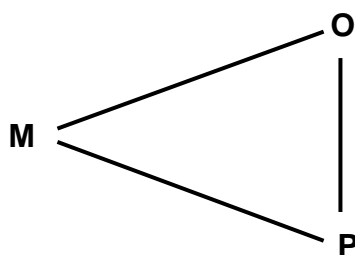
El conocimiento de vocabulario:

- Es uno de los mejores indicadores de habilidad verbal (Sternberg, 1987; Terman, 1916).
- Contribuye con la conciencia fonológica de los niños que a su vez les ayuda con el reconocimiento de palabras (Goswami, 2001; Nagy, 2005).
- Su aprendizaje en el Kindergarten y el primer grado es un pronosticador significativo de la comprensión lectora en los grados de primaria y secundaria (Cunningham & Stanovich, 1997; Scarborough, 1998).
- La enseñanza de vocabulario puede mejorar la comprensión lectora de hablantes maternos de inglés (Beck, Perfetti & McKeown, 1982 y estudiantes de inglés (Carlo et al., 2004)
- Crecer en medio de la pobreza puede restringir seriamente el vocabulario que los niños aprenden antes del inicio de la escuela y hacer que lograr un vocabulario adecuado sea una tarea desafiante (Fernald et al., 2013; Hart & Risley, 1995).
- Aprender Vocabulario en inglés es una de las tareas más esenciales para estudiantes de inglés (August, Carlo, Dressler & Snow, 2005; Nation, 2014).
- La falta de vocabulario puede ser un factor decisivo subyacente en el fracaso de estudiantes desfavorecidos (Becker, 1997; Bergland, 2014). (Traducción de la autora).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Las características naturales de este trabajo investigativo se acogieron al tipo de investigación cuantitativa descriptiva, siguiendo pautas de un diseño no experimental propositivo. Se planteó el siguiente gráfico:



- i. **M:** Representa el sector de estudio de investigación que en este caso son los estudiantes de nivel inicial de una institución educativa nacional.
- ii. **O:** Representa la información que se recoge sobre el aprendizaje de vocabulario efectuado por los niños usando un plan basado en la App Chick - Francés.
- iii. **P:** Propuesta

3.2. Variables y operacionalización

Se realizó una descomposición de las dos variables de investigación: Programa basado en la App Chick – Francés y Aprendizaje de vocabulario francés, para poder comprenderlas más a fondo. Ello condujo a sus respectivos análisis conceptual, operacional, de dimensiones, indicadores con su respectiva escala de medición. El desarrollo de éste análisis se presenta en una tabla que puede revisarse en el anexo N° 1.

3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis

La población cabe dentro del tipo de muestra no probabilística (muestreo por conveniencia), pues está compuesta de una muestra en la que los individuos no han sido elegidos al azar, sino que su selección se produjo de forma intencional y controlada (en este caso, bajo el criterio de edad de niños de una clase del colegio con una sola aula y reducido alumnado). Este tipo de muestreo se presenta como orientado hacia la selección de participantes que garanticen la calidad de la información, los más idóneos; aquellos que brinden la información más sobresaliente para la teoría o concepto buscado (Ruiz Olabuenaga, 2012).

Así, el grupo poblacional y la muestra se componen de un grupo mixto (niños y niñas), en número de quince, todos ellos de 5 años de edad y estudiantes de una institución educativa nacional de nivel inicial de la ciudad de Chiclayo que tiene el nombre de: I.E.I. N°032 Jardines de Santa Rosa – Chiclayo. Dicha institución educativa no tiene dentro de su currícula de enseñanza la impartición de clases de inglés y mucho menos de otro idioma extranjero o nativo por lo que la investigación será la primera en exponer a los infantes a un idioma extranjero.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En alusión a las técnicas de recolección de información podemos citar a la observación científica, obedeciendo a características distintivas como las citadas por Yuni y Urbano, 2006, es decir las de ser guiada por una teoría científica, utilidad, planificación sistematizada, que pueda estar sometida a control para verificar validez y confiabilidad.

Como instrumentos de recolección de datos se propone un pre - test y una lista de cotejo. Para la lista de cotejo se tuvieron en cuenta cuatro categorías en relación al tipo de actividad a desarrollar, cada una con indicadores de escala definidos como alto, regular, y bajo. Se plantea además usar un dispositivo de video para poder grabar cada sesión de aprendizaje siendo el foco de atención el desarrollo de las actividades que serán diferentes cada día de acuerdo a los temas, pero más aún

porque la App presenta ejercicios de manera aleatoria en cada categoría, los cuales serán diferentes para cada niño cuando se les pida desarrollarlos.

3.5. Procedimientos

La recolección de la información se llevó a cabo aplicando la observación científica. Se observó que las condiciones del ambiente del colegio y el número de alumnos podían favorecer la aplicación de un programa como el que aquí se plantea, resaltándose la utilidad que para los niños de pre - escolar supone el ser introducidos a un segundo idioma (diferente del inglés que aprenderán en subsiguientes etapas educativas) a la vez de introducirlos en los beneficios y vanguardia que supone la implementación del MALL en el actual medio educativo regional.

Para la fabricación de la propuesta se tuvo en cuenta la pertinencia de las actividades de la aplicación Chick – Francés con relación al grupo etario de la clase y los lineamientos pedagógicos del desarrollo de sesiones de aprendizaje y su sistematización centradas en la etapa de educación inicial, realizando las actividades de enseñanza más adecuadas para introducir y complementar el MALL (Mobile Assisted Language Learning), base de esta investigación.

3.6. Método de análisis de datos

El método de análisis de esta investigación es un análisis de la información recogida por medio de la observación científica la cual será evidenciada en la propuesta que puede ser consultada más adelante y en la sección de anexos.

3.7. Aspectos éticos

La investigación fue realizada exclusivamente por la autora (citada en la carátula) siguiendo la asesoría de profesionales competentes e instruidos en la enseñanza

de idiomas y en la metodología de la investigación científica quienes cuentan con un manejo adecuado de los lineamientos básicos que requiere la redacción de una investigación de estas características. También se siguen las directrices del manual APA (sexta edición) por lo que la citación de las fuentes guarda congruencia con los estándares óptimos de una investigación académica actual.

Para obtener la información de soporte bibliográfico y referencial de la investigación se ha recurrido a libros, documentos, e información fácilmente obtenible de internet y que está siendo referida de manera adecuada utilizando el manual APA propuesto por esta casa de estudios; se descarta categóricamente el haber incurrido en plagio, el justamente desacreditado copia y pega, invención de fuentes o hechos y falta de rigurosidad; esto último evidenciado no solo por la validación hecha por expertos de los instrumentos de investigación y la propuesta, sino también por la cuidadosa revisión de antecedentes de investigación.

IV. RESULTADOS

Propuesta de un programa basado en la App Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad, Chiclayo.

I. Datos informativos

- 1.1. Nombre del programa: Programa basado en la App Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad, Chiclayo.
- 1.2. Institución formadora: Universidad César Vallejo – Chiclayo.
- 1.5. Docente investigadora: Katherine Elizabeth Reyes Angulo.
- 1.2. Institución educativa de aplicación: I.E.I. N°032 Jardines de Santa Rosa – Chiclayo
- 1.3. Duración: 1.5 meses.
- 1.4. Nivel: Inicial - 5 años.
- 1.6: Área: Idioma extranjero.

II. Objetivos

1. Objetivo general

Alcanzar la adquisición del 60% del vocabulario aprendido (248 palabras) durante las sesiones del programa basado en la aplicación Chick - Francés.

2. Objetivos específicos

2.1. Establecer el porcentaje de éxito obtenido por los infantes al relacionar el vocabulario aprendido por categorías.

2. 2. Determinar el grado de eficacia de las opciones (empleadas) de la aplicación Chick - Francés. Las opciones son las siguientes:

- Aprender.
- Escucha y encuentra.
- Busca y encuentra.
- Encuentra las mismas formas.
- Memoria.

2.3. Establecer el porcentaje de abecedario aprendido (26 letras).

III. Metodología

La aplicación del programa se desarrollará en un ambiente idóneo adecuado a las necesidades de niños del nivel de educación inicial, esto es, en el espacio acondicionado proporcionado por la institución educativa. Se procederá en la ejecución de las sesiones siguiendo los lineamientos del proceso de enseñanza que tendrá un inicio, desarrollo y final adecuado al nivel educativo de los estudiantes. Los juegos didácticos estarán dictados principalmente por las actividades de la aplicación Chick - francés.

La incorporación de herramientas multimedia y digitales es un rasgo importante que acompaña a la metodología puesta en práctica en la propuesta. Es fundamental señalar que cada sesión de aprendizaje será grabada en vídeo con la expresa intención de apoyar a las estadísticas posteriores del estudio ya que la aplicación muestra al azar los diversos ejercicios en las opciones dentro de las categorías.

Es importante mencionar que debido a que los objetivos específicos de la propuesta no están relacionados con el aprendizaje de vocabulario en general si no específicamente el de la aplicación móvil, no se ha contemplado dentro del número de palabras a aprender (a considerar en las estadísticas finales) aquellas que se

deriven de la mención en clase, tales como ciertos saludos, comandos, etcétera. Se contempla que los niños puedan aprender también esta clase de vocabulario, pero no forma parte de las metas de la propuesta. Se introducirá el francés en forma de frases u oraciones cortas paulatinamente, combinando en ocasiones el español y haciendo uso de numerosas señas y mímicas para que los significados sean entendidos sin recurrir al español.

La docente – investigadora tratará de vestir ropas (polos especialmente) que tengan colores suaves o coloridos para que visualmente se motive a los alumnos a relacionarse con confianza y alegría.

IV. Recursos humanos

Son los estudiantes de nivel inicial de 5 años de edad que componen la población o muestra de la investigación, sumados a la docente en su calidad de ejecutora de la investigación y los docentes de campo de la institución.

V. Recursos materiales

Compuestos por:

- La infraestructura de la institución educativa I.E. N°036 Los Jardines de Santa Rosa - Chiclayo (carpetas, sillas, pizarra, colores, patio de juegos, etc.)
- Un Smartphone con conexión a internet propiedad de la investigadora. Dicho smartphone tendrá la aplicación Chick - Francés instalada.
- Un proyector, facilitado por la investigadora.
- Un cable HDMI, VGA o Micro-USB propiedad de la investigadora.
- Grabadora o cámara con capacidad de captura de video.
- Radio con capacidad de reproducción vía USB propiedad de la investigadora.

- Una memoria USB.
- Fichas impresas proporcionadas por la docente.

VI. Descripción del programa

La propuesta aquí presentada, que está basada en la aplicación Chick - Francés empleará principalmente las actividades desarrolladas por la propia aplicación, desde la perspectiva del juego didáctico, para tratar de propiciar el aprendizaje de más del 60% del vocabulario al que se verán expuestos los niños de 5 años. Se tomará un total de 248 palabras (algunas de ellas frases cortas, en su mayoría derivadas de las acciones verbales) de un total de 9 categorías de las 16 ofrecidas por la aplicación.

