



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE IDIOMAS
MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

Mención: Inglés

TEMA:

“ACTIVIDADES MULTIMEDIA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”

AUTORA: Allison Cayetana Idrovo Medina

TUTORA: Lcda. Mg. Emma Jackeline Herrera Lasluisa

Ambato – Ecuador

2015

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Lcda. Mg. Jackeline Herrera, portadora de la cédula de ciudadanía No. 050227703-1 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el Tema:

“ACTIVIDADES MULTIMEDIA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”, desarrollado por la egresada Allison Cayetana Idrovo Medina. Considero que el mencionado informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios; autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



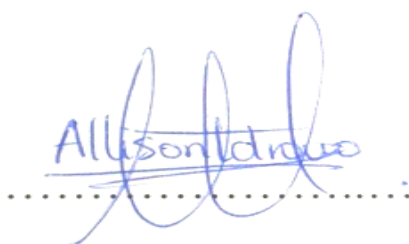
.....
Lcda. Mg. Jackeline Herrera Lasluisa

C.C.050227703-1

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Allison Cayetana Idrovo Medina

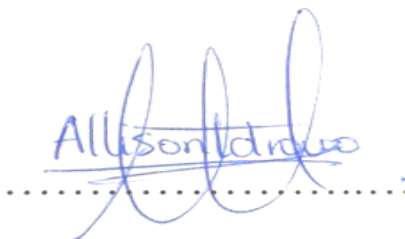
C.I: 180513288-1

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR

Yo, Allison Cayetana Idrovo Medina cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema:

“ACTIVIDADES MULTIMEDIA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.” Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no se utilice con fines de lucro.



Allison Cayetana Idrovo Medina

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“ACTIVIDADES MULTIMEDIA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.” Presentada por la Srta. Allison Cayetana Idrovo Medina, egresada de la carrera de Idiomas; Modalidad Presencial, promoción Septiembre 2010 – Febrero 2011 una vez revisada y certificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN



Lcda. Mg. Dorys Maribel Cumbe Coraizaca

MIEMBRO



Dra. Mg. Pamela Liliana Chiluiza Godoy

MIEMBRO

DEDICATORIA

Éste mi gran esfuerzo significado de muchos días y noches de sacrificio sobrellevando obstáculos que se me han presentado en la vida estudiantil, se lo dedico con mucho cariño a mis padres y hermanos que por su constante apoyo moral e incondicional me han sabido llenar con valores que me servirán para servir a la sociedad de la mejor manera.

Allison Cayetana Idrovo Medina

AGRADECIMIENTOS

Al culminar este trabajo de investigación, quiero expresar mis sinceros agradecimientos; a la Universidad Técnica de Ambato, a los docentes que a lo largo de éste tiempo de estudio me guiaron con sus valiosos conocimientos y acertadas asesorías. A mis padres, que con su confianza y orientación en el transcurso de este proceso me ha dado la mejor muestra de que todo esfuerzo y sacrificio tienen su recompensa e hicieron posible que culminara con éxito esta etapa de formación.

Allison Cayetana Idrovo Medina

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE IDIOMAS

TEMA: “ACTIVIDADES MULTIMEDIA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”

AUTORA: Allison Cayetana Idrovo Medina

FECHA: Agosto 20, 2015

TUTOR: Lcda. Mg. Jacqueline Herrera

RESUMEN EJECUTIVO

Hoy en día, con el fin de brindar un aprendizaje significativo del inglés las instituciones educativas se enfocan en el desarrollo de destrezas comunicativas hacia los estudiantes. Sin embargo, muchos docentes desconocen de la importancia que brinda la multimedia en el ámbito educativo como herramienta tecnológica didáctica. Por tal motivo esta investigación cuya metodología analítica- sintética que partió desde una división y desglosamiento de las variables hacia un todo es decir, desde lo micro hacia lo macro tiene como objetivo general determinar la incidencia del uso de actividades multimedia en el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños. Para la recolección de la información se realizaron encuestas dirigidas a estudiantes y docentes de inglés. Por eso es que ésta investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo. Cuantitativo porque se recogieron datos numéricos con el apoyo de la estadística descriptiva e inferencia. Cualitativa porque estos resultados estadísticos fueron sometidos a interpretaciones con apoyo del marco teórico. Por otro lado esta investigación socio-educativa fue dirigida al proceso de aprendizaje del Idioma Inglés con la utilización de los medios de comunicación informáticos y a través de una investigación bibliográfica que fue un aporte al fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes de este establecimiento educativo. Finalmente este trabajo tiene un nivel investigativo de campo, descriptivo y explicativo que ayudaron a definir que las actividades multimedia son efectivas en la enseñanza del idioma inglés.

PALABRAS CLAVES: Aprendizaje significativo, actividades multimedia, proceso, herramienta, didáctica, investigación, fortalecimiento, efectivas.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE IDIOMAS

TEMA: “MULTIMEDIA ACTIVITIES AND THE LEARNING ENGLISH PROCESS IN EIGHTH YEAR STUDENTS OF BASIC EDUCATION AT LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS IN BAÑOS CITY, TUNGURAHUA PROVINCE”

AUTHOR: Allison Cayetana Idrovo Medina

DATE: Agosto 20, 2015

TUTOR: Lcda. Mg. Jacqueline Herrera

ABSTRACT

Nowadays, in order to provide high quality English instruction, educational institutions focus on students development of communication skills. However, many teachers are unaware of the importance of providing multimedia in education technology as a teaching tool. Therefore, this research aims to determine the incidence of the use of multimedia activities in the English learning process with eighth grade students of General Basic Education of Unidad Educativa Baños. This research uses analytical- synthetic methodology that divide and separate the variables into a whole, namely, from micro to macro. To collect the information, surveys were applied to students and English teachers. That is why this research has a qualitative and quantitative approach. It is quantitative because numerical data was collected with the support of descriptive and inferential statistics. It is qualitative because these statistical results were submitted to support interpretations of theoretical framework. Furthermore, this socio-educational research was applied to the English learning process with the use of digital communication and through literature research, which contributed significantly to strengthening the learning of students at this educational establishment. Finally, this work has a field, descriptive and explanatory research level that helps to define what multimedia activities are effective in English teaching

KEY WORDS: Meaningful learning, multimedia activities, process, tool, teaching, research, strengthening, effective.

INDICE DE CONTENIDOS

Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación.....	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Cesión de derechos del autor.....	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimientos	vii
Resumen Ejecutivo.....	viii
Abstract	ix
Introducción	1
Capítulo I	2
El Problema.....	2
1.1.- Tema	2
1.2.- Planteamiento de problema.....	2
1.2.1.- Contextualización	2
1.2.2 .- Árbol de Problemas	5
1.2.2.1.- Análisis Crítico	6
1.2.3.- Prognosis.....	7
1.2.4.- Formulación del problema.....	7
1.2.5.- Preguntas directrices	7

1.2.6.- Delimitación del problema	7
1.3.- Justificación	8
1.4.- Objetivos.....	9
1.4.1.- Objetivo General.....	9
1.4.2.- Objetivos Específicos	9
Capítulo II	10
Marco Teórico.....	10
2.1.- Investigaciones Previas.....	10
2.2.- Fundamentación Filosófica.....	12
2.2.1.- Fundamentación Ontológica	12
2.2.2.- Fundamentación Axiológica	13
2.2.3.- Fundamentación Metodológica.....	13
2.3 Fundamentación Legal	14
2.3 Categorías Fundamentales:	17
Constelación de ideas de la variable independiente	18
2.4 Fundamentación Teórica de la Variable Independiente.....	20
2.4.4 Actividades multimedia	24
2.5 Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente	28
2.5 Hipotesis.....	45
2.6 Señalamiento de Variables.....	45
2.6.1. Variable Independiente:	45
2.6.2. Variable Dependiente:.....	45

Capítulo III	46
Metodología	46
3.1.- Enfoque Investigativo	46
3.2.- Modalidad Básica de la Investigación	46
3.3.- Nivel o Tipo de Investigación.....	46
3.4.- Población y Muestra	47
3.5.- Operacionalización de Variables.	48
Variable Independiente: actividades multimedia.....	48
Variable Dependiente: aprendizaje del idioma inglés.....	49
3.6.- Técnicas e Instrumentos	53
Encuesta	53
3.7.- Plan de Recolección de Información	53
3.8. Plan de Procesamiento y Análisis	54
Capítulo IV	55
Análisis e Interpretación de Resultados	55
4.1. Análisis de Resultados	55
Comprobación de la Hipótesis	76
Prueba del chi cuadrado	76
Especificacion de las regiones de aceptación y rechazo	77
Frecuencias observadas.....	78
Frecuencias esperadas	79
Calculo del ji- cuadrado	80

Decision.....	81
Hipotesis Alternativa.....	82
Capítulo V	83
Conclusiones y Recomendaciones	83
5.1 Conclusiones	83
5.2. Recomendaciones.....	84
Capítulo VI	85
Propuesta.....	85
Tema.....	85
6.1 Datos Informativos.....	85
6.2. Antecedentes de la Propuesta.....	86
6.3 Justificación.....	87
6.4 Objetivos	88
6.4.1 Objetivo General	88
6.4.2 Objetivos Específicos.....	88
6.5 Análisis de Factibilidad.....	88
6.5.1 Factibilidad Administrativa.....	88
6.5.2 Factibilidad Económica.....	88
6.5.2 Factibilidad Social.....	89
6.6. Fundamentación Teórica.....	89
Actividades Multimedia	89
Aprendizaje del Idioma Inglés	95

6.7 Modelo Operativo	99
6.8. Administración de la Propuesta	128
6.9. Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta.....	128
Bibliografía	130
Linkografía.....	131
Anexos	133

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: población y muestra	47
Tabla 2: operacionalización variable independiente	48
Tabla 3: operacionalización variable dependiente	49
Tabla 4: plan de recolección de información	53
Tabla 5: pregunta 1 uso del laboratorio.....	56
Tabla 6: pregunta 2 uso de actividades multimedia en el aula.....	57
Tabla 7: pregunta 3 uso del libro en clase.....	58
Tabla 8: pregunta 4 interés de contenidos y estrategias	59
Tabla 9: pregunta 5 evaluaciones a través de la multimedia.....	60
Tabla 10: pregunta 6 aplicación de contenidos en la vida cotidiana.....	61
Tabla 11: pregunta 7 comprensión del idioma por medio de ilustraciones.....	62
Tabla 12: pregunta 8 consideracion de aplicación de actividades multimedia	63
Tabla 13: pregunta 9 uso de la multimedia en tareas	64
Tabla 14: pregunta 10 aplicación de ilustraciones en clase	65
Tabla 15: pregunta 1 uso del laboratorio.....	66
Tabla 16: pregunta 2 uso de actividades multimedia; Error! Marcador no definido.	
Tabla 17: pregunta 3 uso del libro en clase.....	68
Tabla 18: pregunta 4 interés de contenidos y estrategias.....	69
Tabla 19: pregunta 5 evaluación a través de la multimedia.....	70

Tabla 20: pregunta 6 aplicación de contenidos en la vida cotidiana.....	71
Tabla 21: pregunta 7 comprensión de contextos reales	72
Tabla 22: pregunta 8 consideración de aplicación de actividades multimedia	73
Tabla 23: pregunta 9 aplicación de ilustraciones	74
Tabla 24: pregunta 10 preparación acerca de tecnología educativa.....	75
Tabla 25: Frecuencias observadas.....	78
Tabla 26: Frecuencias esperadas	79
Tabla 27: Cálculo del Chi cuadrado.....	80
Tabla 28: Cuadro de grados de libertad	82
Tabla 29: Modelo operativo	99
Tabla 30: Plan de monitoreo y evaluación.....	129

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de problemas.....	5
Gráfico 2: Red de inclusiones	17
Gráfico 3: Constelación de ideas variable independiente	18
Gráfico 4: constelación de ideas variable dependiente	19
Gráfico 5: uso del laboratorio	56
Gráfico 6: uso de actividades multimedia en el aula.....	57
Gráfico 7: uso del libro en clase.....	58

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo sobre el tema: “**ACTIVIDADES MULTIMEDIA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.**” se lo realizó debido a la gran importancia y necesidad que implica hoy en día, en el campo de la enseñanza de un idioma.

La siguiente investigación se desarrolla por capítulos,

CAPÍTULO I: Tema, Planteamiento del problema, Contextualización, Análisis crítico, Prognosis, Formulación del problema, Preguntas directrices, Delimitación del problema, Justificación, Objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II: Antecedentes investigativos, Fundamentación filosófica, Fundamentación legal, Categorías fundamentales, Hipótesis, Señalamiento de variables.

CAPÍTULO III: Modalidad básica de la investigación, Nivel o tipo de investigación, Población, Operacionalización de variables, Plan de recolección de información, Plan de procesamiento de información

CAPÍTULO IV: Análisis de los resultados, Interpretación de datos, Verificación de hipótesis.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones.

CAPÍTULO VI: Datos informativos, Antecedentes de la propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis de factibilidad, Fundamentación, Propuesta, Modelo operativo, Administración, Evaluación de la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.- TEMA

“ACTIVIDADES MULTIMEDIA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”

1.2.- PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

1.2.1.- Contextualización

La comunicación digital está creando cambios a todos los sectores de la sociedad. Uno de las metas de la educación es preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de su época (Marquès, Pere Coord.2005), brindándole por medio de la multimedia una herramienta valiosa para el desarrollo de competencias y habilidades.

El Ecuador se ubica en el puesto 35 de 63 como uno de los países con bajo nivel en inglés de acuerdo con el Índice de Aptitud en Inglés (EF EPI) 2014. Lo cual es muy preocupante; Además, de acuerdo a los resultados del nivel de Inglés en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica como los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato, presentados por la Secretaria Nacional de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENESCYT), se obtuvo un promedio de 13/20. Debido a estos resultados el Ministerio de Educación presentó en Marzo

del año pasado el acuerdo 0052-14 en el que se dispuso que la enseñanza del idioma extranjero (inglés) a partir del 2016-2017 (régimen Sierra) y 2017-2018 (Costa) será obligatoria desde segundo grado de Educación General Básica hasta tercer curso de Bachillerato. Esta medida rige para todas las instituciones públicas, privadas y fiscomisionales del país. Sin embargo, este idioma se sigue impartiendo en los planteles educativos privados que tienen las condiciones para hacerlo. Éste es un indicador muy importante, ya que el país debe mejorar en este ámbito pues hay muchas personas que no evidencian un uso apropiado del idioma inglés; debido al proceso metodológico que los docentes utilizan para enseñar el idioma inglés, dándole poca importancia a la utilización de actividades multimedia las cuales ayudarían de gran manera en el aprendizaje del idioma inglés.

En la provincia del Tungurahua, se está dando una transformación significativa en el sector educativo especialmente en el idioma inglés y en la tecnología, pero aún se posee vacío en el ámbito tecnológico. La ausencia de conocimientos informáticos y a la aplicación de las mismas, el poco uso de la computadora, la navegación por web que la mayoría de ocasiones no se realiza, esto se ve inmerso en una situación agravante en nuestra sociedad. A nivel de la provincia se están integrando nuevas metodologías para mejorar las habilidades y destrezas particularmente en el idioma inglés ya que en la actualidad es una de las bases fundamentales de un profesional.

No ajeno a la problemática que representa al aprendizaje del idioma inglés, se encuentra la Unidad Educativa Baños que labora con 760 estudiantes matriculados para el período lectivo Septiembre 2014 - Julio 2015 con 49 docentes distribuidos en las diferentes áreas, que guían en jornada diurna a la juventud de la ciudad de Baños de Agua Santa cuyo representante legal es el Licenciado Gonzalo Quinga. La educación es satisfactoria, reflejada en el rendimiento de cada materia, pero en el área del inglés se pretende mejorar mediante la motivación con el uso de actividades multimedia como material extra

en el área de inglés y elevar las calificaciones del aprovechamiento en los estudiantes de los cursos antes mencionados.

Las clases se desarrollan de una forma convencional, con la utilización del texto guía la pizarra y el equipo de sonido para escuchar el audio del mismo libro y no se utiliza materiales concretos que ayuden a desarrollar las cuatro destrezas dentro del idioma inglés (escuchar, hablar, escribir y leer).

ÁRBOL DE PROBLEMAS

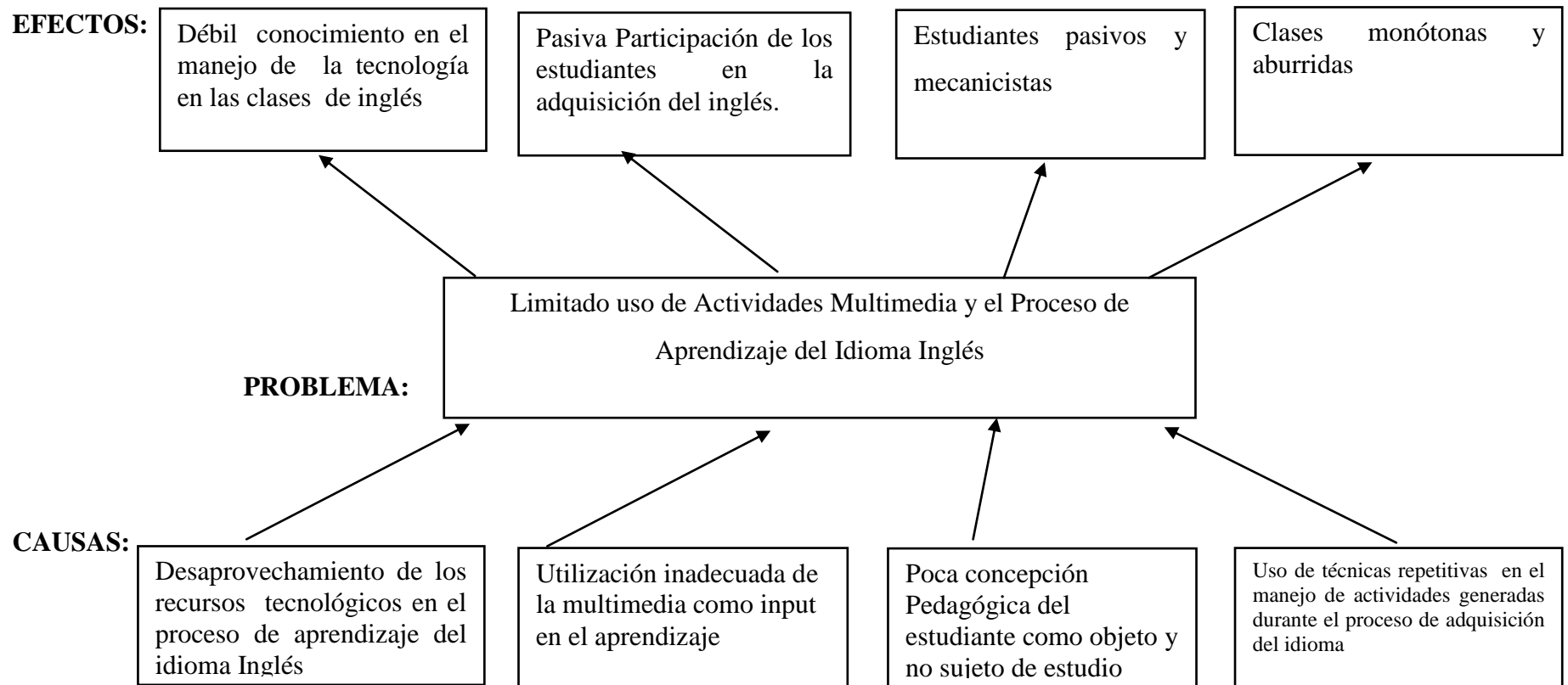


Gráfico 1: Árbol de problemas

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

1.2.3.- Análisis crítico

Gran parte de instituciones educativas en el país presentan problemas con la escasez de tecnología didáctica que ayuden en el aprendizaje del idioma inglés. En este caso, la Unidad Educativa Baños presenta esta problemática en las clases de inglés ya que no posee una herramienta didáctica y los recursos necesarios para obtener un buen desempeño docente y una adquisición satisfactoria de conocimientos por parte de los estudiantes.

Uno de los problemas que tiene la institución educativa donde se realizó la investigación es el desaprovechamiento de los recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés lo cual provoca que exista un débil conocimiento en el manejo de la tecnología al momento de enseñar el idioma dificultando el aprendizaje en los estudiantes.

Otro de los factores que repercuten en la problemática es la utilización inadecuada de la multimedia como input en el inter-aprendizaje, de tal manera que los aprendizajes se dan de forma teórica y memorística por parte de los estudiantes resultando clases tediosas. Es así que no existe un aprendizaje significativo, solo se aprende por el momento, y por tal motivo no existe un dominio absoluto del idioma Inglés. El problema antes mencionado deja como resultado una pasiva participación en la adquisición del Inglés como segunda lengua en el proceso académico lo que conlleva de un problema a otro en los niveles continuos, así al finalizar todos los niveles de enseñanza los estudiantes terminan con dificultades en el idioma inglés.

Otro factor influyente es la poca concepción pedagógica del estudiante como objeto y no sujeto de estudio conllevando a que los estudiantes sean entes pasivos y mecanicistas los cuales solamente tiene que seguir un libro al pie de la letra y por lo tanto se ven limitados a aprender el idioma Inglés de diferente manera.

Otra problemática se encuentra en el uso de técnicas repetitivas en el manejo de actividades generadas durante el proceso de adquisición de la segunda

lengua, el hecho en que la malla curricular está basada en el libro físico da lugar a la frecuente utilización de los textos. El problema mencionado con anterioridad origina en las clases sean monótonas y aburridas limitando al estudiante a desarrollar las destrezas lingüísticas del idioma.

1.2.3.- Prognosis

Si Actividades Multimedia no se aplican correctamente en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés, obtendremos estudiantes mecanicistas y desmotivados en aprender un segunda idioma de una manera interactiva; pero al dar solución al problema planteado, las actividades que se desarrollen dentro del aula de clase serán completos, con mucho dinamismo, y por supuesto productivos y significativos por lo que los estudiantes se sentirán motivados al momento de aprender el idioma Inglés.

1.2.4.- Formulación del problema

¿Cómo incide el uso de actividades multimedia y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños?

1.2.5.- Preguntas directrices

- ¿Cuáles son las causas del Limitado uso de Actividades Multimedia en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés?
- ¿Qué elementos de la multimedia se deben tomar en cuenta para que el aprendizaje del inglés en los estudiantes sea significativo?
- ¿Cuál sería la posible solución al problema objeto de estudio?

1.2.6.- Delimitación del problema

1.2.6.1.- Contenido

- Campo: Educativo
- Área: Pedagógica (Inglés)

- Aspecto: Aprendizaje del idioma inglés

1.2.6.2.- Espacial

La presente investigación se realizará en la Unidad Educativa Baños en la ciudad mencionada Provincia de Tungurahua.

1.2.6.3.- Temporal

La presente investigación se realizará en el periodo académico Septiembre 2014 - Julio 2015.

1.3.- JUSTIFICACIÓN

El **interés** de esta investigación, es porque al realizar las prácticas pre-profesionales, se ha podido observar que se puede mejorar los métodos de enseñanza-aprendizaje con el fin de que los estudiantes asimilen los conocimientos impartidos en el aula y se cumplan los objetivos planteados. Es así, que se pretende implantar el uso de la multimedia como material didáctico en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños para que se motiven y despierten el interés en el aprendizaje de este idioma.

Es **importante** desarrollar la presente investigación ya que nos permitirá poner al servicio de los estudiantes, las innovaciones pedagógicas para dar solución a los problemas del estudio del inglés.

Esta investigación es **original** porque no se ha desarrollado antes una investigación de este tipo y la persona quien está realizando el trabajo pretende ayudar a los docentes con herramientas novedosas y fáciles de emplear para un mejor desempeño en el campo educativo.

Con la implementación de las actividades multimedia se **beneficiará** la institución y estudiantes porque el producto final (estudiantes), tendrán bases sólidas en inglés y cimientos fundamentales para que se puedan desenvolver con

éxito en sus próximos años de estudio y aprenderán más rápido y se sentirán más motivados por aprender una lengua de manera interactiva. Con este proyecto se beneficiará la institución porque la planificación no se enfoca solo en la enseñanza sino se direcciona en las diferentes inteligencias de cada estudiante. Por esta razón más estudiantes acudirán a la institución para aprender de esta nueva forma.

Es **factible** desarrollar esta investigación porque existe la colaboración de las autoridades de la Unidad Educativa Baños y una extensa bibliografía que ayudará de sustento para elaborar la propuesta. Es **útil** porque se esta investigación servirá para que los estudiantes aprendan de una mejor manera el inglés.

1.4.- OBJETIVOS

1.4.1.- Objetivo General

Determinar la incidencia del uso de actividades multimedia y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños.

1.4.2.- Objetivos Específicos

- Investigar cuáles son las causas del Limitado uso de Actividades Multimedia en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés.
- Analizar los elementos de la multimedia que se deben tomar en cuenta para que el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes sea significativo.
- Proponer una posible solución al problema objeto de estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

2.1.- Investigaciones previas

Para la realización de la presente investigación se ha procurado indagar en torno a monografías, proyectos y tesis de investigación de pre y postgrado, publicaciones nacionales e internacionales cuyo contenido guarde similitud temática con la iniciativa en desarrollo.

Bonilla, M. (2010) “El uso de las nuevas tecnologías de la información en el proceso enseñanza aprendizaje”, concluye que:

“Un gran número de docentes utilizan el computador como herramienta de procesamiento de datos sub – utilizando el potencial de las herramientas computacionales, siendo muy bajo el porcentaje de docentes que utilizan para impartir sus clases” (p. 110).

Por otro lado el autor Sevilla, D. (2012) Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación y su influencia en el desarrollo de las destrezas del idioma inglés (listening –speaking –reading – writing)” concluye que:

“El uso de la tecnología en el aula da como resultado “estudiantes independientes, comunicativos, participativos, responsables, capaces de producir y comprender el idioma Inglés.”(p. 125).

Rea, L. (2012) en su tesis titulada: El material multimedia y su influencia en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje dentro del idioma inglés, concluye que:

“La utilización de multimedia en el aula juega un rol muy importante ya que facilita al docente llegar al objetivo de la clase de manera más fácil y

además afirma “se lograra que el estudiante lleve una actitud crítica y de auto aprendizaje”.(p.108)

Guerrero, S. (2014) “Las actividades interactivas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje para la asignatura de Informática en las estudiantes del Octavo año de educación básica del Instituto Técnico Superior “Hispano América “en el periodo 2008- 2009” concluye que:

La tecnología multimedia bien utilizada libera al docente de realizar tareas repetitivas, brindándole la posibilidad de convertirse en un organizador de la interacción entre alumno y el objeto de aprendizaje y además un generador de interrogantes. (p. 98)

Criollo, R. (2013) “La tecnología multimedia y el mejoramiento del aprendizaje de ciencias naturales” concluye que:

“La tecnología multimedia se ha ido adaptando a la educación generando un cambio y logrando que estudiantes y profesores adquieran las competencias instrumentales, cognitivas y actitudinales derivadas del uso de las tecnologías de la comunicación” llevando al cabo un aprendizaje autónomo y significativo.” (p.102)

En conclusión se puede decir que definitivamente la multimedia es un medio que nos ayuda de mucho en la educación ya que aporta con un mecanismo de interacción plena entre el estudiante y el idioma inglés. Cabe recalcar que las tesis antes mencionadas están enfocadas con la educación y la multimedia y tienen una plena relación con el actual tema de tesis en el cual estoy desarrollando y me han servido de guía para un mejor enfoque a mi proyecto.

2.2.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Para Ramos, S. (2000)

La fundamentación filosófica contribuye a concientizar, racionalizar, optimizar y perfeccionar la actividad social de los hombres; y que persigue como finalidad general propiciar la superación de la enajenación mediante la fundamentación y promoción de la transformación revolucionaria de la realidad a través de un tipo de sociedad donde cada vez más se correspondan la esencia y la existencia del hombre. (p. 87)

De acuerdo al autor mencionado, la idea de que el proceso docente - educativo o de enseñanza – aprendizaje debe contener la mayor cantidad de elementos de la vida cotidiana, es decir reproducir y ensayar toda suerte de eventos sociales de la actividad cognitiva, afectiva, volitivo y práctica en que puedan estar comprendidos los estudiantes, profesores, directivos y demás miembros de la comunidad

FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

Para Ramos, S. (2000) “la ontología es la naturaleza de la realidad investigada; además, es la creencia que mantiene el investigador con respecto a una realidad investigada.” (p 56)”

En la última década, las tendencias del uso de la tecnología para la enseñanza en escuelas o colegios no han tenido cambios sustanciales, más bien se han reforzado con elementos nuevos. De ahí que la multimedia se utiliza en la Unidad Educativa Baños no es un recurso de calidad por lo que impide el aprendizaje del idioma inglés con facilidad. Por el contrario si se utilizarían medios y recursos acordes al ambiente educativo se facilitaría la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas acorde al nivel del estudiante. Es por eso que al elegir un buen material didáctico como una plataforma virtual ayudaría

al docente a impartir su clase, a mejorarla y apoyar su labor con ética profesional cubriendo expectativas en el ámbito educativo con certeza y eficacia al momento de obtener resultados.