En este grupo de 248 palabras no están incluidas las 26 letras del abecedario por no considerarse vocabulario de manera explícita, pero del cual se contempla su aprendizaje como señala también uno de los objetivos específicos planteados. Sin contar la categoría ABC alphabet, las 9 categorías de la APP a utilizar son las siguientes en el orden presentado:

- couleurs
- fruits
- formes
- corps
- animaux
- 123 nombres
- école
- maison
- actions

Cada categoría dentro de la aplicación (a excepción de ABC alphabet) tiene 6 sub-categorías o actividades, éstas son:

- Aprender
- Escucha y encuentra
- Busca y encuentra
- Encuentra las mismas formas
- Memoria
- Escritura

De las actividades mencionadas la opción "escritura" será la menos usada pues los niños de este nivel educativo recién están consolidando su habilidad de escribir en su lengua materna, por lo que no se ha evaluado conveniente examinar su habilidad de hacerlo en una nueva lengua, en este caso el idioma francés. De todas las actividades, las que se requerirán con mayor frecuencia durante la ejecución son las opciones "aprender" y "escucha y encuentra".

Particularmente, la opción "escucha y encuentra" será la que muestre los indicadores clave en el reconocimiento del vocabulario pues escuchando la pronunciación de la palabra y observando la representación gráfica de la misma se podrá realizar una correlación que permita reconocer la adquisición del vocabulario.

Dentro de la estructura del programa también se contempla el diseño de material destinado a establecer el nivel de eficacia de la relación de los aprendizajes, en este caso de las categorías de vocabulario. Por ejemplo: realizar la asociación de los colores con frutas o alimentos, de tal manera que los estudiantes puedan relacionar dos categorías de vocabulario: colores y frutas.

El contenido de la aplicación será proyectado haciendo uso de un cañón multimedia para que pueda ser visualizado por todo el grupo de alumnos. Habrá un monitoreo adecuado por parte de la docente - investigadora para que cada alumno participe de las actividades haciendo uso del smartphone que contiene la aplicación Chick-Francés.

Un punto importante de la propuesta es que la naturaleza de la aplicación permite que rápidamente el alumno se dé cuenta de su error al desarrollar las actividades ya que la pronunciación de las palabras y ciertos sonidos indican el acierto o muy

discretamente que se escogió la respuesta incorrecta y por lo tanto se debe intentar otra opción.

VII. Listado de sesiones

Se presenta un cuadro que cumple las funciones de cronograma y en que se detallan las veinte sesiones de aprendizaje contempladas en la propuesta basada en la App Chick – Francés. Los títulos de las sesiones carecen de la palabra francés por estar ésta explícita en la formulación del título de la propuesta.

1 ^{ra} semana	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
				Pre -Test	
2 ^{da} semana	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	“Aprendemos las letras del abecedario”	“Reconocemos las letras del abecedario”	“Aprendemos los colores”	“Reconocemos los colores”	“Practicamos el abecedario y los colores”
3 ^{ra} semana	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	“Aprendemos las frutas”	“Reconocemos las frutas”	“Relacionamos las frutas con sus colores”	“Aprendemos formas geométricas”	“Aprendemos las partes del cuerpo”
4 ^{ta} semana	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	“Aprendemos los nombres de los animales”	“Reconocemos los nombres de los animales”	“Aprendemos los números”	“Reconocemos los números”	“Relacionamos los números con animales y formas”
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

5 ^{ta} seman a	“Aprendem os los útiles escolares”	“Aprendemo s objetos de la casa”	“Reconocem os los objetos de la casa”	“Aprendemo s los verbos”	“Reconocem os los verbos”
-------------------------------	---	--	--	-----------------------------	---------------------------------

VIII. Desarrollo de las sesiones

Ver Anexo N° 4.

V. DISCUSIÓN

Las proyecciones son que de aplicarse la propuesta y mediante la observación del desenvolvimiento general de los niños durante las sesiones de aprendizaje, la investigación muestre el éxito de la aplicación de tecnologías MALL en el aprendizaje de una lengua extranjera (para fines de esta investigación, el francés). Particularmente se esperaba que antecedentes planteados como el de Kaceti y Klímová (2019) fueran validados demostrando la eficacia de usar una herramienta digital móvil para enseñar un área de un idioma a estudiantes, en este caso la de vocabulario.

Si bien es cierto la App Chick - Francés no es una aplicación de juegos propiamente dicha, las características de las actividades y su presentación visual sumada a los efectos sonoros introducidos guardan una fina relación con las temáticas de "gamificación" que están empezando a cobrar más relevancia en el rubro de MALL; con esto, antecedentes como el de Schmoll (2016) podrían ser validados, observándose también el impacto de implementar tales actividades en clase por el profesor, teniendo éste que adaptarse también a las situaciones nuevas que se presentan y que suelen escapar al planteamiento previo de clases.

Otro de los antecedentes a reforzar con esta investigación es el de Alqahtani (2015) quien expresa la importancia del aprendizaje de vocabulario en la enseñanza de idioma, pues aunque no se consideró como objetivo de la investigación sujeto a medición, si se esperaba que los niños fuesen capaces de usar el vocabulario aprendido en clase todo lo que fuera posible, realizar asociaciones de vocabulario y mostrar más interés por aprender el idioma francés a través de muchas y variadas preguntas.

Lo mismo sucede con respecto a las teorías que son la base de esta investigación y en las cuáles el trabajo de la propuesta se planificó. Tanto la noción constructivista como la conductista están profundamente relacionados con la formulación del programa basado en la APP Chick – Francés para aprender vocabulario francés.

Es opinión de la autora, tratando de ser lo más objetiva posible, que resultados proyectados de la aplicación de una propuesta (como la que se elaboró aquí como objetivo principal de investigación), pueden comenzar a sentar bases innovadoras

en el sistema educativo regional ya que son escasas por no mencionar el término nulo, de investigaciones llevadas a cabo en el terreno del MALL y en particular centradas en el primer nivel educativo de toda educación como es la educación inicial.

El marco teórico resalta cuál es la importancia de procurar la generación de vocabulario adecuado, incluso en la lengua materna (Graves, 2016) para que otras actividades de aprendizaje se desarrollen de manera óptima a lo largo de la vida académica de los estudiantes. El rol que juega el dominio de vocabulario suele ser subvalorado sin poner énfasis en todas las ventajas que rodean que los niños crezcan acumulando palabras nuevas; es por esa razón que la investigación tiene convicción de estar aportando una cuota participativa humilde pero significativa en el desarrollo de la enseñanza de idiomas en la región y a nivel nacional.

VI. CONCLUSIONES

Se concluyó de forma satisfactoria la elaboración de una propuesta teniendo en cuenta las actividades de la aplicación Chick – Francés, todo ello dirigido al propiciamiento de aprendizaje de vocabulario francés en niños de cinco años de edad de una institución educativa nacional de la ciudad de Chiclayo. La mencionada propuesta cuenta con sus propios objetivos y una estructura que obedece estándares pedagógicos correspondientes al grupo etario de la población de la investigación.

Se pudo también alcanzar la finalización del diseño, siguiendo adecuados lineamientos pedagógicos, de veinte sesiones de aprendizaje adaptadas de nueve actividades de la app Chick – Francés (couleurs, fruits, formes, corps, animaux, 123 nombres, école, maison, actions). Asimismo, se concretó con éxito la validación de la propuesta por parte de un experto en metodología y un docente del área de idiomas que tuvieron a bien dedicar un poco de su tiempo al análisis metódico de lo diseñado.

VI. RECOMENDACIONES

A los docentes se les brinda la recomendación de involucrarse cada vez más en la aplicación de las tecnologías MALL que vienen mostrando buenos resultados apoyadas por investigaciones que están desarrollándose alrededor del mundo y que muestran una curva ascendente en relación al interés de profesionales de la educación por aplicarlas en otras latitudes. En la situación en la que se encuentra el mundo en la actualidad, con la presencia invisible pero extremadamente impactante y notoria de un enemigo que ha tomado la forma de un virus, estas tecnologías van a cobrar un papel categórico y resaltante en los años siguientes.

Ante la imposibilidad de muchos padres de enviar a sus hijos al colegio muchos recurrirán a herramientas tecnológicas para apoyarse en su enseñanza, enseñanza no sólo en el campo de los idiomas, si no de otras áreas también. Existen miles de aplicaciones que pueden ser utilizadas con fines pedagógicos y un grupo importante de ellas muestran resultados eficientes. El rol del docente nunca debe ser desestimado, así, lo ideal es que un profesor pueda dirigir y contribuir con el desarrollo de los conocimientos adquiridos a través del MALL, siendo de un valor fundamental principalmente por el concepto de zona de desarrollo próximo.

Las casas de estudios superiores deberían empezar a promover investigaciones que giren alrededor del MALL ya que casi no existen, no solo a nivel regional, si no nacional. La implementación de estos nuevos enfoques conllevará algunas dificultades como la que se tuvo que hacer frente en esta investigación y es que hay aplicaciones de muy buena calidad que no pueden ser descargadas en dispositivos Android que en el Perú son los dispositivos más usados debido a los costos más elevados que los sistemas operativos de APPLE tienen, por lo que habrá muchos docentes que tendrían que restringirse en el uso de estas aplicaciones por poder adquirir el sistema iOS de APPLE.

REFERENCIAS

Alcón S., E. (2002). *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa*. Recuperado de <https://bit.ly/3a154Qc>

Ali, Z. y Amir I. M. G., M. A. (2016). Learning technical vocabulary through a mobile App: English language teachers' perspectives. Researchgate.net. Recuperado de <https://bit.ly/37THxOt>

Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. International Journal of Teaching and Education. Recuperado de <https://www.iises.net/international-journal-of-teaching-education/publication-detail-213>

Álvarez C., J. L. (24 de febrero de 2015). Cuatro citas para entender el enfoque léxico [Mensaje de un blog]. Recuperado de <https://formacionele.com/cuatro-citas-para-entender-el-enfoque-lexico/>

Aulapt.com. (2020). Más de 100 actividades de iniciación a la lectoescritura para educación infantil. Recuperado de <https://www.aulapt.org/2016/01/12/12555/>

Banco-de-imagen.panthermedia.net (2020). Imagen. Recuperado de <https://bit.ly/3gxwsGY>

Bialystock, E., Klein, R., Craik, F. I. M. y Viswanathan (2004). Bilingualism, aging, and cognitive control: Evidence from the Simon Task. Recuperado de <http://www.sakkyndig.com/psykologi/artvit/bialystok2004.pdf>

Bitly.com (2020). Short links, big results. Disponible en <https://bitly.com/>

British Council (2015). *English In Peru: An examination of Policy, perceptions and influencing factors*. Recuperado de <https://bit.ly/2KbCUHu>

Camarero C., L., Hergueta – Corvacho, E. y Villalonga G., C. (2018). *Comunicar y educar en la ubicuidad. Aprendizaje móvil, Apps, y MOOCs, desde una perspectiva metodológica ubicua*. Recuperado de <https://bit.ly/342D62L>