Es importante tener en cuenta que el uso de tecnología debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. Por eso, el libro utilizado en clase no siempre es un material didáctico que ayuda a desarrollar las destrezas de los estudiantes con rapidez.

FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Para Fabelo, J. (s.f) nos plantea que “la axiología representa un sistema objetivo de valores”; es dinámico, dependiente de las condiciones históricas-concretas y estructurado de forma jerárquica”. (p. 7)

De acuerdo a lo señalado por José R. Fabelo el docente debe proyectar hacia el estudiante una actitud profesional con principios éticos, morales, sociales, y culturales. En el ámbito ético dentro de la pedagógica se ha asignado la formación de buenas conductas en los estudiantes con el fin de que las habilidades y capacidades desarrolladas de los estudiantes sean utilizadas de forma correcta y sobre todo con los valores humanos que se les imparte dentro de la formación íntegra.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Chavez, T. (2003) señala que dicha disciplina “es la brújula orientadora y la guía teórica necesaria que ofrece “la unidad de pensamiento que tiene que dar coherencia a las diferentes respuestas que se ofrezcan a todas las esferas del proceso educativo” (p. 10).

Tomando en cuenta lo señalado por Chávez, T. las innovaciones tanto metodológicas como tecnológicas dirigidas a una educación de calidad, han recurrido a una serie de estrategias que han facilitado el logro de objetivos y progresos tecnológicos favoreciendo a la educación presencial en todo aspecto.

Las ventajas que aportan los materiales didácticos los hacen instrumentos indispensables en la formación académica ya que proporcionan información, guían el aprendizaje, y evalúan conocimientos y habilidades. Es así que no sólo transmiten información sino que actúan como mediadores entre la realidad y el estudiante.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente trabajo investigativo está respaldado en la parte legal y jurídica por la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, y el Código del Niñez y la Adolescencia.

Constitución de la República del Ecuador

Que, el **Art. 26** de la Constitución de la República del Ecuador establece que “Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

Que, el **Art. 343** de la Constitución de la República del Ecuador expresa que “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Que, el **Art. 7** establece que los estudiantes tienen los siguientes derechos:

Literal f) “Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades”.

Que, el **Art. 10** establece que los y las docentes del sector público tienen los siguientes derechos.

Literal a) “Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y

académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación”.

Que, el **Art. 11** expresa que las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

Literal i) “Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas”.

Que, el **Art. 25** expresa que “En la actualidad el idioma Inglés es uno de los más utilizados a nivel mundial, por ello su enseñanza - aprendizaje debe desarrollarse en el sistema nacional de educación, pues constituye una herramienta fundamental para la formación y desarrollo de destrezas, capacidades y competencias para estudiar, crear y trabajar en beneficio individual y social”.

Código de la Niñez y Adolescencia

Que, el **Art. 37** establece que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad cuyo sistema educativo tenga las siguientes características:

3) “Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes”.

4) “Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje”.

2.3 Categorías Fundamentales:

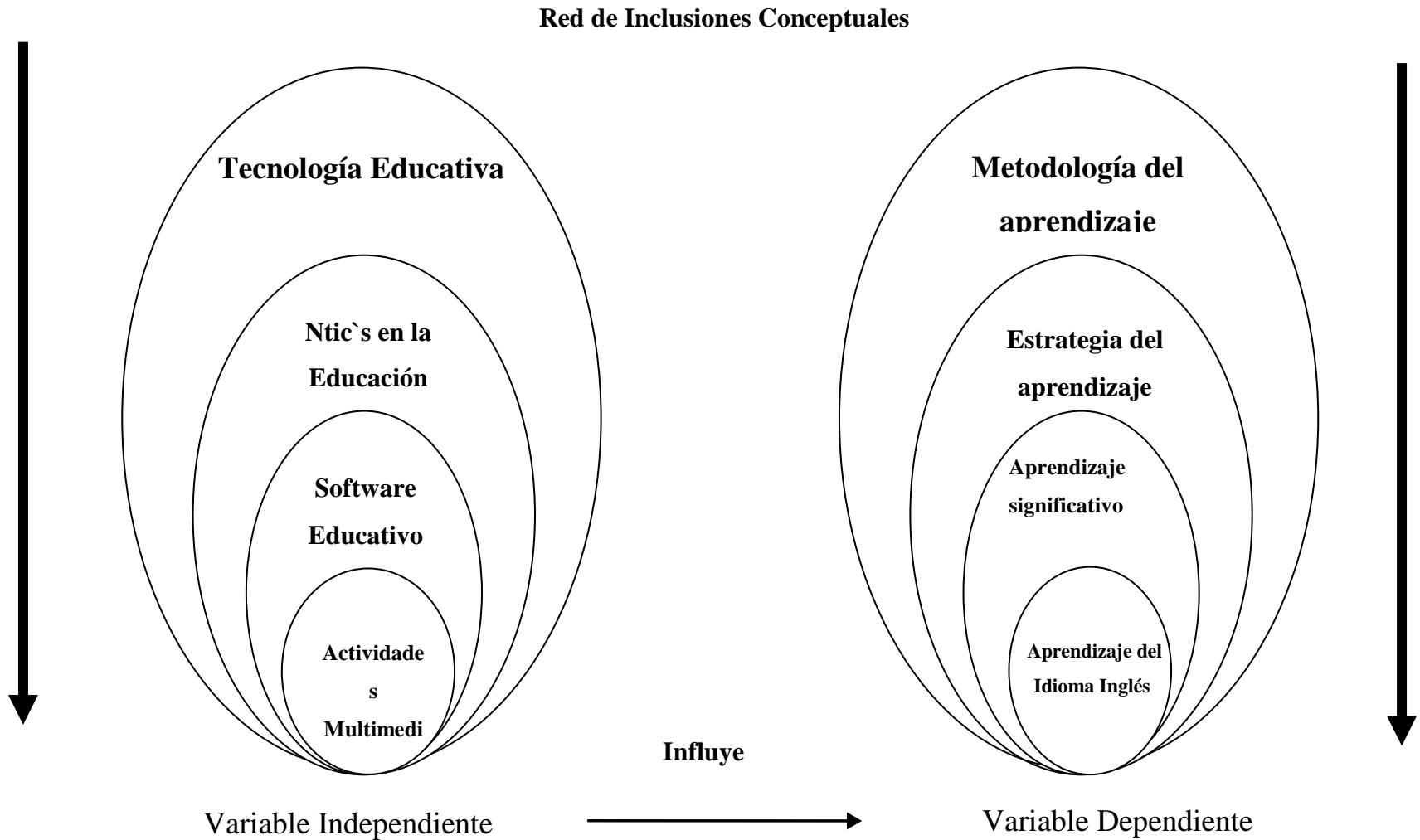


Gráfico 2: Red de inclusiones

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Constelación de ideas de la Variable Independiente

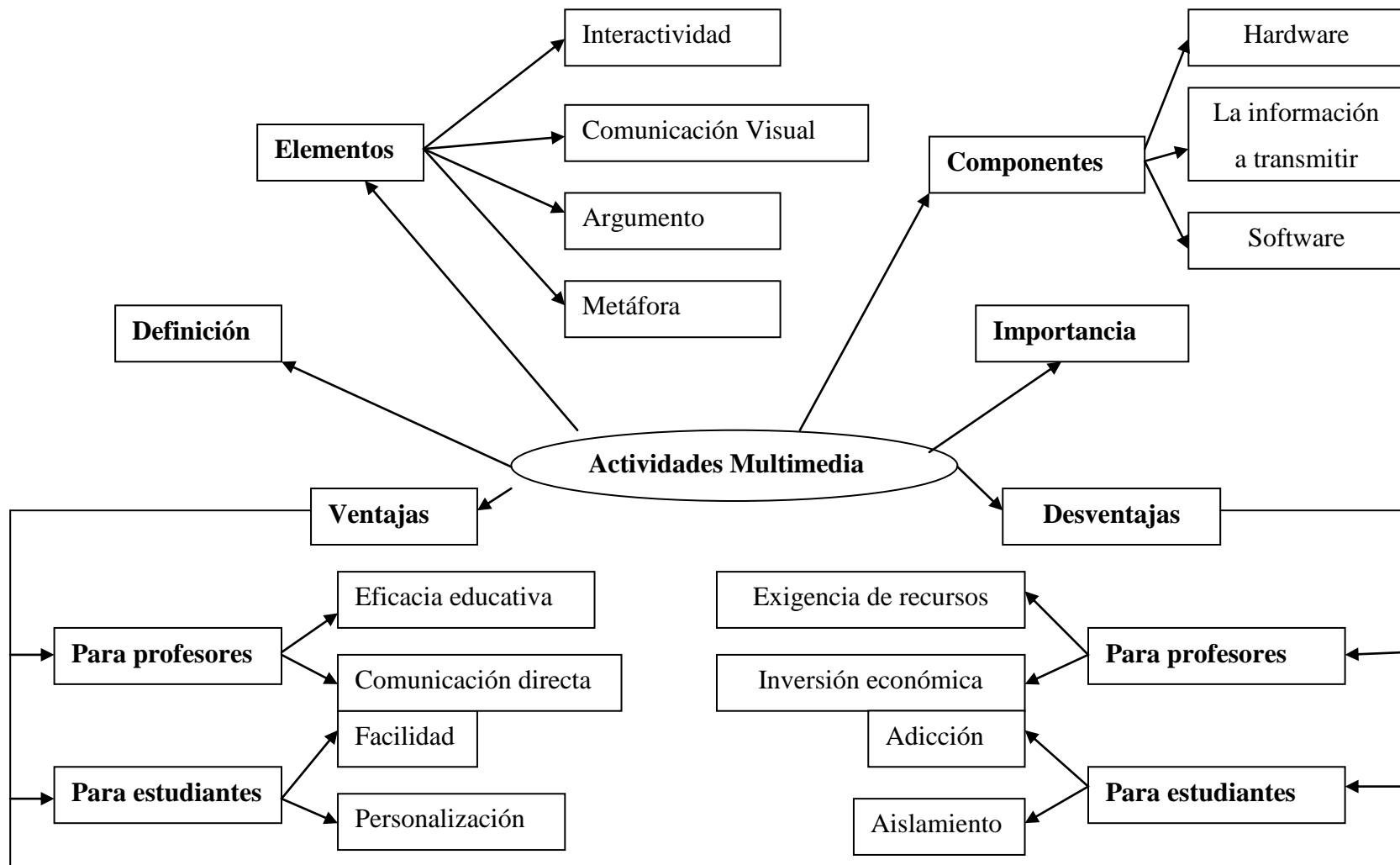


Gráfico 3: Constelación de ideas variable independiente

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Constelación de ideas de la Variable Dependiente

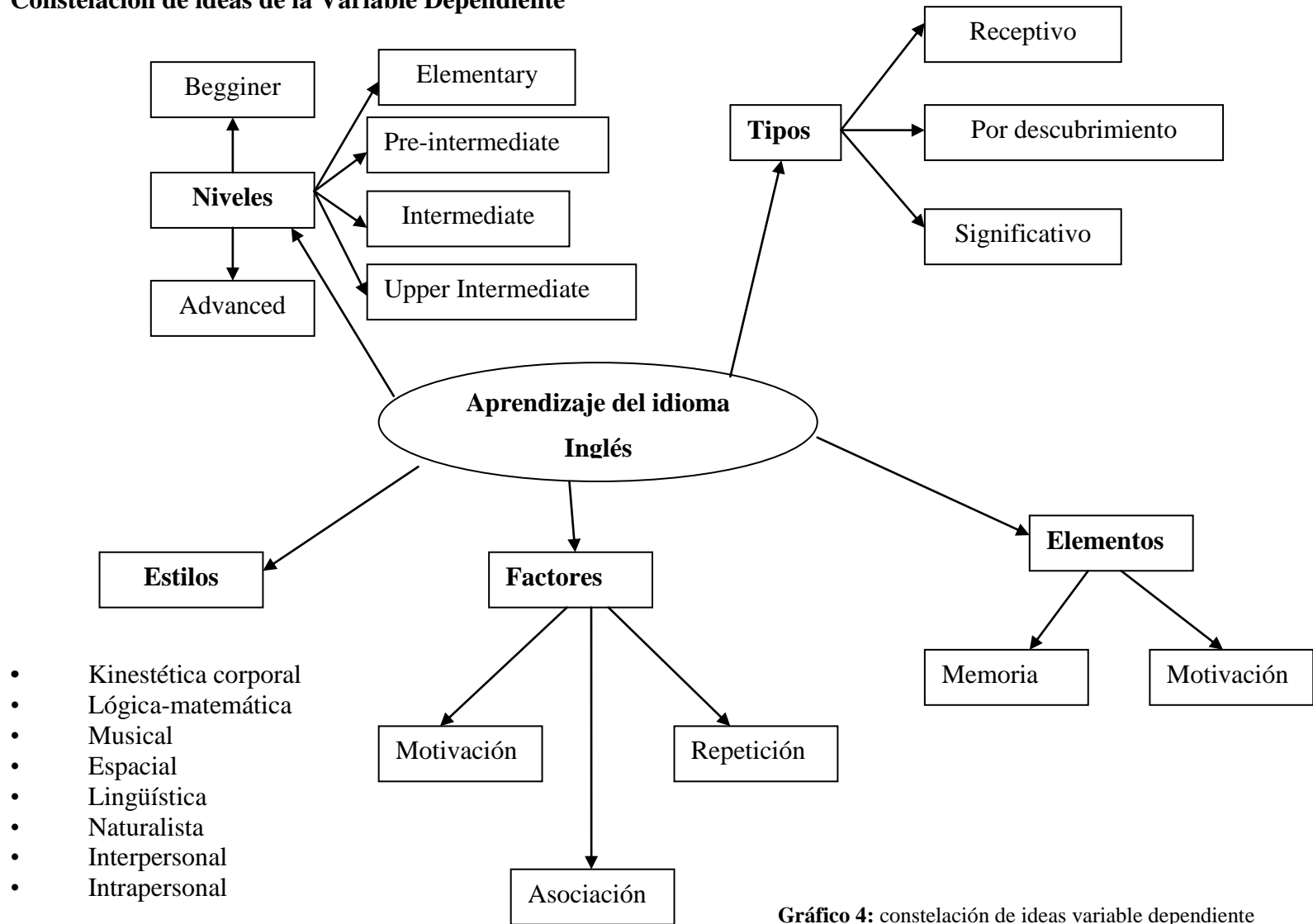


Gráfico 4: constelación de ideas variable dependiente

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

2.4.1. TECNOLOGÍA EDUCATIVA.

Concepto:

Según Panquera (1987) en su libro titulado *Fundamentos de Tecnología Educativa* se refiere a la tecnología en la educación, como una práctica donde se hace aplicaciones sistemáticas de conocimientos científicos a la solución de problemas educativos. En otras palabras se dice que la ciencia y la tecnología abarcan herramientas informáticas que enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que si hablamos de informática educativa nos referimos al arte de enseñar a los estudiantes y personas en general utilizando como herramienta fundamental el computador, el cual se conecta a una gran red mundial que es Internet (Ortiz, 2012).

Según Cabero (1999) en su libro titulado *Tecnología Educativa, Diseño y utilización de medios en la enseñanza* señala que la Tecnología Educativa se caracteriza por ser un término:

Integrador: porque integra diversas ciencias, tecnologías y técnicas como: física, ingeniería, pedagogía, informática, psicología, entre otros.

Vivo: porque ha sufrido transformaciones originadas tanto por los cambios del contexto educativo como por los de las ciencias básicas que la sustentan.

Polisémico: porque a través de la historia su significado ha ido acogiendo diversos significados.

Contradictorio: porque provoca defensas radicales y oposiciones frontales.

Rol del Profesor y estudiante

Según Norton y Wilburg (2003) hace énfasis en que el rol del profesor se caracteriza por ser el de diseñador de situaciones de aprendizaje. Por lo que al

profesor se lo identifica por ser el creador que tiene un papel fundamental en la planificación, estructuración y orquestamiento de su metodología pedagógica en la educación.

Mientras que el rol de los estudiantes es de ser aprendices activos y consumidores inteligentes de tecnologías (Pérez, 2013).

2.4.2 NTIC'S EN LA EDUCACIÓN.

Concepto.-

Según Rojas (2013) dice que las NTIC's (Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación) dice que son las nuevas tecnologías que fundamentalmente tienen que ver hoy con la comunicación. Por lo que se puede deducir que las NTIC's son las tecnologías aplicadas a la creación, almacenamiento, selección, transformación y distribución de las diversas clase de información, así como a la comunicación, utilizando datos digitalizados. (Cabero, 1966).

Según Azinian (2009) en su libro titulado *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las prácticas pedagógicas* señala que "las NTIC's son las tecnologías aplicadas a la creación, almacenamiento, selección, transformación y distribución de las diversas clases de información, así como a la comunicación, utilizando datos digitalizados" (p.35). De esta forma se comprueba la importancia que muestran las NTIC's en el ámbito educativo con su factor elemental que es la información que constituye la materia prima para la construcción de conocimientos.

Importancia de la NTIC's en la Educación:

Su utilidad se fundamenta en su aplicación en el aprendizaje de idiomas, y a su vez en la facilidad de comunicación entre docentes y estudiantes que crean, procesan, difunden información que rompen toda barrera que limite la adquisición de conocimientos por parte de los docentes y los estudiantes.

Por tal motivo las NTIC's no solo han cambiado tanto la forma de enseñar como de aprender, sino que el rol del docente como el del estudiante son muy diferentes.

De esta forma el docente cambia su función de transmisión de conocimientos a facilitador del aprendizaje de los estudiantes, especialmente ayudándolos a planificar y alcanzar sus objetivos planteados al inicio de la jornada educativa.

Herramientas de las NTIC's.

Dentro de las herramientas más utilizadas que apoyan principalmente al docente son:

Pizarra Virtual: También denominada digital y consiste en un ordenador conectado a un video proyector. De esta forma la señal de dicho ordenador se proyecta sobre una superficie lisa y rígida, sensible al tacto o no. La función principal de esta es controlar el ordenador mediante esta pizarra que es manipulada con un bolígrafo, el dedo o con algún otro dispositivo similar al ratón. Por lo tanto la diferencia de una pizarra digital normal (pizarra-ordenador) y le ofrece más interactividad (Pérez, 2013).

Blogs: Sitio web que recolecta o recopila periódicamente textos de artículos de uno o varios autores. Sirve para permitir a los usuarios escribir libremente sobre cualquier aspecto de su vida pero en especial si hablamos de la utilidad de los blogs en la educación se hace énfasis en su uso de autoevaluación con un espacio de reflexión en el aprendizaje de los estudiantes.

Computadora: Sin duda alguna esta máquina electrónica recibe y procesa datos convirtiéndoles en información útil para sus usuarios que pueden ejecutar con rapidez y organización diferentes tareas de programación.

Foros: Sirve para conversar en torno a un tema de interés común entre varias personas. Ya sea de forma oral o escrita es muy útil cuando se habla de comunicación y uso de lenguaje.

2.4.3 SOFTWARE EDUCATIVO.

Ortiz (2012) se refiere a "informática educativa como al arte de enseñar a los estudiantes y personas en general utilizando como herramienta fundamental el computador, el cual se conecta a una gran red mundial que es Internet" (p. 17).

Mientras que el diccionario Enciclopédico Océano se refiere al sistema educativo como "el conjunto de disciplinas y técnicas desarrolladas para el tratamiento automático de la información, mediante el uso del currículo institucional" (p.134). Cabe mencionar que el instrumento curricular permite orientar al docente en su labor educativa con el fin de lograr los objetivos planteados al inicio de la jornada académica.

Concepto

Según *Educa Tic`s* se refiere a software educativo como al que especialmente está destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que , además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Características:

- Despierta el interés y la motivación provocando que los estudiantes dediquen más tiempo al trabajo, lo que puede propiciar que aprendan más.
- Mantienen activos a los estudiantes ya que permiten estar interactuando con el software.
- Desarrolla la iniciativa de los estudiantes al propiciar su constante participación.

Ventajas:

- Se propician varios tipos de aprendizaje que pueden ser grupales o individuales,
- Favorecen la construcción de conocimientos y la reflexión por parte del lector.
- Permiten el acceso al conocimiento y la participación en las actividades.
- Incluye elementos para captar la atención de los estudiantes.

Según Colorado (2007) dice que existen numerosos modelos de softwares para la enseñanza del idioma Inglés, los cuales que si se implementan adecuadamente, pueden mejorar la calidad de educación de los estudiantes. Por ejemplo a continuación se enlistan los siguientes:

- **WikSpeak:** Es una herramienta con la que puedes mejorar la pronunciación del Inglés, así como conocer la transcripción de una palabra determinada a sus fonemas.
- **ABAEnglish MiniCourse:** Contiene toda la gramática explicada en español, con ejemplos de uso y con la gran ayuda de poder escuchar la pronunciación de las palabras y frases pulsando sobre ellas. ABA English Mini Course muestra las palabras agrupadas. Contiene adjetivos, pronombres, adverbios, preposiciones, conjunciones, verbos y verbos con preposiciones y adverbios.
- **Selingua:** incluye hasta siete juegos distintos con los que podrás mejorar tus conocimientos en el vocabulario del: español, inglés, sueco, alemán y francés. El programa permite trabajar indistintamente con cualquiera de los idiomas que seleccione el usuario.

2.4.4 ACTIVIDADES MULTIMEDIA

Definición.-

Según Vicuña, 2010 en su presentación titulada *Tecnología Multimedia aplicada a la Educación* define a la multimedia como una tecnología digital de comunicación, constituida por la suma de Hardware y Software. Pero el autor hace énfasis en el objetivo de que se debe humanizar a la máquina con la integración de aplicaciones concretas que den sonido, texto, voz, video y gráficas al software.

Según Allarcon, 2012 en su libro titulado *Actividades Multimedia en los procesos Docentes Educativos* dice que "la multimedia suele presentarse como el ultimo avance que, propiciado por la evolución y expansión de los medios electrónicos viene a resolver algunos de los problemas que tiene planteada la enseñanza" (p. 4). De esta forma se entiende que gracias a la multimedia existe una comunicación multisensorial en el proceso didáctico.

Gayesky, (2013) menciona que las actividades multimedia son programas informáticos creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio

didáctico para facilitar el proceso de aprendizaje, con algunas características particulares tales como: la facilidad de uso, la interactividad y la posibilidad de personalización de la velocidad de los aprendizajes.

Bartolomé, 1994 hace énfasis en que la multimedia suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados vía ordenador. Estudios realizados demuestran que la multimedia es la herramienta de comunicación más poderosa que existe ya que de toda la información que se adquiere, el 20% lo hacemos vía auditiva utilizando la radio, el 40% lo hacemos vía audiovisual, utilizando la televisión. e 75 % se lo adquiere a través de medios audiovisuales como es el caso de la multimedia.

De esta manera, se puede concluir que actividades interactivas son aquellas en las que intervienen aplicaciones concretas tecnológicas como el video, audio, informática y publicaciones electrónicas que permiten un sistema de dialogo en la secuencia y selección de la información, la misma que está determinada por las respuestas o decisiones de los usuarios en este caso de toda la comunidad educativa que se vea involucrada en este proceso: estudiantes y docentes.

Componentes de la Multimedia.-

- **La información a transmitir:** Se refiere al aspecto interdisciplinario de diseño y contenido de un mensaje que sigue siendo fundamental en las aplicaciones.
- **Hardware:** Ya sean digitalizadores de documentos, tarjetas de captura de video y reproducción de audio.
- **Software:** Todos los conjuntos de programas, es decir, Microsoft Office, Micromundos Pro, etc.

Elementos de la Multimedia.-

- **Interactividad:** Se refiere a la participación de los estudiantes y los docentes en su proceso de inter-aprendizaje. Es decir, involucra la inteligencia, sentimiento, razonamiento e imaginación de los participantes.

- **Comunicación Visual:** se refiere a la comunicación que existe en el mundo de las letras y el mundo audiovisual. es decir, a la interacción de sonido en imagen de forma consensual.
- **Argumento:** Su objetivo es captar la atención de los participantes, ya sea en forma de historia, cuento, situación cotidiana con el fin de despertar la curiosidad y la reflexión en las actividades propuestas.
- **Metáfora:** Se refiere al sustento gráfico del argumento, que tiene que ver con facilitar la comprensión del aprendizaje.

Aplicación de la Computadora como Principal Herramienta Multimedia

Hoy en día no cabe duda que la principal herramienta para diseñar actividades interactivas es la computadora ya que permite elaborar presentaciones utilizando Power Point, Presentar videos, películas educativas en todas las áreas, utilizar el internet para la preparación de las clases y diseñar juegos educativos que sean interactivos.

Función Educativa de las Multimedia en el Currículo

Según el punto de vista del profesor y del estudiante las multimedia son un medio pero si hablamos de la multimedia como un fin se podría decir que esta ofrece al educando las destrezas básicas sobre la informática para que adquieran las bases de una educación tecnológica que está vigente en la sociedad de las tecnologías y tiene un nivel más relevante cada día en la educación

Importancia de las Actividades Multimedia en la Educación

- Presentan información de manera variada y atractiva
- Organizan y presentan los contenidos en forma clasificada y comprensiva para los estudiantes.
- Utilizan diversos recursos como: ejemplos. casos, situaciones, soluciones, modelos, cuadros, gráficos, imágenes, resúmenes y otros que orientan la labor de análisis y síntesis de la información analizada.

- Posibilitan la participación activa de los estudiantes y la aplicación de lo aprendido mediante ejercicios, problemas, guías de observación y de análisis, actividades y otros procedimientos.

Ventajas de las Actividades Multimedia

Para el Licenciado Jaime Vicuña (2010) "La multimedia apoya a la educación al facilitar la visualización de problemas o soluciones, además de incrementar la productividad al simplificar la comunicación, eliminar los problemas de interpretación y estimular la creatividad e imaginación al involucrar los sentidos." (p. 32).

Ahora enlistaremos las principales ventajas y desventajas que tiene la utilización de la multimedia en el campo educativo, tanto para los profesores como los estudiantes.

Para los Estudiantes:

- Aprendizaje en menos tiempo
- Fácil acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
- Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Autoevaluación y flexibilidad en los estudios
- Mayor contacto, compañerismo y colaboración.

Para los Docentes:

- Sistema de información conveniente y accesible.
- Mejoramiento de la administración y gestión de centros.
- Mejoramiento de la eficacia educativa
- Comunicación directa con la comunidad educativa con recursos compartidos.

Desventajas de las Actividades Multimedia

Para los estudiantes:

- Adición
- Aislamiento
- Cansancio visual y problemas físicos
- Esfuerzo académico e inversión de tiempo.

Para los docentes:

- Control de calidad insuficiente de los entornos de telecomunicación
- Exigencia de un buen sistema de mantenimiento de los ordenadores
- Necesidad de crear un departamento de tecnología educativa.

Contenido de Aprendizaje de un Maestro

- Utilización de navegadores.
- Acceder a servicios on-line.
- Utilizar servidores de información y de contenidos.
- Enviar y recibir correo-electrónico
- Participar en videoconferencias tanto activa como pasivamente
- Acceder y participar en canales IRC
- Tener conocimientos mínimos de algún lenguaje de programación
- Leer y escribir documentos HTML (diseñar y desarrollar páginas Web)
- Utilizar herramientas de trabajo cooperativo
- Utilizar CD's que contengan materiales y cursos de información
- Identificar, valorar y seleccionar software educativo para un nivel concreto

2.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

2.5.1 METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Metodología Comunicativa

Lakatos, I. (2009) señala que:

La metodología comunicativa es la más apropiada para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística en una lengua extranjera. La

enseñanza de un idioma no es exclusivamente la adquisición de contenidos sino también aportar al aprendiz los conocimientos y las capacidades que le permitan continuar dicho aprendizaje a lo largo de la vida.

El enfoque comunicativo permite emplear contextos reales para fomentar la comunicación y no apoyarse simplemente en el libro clásico de estudio, asociar materiales de la vida real, videos, canciones, películas entre otros, en los que se escucha el lenguaje, así como diarios, folletos o revistas; donde se encuentran expresiones idiomáticas es enfoque comunicativo, todo esto mantiene a los estudiantes en suspenso luego de un ejercicio de clase, esto varía en reacciones y respuestas. (p. 97)

Aprendizaje del idioma Inglés

Según Bilkeguchi, C. (2007), dice: “es la adquisición de conocimientos habilidades valores y actitudes mediante las destrezas receptoras de: leer y escuchar y productivas: de hablar y escribir en diferentes conceptos” (p. 89)

El aprendizaje del idioma Inglés es importante aunque se piensa que una de las causas por las cuales existe el fracaso es el desinterés de los estudiantes por el mismo, más éste no es el factor determinante ya que además entre otros aspectos también influye la formación del docente y como este llega a sus estudiantes.