Castillo F., E. H. (2019). Estrategia didáctica cloze en la producción de cuentos en estudiantes de sexto grado de primaria, Utcubamba – Amazonas. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/40058>

Chen, C., Liu, H. y Huang, H. (2019). Effects of a mobile game – based English vocabulary learning App on learner´s perceptions and learning performance: A case study of Taiwanese EFL learners. ReCALL. Recuperado de <https://bit.ly/2Ki2kn2>

Cheng, F. (2018). *Build mobile Apps with Ionic 4 and Firebase: Hybrid mobile App development*. Recuperado de <https://bit.ly/378leod>

CILT, The National Center for Languages. (2015). Positively Plurilingual. Recuperado de http://ccat.sas.upenn.edu/plc/clpp/other/positively_plurilingual.pdf

Currículo Nacional de la Educación Básica (2016). *Ministerio de Educación*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Czerska – Andrzejewska, D. (2016). Mobile assisted language learning. *Ejournals.eu*. Recuperado de <http://www.ejournals.eu/ZG/2016/Zeszyt-6/art/8608/>

Dennouni, N. (2016). Orchestration des activités d'apprentissage mobile. *Hal.archives – ouvertes.fr*. Recuperado de <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01742212/document>

Díaz – Vera, J. E. (Editor). (2012). *Left to my own devices: Learner autonomy and mobile – assisted language learning*. Recuperado de <https://bit.ly/3n8EHf8>

Dibujoscolorear.es. (2020) Imágenes. Recuperado de <https://dibujoscolorear.es/wp-content/uploads/dibujos-para-colorear-153.gif>

Dreamstime.com. (2020). Imágenes. Recuperado de <https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-image-cute-butterfly-image9973096>

Educación Básica Regular: Programa curricular de Educación inicial. (2016). *Ministerio de Educación*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Edufichas.com. (2020). Aprender los colores en inglés. Recuperado de <https://www.edufichas.com/ingles/aprender-los-colores-en-ingles/>

Escobar – Pérez, J. y Cuervo Martínez, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización. Recuperado de <https://bit.ly/2KbkcQf>

Es.123rf.com. (2020). Imágenes. Recuperado de <https://bit.ly/33X09Mz>

Freepik.es. (2020). Imágenes. Recuperado de <https://www.freepik.es/vector>

Fuentealba, L.A., Philominraj, A. P., Ramírez – Muñoz, B. E. y Quinteros, N. (2019). Inglés para Preescolares: Una Tarea Pendiente en la Formación Inicial Docente. *SciELO*. Recuperado de <https://bit.ly/342WJla>

Gabit.org. (2020). Cómo conectar un dispositivo móvil a un proyector. Recuperado de <http://www.gabit.org/gabit/?q=es/del-movil-al-proyector>

Galetto, M. y Romano, A. (2012). *Didáctica de las operaciones mentales*. Recuperado de <https://bit.ly/3m32r2Z>

Gimeno, A., Levy, M., Blin, F. y Barr, D. (Editores). (2016). *WorldCALL: Sustainability and computer – assisted language learning*. Recuperado de <https://bit.ly/37TJA57>

Google Translate (2020). Traductor de francés – español. Disponible en <https://translate.google.com/>

GooglePlay (2020). Imágenes. Recuperado de https://play.google.com/store/apps/details?id=ns.com.frenchforkids&hl=en_US

Graves, M. F. (2016). *The vocabulary book*. Recuperado de: <https://bit.ly/3n9v2ES>

Grünewald, A. y Roviró, B. (2007). La enciclopedia mental y las implicaciones para el trabajo de vocabulario en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Dialnet.uniroja.es. Recuperado de: <file:///C:/Users/Katherine%20Elizabeth/Downloads/Dialnet-LaEnciclopediaMentalYLasImplicacionesParaElTrabajo-2498203.pdf>

Guía de elaboración del trabajo de investigación y tesis para la obtención de grados académicos y títulos profesionales (2020). [Documento de Word]. Perú: Universidad César Vallejo.

Gürkan, S. (2018). The effects of a mobile assisted vocabulary learning application on vocabulary learning. *ResearchGate*. Recuperado de <https://bit.ly/3nbBBai>

Haelewyck, S. (2014). L'acquisition du français à l'usage d'applications mobiles: un état de question. (Tesis de Maestría). Recuperado de <https://bit.ly/2IGo0bY>

Hugolescargot.com. (2020). Imagen. Recuperado de <https://www.hugolescargot.com/comptines-enfants/top-des-comptines/37261-une-fourmi-de-dix-huit-metres/>

Imagui.com. (2020). Imágenes. Recuperado de <http://www.imagui.com/a/alberjas-para-pintar-cX8aoydyg>

Kacetl, J. y Klímová, B. (2019). Use of Smartphone Applications in English Language Learning—A Challenge for Foreign Language Education. *Researchgate.net*. Recuperado de <https://bit.ly/3gCnylf>

Knott, D. (2015). *Hands – on mobile app testing: a guide for mobile testers and anyone involved in the mobile app*. Recuperado de <https://bit.ly/3n7nxyz>

Kukulska – Hulme, A. (2016). Personalization of language learning through mobile technologies. The Open University. Recuperado de <http://oro.open.ac.uk/49021/>

Kukulska – Hume, A., Norris, L. y Donohue, J. (2015). Mobile pedagogy for English language teaching: a guide for teachers. British Council. Recuperado de <https://bit.ly/3n85J6k>

La chanson de l’alphabet – Comptine (2013). Lavideo. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=YkFXGIHCn_o

La Counte, S. (2012). *Going mobile: Developing Apps for your library using basic HTML programming*. Recuperado de <https://bit.ly/2W2ycyt>

Larson, K. (2016). *El uso del método científico*. Recuperado de <https://bit.ly/3n98PH5>

Li, Y. (2016). Apprentissage mobile at acquisition de la compétence pluriculturelle. Universidad Sun Yat – sen, China. Recuperado de https://gerflint.fr/Base/Chine11/li_yue.pdf

Linguee (2020). Diccionario francés – español. Consultado en <https://www.linguee.es/espanol-frances>

Martín – Monje, E., Elorza, I. y García R., B. (Editores). (2016). *Technology – Enhanced language learning for specialized domains: Practical applications and mobility*. Recuperado de <https://bit.ly/3m88eEq>

Mendoza Z., A. E. (2016). Programa “Juedid” para mejorar aprendizajes matemáticos, en estudiantes del nivel inicial, institución educativa “Los Tesoritos”, San Juan de Lurigancho, 2016. (Tesis de Maestría). Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/10852>

Mesonero V., A. (1995). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. Recuperado de <https://bit.ly/3n8kFRU>

Morales M., E. M. (2010). *Gestión del conocimiento en sistemas E – Learning, basado en objetivos de aprendizaje, cualitativa y pedagógicamente definidos*. Recuperado de <https://bit.ly/3760L4e>

Morisson, G. S. (2005). *Educación infantil*. Recuperado de <https://bit.ly/377OnRo>

Niskajärvi, I. (2018). Les applications mobiles pour l'apprentissage des langues: Une étude de cas dans un contexte informel. (Tesis de Maestría). Recuperado de <https://bit.ly/3nk1zYU>

Oakley, L. (2004). *Cognitive development*. Recuperado de <https://bit.ly/2W4GyWs>

Pelletier, J. (2013). *Mobile App manual: The Blueprint. How to start creating mobile Apps using jQuery mobile and phone gap build*. Recuperado de <https://bit.ly/3n8txXL>

Pinterest.com. (2020). Imágenes. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/501025527270023181/>

Pngfind.com (2020). Imágenes. Recuperado de https://www.pngfind.com/mpng/iJRbim_kitten-cute-cats-kid-image-png-cat-clipart/

Pozo, J. I. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Recuperado de <https://bit.ly/2JKjkm0>

Real Academia Española (2014). Vocabulario. En Diccionario de la lengua española (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/vocabulario>

Referencias estilo APA: Adaptación de la norma de la American Psychological Association (2017). Fondo Editorial Universidad César Vallejo. Recuperado de https://www.ucv.edu.pe/datafiles/FONDO%20EDITORIAL/Manual_APA.pdf

Reyes – Navía, R. M. (1998). *El juego: Procesos de desarrollo y socialización. Contribución a la psicología*. Recuperado de <https://bit.ly/3n8815q>

Reyna H., X. M. y Urtecho A., P. L. (2018). Aplicaciones móviles en el aprendizaje del inglés de los estudiantes del tercer año de idiomas, Universidad Nacional de Trujillo, 2018 (Tesis de pregrado). Recuperada de <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/622504>

Roberts, G., Leite, J. Y Wade, O. (Marzo, 2018). Monolingualism is the illiteracy of the Twenty -First Century. *ProjectMuse*. Recuperado de <https://muse.jhu.edu/article/688437>

Rose F., B. y Abdous, M. (2011). *Academic podcasting and mobile assisted language learning: Applications and outcomes*. Recuperado de <https://bit.ly/39Ztk5n>

Sánchez, M. Fichas de Lectoescritura. Recuperado de https://docs.google.com/file/d/0Bwcy_iU2gXVEMW1nNGdILUIKM1U/edit

Santiago, R., Trbaldo, S., Kamijo, M. y Fernández, A. (2015). *Mobile learning: nuevas realidades en el aula*. Recuperado de <https://bit.ly/3421AJL>

Schmoll, L. (2016). L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères: Du traditionnel au numérique. *Open Edition Journal*. Recuperado de <https://journals.openedition.org/sdj/628>

Schwartz, S. y Pollishuke, M. (1998). *Aprendizaje activo: Una organización de la clase centrada en el alumno*. Recuperado de <https://bit.ly/3m5FqfF>

Shutterstock.com. (2020). Imágenes. Recuperado de <https://www.shutterstock.com/es/search>

Sierra G., H. (2013). El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje. (Tesis de Maestría). Recuperado de <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Silberman, M. (1998). *Aprendizaje activo: 101 estrategias para enseñar cualquier tema*. Recuperado de <https://bit.ly/3oHMBMI>

Skinner, B. F. (2003). *The technology of teaching*. Recuperado de <https://bit.ly/3qOat30>

Smith, L., Dockrell, J. y Tomlinson P. (Editores). (2005). *Piaget, Vigotsky and beyond: Future issues for developmental psychology and education*. Recuperado de <https://bit.ly/2IljsBW>

Son, J.-B. (2018). *Teacher Development in Technology - Enhanced Language Teaching*. Recuperado de <https://bit.ly/378u0Du>

Sp.depositphotos.com. (2020). Imágenes. Recuperado de <https://sp.depositphotos.com>

Tutorial para registrarse en idOrcid (2020). [Diapositivas]. Perú: Vicerrectorado de investigación – Universidad César Vallejo.

UNESCO. (Mayo, 2006, reedición). *CINE, Clasificación Internacional Normalizada de la Educación*. Recuperado de <https://bit.ly/2KhKPms>

Webb, S. y Nation, P. (2017). *How Vocabulary is learned*. Recuperado de <https://bit.ly/378PeBv>

Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. Recuperado de <https://bit.ly/344de6J>

Wordreference.com (2020). Diccionario. Disponible en <https://www.wordreference.com>

Yauri C., A. I. (2018). Aplicaciones móviles como estrategia didáctica y aprendizaje del inglés en estudiantes del centro de idiomas de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Satipo – 2018. (Tesis de Maestría). Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5436>

Yuni, J. A. y Urbano, C. A. (2006). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación – 2ª ed.* Recuperado de <https://bit.ly/2W2IMWb>

ANEXOS

Anexo N° 1:

Cuadro de operalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
Programa basado en la App Chick – Francés (V. Independiente)	<p>Programa (educativo): Se le entiende como una secuencia o conjunto de actividades de carácter educativo organizadas para lograr un objetivo predeterminado (CINE, 2006).</p> <p>App: Es una aplicación informática que ha sido diseñada para ser</p>	Un programa al tener una estructura y metodología permite el logro de objetivos.	Interactivo	Permite un diálogo entre la app y los niños.	Nominal
			Dinámico	Los niños están en constante movimiento .	
			Innovador - Motivador	Se relacionan en grupo, por primera	

	ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos de características móviles (Santiago et al.,2015).			vez, con una app de manera novedosa.	
Aprendizaje de vocabulario francés (V. Dependiente)	Aprendizaje: Es una “transmisión controlada e intencionada de vocabulario” (Börner,1995; Citado por Grünewald y Roviró, 2007).	El aprendizaje de vocabulario es fundamental en el desarrollo del nivel de competencia comunicativa en un idioma y puede ser sujeto a medición utilizando herramientas , instrumentos	Escucha y encuentra	Muestra una palabra acompañada de su pronunciación y los niños escogen su correcta imagen de un grupo de opciones.	Nominal
	Vocabulario: “Conjunto de palabras de un idioma” (Citado de: Real Academia de la			Busca y encuentra	

	Lengua Española)	o actividades adecuadas.		n su correcta escritura de un grupo de opciones	
			Memoria	Se presentan figuras acompañadas de su pronunciación y los niños encuentran su otro par idéntico dentro de un grupo de opciones.	

Anexo N° 2



Pre – Test

I.E.I. N°032 Jardines de Santa Rosa – Chiclayo



Nom et Prénom: _____

Date: Le 13 mars 2020.

Professeur: Katherine Reyes Angulo.

Objetivo del Pre - Test

Estimar la cantidad de vocabulario básico en francés conocido (relacionado a la App Chick – Francés) por los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N°032 Jardines de Santa Rosa – Chiclayo.


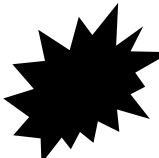
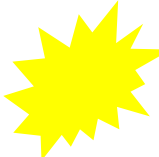




Indicadores

	Todos	La mayoría (más de cuatro)	Algunos (Al menos tres)	Ninguno
Relaciona color nombre en español – francés.				
Relaciona los dibujos de animales con sus nombres.				
Encuentra los números en la sopa de letras.				
Escribe los números según corresponda				

Todos: AD	La mayoría: A	Algunos: B	Ninguno: C
Donde AD es: Logro Muy Satisfactorio (18 -20)	Donde A es: Logro Satisfactorio (14 – 17).	Donde B es: Logro Básico (11 – 13).	Donde C es: Logro Inicial (00 – 10).

Fuente DCN

1. Fais correspondre chaque couleur à son nom dans les deux langues:

ROUGE		ANARANJADO
VERT		ROJO
JAUNE		VERDE
NOIR		ROSADO
BLEU		AMARILLO
ORANGE		AZUL
ROSE		NEGRO

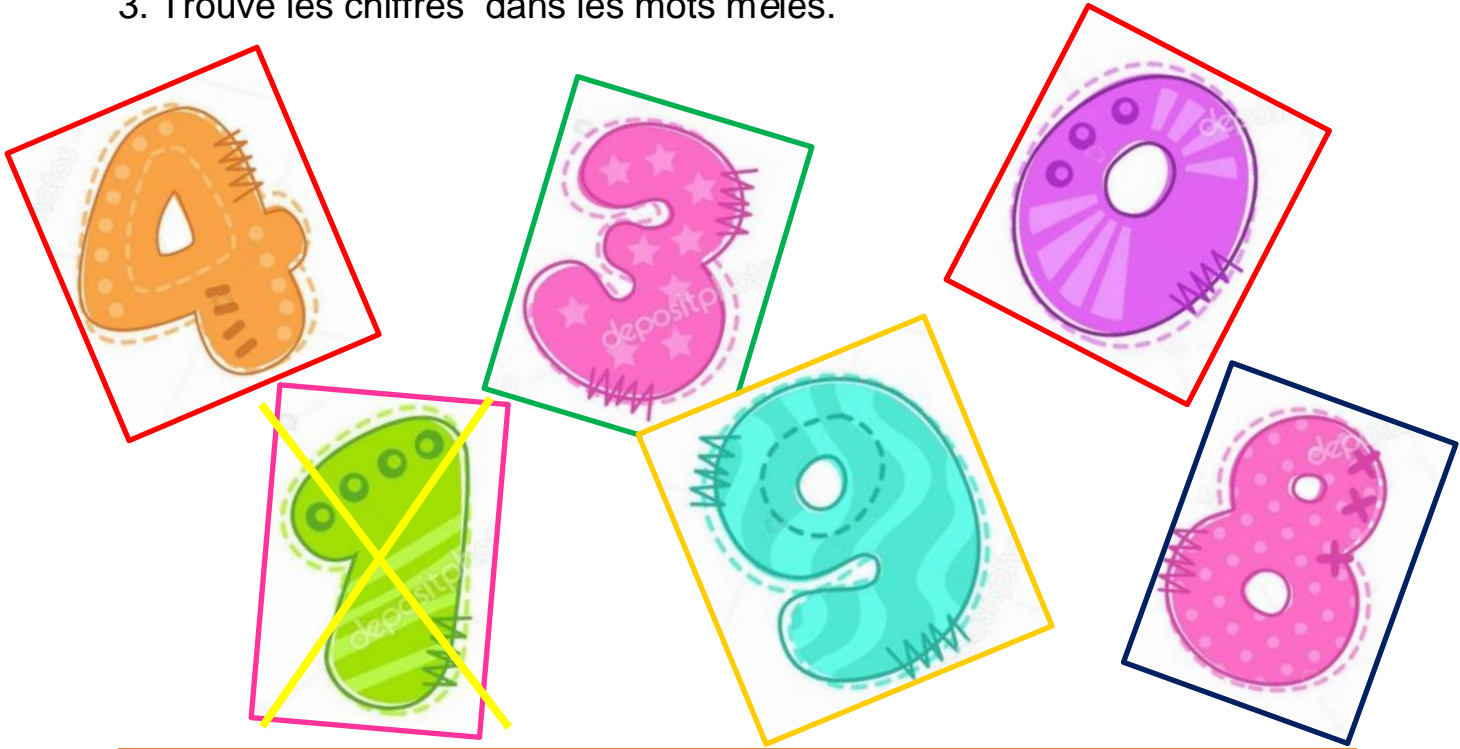


2. Coche avec un **X** dans la case où apparaît le nom de l'animal.

	FOURMI	PAPILLON	CHAT	LAPIN	MOUTON	VACHE
			X			
						
						
						
						
						



3. Trouve les chiffres dans les mots mêlés.

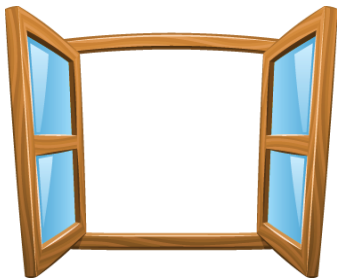


Q	U	A	T	R	E	X
W	R	D	V	A	U	U
Z	V	T	I	Q	Z	N
A	X	R	L	N	X	K
E	D	O	O	E	K	M
H	W	I	Q	U	Y	I
U	A	S	Q	F	B	L
I	K	Y	R	Q	T	Z
T	V	Z	É	R	O	Q

4. Écris la chiffre dans la figure correspondante.



3



1

					F			
2	V	E	R	R	E			
					N			
					E			
				C				
				L	I	T		
				É		R		
5	P	O	U	B	E	L	L	E

3

4



Anexo N° 3

Lista de cotejo

N°	Nombre s y apellido s	Sigue las instrucciones de la docente en el aula			Muestra interés y entusiasmo en las actividades presentadas por la App			Respeto los turnos y da paso al siguiente compañero cuando se le indica			Logra realizar la actividad indicada en la App		
		Alt o	Regula r	Baj o	Alt o	Regula r	Baj o	Alt o	Regula r	Baj o	Alt o	Regula r	Baj o
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

Anexo N° 4

Desarrollo de las Sesiones de Aprendizaje

1^{ra} semana:

(Aplicación del Pre – Test)

2^{da} semana:

Sesión de aprendizaje N°01:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Lunes	45'	“Aprendemos las letras del abecedario”	Inicio: La docente saluda a los estudiantes. Pregunta sus nombres y cómo quieren trabajar, sugiere formar un semi - círculo en frente de la pizarra. A continuación hace algunas preguntas en francés y posteriormente pregunta a los niños si conocen el idioma que están escuchando, se espera que digan que no; a continuación se inquiere si desean aprenderlo usando un Smartphone a lo que se espera que respondan que sí.	Niños Docente Diálogo Cañón Multimedia Smartphone (con conexión a internet) Cable HDMI Radio (pilas)

			<p>Desarrollo: La docente manipula el Smart phone procediendo a abrir la aplicación, comunica el nombre de la misma y empieza a trabajar con la categoría ABC alphabet y la opción aprender introduciendo las 26 letras del abecedario presentado por la aplicación en francés. Se procura que todos los niños participen y capten el conocimiento transmitido.</p> <p>Cierre: Se invita a los alumnos a salir al patio y se reproduce una canción que incorpora el abecedario en francés. Su duración es de 1:13 minutos. Se repetirá entre tres a cuatro veces.</p>	<p>Cámara de vídeo</p> <p>Memoria USB</p> <p>Canción en audio</p>
--	--	--	---	---

Sesión de aprendizaje N°02:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Martes	45'	“Reconocemos las letras del abecedario”	Inicio: La docente saluda a los estudiantes. Presenta una serie de palabras proyectadas con el cañón	Niños Docente

		<p>multimedia y solicita a los infantes que las deletreen refrescando lo aprendido en la sesión anterior. Las palabras escogidas para ser deletreadas de acuerdo al abecedario francés serán: MÈRE (mamá), PÈRE (papá), ÉCOLE (Colegio), AMOUR (amor).</p> <p>Desarrollo: Se procede a abrir la APP en la categoría ABC alphabet y se hace uso de la opción “Escucha y encuentra”. Se procura que cada estudiante pueda identificar al menos 5 letras cada uno manipulando el celular y con la ayuda del resto de la clase eventualmente.</p> <p>Cierre: Con la opción “encuentra las mismas formas” se refuerza el reconocimiento de las letras del abecedario, haciendo que cada alumno pueda realizar dos ejercicios cada uno.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>
--	--	---	--