El juego una alternativa para hablar inglés

Hernández, M. (2010), señala:

Hoy en día aprender a hablar en inglés requiere de creatividad e ingenio por parte de los docentes quienes para motivar a sus estudiantes recurren a técnicas de animación y expresión, como las canciones, los juegos, los cuentos y el drama. Los juegos se han convertido en un excelente modo de crear contextos para el uso del inglés, Esta confirmado que su práctica ayuda de forma significativa al aprendizaje del idioma. (p.65)

Destrezas a desarrollar para el aprendizaje de inglés

El mismo autor destaca:

Una destreza es la capacidad o habilidad que una persona posee y aplica para solucionar una situación de problema. En el aprendizaje del idioma inglés se desarrollan las destrezas básicas: destrezas receptivas del lenguaje (escuchar y leer) y las destrezas productivas (hablar y escribir).

TÉCNICAS DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Aprendizaje progresivo (Progressive Learning)

Monereo, C. (2008), indica que:

Consiste en recibir grandes cantidades de contenido y vocabulario en el periodo determinado, luego se lo relaciona con el entorno inmediato y se va acrecentando en complejidad. El objetivo es instar mayor interacción y desarrollar las cuatro destrezas de escuchar, leer, escribir, hablar. (p.107)

3.- Teorías de Aprendizaje.

Concepto:

Según Gimeno (1992) afirma que "Las teorías del aprendizaje son descriptivas y permiten conquistar el nivel explicativo, mientras que las de enseñanza, además deben ser prescriptivas y normativas" (p. 67). Por lo que se deduce que las teorías de aprendizaje describen la manera en que los teóricos creen que las personas aprenden nuevas ideas y conceptos. De esta forma se concluye que las teorías de aprendizaje tratan de explicar la relación entre la información que nosotros tenemos y la nueva información que estamos tratando de aprender.

Tipos de teorías:

Según Newby (1993) existen 3 teorías en las que se basa el proceso de aprendizaje:

- Teoría Conductiva: Inició en los años 30 y duró hasta los cincuentas. La asociación de estímulo-respuesta jugó un papel fundamental en esta teoría. De hecho, se considera al estudiante como un reactivo a las

condiciones del ambiente y el aprendizaje se produce cuando el estudiante demuestra o exhibe una respuesta apropiada.

- Teoría Cognitiva: A finales de los años cincuenta, los pedagogos y teóricos comenzaron a enfocarse en procesos cognitivos que enfatizaban la adquisición de conocimientos. Además de analizar como la información es recibida, organizada y almacenada. De esta manera el estudiante tiene un rol muy activo en su aprendizaje. Según Piaget, en su teoría cognitiva dice que el aprendizaje se efectúa mediante dos acciones o movimientos que son simultáneas e integradoras pero en sentido contrario como: Asimilación y Acomodación. La primera se refiere a la acción de explorar el ambiente en el que el estudiante se desarrolla y la segunda se refiere a la transformación de los esquemas mentales de cada estudiante para adecuarse a la naturaleza de los objetos que serán aprendidos.
- Teoría Constructivista: Se fundamenta en la creación de significados a partir de experiencias. Es decir, los estudiantes construyen interpretaciones personales del mundo que están basadas en sus experiencias y relaciones interpersonales (Romero, 2013). En esta teoría se puede diferenciar tres etapas en el desarrollo intelectual: la sensomotriz, la etapa de las operaciones concretas y la de operaciones formales.

2.5.2 ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto Brandt (1998) las define como, "Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien".

Es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje.

Siguiendo con esta analogía, podríamos explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias:

- **TÉCNICAS:** actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden.: repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica.
- **ESTRATEGIA:** se considera una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

Tradicionalmente ambos se han englobado en el término PROCEDIMIENTOS.

ESTRATEGIA	• USO REFLEXIVO DE LOS PROCEDIMIENTOS
TÉCNICAS	• COMPRENSIÓN Y UTILIZACIÓN O APLICACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS

Para explicar la diferencia entre técnicas y estrategias se podría usar una analogía de Castillo y Pérez (1998): no tiene sentido un equipo de fútbol de primeras figuras (técnicas) jugando al fútbol sin orden ni concierto, sin un entrenador de categoría que los coordine (estrategias). Y éste poco podría hacer si los jugadores con los que cuenta apenas pueden dar algo de sí...

La técnica, sin la estrategia muere en sí misma, pero es prácticamente imposible desarrollar cualquier estrategia sino hay calidad mínima en los jugadores (dominio de la técnica). Por otra parte, si el mejor futbolista dejase de entrenar y su preparación física decayera (hábito) poco más de alguna genialidad podría realizar, pero su rendimiento y eficacia se vendría abajo.

Los futbolistas realizan la tarea, pero el entrenador la diseña, la evalúa y la aplica a cada situación, determinando la táctica que en cada momento proceda.

Por tanto, se puede definir ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE, como:

Proceso mediante el cual el alumno elige, coordina y aplica los procedimientos para conseguir un fin relacionado con el aprendizaje.

Resumiendo: no puede decirse, que la simple ejecución mecánica de ciertas técnicas, sea una manifestación de aplicación de una estrategia de aprendizaje. Para que la estrategia se produzca, se requiere una planificación de esas técnicas en una secuencia dirigida a un fin. Esto sólo es posible cuando existe

METACONOCIMIENTO.

El meta conocimiento, es sin duda una palabra clave cuando se habla de estrategias de aprendizaje, e implica pensar sobre los pensamientos. Esto incluye la capacidad para evaluar una tarea, y así, determinar la mejor forma de realizarla y la forma de hacer el seguimiento al trabajo realizado.

De las técnicas de estudio a las estrategias de aprendizaje.

Desde este punto de vista, las estrategias de aprendizaje, no van, ni mucho menos, en contra de las técnicas de estudio, sino que se considera una etapa más avanzada, y que se basa en ellas mismas.

Es evidente pues que existe una estrecha relación entre las técnicas de estudio y las estrategias de aprendizaje:

- Las estrategias, son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determina las técnicas más adecuadas a utilizar, controla su aplicación y toma decisiones posteriores en función de los resultados.
- Las técnicas son las responsables de la realización directa de éste, a través de procedimientos concretos.

Características de la actuación estratégica:

Se dice que un alumno emplea una estrategia, cuando es capaz de ajustar su comportamiento, (lo que piensa y hace), a las exigencias de una actividad o tarea encomendada por el profesor, y a las circunstancias en que se produce. Por tanto,

para que la actuación de un alumno sea considerada como estratégica es necesario que:

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique qué va a hacer y cómo lo llevará a cabo: es obvio, que el alumno ha de disponer de un repertorio de recursos entre los que escoger.
- Realice la tarea o actividad encomendada.
- Evalúe su actuación.
- Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia, de qué forma debe utilizarse y cuál es la bondad de ese procedimiento (lo que se llamaría conocimiento condicional).

CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO ACADÉMICO.

Se han identificado cinco tipos de *estrategias generales* en el ámbito educativo. Las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar los contenidos para que resulte más fácil el aprendizaje (procesar la información), la cuarta está destinada a controlar la actividad mental del alumno para dirigir el aprendizaje y, por último, la quinta está de apoyo al aprendizaje para que éste se produzca en las mejores condiciones posibles.

Estrategias de ensayo.

Son aquellas que implica la repetición activa de los contenidos (diciendo, escribiendo), o centrarse en partes claves de él. Son ejemplos:

- Repetir términos en voz alta, reglas mnemotécnicas, copiar el material objeto de aprendizaje, tomar notas literales, el subrayado.

Estrategias de elaboración.

Implican hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar. Por ejemplo:

- Parafrasear, resumir, crear analogías, tomar notas no literales, responder preguntas (las incluidas en el texto o las que pueda formularse el alumno), describir como se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.

Estrategias de organización.

Agrupar la información para que sea más fácil recordarla. Implican imponer estructura a los contenidos de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificando relaciones y jerarquías. Incluyen ejemplos como:

- Resumir un texto, esquema, subrayado, cuadro sinóptico, red semántica, mapa conceptual, árbol ordenado.

Estrategias de control de la comprensión.

Estas son las estrategias ligadas a la *Meta cognición*. Implican permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia.

Si utilizásemos la metáfora de comparar la mente con un ordenador, estas estrategias actuarían como un procesador central de ordenador. Son un sistema supervisor de la acción y el pensamiento del alumno, y se caracterizan por un alto nivel de conciencia y control voluntario.

Entre las estrategias meta cognitivas están: la planificación, la regulación y la evaluación

Estrategias de planificación.

Son aquellas mediante las cuales los alumnos dirigen y controlan su conducta. Son, por tanto, anteriores a que los alumnos realicen ninguna acción. Se llevan a cabo actividades como:

- Establecer el objetivo y la meta de aprendizaje

- Seleccionar los conocimientos previos que son necesarios para llevarla a cabo
- Descomponer la tarea en pasos sucesivos
- Programar un calendario de ejecución
- Prever el tiempo que se necesita para realizar esa tarea, los recursos que se necesitan, el esfuerzo necesario
- Seleccionar la estrategia a seguir

Estrategias de regulación, dirección y supervisión.

Se utilizan durante la ejecución de la tarea. Indican la capacidad que el alumno tiene para seguir el plan trazado y comprobar su eficacia. Se realizan actividades como:

Formularles preguntas

- Seguir el plan trazado
- Ajustar el tiempo y el esfuerzo requerido por la tarea
- Modificar y buscar estrategias alternativas en el caso de que las seleccionadas anteriormente no sean eficaces.

Estrategias de evaluación.

Son las encargadas de verificar el proceso de aprendizaje. Se llevan a cabo durante y al final del proceso. Se realizan actividades como:

- Revisar los pasos dados.
- Valorar si se han conseguido o no los objetivos propuestos.
- Evaluar la calidad de los resultados finales.
- Decidir cuándo concluir el proceso emprendido, cuando hacer pausas, la duración de las pausas, etc.

Estrategias de apoyo o afectivas.

Estas estrategias, no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos. La misión fundamental de estas estrategias es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se produce. Incluyen:

- Establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva, etc.

Por último señalar, que algunos autores relacionan la estrategia de aprendizaje con un tipo determinado de aprendizaje. Para estos autores cada tipo de aprendizaje (por asociación/por reestructuración) estaría vinculado a una serie de estrategias que le son propias.

2.5.3 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Para comprender como hacer significativo el aprendizaje, es definir algunos conceptos básicos sobre el mismo para lo cual se empezará por conocer:

¿Qué es el aprendizaje significativo?

Ausubel plantea que el aprendizaje significativo es aquel en el cual el alumno convierte el contenido de aprendizaje (sea dado o cubierto) en significados para sí mismo, esto quiere decir cuando una nueva información (concepto, idea, proposición) adquiere significados para el aprendiz a través de una especie de anclaje en aspectos relevantes de la estructura cognitiva preexistente del individuo, o sea en conceptos, ideas, proposiciones ya existentes en su estructura de conocimientos (o de significados) con determinado grado de claridad, estabilidad y diferenciación.

En el aprendizaje significativo hay una interacción entre el nuevo conocimiento y el ya existente, en la cual ambos se modifican. En la medida en que sirve de base para la atribución de significados a la nueva información, él también se modifica, o sea, los conceptos van adquiriendo nuevos significados, tornándose más diferenciados, más estables. La estructura cognitiva está constantemente reestructurándose durante el aprendizaje significativo.

El proceso es dinámico, por lo tanto el conocimiento va siendo construido. Este aprendizaje, según César Coll, (1997) consiste en establecer jerarquía conceptuales que prescriben una secuencia descendente: partir de los conceptos más generales e inclusivos hasta llegar a los más específicos, pasando por los conceptos intermedios”.

En la actualidad, al maestro se le exige cualquier cantidad de características y competencias, que pueden desviar la atención sobre la esencia del trabajo mismo. Por ejemplo, es frecuente encontrar alumnos, padres de familia o incluso maestros que afirman con seguridad: "el maestro debe ser un amigo" o "el maestro es un facilitador”. Podemos agregar muchas cosas que la sociedad opina que el maestro debe ser, y que se agolpan sobre su identidad presionándola y confundiéndola

Para Dávila Espinosa Sergio, en su obra Contexto Educativo y Nueva Alejandría Internet dice: “Diversas opiniones a fuerza de repetición se convierten en mitos, que lejos de explicar la expresión, constituyen distractores sobre la esencia del trabajo docente”. “El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "se divierte" aprendiendo”. No necesariamente se ha visto muchos intentos de integrar nuevas experiencias en varios niveles educativos, sin embargo, los estudiantes no aprenden debido a que aún reciben clases tradicionales. Por otro la dolos **estudiantes se divierten aprendiendo en su propio entorno.**

CONDICIONES DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausubel plantea que las dos condiciones más importantes para que haya aprendizaje significativo son: material potencialmente significativo y actitud de aprendizaje significativo. Material Potencialmente significativo:- Para que este sea potencialmente significativo se requiere que:

- El material posea significado lógico es decir que aquello que se presenta al estudiante para ser aprendido, debe aparecer en su mente como organizado. Entonces este material debe tener explicaciones, ejemplos derivados, casos especiales generalizaciones, etc. para que sea comprendido por cualquier aprendiz, y que

- El material tenga en cuenta las ideas que el aprendiz ya posee para que pueda relacionarlas con las nuevas es decir que el material sea diseñado de manera que los contenidos del mismo correspondan a la estructura cognoscitiva del alumno. Esto significa que el estudiante debe contener ideas de afianzamiento relevantes (prerrequisitos) con las que el contenido del nuevo material pueda guardar relación. Que el docente se asegure de que el contenido del material que va a presentar a los estudiantes pueda ser comprendido, es potencialmente significativo. Para ello debe cerciorarse antes de que los estudiantes posean los prerrequisitos necesarios.

Actitud de aprendizaje significativo.- La segunda condición indispensable para que se produzca el aprendizaje significativo es la actitud o disposición del aprendiz a relacionar nuevos conocimientos con su estructura cognoscitiva

2.5.4 APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Han existido muchas investigaciones y estudios realizados de como una persona puede aprender el Inglés de una forma eficiente y eficaz. Con el objetivo de mejorar este proceso del Aprendizaje del Idioma Inglés partimos de los niveles de Inglés en los cuales se les puede ubicar a los estudiantes. Cabe recalcar que esto depende de la institución y como este estructurado su currículo.

Niveles de Aprendizaje del Idioma Inglés:

1. Beginner: El estudiante no puede hablar Inglés, y no entiende nada del mismo
2. Elementary: Con ayuda el alumno puede entender el Inglés con estructuras simples. El alumno puede hablar y escribir algunas situaciones
3. Pre-Intermediate: El estudiante puede hablar y entender el Inglés básico, si el estudiante no entiende algo puede pedir ayuda.
4. Intermediate: El estudiante sabe y puede usar la mayoría de la gramática básica, tiene suficiente vocabulario para comunicarse con éxito en una variedad de situaciones a pesar de que si tienen equivocaciones.