Sesión de aprendizaje N°03:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Miércoles	45'	“Aprendemos los colores”	<p>Inicio: La docente saluda a los estudiantes introduciendo algunas palabras en francés tales como. <i>Bonjour, comment ça va?, ça va bien?</i> A continuación, se señala algunos objetos dentro del salón de clase preguntando por sus respectivos colores. Posteriormente hace la pregunta de si ¿pueden adivinar qué van a aprender ese día con la aplicación? Se espera que los alumnos respondan todos que los colores.</p> <p>Desarrollo: Haciendo uso de la categoría <i>couleurs</i> y la opción “aprender” se procede a presentar los colores en francés (11 presentados en la app) esperando que los niños repitan cada uno de ellos. Se vuelve a preguntar señalando los</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Objetos del aula</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>

			<p>objetos utilizados durante la primera parte de la clase, pero esta vez se pide a los niños que digan el color en francés.</p> <p>Cierre: Con la opción “memoria” se incentiva el reconocimiento de los colores de una manera lúdica. Se tratará de que cada alumno pueda realizar al menos dos interacciones con el ejercicio cada uno.</p>	
--	--	--	---	--

Sesión de aprendizaje N°04:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Jueves	45'	“Reconocemos los colores”	<p>Inicio: Se saluda a los estudiantes y se procede a utilizar la opción “escucha y encuentra” de la categoría couleurs para reactivar lo aprendido el día anterior. La docente explica el uso de la opción realizando unos ejercicios ella misma.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p>

			<p>Desarrollo: Cada estudiante tiene la opción de desarrollar al menos tres dinámicas cada uno usando la opción “escucha y encuentra”. Posteriormente se utiliza la opción “busca y encuentra” para que los alumnos en conjunto traten de encontrar el color señalado. En esta actividad se procurará que los niños puedan identificar el color prestando atención en la primera letra del inicio de cada palabra que será resaltada por la docente, de esta manera tratando de unir el aprendizaje de vocabulario con el nuevo de colores.</p> <p>Cierre: Se invita a los niños a salir al patio de juegos a distenderse, jugar y reconocer los colores aprendidos que puedan estar en objetos a su alrededor.</p>	<p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p> <p>Objetos del patio de juegos.</p>
--	--	--	---	--

Sesión de aprendizaje N°05:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Viernes	45'	“Practicamos el abecedario y los colores”	<p>Inicio: Se saluda a los infantes y se les pregunta qué es lo que han aprendido en esa semana en el nuevo idioma? Se espera que se responda el alfabeto y los colores. Se proyecta el nombre de algunos colores y se pide a los niños que deletreen la palabra. Los colores serán: rouge, noir y gris.</p> <p>Desarrollo: Con la opción “escritura” dentro de la categoría couleurs se trata que los estudiantes puedan poner en práctica el aprendizaje del abecedario con el de los colores. La docente dirige la actividad con la participación de los infantes pero permite que al menos cada estudiante pueda escribir cada uno (usando el Smart phone) al menos un color.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p> <p>Radio</p> <p>Memoria USB</p> <p>Canción en audio</p>

			<p>Cierre: Con la opción “memoria 2x3” se refuerza el aprendizaje y finalmente se reproduce la canción del alfabeto empleada en la primera sesión incentivando a todos los niños a cantar.</p>	
--	--	--	---	--

3^{ra} semana

Sesión de aprendizaje N°06:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Lunes	45'	“Aprendemos las frutas”	<p>Inicio: La docente saluda a los estudiantes, preguntándoles como estuvo su fin de semana y qué recuerdan de lo aprendido la semana pasada, paso siguiente se les pregunta a los niños qué alimentos son saludables de consumir y se espera una lluvia de ideas. Se les pregunta si ¿les gustan los plátanos, las manzanas, las uvas? Y si pueden adivinar qué aprenderán ese día en francés! Se espera que contesten las frutas!</p>	<p>Niños Docente Diálogo Cañón Multimedia Smartphone (con conexión a internet) Cable HDMI</p>

			<p>Desarrollo: En la categoría fruits de la APP seleccionamos la opción “aprender” en la que los niños serán introducidos a un total de 36 frutas (no se tomará en cuenta la palabra “poivre” incluida en la lista de vocabulario de la aplicación por considerarse muy ambigua en su significación real). Se recalca que aunque la mayoría de las palabras corresponden a frutas no todas lo son, como por ejemplo: la papa, o el brócoli.</p> <p>Cierre: Con la opción “encuentra las mismas formas” se refuerza el vocabulario de frutas aprendido con la anterior aplicación.</p>	Cámara de video
--	--	--	---	-----------------

Sesión de aprendizaje N°07:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
-------	----------	--------------	-------------	----------

Martes	45'	"Reconocemos las frutas"	<p>Inicio: La docente saluda a los niños y muestra algunos alimentos como plátano, zanahoria, unas uvas (verdes y negras) y una manzana (verde) con la finalidad de que puedan mencionar los nombres en francés y los colores aprendidos el día anterior. Se utiliza el ejemplo de la manzana y las uvas verdes para señalar que aunque la mayoría de manzanas son rojas algunas pueden tener otros colores, lo mismo ocurre con otros alimentos.</p> <p>Desarrollo: Con la "opción busca y encuentra" de la categoría fruits se procura que cada alumno pueda desarrollar al menos tres ejercicios cada uno.</p> <p>Cierre: Con la opción "memoria 2x3" se refuerza el aprendizaje de las frutas mediante sus visualización y el reconocimiento de la pronunciación en relación a la figura. Si el 2x3 de la</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p> <p>Algunas frutas</p>
--------	-----	--------------------------	--	--

			memoria demuestra ser muy sencillo se puede usar el 3x4 haciendo que cada niño desarrolle al menos una dinámica cada uno.	
--	--	--	---	--

Sesión de aprendizaje N°08:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Miércoles	45'	“Relacionamos las frutas con sus colores”	<p>Inicio: La docente saluda a los estudiantes y realiza preguntas cómo ¿cuál es tu fruta favorita? ¿Cuál es tu color favorito? ¿Cuál es el color de tu fruta favorita?</p> <p>Desarrollo: Se pide a los niños que se pongan cómodos para pintar a gusto. Los infantes desarrollan una ficha en la que se consideran las siguientes frutas: Banane, Brocoli (se reitera que no es una fruta), Carotte, Fraise, Grappe de raisin, Tomate, Poire, Orange, Noisette, Noix de coco, Olives, Coing (jaune), Pêche y Maïs (excepción pues no es una fruta), los</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cámara de video</p> <p>Ficha de ejercicios</p> <p>Colores</p>

			<p>discentes tendrán en algunos casos que colorear con el color que le corresponde a cada fruta o en su defecto relacionar color con la figura de la fruta.</p> <p>Cierre: En el patio se incentiva el juego y se sigue reforzando el reconocimiento de los colores de diversas maneras.</p>	
--	--	--	---	--

Sesión de aprendizaje N°09:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Jueves	45'	"Aprendemos formas geométricas"	<p>Inicio: La docente saluda a los estudiantes, les pregunta cómo están? Empieza a señalar objetos en el aula para reconocer si los niños pueden identificar sus formas. Después pregunta si saben que van a aprender en su app favorita! Se espera que respondan las formas geométricas.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p>

			<p>Desarrollo: Con la opción “aprender” de la categoría formes se introduce las 17 formas que propone la aplicación; de ves en cuando se pregunta cuál es el color del círculo que ven?, cuál es el color del pentágono que observan? Con la opción “memoria” se refuerza el reconocimiento de cada forma.</p> <p>Cierre: Con la opción “escucha y encuentra” se acaba de consolidar el aprendizaje de las formas geométricas. Se tratará que cada alumno pueda reconocer al menos tres formas haciendo uso de esa opción.</p>	<p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p> <p>Objetos del salón de clase</p>
--	--	--	--	--

Sesión de aprendizaje N°10:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
			<p>Inicio: Se saluda a los discentes y se les pregunta si conocen cómo se llaman las partes señaladas por la docente</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p>

Viernes	45'	"Aprendemos las partes del cuerpo"	<p>en su cuerpo en francés. Se espera que digan que no y que cuando la docente pregunte si quieren aprenderlas digan al unísono que sí!</p> <p>Desarrollo: Con la opción "aprender" de la categoría corps se presentan proyectadas las 14 palabras consideradas por la aplicación. Haciendo uso de mímicas se refuerza la presentación del vocabulario. Apoyándose en la opción "escucha y encuentra" se sigue cimentando el aprendizaje de las once palabras expuestas. La meta es que cada niño pueda desarrollar tres ejercicios cada uno.</p> <p>Cierre: Con la opción "encuentra las mismas formas" se sigue reforzando el aprendizaje de las partes del cuerpo. Las mímicas y estos</p>	<p>Señas y gesticulación</p> <p>Cañón Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>
---------	-----	------------------------------------	---	---

			siguen siendo un recurso valioso en la sesión.	
--	--	--	--	--

4^{ta} semana:

Sesión de aprendizaje N°11:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Lunes	45'	“Aprendemos los nombres de los animales”	<p>Inicio: Se saluda a los niños y con sonidos onomatopéyicos tales como guau guau, miau miau o kiki riki se pregunta a los niños con qué se relacionan. Se espera que respondan con los animales. Se les pregunta cuál es su animal favorito y posterior a la lluvia de respuestas se les pregunta si adivinan qué aprenderán en francés ese día.</p> <p>Desarrollo: Usando la opción “aprender” de la categoría animaux se proyecta los 52 animales que la aplicación presenta. Se utilizan y</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Señas y gesticulación.</p> <p>Cañón Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>

			<p>gesticulaciones para reforzar el vocabulario presentando.</p> <p>Cierre: Con la opción “escucha y encuentra” la docente sigue reforzando la adquisición del vocabulario.</p>	
--	--	--	--	--

Sesión de aprendizaje N°12:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Martes	45'	“Reconocemos los nombres de los animales”	<p>Inicio: La docente saluda a los alumnos y pide a todos los niños que la acompañen a la hora de imitar a una rana (grenouille) y pregunta de qué color es el animal esperando la respuesta en francés. Después imita a una gallina (Poule), y pregunta de qué colores han visto gallinas? Se espera que mencionen varios colores en francés incentivados por las preguntas de la docente.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Gestos y mímicas</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p>

			<p>Desarrollo: A continuación, haciendo uso de la opción “encuentra las mismas formas” de la categoría animaux se sigue incentivando el aprendizaje de vocabulario de animales. Se procura que cada alumno desarrolle al menos dos ejercicios en esta actividad.</p> <p>Cierre: Con la aplicación “memoria 2x3” se pide a los alumnos que señalen en la pizarra (la proyección) las parejas de animales que completan el ejercicio ayudados por la pronunciación de los animales que se visualizan.</p>	Cámara de video
--	--	--	---	-----------------

Sesión de aprendizaje N°13:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Miércoles	45'	“Aprendemos los números”	Inicio: La docente saluda a los estudiantes	Niños Docente

			<p>y les pregunta ¿cuántos son en total en el salón? ¿Saben eso? Cuántos niños, cuántas niñas? Se esperan las múltiples respuestas. Se les pregunta después ¿cuántos años tienen? Se espera que contesten 5! A continuación se pregunta si saben como se dice 5 en francés? La mayoría dirá que no, entonces se les pregunta si quieren aprender eso esa mañana?!</p> <p>Desarrollo: Con las opciones “aprender” y “escucha y encuentra” de la categoría nombres, se introducen los números propuestos por la app que son 28 en total.</p> <p>Se procura que en la segunda actividad al menos cada niño pueda señalar dos números correctos.</p> <p>Cierre: Se invita a los alumnos a salir y</p>	<p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>
--	--	--	---	--

			distenderse en el patio a la vez que se hacen preguntas cómo cuántos árboles ven alrededor, cuántos toboganes, etcétera, durante la interacción lúdica.	
--	--	--	---	--

Sesión de aprendizaje N°14:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Jueves	45'	"Reconocemos los números"	<p>Inicio: La docente saluda a los alumnos y valiéndose de objetos de la clase pregunta ¿cuántos ven? Procurando que recuerden lo aprendido el día anterior</p> <p>Desarrollo: Utilizando la opción "encuentra las mismas formas" reconoce los números aprendidos el día anterior y refuerza la adquisición de los mismos. Se pide que los alumnos señalen en la pizarra cuáles son las opciones correctas de manera que puedan moverse y desplazarse.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>

			<p>Cierre: Haciendo uso la opción “memoria 2x3” se incentiva una competencia entre grupos para ver cuál resuelve más “memorias” sin equivocarse. Se reconoce al equipo ganador.</p>	
--	--	--	--	--

Sesión de aprendizaje N°15:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Viernes	45'	“Relacionamos los números con animales y formas”	<p>Inicio: La docente saluda a los infantes y hace preguntas cómo ¿cuántas manos tenemos? Cuántos ojos? Cuántas narices? Cuántos dedos en una mano, en las dos? Cuántos dedos en total tenemos y se esperan múltiples respuestas.</p> <p>Desarrollo: Se solicita a los alumnos que se pongan cómodos para trabajar una divertida ficha donde deberán relacionar animales con cantidades (números) solicitados y</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cámara de video</p> <p>Ficha de ejercicios</p> <p>Colores</p>

			<p>también formas geométricas.</p> <p>Cierre: Se interactúa dinámicamente con los alumnos mientras culminan el desarrollo de sus actividades. Se puede pedir al final que formen entre ellos algunas formas, como un círculo, o cuadrado en el patio de recreo.</p>	
--	--	--	--	--

5^{ta} semana:

Sesión de aprendizaje N°16:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Lunes	45'	“Aprendemos los útiles escolares”	<p>Inicio: La docente saluda y brevemente pregunta señalando ciertos objetos de clase si conocen su nombre en francés? Pregunta si les gustaría jugar y aprender los nombres usando la aplicación en el Smart phone? A lo cual se espera una respuesta afirmativa.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con</p>

			<p>Desarrollo: Abriendo las opciones “aprender” y “encuentra las mismas formas” se introducen los 14 objetos que presenta la APP en la categoría école como útiles escolares. Se intenta que cada alumno pueda desarrollar al menos dos ejercicios de la segunda opción.</p> <p>Cierre: Se divide el aula en dos grupos y usando la opción “escucha y encuentra” se determina quien de los grupos acertó más respuestas en el primer intento.</p>	<p>conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>
--	--	--	---	--

Sesión de aprendizaje N°17:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Martes	45'	“Aprendemos objetos de la casa”	<p>Inicio: La docente saluda a los niños y les realiza preguntas tales como: en qué duermen? Se trata que la respuesta sea en una cama. En dónde colocan su comida para después comerla? Con gestos se</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p>

			<p>puede ayudar a que respondan plato. En dónde se sientan a ver televisión? En un sofá, responden los niños. Subsecuentemente la docente pregunta si tienen una idea qué van a aprender ése día? E introduce el tema de objetos de casa en francés.</p> <p>Desarrollo: Haciendo uso de la opción “aprender” de la categoría maison se presenta a los discentes los 46 objetos incluidos en la aplicación.</p> <p>Cierre: Con la opción escucha y encuentra se sigue incentivando el aprendizaje del vocabulario de la categoría maison de la aplicación.</p>	<p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>
--	--	--	---	--

Sesión de aprendizaje N°18:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
Miércoles	45'	“Reconocemos los objetos de la casa”	Inicio: Se saluda a los niños y pregunta si recuerdan lo que	Niños Docente

			<p>aprendieron el día anterior esperando que ellos nombren diferentes objetos que recuerden. Se les pregunta si quieren seguir jugando y aprendiendo y se espera que respondan sí!</p> <p>Desarrollo: Con la opción “encuentra las mismas formas” cada niño es capaz de desarrollar individualmente al menos dos ejercicios cada uno.</p> <p>Cierre: Haciendo uso de la opción “memoria 2x3” o en su defecto 3x4 (si se requiere un mayor nivel de dificultad) se realiza una competencia para ver qué grupo realiza la actividad de más rápido.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>
--	--	--	--	--

Sesión de aprendizaje N°19:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
-------	----------	--------------	-------------	----------

Jueves	45'	“Aprendemos los verbos”	<p>Inicio: La docente saluda a los niños y a través de mímicas empieza a interpretar acciones como comer, beber, saltar, correr, los alumnos acompañan las mímicas. Acabada la dinámica pregunta si saben qué irán a aprender ese día; se espera una lluvia de ideas que dé como respuesta los verbos o acciones.</p> <p>Desarrollo: Con la ayuda de la opción “aprender” de la categoría actions y apoyándose en mímicas se presenta los 30 verbos que la aplicación presenta.</p> <p>Cierre: A través de mímicas realizadas con los niños .se refuerza el aprendizaje de los verbos aprendidos.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Señas y mímicas</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>
--------	-----	-------------------------	--	---

Sesión de aprendizaje N°20:

Fecha	Duración	Denominación	Actividades	Recursos
-------	----------	--------------	-------------	----------

Viernes	45'	"Reconocemos los verbos"	<p>Inicio: La docente saluda a los estudiantes y les informa que ese día es el último día de clases, preguntándoles cuáles han sido las cosas que han aprendido, se esperan diferentes respuestas, tales como: frutas, colores, objetos de la casa, etcétera.</p> <p>Desarrollo: Usando la opción "escucha y encuentra" se trata que cada discente resuelva al menos tres ejercicios cada uno. Esta actividad tiene como objetivo reforzar la adquisición del vocabulario de verbos aprendido el día anterior.</p> <p>Cierre: Con la opción "memoria 2x3" se dinamiza el aprendizaje del vocabulario de verbos haciendo una pequeña competencia entre grupos de niños.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Diálogo</p> <p>Cañón</p> <p>Multimedia</p> <p>Smartphone (con conexión a internet)</p> <p>Cable HDMI</p> <p>Cámara de video</p>
---------	-----	--------------------------	---	--

Anexo N° 5






Fiche d'exercices N°01

Nom et prénom: _____









Date: Le 15 Avril 2020.

Professeur: Katherine Reyes Angulo.

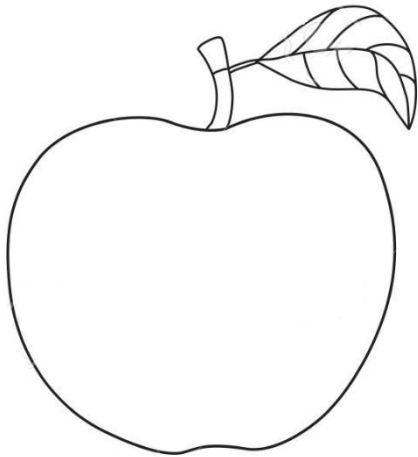
1. Coche avec un **X** la couleur des fruits.

	ROUGE	BLANC	JAUNE	VERT	ORANGE
					
					
					
					
					



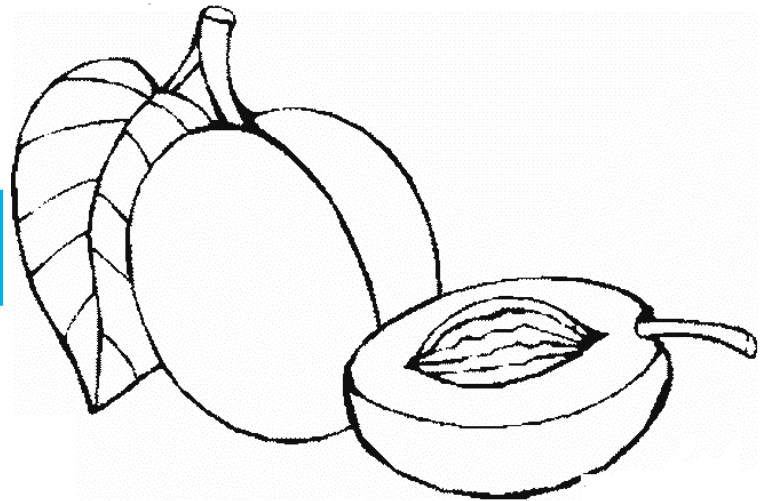
	ROUGE	VIOLET	JAUNE	NOIR	MARRON	VERT
						
						
						
						
						
						
						
						

2. Colorie les figures.

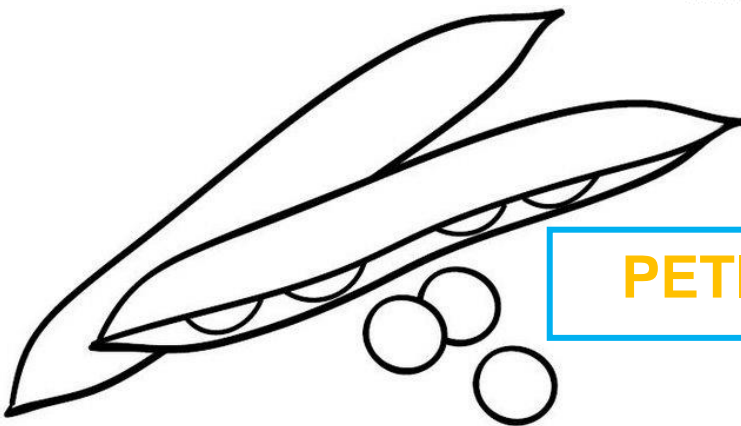


POMME

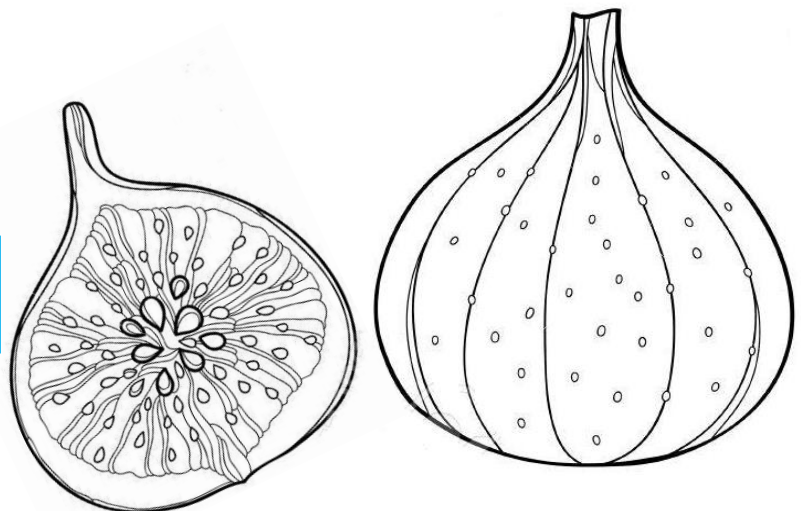
PÊCHE



PETIT POIS



FIGUE





Fiche d'exercices N°02

Nom et prénom: _____

Date: Avril 2020.