5. Upper Intermediate: El estudiante puede comunicarse con confianza en diferentes situaciones, ocasionalmente comete errores pero sin interferir en su entendimiento por parte de otra persona.
6. -Advanced: El estudiante se comunica fluentemente con pocas equivocaciones, tiene estrategias para entender lenguaje nuevo e inusual. Según Paola Rojas Bonilla en su trabajo investigativo de Maestría titulado Reforzando el aprendizaje del idioma inglés en el aula nos dice que la mayoría de las personas que buscan e ingresan a un centro de idiomas para aprender por primera vez inglés, encuentran diferentes obstáculos en el proceso.

En el proceso de aprender inglés se encuentra que: en condiciones idóneas, el alumno que está aprendiendo inglés dominará el idioma en un lapso mínimo de dos años y durante este lapso éste adquirirá las habilidades de comunicación interpersonal básicas (BICS-Basic Interpersonal Communication Skills). El alumno regular y constante en este aprendizaje adquirirá también las habilidades de competencia lingüística académica cognoscitiva (CALP-Cognitive Academic Language Proficiency) en un lapso de entre cinco y siete años (American Speech-Language-Hearing-Association, 2010)

Factores de aprendizaje del idioma Inglés:

Según López (2013) menciona los siguientes factores que inciden en el aprendizaje del idioma Inglés.

- La motivación.- Baddeley (1990) señala que la motivación es un factor primordial en el aprendizaje del idioma Inglés ya que condiciona la cantidad de tiempo invertido por el estudiante en su aprendizaje. De hecho, la motivación causa del comportamiento de un organismo, o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada (López, 2013). Es decir, cuando un estudiante está motivado le tomara menos y si por el contrario no está lo suficientemente motivado, su tiempo de aprendizaje se extenderá.

- La asociación.- Según Bóer la asociación de conocimientos se refiere a la organización de imágenes, ideas, recuerdos, etc. que sirve para que los estudiante pueda conectar cada una de estas y las asocie cognitivamente. Todo esto facilita la retención y recuperación de información en forma de esquema y redes de ideas.
- La repetición.- Ebbinghaus (1967) enfatiza que si hay mayor tiempo invertido en el aprendizaje del idioma inglés, mayor será la cantidad de información que el estudiante obtendrá y retendrá en su mente. Por lo que se ha demostrado que la repetición sistemática permite una mejor memorización. Aunque, cabe mencionar que repetir de forma mecánica las palabras, reglas gramaticales o frases no es garantía de un aprendizaje exitoso, sino que el estudiante debe analizar y utilizar la información mediante procesos cognitivos que lo permitan alcanzar un aprendizaje significativo que es lo que su busca hoy en día.

Tipos de aprendizaje

Según Manzano (2013) comenta que los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía son:

- Aprendizaje receptivo: El más común y tradicionalista ya que se basa en la comprensión del contenido para luego poder repetirlo o reproducirlo, pero no en descubrirlo. Por lo que no es un aprendizaje significativo sino memorístico.
- Aprendizaje por descubrimiento: El estudiante debe recoger, analizar e interpretar información para luego poder descubrirla y asimilarla de forma significativa. Hoy en día este aprendizaje forma parte de la teoría constructivista de aprendizaje en donde los estudiantes son los entes activos de su propio aprendizaje mediante el descubrimiento de los conceptos, relacionarlos y los reordenarlos para adaptarlos a su esquema cognitivo.

- Aprendizaje significativo: Según Sánchez (2010) hace énfasis en que el aprendizaje significativo es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos con los nuevos por lo que existe una adaptación con funcionalidad de los mismos a las necesidades de los estudiantes. Es decir, ellos los hacen suyos y modifican su conducta.

Estilos de aprendizaje

Para Ogalde y Bardavid (2007) “Una de las teorías más apasionantes y mejor fundadas de las aparecidas en los últimos años es la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner”. Por lo que Gardner (2007) define a la inteligencia como el conjunto de capacidades que nos permiten resolver problemas. Este autor menciona que existen 8 inteligencias o capacidades descritas a continuación:

Kinestética corporal

Lógica-matemática

Musical

Espacial

Lingüística

Naturalista

Interpersonal

Intrapersonal

Según el modelo de KOLB (1984) reflexiona en profundidad sobre las repercusiones de los Estilos de Aprendizaje en la vida adulta de las personas. “Según él, cada sujeto enfoca el aprendizaje de una forma peculiar fruto de: la herencia, las experiencias anteriores y las exigencias actuales del ambiente en el que se mueve” (p. 134).

Según Fleming y Colleen (2000) afirman que utilizar la combinación de estilos de aprendizaje es lo ideal ya que hay estudiantes que tienen preferencias por varios estilos, y no se limitan a uno, ellos aprenden más rápido y complementan su aprendizaje combinando uno con otro o todos a la vez.

Por lo que se puede concluir que los estilos de aprendizaje forman el conjunto de características psicológicas que cada persona posee y expresa al momento de enfrentar una situación de aprendizaje. Es decir, los estilos de aprendizaje se refieren a las distintas maneras o formas que un individuo puede aprender. Es por eso que las características sobre estilo de aprendizaje de un estudiante forman parte de cualquier informe psicopedagógico que de pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el óptimo y eficiente aprendizaje del estudiante. Cabe mencionar que no hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante (Chiliquinga, 2013).

Elementos del aprendizaje:

Los elementos que lo configuran son:

1) La Memoria.- Se dice que es fundamental en cualquier proceso de aprendizaje ya que cuando más recuerdas, más sabes. Es por eso que la puede definir como la facultad de recordar y conservar un conjunto de señales. Es decir, la capacidad de mantener vivo el recuerdo de datos e información que necesitamos. Se sabe que la memoria depende de algunos factores como: encontrarnos bien físicamente, lo que significa no estar cansados, tener suficiente descanso y haber comido lo necesario. Además de encontrarnos bien psíquicamente, lo que significa estar motivados y siempre o casi siempre mostrar interés por lo que se aprende. Por lo que favorece no estar preocupados y no tener estrés o tensión.

Los tipos de memoria pueden ser varios desde intrínseca o extrínseca hasta auditiva o visual. Por ejemplo, se dice que la auditiva es la más importante durante los primeros años de nuestra vida, ya que su utilidad se ve influenciada en que escuchando los primeros conceptos y datos los archivamos en nuestra memoria y cerebro. Por lo que si se la desarrolla durante la infancia, el niño podrá destacarse en la música y en la oratoria, pues si tiene buena memoria auditiva podrá recordar textos enteros, largos discursos y canciones.

El otro tipo de memoria que se lo denomina visual, consiste en recordar lo que vemos. Por lo que los estudiantes que desarrollan tipo de memoria, son buenos al estudiar y realizar mapas conceptuales, esquemas visuales u organizadores gráficos. Si nos referimos a la memoria táctil, sabemos que nuestros dedos y aun todas partes de nuestros cuerpos (las recubiertas por la piel) pueden reconocer relieves, rugosidades, asperezas y suavidades y otras cualidades físicas de la materia.

2) La motivación. Se sabe que el psicólogo estadounidense Abraham Maslow diseñó una jerarquía motivacional en seis niveles que van desde las más necesarias para la existencia hasta las que nos llevan al equilibrio emocional y éxito profesional en nuestras vidas. Siendo estas las siguientes: fisiológicas, de seguridad, de amor y sentimientos de pertenencia, de prestigio, competencia y estima sociales, de autorrealización, y de curiosidad y necesidad de comprender el mundo circundante. Por lo que se destaca la motivación en la vida humana por impulsar todos los impulsos conscientes e inconscientes hacia un objetivo o meta fijada. Por lo que si hablamos de la motivación en la educación, especialmente en el proceso el aprendizaje del idioma Inglés se destacan los siguientes potenciales motivadores en los estudiantes.

1) Estudiantes automotivados: En su minoría se refieren a los que sobresalen en su responsabilidad estudiantil. De hecho existen solo el 5% en clases comunes.

2) Estudiantes concienzudos: Su nivel de existencia aumenta al 15% en las clases comunes. Se caracterizan por ser muy responsables y esforzados. Son aquellos que desarrollan una elevada conciencia de su deber.

3) Estudiantes dependientes: Existen en un 60% en las clases normales. A menudo responden con entusiasmo en sus deberes y trabajos en la clase pero necesitan de más motivación para rendir bien en su proceso de aprendizaje.

4) Estudiantes vacilantes: Suelen desanimarse fácilmente y necesitan de una motivación extrínseca muy grande que los mantenga ávidos de aprendizaje, ya que

son Incapaces de mantener un interés duradero por ellos mismos en su aprendizaje.

2.5 HIPOTESIS

LAS ACTIVIDADES MULTIMEDIA INCIDEN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.6.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: Actividades multimedia

2.6.2. VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del idioma Inglés

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.- Enfoque investigativo

La presente investigación recoge los principios del paradigma crítico-propositivo de carácter cuanti-cualitativo. Cuantitativo porque se recogerán datos numéricos con el apoyo de la estadística descriptiva e inferencia. Cualitativa porque estos resultados estadísticos serán sometidos a interpretaciones con apoyo del marco teórico

3.2.- Modalidad básica de la investigación

La presente investigación plantea la modalidad bibliográfica, que tiene como propósito conocer, comparar, profundizar y deducir los enfoques, teorías y conceptualizaciones de diversos autores, en esta investigación se sustentará en la recopilación de información en libros, tesis o proyectos, folletos, a través del internet; acorde a los enfoques y teorías de las variables de estudio, es decir la manera de recolección de información será de forma directa.

3.3.- Nivel o tipo de investigación

- **De Campo.-** La presente investigación se realizará en el mismo lugar donde se suceden los hechos, con los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños ya que se necesita obtener información en forma directa de los estudiantes y acerca de la utilización de actividades multimediales en el aprendizaje de la asignatura de inglés.
- **Descriptivo.-** Es de carácter descriptivo porque requiere de conocimientos suficientes, y de muchas investigaciones de este nivel. Además tiene interés de

acción social que permite comparar entre dos o más fenómenos, situaciones, clasifica elementos y estructuras, modelos de comportamiento según ciertos criterios y además requiere de conocimientos suficiente.

- **Explicativo.-** Es de carácter explicativo porque conduce a la formulación de leyes, a las investigaciones más complejas, con el estudio altamente estructurado donde se responde al porque, y se debe comprobar experimentalmente una hipótesis y detectar los factores determinantes de ciertos comportamientos.

3.4.- POBLACIÓN Y MUESTRA

Población	Número
Estudiantes de Octavo Año	112
Profesores	4
Total	116

Tabla 1: población y muestra

Elaborado por: (Idrovo, A.

Para la presente investigación se ha considerado a los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica y los profesores de inglés de la Unidad Educativa Baños contando con una población de 116 personas.

3.5.- Operacionalización de variables.

Variable independiente: actividades multimedia

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TECNICAS INSTRUMENTOS
<p>Programas Informáticos creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico para facilitar el proceso de aprendizaje, con algunas características particulares tales como: la facilidad de uso, la interactividad y la posibilidad de personalización de la velocidad de los aprendizajes. (Gayesky, 2013).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Programas informáticos • Medio didáctico. • Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Software Multimedia. • Materiales Audiovisuales. • Nuevas Tecnologías. • Significativo. 	<p>¿Con qué frecuencia el profesor hace uso del laboratorio para la asignatura del idioma inglés?</p> <p>¿El aprendizaje del idioma Inglés en el aula es manejado a través de la utilización de Actividades Multimedia?</p> <p>¿El profesor hace uso exclusivamente de las actividades presentadas en el libro de inglés?</p> <p>¿Son interesantes los contenidos y estrategias que utiliza el profesor en el inter-aprendizaje del idioma inglés?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta dirigido a los estudiantes de la Unidad Educativa Baños

Tabla 2: operacionalización variable independiente

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Variable dependiente: aprendizaje del idioma inglés

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	INSTRUMENTOS
<p>Adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, mediante las destrezas receptoras de: leer y escuchar y productivas de: hablar y escribir en diferentes conceptos.</p>	<p>Conocimiento</p> <p>Leer y escuchar</p> <p>Hablar y escribir</p>	<p>aprendizaje significativo</p> <p>- textos - artículos - revistas</p> <p>- contenidos -contexto cotidiano -contextos reales</p>	<p>¿Las estrategias de enseñanza utilizadas por el profesor, le permiten el manejo de los contenidos aprendidos en otros contextos cotidianos?</p> <p>¿El profesor evalúa los aprendizajes a través de elementos Multimedia tales como: (animación, sonidos, gráficos, videos) entre otros?</p> <p>¿Las animaciones e ilustraciones le ayudan a comprender el idioma inglés en contextos reales sin tener que recurrir a la traducción de su lengua materna?</p> <p>¿Debido al auge tecnológico en la actualidad considera usted que se debería aplicar tecnología con Actividades Multimedia en la enseñanza del idioma Inglés para un aprendizaje significativo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta

Tabla 3: operacionalización variable dependiente

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

3.6.- Técnicas e instrumentos

- Encuesta

3.7.- Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para cumplir y alcanzar los objetivos de la investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	De docentes y estudiantes
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores de las matrices
4.- ¿Quién?	La Investigadora
5.- ¿Cuándo?	2014- Julio 2015.
6.- ¿Dónde?	En las aulas de la Unidad Educativa Baños.
7.- ¿Cuántas veces?	Una sola vez
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Se utilizará la técnica de la encuesta.
9.- ¿Con qué?	Con el cuestionario estructurado para estudiantes, profesores y autoridades.
10.- ¿En qué situación?	En un día laborable de clases.

Tabla 4: plan de recolección de información

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

3.8. PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Una vez que se realice la recolección de datos se procesará de la siguiente manera:

- Elaboración de la encuesta en base a la matriz de la operacionalización de las variables.
- Recolección de información en base al cuestionario estructurado para los estudiantes y docentes.
- Análisis y procesamiento de la información
- Depuración de la información
- Tabulación de datos
- Elaboración tablas y gráficos.
- Análisis e interpretación de resultados

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de Resultados

El análisis del presente trabajo de investigación se realizó al total de la población de los estudiantes ya que el universo de estudio es pequeño por lo cual no limita la aplicación de las encuestas a los 112 estudiantes y a 4 docentes que se encuentran encargados de impartir las clases de Inglés en la Unidad Educativa Baños, mediante la tabulación de datos se obtuvo resultados cuantitativos, los mismos que son analizados e interpretados con el fin de validar la propuestas de investigación y viabilizar su aplicación como nuevas herramientas o técnicas de enseñanza.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Pregunta 1. ¿Con qué frecuencia el profesor hace uso del laboratorio para la asignatura del idioma Inglés?