Professeur: Katherine Reyes Angulo.

1. Entourne la bonne réponse (chiffre et nom).

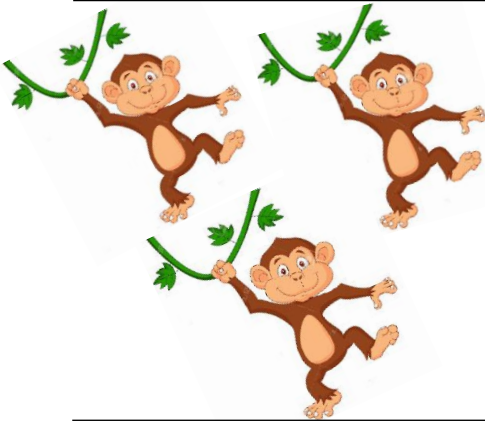


Un

Zéro

Requin

Lézard



Trois

Douze

Oie

Singe



Quatre

Sept

Perroquet

Grenouille



Cinq

Quinze

Abeille

Baleine



Neuf

Dix

Oiseau

Poisson

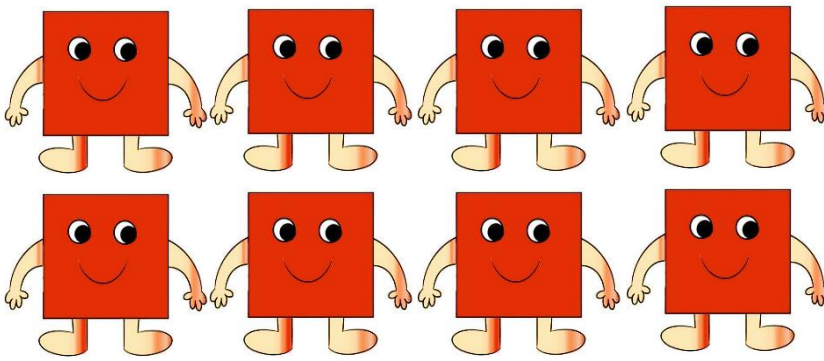


Six

Deux

Renard

Dinde



Huit

Dix -Huit

Carré

Oval

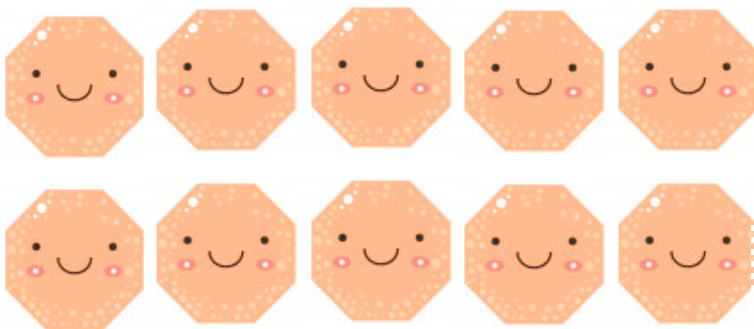


Sept

Six

Étoile

Hexagone



Dix

Huit

Rectangle

Octogone

Anexo N° 7

Figura A.

Visualización de la App Chick – Francés



Figura B.

Visualización de algunas de las categorías de la App Chick – Francés



Figura C.

Visualización de la opción “Aprender” de la sección “animaux”



Figura D.

Visualización de las opciones “busca y encuentra” y “escucha y encuentra” de la categoría “animaux”



Figura E.

Visualización de las opciones “Escritura” y “Memoria” de la categoría “animaux”



Figura F.

Visualización de las opciones “Busca y encuentra” y “Escucha y encuentra” de la categoría “animaux”

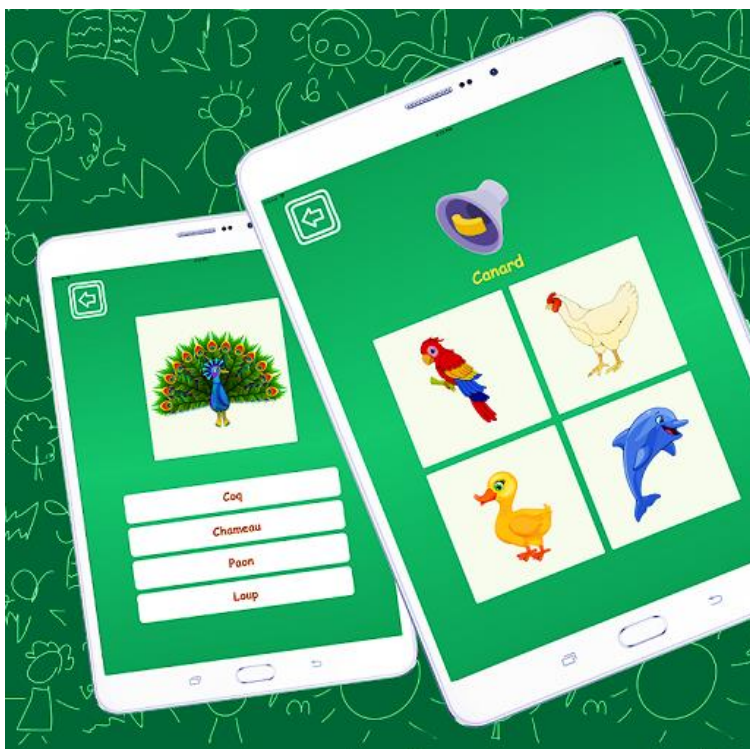


Figura G.

Visualización de las opciones “Escritura” y “Encuentra las mismas formas” de la categoría “animaux”



Anexo N° 8

Ficha N° 1 de validación de la Propuesta

I. Información General

1. Nombres y apellidos del validador: Wilmer Enrique Vidaurre García.
2. Grado académico del validador: Doctor en Educación.
3. Nombre del instrumento evaluado: “Propuesta de un programa basado en la APP Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad, Chiclayo”.
4. Autor del instrumento de validación: Br. Katherine Elizabeth Reyes Angulo.

II. Aspectos de Validación

Revisar los ítems del instrumento y colocar un puntaje en el recuadro según la calificación que se asigne a los indicadores, la cual está delineada por los criterios de:

- Puntaje de **3** equivale a Bueno (**B**): Cuando más del 70% del criterio cumple con el indicador.
- Puntaje de **2** equivale a Regular (**R**): Cuando entre el 31% y 70% del criterio cumple con el indicador.
- Puntaje de **1** equivale a Deficiente (**D**): Cuando menos del 30% del criterio cumple con el indicador.

Aspectos de la validación		Puntaje		
Criterio	Indicador	B	R	D

Pertinencia	El tema de la propuesta es pertinente con las nuevas herramientas de la tecnología aplicadas a la educación.	3		
Coherencia	Existe coherencia entre los ejercicios de la aplicación, los objetivos de la propuesta y la formulación de las sesiones de aprendizaje.		2	
Congruencia	Existe congruencia entre los ejercicios de la aplicación y las actividades planteadas para cada clase.	3		
Suficiencia	El número de sesiones es suficiente para corroborar los objetivos de la propuesta.		2	
Objetividad	Los ejercicios planteados para cada clase se manifiestan en acciones observables.	3		
Consistencia	La propuesta se formuló de acorde con las bases teóricas de la Tesis.		2	
Organización	Las sesiones se encuentran organizadas y distribuidas de forma ordenada.	3		
Claridad	La propuesta se encuentra redactada de forma clara y con un lenguaje entendible.		2	
Formato	La propuesta ha sido redactada tomando en consideración un adecuado tamaño de letra, el espaciado, la nitidez y unos recuadros de texto bien organizados	3		

	para cada parte de las sesiones de aprendizaje.			
Pedagogía	La estructura del planteamiento de las sesiones de aprendizaje sigue los lineamientos pedagógicos acorde a la edad de los estudiantes.	3		
Coeficientes de validez		A	B	C
Conteo de los coeficientes de validez		18	8	0

Coeficiente de validez:
$$\frac{A + B + C}{30} = \frac{18+8+0}{30} = 0.87$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. Calificación global

Validez	BUENA
---------	--------------

Firma



16730598

DNI

Ficha N° 2 de validación de la Propuesta

I. Información General

1. Nombres y apellidos del validador: Esdras Joel Torres Vargas.
2. Grado académico del validador: Maestro en Educación con mención en docencia y gestión educativa – UCV.
3. Nombre del instrumento evaluado: “Propuesta de un programa basado en la APP Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad, Chiclayo”.
4. Autor del instrumento de validación: Br. Katherine Elizabeth Reyes Angulo.

II. Aspectos de Validación

Revisar los ítems del instrumento y colocar un puntaje en el recuadro según la calificación que se asigne a los indicadores, la cual está delineada por los criterios de:

- Puntaje de **3** equivale a Bueno (**B**): Cuando más del 70% del criterio cumple con el indicador.
- Puntaje de **2** equivale a Regular (**R**): Cuando entre el 31% y 70% del criterio cumple con el indicador.
- Puntaje de **1** equivale a Deficiente (**D**): Cuando menos del 30% del criterio cumple con el indicador.

Aspectos de la validación		Puntaje		
Criterio	Indicador	B	R	D

Pertinencia	El tema de la propuesta es pertinente con las nuevas herramientas de la tecnología aplicadas a la educación.	3		
Coherencia	Existe coherencia entre los ejercicios de la aplicación, los objetivos de la propuesta y la formulación de las sesiones de aprendizaje.	3		
Congruencia	Existe congruencia entre los ejercicios de la aplicación y las actividades planteadas para cada clase.		2	
Suficiencia	El número de sesiones es suficiente para corroborar los objetivos de la propuesta.			1
Objetividad	Los ejercicios planteados para cada clase se manifiestan en acciones observables.		2	
Consistencia	La propuesta se formuló de acorde con las bases teóricas de la Tesis.	3		
Organización	Las sesiones se encuentran organizadas y distribuidas de forma ordenada.	3		
Claridad	La propuesta se encuentra redactada de forma clara y con un lenguaje entendible.		2	
Formato	La propuesta ha sido redactada tomando en consideración un adecuado tamaño de letra, el espaciado, la nitidez y unos recuadros de texto bien organizados	3		

	para cada parte de las sesiones de aprendizaje.			
Pedagogía	La estructura del planteamiento de las sesiones de aprendizaje sigue los lineamientos pedagógicos acorde a la edad de los estudiantes.		2	
Coeficientes de validez		A	B	C
Conteo de los coeficientes de validez		15	8	1

Coeficiente de validez: $\frac{A + B + C}{30} = \boxed{0.8}$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. Calificación global

Validez	VALIDEZ BUENA
---------	----------------------

Firma



Torres Vargas Esdras Joel

DNI: 42041577

Anexo N° 9

Juicio de experto N° 01

Respetado Juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de Pre – Test de la investigación denominada “Programa basado en la App Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad”. La evaluación del instrumento tiene una relevancia significativa para lograr que los resultados obtenidos a partir de éste pudieran ser utilizados de forma eficiente. Se agradece su valiosísimo criterio y colaboración.