Tabla 5: uso del laboratorio

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	0	0%
A menudo	0	0%
A veces	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	112	100%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico 5: uso del laboratorio



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de estudiantes encuestados afirman que el profesor de inglés nunca utiliza el Laboratorio de Computación para el aprendizaje del inglés, lo cual da como resultado la dificultad en el proceso de inter-aprendizaje, generando falta de atención y poco interés en la materia. Por lo cual es necesario incursar a los estudiantes al mundo tecnológico en el que nos encontramos.

Pregunta 2. ¿El aprendizaje del idioma Inglés en el aula es manejado a través de la utilización de Actividades Multimedia?

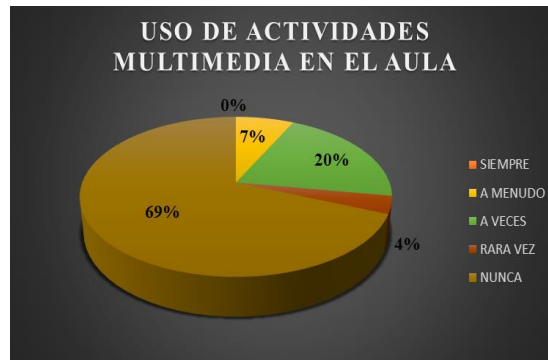
Tabla 6: uso de actividades multimedia en el aula

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	0	0%
A menudo	8	7%
A veces	23	21%
Rara vez	4	4%
Nunca	77	69%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico 6: uso de actividades multimedia en el aula



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 69% de los estudiantes encuestados aseguran que el profesor de inglés nunca hace uso de la Actividades Multimedia en el aula, un 20% a veces, un 7% a menudo y apenas un 4% siempre. Estos resultados no son satisfactorios ya que “la integración de la tecnología en el aula es un proceso de innovación y se debe indagar cual será el objetivo a **Elaborado por:** (Idrovo, A. 2015) ividad como mediadores”, como menciona **Sacristán (2006)**.

Pregunta 3. ¿El profesor hace uso exclusivamente de las actividades presentadas en el libro de Inglés?

Tabla 7: uso del libro en clase

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	112	100%
A menudo	0	0%
A veces	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico 7: uso del libro en clase



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de estudiantes señalan que el profesor hace uso exclusivo de las actividades que presenta el libro de inglés lo cual resulta convencional en comparación a la actualidad en la que vivimos, según menciona **Boza et al, (2010)** “A la incapacidad cognitiva y actitudinal de los profesores mayores para adaptarse a los nuevos tiempos”, es decir el no poder adaptarse a un mundo tecnológico.

Pregunta 4. ¿Son interesantes los contenidos y estrategias que utiliza el profesor en el inter-aprendizaje del idioma Inglés?

Tabla 8: interés de contenidos y estrategias

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	21	19%
A menudo	13	12%
A veces	20	18%
Rara vez	48	43%
Nunca	10	9%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 8: interés de contenidos y estrategias



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 43% de la población dicen que rara vez les parece interesante los contenidos y estrategias que utiliza el profesor en las clases de inglés, el 19% siempre, el 18% a veces, el 11 % a menudo y un 9% que nunca encuentran interesantes estas clases.

Vaello (2011) señala que es crucial la educación socio-emocional para así lograr un buen clima dentro del aula de clases, debido a que no se debe solo centrar en las relaciones sociales, sino que a su vez también en la metodología y gestión por parte del docente en el aula.

Pregunta 5. ¿El profesor evalúa los aprendizajes a través de elementos Multimedia tales como: (animación, sonidos, gráficos, videos) entre otros?

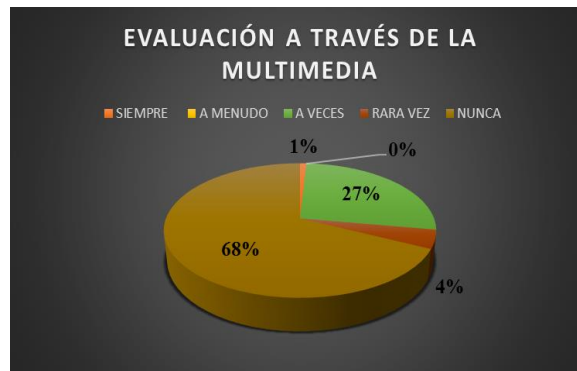
Tabla 9: evaluaciones a través de la multimedia

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	1	1%
A menudo	0	0%
A veces	30	27%
Rara vez	5	4%
Nunca	76	68%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 9: evaluación a través de la multimedia



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La encuesta realizada a los estudiantes dio los siguientes resultados: el 68% nunca ha sido evaluado a través de herramientas multimedia, un 27% a veces; un 4% rara vez y apenas un 1% siempre. Estos resultados son alarmantes debido a que la multimedia, aparte de ser fundamental en el inter-aprendizaje de los estudiantes, ayuda a los docentes al dar un resultado exacto de las evaluaciones de los mismos. “Se debe considerar las tecnologías educativas como una oportunidad de ampliar y fortalecer los modelos educativos existentes que ofrecen nuevas formas de acercarse al conocimiento.” (Gómez-Zermeño, 2012).

Pregunta 6: Las estrategias de enseñanza utilizadas por el profesor, le permiten el manejo de los contenidos aprendidos en otros contextos cotidianos?

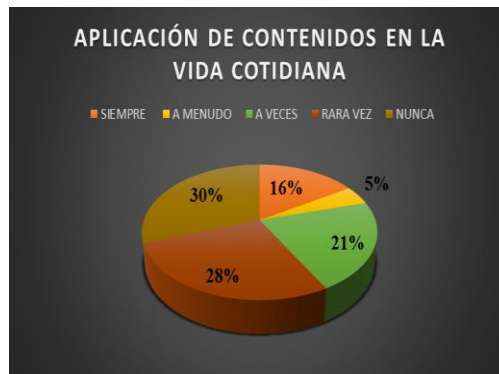
Tabla 10: aplicación de contenidos en la vida cotidiana

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	18	16%
A menudo	5	4%
A veces	24	21%
Rara vez	31	28%
Nunca	34	30%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 10: aplicación de contenidos en la vida cotidiana



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La población estudiada mostró que un 30% de los estudiantes nunca aplican los contenidos adquiridos fuera de las aulas; el 28% lo usa rara vez; el 21% a veces; el 16% siempre y un 5% a menudo. Por lo que se puede deducir que las clases de inglés no tienen un impacto relevante en la vida cotidiana de los estudiantes.

Pregunta 7: Las animaciones e ilustraciones le ayudan a comprender el idioma Inglés en contextos reales sin tener que recurrir a la traducción de su lengua materna?

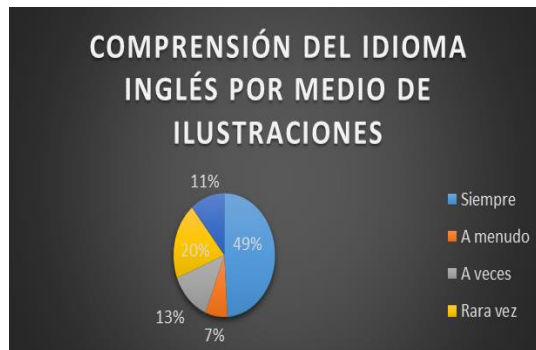
Tabla 11: Comprensión del idioma por medio de ilustraciones

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	55	49%
A menudo	8	7%
A veces	15	13%
Rara vez	22	20%
Nunca	12	11%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 11 comprensiones del idioma por medio de ilustraciones



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 49% de los estudiantes encuestados afirman que siempre es más fácil la comprensión del idioma a través de ilustraciones; el 20% rara vez; el 13% a veces; el 11% nunca y apenas un 7% a menudo. Dando a entender que una innovación por medio de la multimedia en la manera de impartir clase es requerida para un mejor resultado y desempeño. Se debe considerar las tecnologías educativas como una oportunidad de ampliar y fortalecer los modelos educativos existentes que ofrecen nuevas formas de acercarse al conocimiento (Gómez-Zermeño, 2012).

Pregunta 8. ¿Debido al auge tecnológico en la actualidad considera usted que se debería aplicar tecnología con Actividades Multimedia en la enseñanza del idioma Inglés?

Tabla 12: Consideración de aplicación de actividades multimedia

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	107	96%
A menudo	1	1%
A veces	0	0%
Rara vez	1	1%
Nunca	3	3%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 12: consideraciones de aplicación de actividades multimedia



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 95% de los estudiantes encuestados afirmaron que siempre se debe aplicar actividades multimedia para la enseñanza del idioma Inglés, también se obtuvo un resultado negativo del 3% que considera que nunca se debería aplicar esta herramienta tecnológica. Esto se debe a la débil información que tienen acerca de los beneficios que brinda la Multimedia en el inter-aprendizaje del idioma Inglés, un 1% a menudo y un 1% rara vez. **Moreno (2011)** “Señala que la multimedia es una herramienta de mediación didáctica efectiva en el inter-aprendizaje de una lengua extranjera”.

Pregunta 9. ¿Con qué frecuencia maneja usted la Multimedia para elaborar tareas en la asignatura de Inglés?

Tabla 13: uso de la multimedia en tareas

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	9	8%
A menudo	17	15%
A veces	14	13%
Rara vez	23	21%
Nunca	49	44%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 13 uso de la multimedia en tareas



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población encuestada se señala que el 44% nunca utiliza la multimedia para la elaboración de tareas, el 21% menciona que rara vez; el 15% a menudo, un 12% a veces y un 8% siempre. Se puede constatar una vez más que los estudiantes desconocen de los beneficios que brinda la tecnología dentro del aprendizaje. Según la **UNESCO (2005)**, menciona que la brecha digital consiste en la división existente entre la gente las cuales utilizan las TIC de manera habitual en su vida cotidiana y las personas que no poseen acceso a ellas, o no saben cómo manejarlas.

Pregunta 10. Ilustraciones reales y la atracción de las imágenes animadas con sonidos permiten alcanzar el aprendizaje significativo de manera que ¿Con qué frecuencia aplica el profesor actividades como éstas en el Aprendizaje del Idioma Inglés?

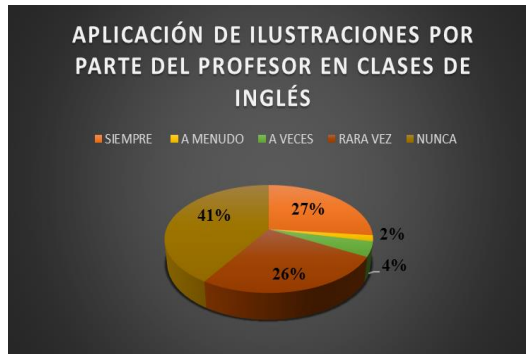
Tabla 14: Aplicación de ilustraciones en clase

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	30	27%
A menudo	2	2%
A veces	5	4%
Rara vez	29	26%
Nunca	46	41%
Total	112	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 14: aplicación de ilustraciones en clase



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La encuesta realizada a los estudiantes indica que el 41% nunca ha recibido clases de inglés por medio de ilustraciones reales aplicadas por parte de su profesor, el 27% siempre, el 26% rara vez, el 4% a veces y un 2% nunca. Como se cita la **UNESCO (2014)** “Estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento”.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PROFESORES DEL ÁREA DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Pregunta 1. En la actualidad la tecnología es una herramienta tecnológica-pedagógica que brinda muchos beneficios en la educación de manera que, ¿hace usted uso del laboratorio para la enseñanza de la asignatura del idioma Inglés?

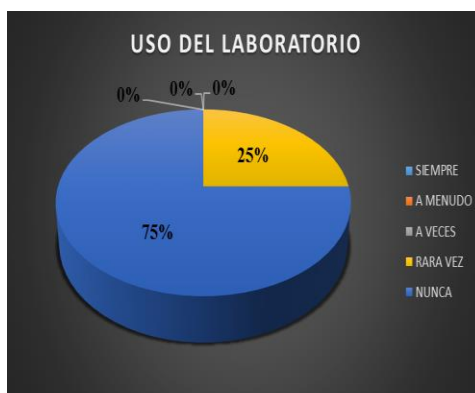
Tabla 15: uso del laboratorio

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	0	0%
A menudo	0	0%
A veces	0	0%
Rara vez	1	25%
Nunca	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 15: uso del laboratorio



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La encuesta realizada a los profesores de inglés muestra que un 75% nunca hace uso del laboratorio para la enseñanza de la asignatura ya mencionada y un 25% lo utiliza rara vez. Esto demuestra que los profesores se encuentran desactualizados en lo referente al mundo tecnológico en el que nos encontramos.

Pregunta 2. ¿El aprendizaje del idioma Inglés en el aula es manejado a través de la utilización de Actividades Multimedia?

Tabla 16: uso de actividades multimedia

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	0	0%
A menudo	2	50%
A veces	1	25%
Rara vez	1	25%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 16: uso de actividades multimedia



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población estudiada se obtuvo que un 50% (2 profesores) usa a menudo actividades multimedia en la aula para la materia de inglés, un 25% (1 profesor) a veces y el 25% final (1 profesor) rara vez. Se menciona a estos resultados que los profesores entienden por multimedia al uso de diapositivas lo cual evidencia su falta de conocimiento en lo referente a la multimedia como herramienta de enseñanza.

Pregunta 3. ¿En calidad de docente, ¿hace usted uso exclusivo de las actividades presentadas en el libro de Inglés?

Tabla 17: uso del libro en clase

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	3	75%
A menudo	1	25%
A veces	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 17: uso del libro en clase



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los encuestados mostraron los siguientes resultados un 75% de profesores (3 profesores) usan exclusivamente el libro para el desarrollo de las clases de inglés, 25% (1 profesor) usa elementos adicionales al libro para sus clases. Como consecuente se tiene una educación convencional que no se adapta a la era tecnológica.

Pregunta 4. Los contenidos y estrategias que utiliza usted en el inter-aprendizaje del idioma Inglés, ¿son de interés para el estudiante?

Tabla 18: Interés de contenidos y estrategias

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	2	50%
A menudo	2	50%
A veces	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 18: interés de contenidos y estrategias



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los profesores encuestados un 50% (2 profesores) mencionan que sus estudiantes muestran atención hacia sus clases, mientras que el 50% restante (2 profesores) dicen que sus estudiantes nunca muestran atención a sus clases. Esto se da debido a la rutina que se origina por falta de innovación en la manera de enseñanza de idioma Inglés haciendo que sus estudiantes pierdan el interés por la materia.