Nombres y Apellidos del Juez: Judith Yris Barco Avellaneda.

Grado académico: Maestra en Educación – Mención: Didáctica del Francés como lengua extranjera.

Área de experiencia profesional: Docencia de idiomas.

Objetivo de la validación: Medir el nivel de eficacia del Pre – Test de la investigación “Programa basado en la App Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad”.

Autor del instrumento de validación: Br. Katherine Elizabeth Reyes Angulo.

Basándose en los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
Suficiencia		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test bastan para obtener la medición del conocimiento de vocabulario básico francés relacionado a la aplicación Chick - francés.	1. No cumple con el criterio.	Los ítems no son suficientes para medir el conocimiento de vocabulario básico.
	2. Bajo nivel.	Los ítems miden algún aspecto del conocimiento de vocabulario básico.
	3. Moderado nivel.	Se debe incluir algunos ítems para poder evaluar el conocimiento de vocabulario básico de manera más completa.
	4. Alto nivel.	Los ítems son suficientes.

Claridad		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test se comprenden fácilmente, están redactados adecuadamente, con orden visual y semántico.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel.	El ítem precisa de bastantes modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo a su significado y al orden de las mismas.
	3. Moderado nivel.	Se requiere de pequeñas modificaciones específicas de algunos términos y orden visual del ítem.
	4. Alto nivel.	El ítem es claro y ordenado visual y semánticamente.
Coherencia		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test tienen relación lógica con los indicadores que se están midiendo.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no tiene relación lógica con el indicador.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene una relación parcial con el indicador.
	3. Moderado nivel.	El ítem tiene una dimensión moderada con el indicador que se está midiendo.
	4. Alto nivel.	El ítem se encuentra relacionado con el indicador que está midiendo.
Relevancia		
Los ítems son relevantes y pertinentes para medir el conocimiento de vocabulario básico francés relacionado a la aplicación Chick - francés.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es relevante.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene cierta relevancia.
	3. Moderado nivel.	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

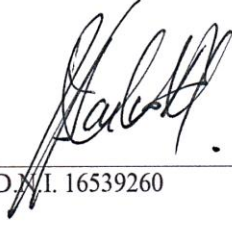
*Entiéndase por ítem cada pregunta/parte del Pre – Test, que en este caso consta de 4.

Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Total	Observaciones
1	4	3	4	4	15	Teniendo en cuenta que son niños de 5 años, es preferible usar la segunda persona del singular para dar las indicaciones de los ejercicios a realizar. El investigador está en la facultad de efectuar o no la modificación sugerida.
2	4	3	4	4	15	
3	4	3	4	4	15	
4	4	3	4	4	15	
					60	Siendo niños de 5 años, es preferible dar indicaciones usando la segunda persona del singular. Ubicar las figuras alrededor del crucigrama permitirá una mejor identificación de las mismas por parte del niño. Estas modificaciones quedan a criterio del investigador.

Intervalos	Resultados
0 - 9	Validez <i>nula</i>
10 - 19	Validez <i>muy baja</i>
20 - 29	Validez <i>baja</i>
30 - 45	Validez <i>aceptable</i>
45 - 54	Validez <i>buena</i>
55 - 64	Validez <i>muy buena</i>

Validez:	Muy buena
----------	-----------

Firma:


D.N.I. 16539260

Juicio de experto N° 02

Respetado Juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de Pre – Test de la investigación denominada “Programa basado en la App Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad, Chiclayo”. La evaluación del instrumento tiene una relevancia significativa para lograr que los resultados obtenidos a partir de éste pudieran ser utilizados de forma eficiente. Se agradece su valiosísimo criterio y colaboración.

Nombres y Apellidos del Juez: Mirian Margot Maluquis Fernandez.

Grado académico: Maestra en docencia universitaria.

Área de experiencia profesional: Docencia de idiomas.

Objetivo de la validación: Medir el nivel de eficacia del Pre – Test de la investigación “Programa basado en la App Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad”.

Autor del instrumento de validación: Br. Katherine Elizabeth Reyes Angulo.

Basándose en los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
Suficiencia		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test bastan para obtener la medición del conocimiento de vocabulario básico francés relacionado a la aplicación Chick - francés.	1. No cumple con el criterio.	Los ítems no son suficientes para medir el conocimiento de vocabulario básico.
	2. Bajo nivel.	Los ítems miden algún aspecto del conocimiento de vocabulario básico.
	3. Moderado nivel.	Se debe incluir algunos ítems para poder evaluar el conocimiento de

		vocabulario básico de manera más completa.
	4. Alto nivel.	Los ítems son suficientes.
Claridad		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test se comprenden fácilmente, están redactados adecuadamente, con orden visual y semántico.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel.	El ítem precisa de bastantes modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo a su significado y al orden de las mismas.
	3. Moderado nivel.	Se requiere de pequeñas modificaciones específicas de algunos términos y orden visual del ítem.
	4. Alto nivel.	El ítem es claro y ordenado visual y semánticamente.
Coherencia		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test tienen relación lógica con los indicadores que se están midiendo.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no tiene relación lógica con el indicador.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene una relación parcial con el indicador.
	3. Moderado nivel.	El ítem tiene una dimensión moderada con el indicador que se está midiendo.
	4. Alto nivel.	El ítem se encuentra relacionado con el

		indicador que está midiendo.
Relevancia		
Los ítems son relevantes y pertinentes para medir el conocimiento de vocabulario básico francés relacionado a la aplicación Chick - francés.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es relevante.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene cierta relevancia.
	3. Moderado nivel.	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

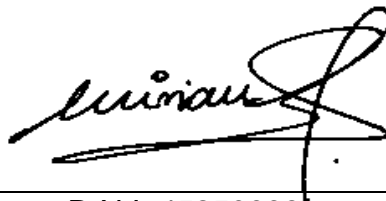
*Entiéndase por ítem cada pregunta/parte del Pre – Test, que en este caso consta de 4.

Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Total	Observaciones
1	3	3	4	4	14	Imprimir en PDF para evitar se descuadren los contenidos
2	3	3	4	3	13	Se podría agregar alternativas extras para darle reducir el porcentaje de respuestas correctas obtenidas al azar.
3	4	4	4	4	16	
4	3	3	4	3	13	
					56	

Intervalos	Resultados
0 - 9	Validez <i>nula</i>
10 - 19	Validez <i>muy baja</i>
20 - 29	Validez <i>baja</i>
30 - 45	Validez <i>aceptable</i>
45 - 54	Validez <i>buena</i>
55 - 64	Validez <i>muy buena</i>

Validez:	Muy buena
----------	-----------

Firma:



D.N.I. 45250938

Juicio de experto N° 03

Respetado Juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de Pre – Test de la investigación denominada “Programa basado en la App Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad, Chiclayo”. La evaluación del instrumento tiene una relevancia significativa para lograr que los resultados obtenidos a partir de éste pudieran ser utilizados de forma eficiente. Se agradece su valiosísimo criterio y colaboración.

Nombres y Apellidos del Juez: Daisy Maribel Jara Vásquez.

Grado académico: Magíster en Educación y Comunicación, Universidad de Utrecht – Países Bajos.

Área de experiencia profesional: Docencia de idiomas.

Objetivo de la validación: Medir el nivel de eficacia del Pre – Test de la investigación “Programa basado en la App Chick – Francés para el aprendizaje de vocabulario en niños de 5 años de edad”.

Autor del instrumento de validación: Br. Katherine Elizabeth Reyes Angulo.

Basándose en los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
Suficiencia		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test bastan para obtener la medición del conocimiento de vocabulario básico francés relacionado a la aplicación Chick - francés.	1. No cumple con el criterio.	Los ítems no son suficientes para medir el conocimiento de vocabulario básico.
	2. Bajo nivel.	Los ítems miden algún aspecto del conocimiento de vocabulario básico.
	3. Moderado nivel.	Se debe incluir algunos ítems para poder evaluar el conocimiento de

		vocabulario básico de manera más completa.
	4. Alto nivel.	Los ítems son suficientes.
Claridad		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test se comprenden fácilmente, están redactados adecuadamente, con orden visual y semántico.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel.	El ítem precisa de bastantes modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo a su significado y al orden de las mismas.
	3. Moderado nivel.	Se requiere de pequeñas modificaciones específicas de algunos términos y orden visual del ítem.
	4. Alto nivel.	El ítem es claro y ordenado visual y semánticamente.
Coherencia		
Los ítems que pertenecen a cada parte del test tienen relación lógica con los indicadores que se están midiendo.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no tiene relación lógica con el indicador.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene una relación parcial con el indicador.
	3. Moderado nivel.	El ítem tiene una dimensión moderada con el indicador que se está midiendo.
	4. Alto nivel.	El ítem se encuentra relacionado con el

		indicador que está midiendo.
Relevancia		
Los ítems son relevantes y pertinentes para medir el conocimiento de vocabulario básico francés relacionado a la aplicación Chick - francés.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es relevante.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene cierta relevancia.
	3. Moderado nivel.	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

*Entiéndase por ítem cada pregunta/parte del Pre – Test, que en este caso consta de 4.

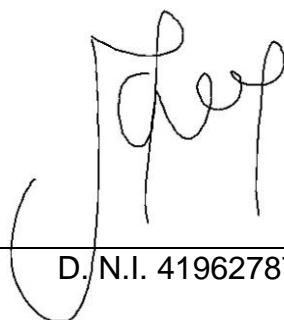
Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Total	Observaciones
1	4	4	4	4	16	
2	4	4	3	4	15	Las actividades interactivas de la app incluyen también la parte auditiva. Por lo tanto, se podría considerar esto dentro de este ítem. Por ejemplo, el niño escucha la palabra y después marca. Dicha modificación

						queda a criterio del investigador.
3	4	4	4	4	16	
4	4	3	4	4	15	Quizás el orden visual de este ítem podría dificultar un poco el desarrollo del ejercicio. La modificación del mismo queda a criterio del investigador.
					62	

Intervalos	Resultados
0 - 9	Validez <i>nula</i>
10 - 19	Validez <i>muy baja</i>
20 - 29	Validez <i>baja</i>
30 - 45	Validez <i>aceptable</i>
45 - 54	Validez <i>buena</i>
55 - 64	Validez <i>muy buena</i>

Validez:	<i>Muy buena</i>
----------	------------------

Firma:



D. N.I. 41962787