Pregunta 5. ¿Evalúa usted los aprendizajes a través de elementos Multimedia tales como: (animación, sonidos, gráficos, videos) entre otros

Tabla 19: Evaluación a través de la multimedia

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	1	25%
A menudo	1	25%
A veces	1	25%
Rara vez	0	0%
Nunca	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 19 evaluación a través de la multimedia



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos por medio de las encuestas realizadas a los profesores del área de inglés muestran que un 25% (1 profesor) siempre realiza sus evaluaciones a través de la multimedia, un 25% (1 profesor) a menudo, un 25% (1 profesor) a veces y un 25% (1 profesor) nunca. Se evidencia que la mayoría aplica la multimedia con la finalidad de evaluar el conocimiento de sus estudiantes aunque en clases éstas no sean tomadas en cuenta.

Pregunta 6. Las estrategias de enseñanza que usted utiliza en el aula, ¿permiten el manejo de los contenidos aprendidos en otros contextos cotidianos al estudiante?

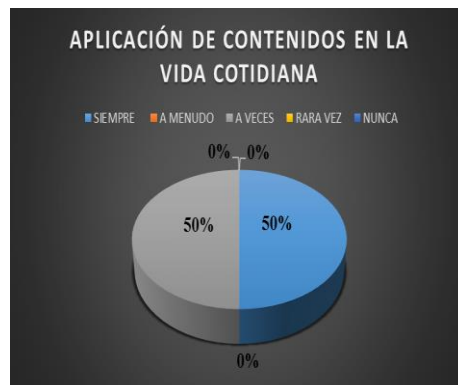
Tabla 20: Aplicación de contenidos en la vida cotidiana

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	2	50%
A menudo	0	0%
A veces	2	50%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 20: aplicación de contenidos en la vida cotidiana



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los profesores encuestados un 50% (2 profesores) mencionan que sus estudiantes siempre aplican los conocimientos en sus vidas cotidianas y el otro 50% (2 profesores) dicen que rara vez sus estudiantes utilizan el inglés que han aprendido en su contorno diario. Lo que conlleva a la conclusión que no existe un aprendizaje significativo del inglés que haga a los estudiantes practicarlos fuera de las aulas.

Pregunta 7. ¿Las animaciones e ilustraciones le ayudan a comprender a los estudiantes el idioma Inglés en contextos reales sin tener que recurrir a la traducción de su lengua materna?

Tabla 21: Comprensión de contextos reales

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	1	25%
A menudo	1	25%
A veces	1	25%
Rara vez	1	25%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico n° 21: comprensión de contextos reales



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población estudiada se obtuvo que un 50% (2 profesores) mencionan que para sus estudiantes siempre es más fácil la comprensión del inglés por medio de ilustraciones lo cual hace que no recurran a la traducción de la palabra o frase a su lengua materna, un 25% (1 profesor) a menudo y el 25% final (1 profesor) rara vez. Esto se refiere que para los estudiantes el aprendizaje por medio de ilustraciones es primordial para un mejor manejo de la segunda lengua.

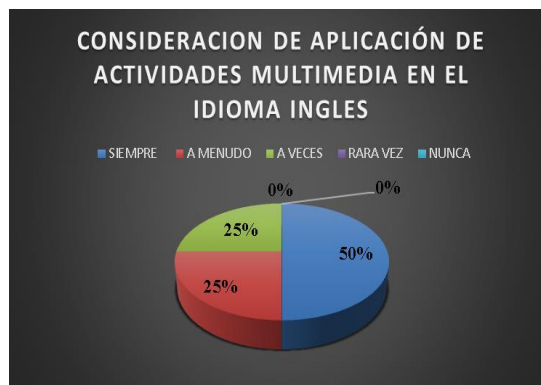
Pregunta 8. ¿Con qué frecuencia maneja usted la Multimedia para planificar tareas extracurriculares en la asignatura de inglés?

Tabla 22: consideración de aplicación de actividades multimedia

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	2	50%
A menudo	1	25%
A veces	1	25%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa
 Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico 22: consideración de aplicación de actividades multimedia



Fuente: Investigación directa
 Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se puede observar que el 25% de los docentes señala que a veces maneja usted la Multimedia para planificar tareas extracurriculares en la asignatura de inglés; el 25% a menudo y el 50% nunca. Se concluye que la mayoría de docentes no utilizan la multimedia para planificar tareas extracurriculares en inglés.

Pregunta 9. Las ilustraciones reales y la atracción de las imágenes animadas con sonidos permiten alcanzar el aprendizaje significativo del estudiante; de manera que ¿Con qué frecuencia aplica usted actividades como éstas en el Aprendizaje del Idioma Inglés?

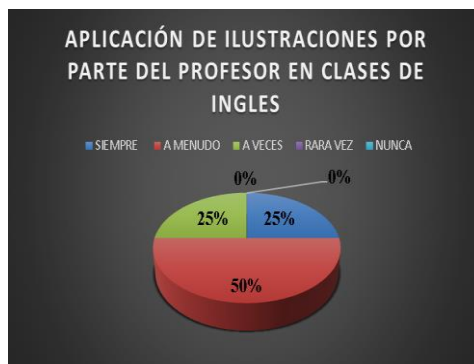
Tabla 23: aplicación de ilustraciones

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	1	25%
A menudo	2	50%
veces	1	25%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico 23: aplicación de ilustraciones



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del 100% de los docentes encuestados, el 25% señala que siempre aplica usted actividades en el Aprendizaje del Idioma Inglés; el otro 25% a veces y el 50% a menudo. Se puede concluir que la mayoría de docentes a menudo aplica ilustraciones para el aprendizaje del idioma inglés.

Pregunta 10. ¿Con qué frecuencia se actualiza usted en el campo de la tecnología educativa?

Tabla 24: Preparación acerca de tecnología educativa

ALTERNATIVAS	F.	%
Siempre	1	25%
A menudo	2	50%
A veces	1	25%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Gráfico 24: preparación acerca de tecnología educativa



Fuente: Investigación directa

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 25% de los docentes encuestados señalan que siempre se actualiza en el campo de la tecnología educativa; el otro 25% señala que a veces; el 50% a menudo. Luego de haber analizado los datos obtenidos se puede concluir que la mayoría de los docentes a menudo se actualiza en el campo de tecnología educativa.

COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

PRUEBA DEL CHI CUADRADO

TEMA: “ACTIVIDADES MULTIMEDIA Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

1.- PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

H1: Las actividades multimedia inciden el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños de la Provincia De Tungurahua

H₀: Las actividades multimedia no inciden el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños de la Provincia De Tungurahua

2.- SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACION

Se utilizará el nivel $\alpha = 0,01$

3.- DESCRIPCION DE LA POBLACION

Se procedió a extraer una muestra de 112 estudiantes, a los cuales se les aplico un cuestionario sobre la actividad que contiene 4 categorías

4.- ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO

De acuerdo a la tabla de contingencia 5x5 utilizaremos la fórmula

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E} \quad \text{En donde:}$$

χ^2 = Chi o Ji cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencias observadas

E = Frecuencias esperadas

ESPECIFICACION DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para decidir sobre estas regiones primero determinamos los grados de libertad, conociendo que el cuadrado está formado por 5 filas y 5 columnas.

$$gl = (F-1)(c-1)$$

$$gl = (5-1)(5-1)$$

$$gl = 16$$

Entonces con 16 gl de dignificación de 0.01 tenemos en la tabla de χ^2 un valor de 32

Por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor del ji cuadrado que este dentro del rango 32 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 32

La representación gráfica seria:

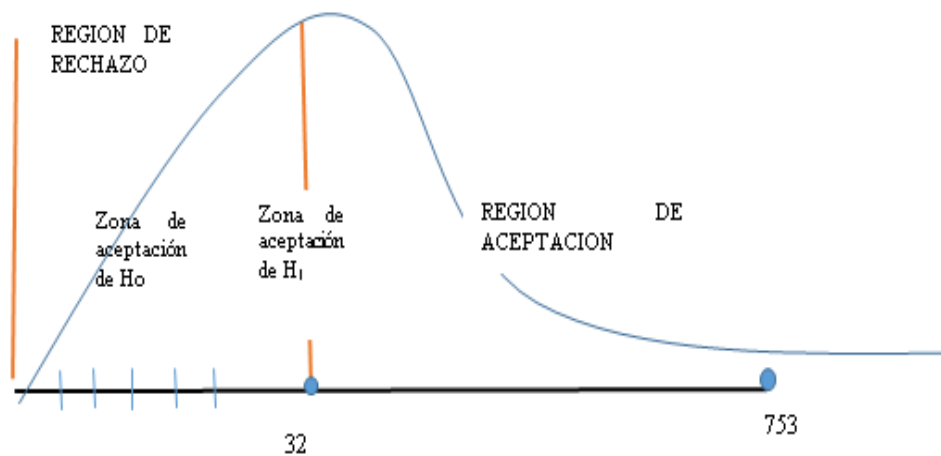


Gráfico 25:Camapana de Gauss

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

6.- Recolección de datos y cálculos estadísticos

Frecuencias Observadas

	CATEGORIAS					
	Siempre	A Menudo	A veces	Rara vez	Nunca	SUBTOTAL
1. ¿Con qué frecuencia el profesor hace uso del laboratorio para la asignatura del idioma Inglés?	0	0	0	0	112	112
2.- ¿El aprendizaje del idioma Inglés en el aula es manejado a través de la utilización de Actividades Multimedia?	0	8	23	4	77	112
3. ¿El profesor hace uso exclusivamente de las actividades presentadas en el libro de inglés?	112	0	0	0	0	112
4.- ¿Son interesantes los contenidos y estrategias que utiliza el profesor en el inter-aprendizaje del idioma Inglés	21	13	20	48	10	112
5.- ¿El profesor evalúa los aprendizajes a través de elementos Multimedia tales como: (animación, sonidos, gráficos, videos) entre otros?	1	0	30	5	76	112
SUBTOTALES	134	21	73	57	275	560

Tabla 25: Frecuencias observadas

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

Frecuencias Esperadas

	CATEGORIAS					
	Siempre	A Menudo	A veces	Rara vez	Nunca	SUBTOTAL
1. ¿Con qué frecuencia el profesor hace uso del laboratorio para la asignatura del idioma Inglés?	26.8	4.2	14.6	11.4	55	112
2.- ¿El aprendizaje del idioma Inglés en el aula es manejado a través de la utilización de Actividades Multimedia?	26.8	4.2	14.6	11.4	55	112
3. ¿El profesor hace uso exclusivamente de las actividades presentadas en el libro de inglés?	26.8	4.2	14.6	11.4	55	112
4.- ¿Son interesantes los contenidos y estrategias que utiliza el profesor en el inter-aprendizaje del idioma Inglés	26.8	4.2	14.6	11.4	55	112
5.- ¿El profesor evalúa los aprendizajes a través de elementos Multimedia tales como: (animación, sonidos, gráficos, videos) entre otros?	26.8	4.2	14.6	11.4	55	112
SUBTOTALES	134	21	73	57	275	560

Tabla 26: Frecuencias esperadas

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

CALCULO DEL JI- CUADRADO

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
0	26,8	-26,8	718,24	26,8
0	4,2	-4,2	17,64	4,2
0	14,6	-14,6	213,16	14,6
0	11,4	-11,4	129,96	11,4
112	55	57	3249	59,0727273
0	26,8	-26,8	718,24	26,8
8	4,2	3,8	14,44	3,43809524
23	14,6	8,4	70,56	4,83287671
4	11,4	-7,4	54,76	4,80350877
77	55	22	484	8,8
112	26,8	85,2	7259,04	270,859701
0	4,2	-4,2	17,64	4,2
0	14,6	-14,6	213,16	14,6
0	11,4	-11,4	129,96	11,4
0	55	-55	3025	55
21	26,8	-5,8	33,64	1,25522388
13	4,2	8,8	77,44	18,4380952
20	14,6	5,4	29,16	1,99726027
48	11,4	36,6	1339,56	117,505263
10	55	-45	2025	36,8181818
1	26,8	-25,8	665,64	24,8373134
0	4,2	-4,2	17,64	4,2
30	14,6	15,4	237,16	16,2438356
5	11,4	-6,4	40,96	3,59298246
76	55	21	441	8,01818182
560	560	$x^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$		753,713247

Tabla 27: Cálculo del Chi cuadrado

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

7.- DECISION

Para 16 grados de libertad a un nivel de referencia de 0.01, según la tabla se obtiene 32 pero como el valor del (x^2) ji-cuadrado calculado es de 753,713247 y se encuentra fuera del margen de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula, que lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: Las actividades multimedia inciden el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños de la Provincia De Tungurahua

HIPOTESIS ALTERNATIVA

GRADOS DE LIBERTAD	PROBABILIDAD												
	0,995	0,990	0,975	0,950	0,900	0,750	0,500	0,250	0,100	0,050	0,025	0,010	0,005
1	0,000	0,000	0,001	0,004	0,016	0,102	0,455	1,323	2,706	3,841	5,024	6,635	7,879
2	0,010	0,020	0,051	0,103	0,211	0,575	1,386	2,773	4,605	5,991	7,378	9,210	10,597
3	0,072	0,115	0,216	0,352	0,584	1,213	2,366	4,108	6,251	7,815	9,348	11,345	12,838
4	0,207	0,297	0,484	0,711	1,064	1,923	3,357	5,385	7,779	9,488	11,143	13,277	14,860
5	0,412	0,554	0,831	1,145	1,610	2,675	4,351	6,626	9,236	11,070	12,833	15,086	16,750
6	0,676	0,872	1,237	1,635	2,204	3,455	5,348	7,841	10,645	12,592	14,449	16,812	18,548
7	0,989	1,239	1,690	2,167	2,833	4,255	6,346	9,037	12,017	14,067	16,013	18,475	20,278
8	1,344	1,646	2,180	2,733	3,490	5,071	7,344	10,219	13,362	15,507	17,535	20,090	21,955
9	1,735	2,088	2,700	3,325	4,168	5,899	8,343	11,389	14,684	16,919	19,023	21,666	23,589
10	2,156	2,558	3,247	3,940	4,865	6,737	9,342	12,549	15,987	18,307	20,483	23,209	25,188
11	2,603	3,053	3,816	4,575	5,578	7,584	10,341	13,701	17,275	19,675	21,920	24,725	26,757
12	3,074	3,571	4,404	5,226	6,304	8,438	11,340	14,845	18,549	21,026	23,337	26,217	28,300

Tabla 28: Cuadro de grados de libertad

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- ✓ Existe un deficiente uso de actividades multimedia en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños debido a que el laboratorio de computación es usado netamente para la materia de computación, por dicha razón, el docente hace uso exclusivo de las actividades del libro y además los docentes no se actualizan en el campo de la tecnología en docencia.
- ✓ Existe un déficit de parte de los docentes de inglés al no evaluar el aprendizaje con tecnología digitales como son los elementos de la multimedia a través de imágenes animadas con sonidos, videos entre otros cayendo en el convencionalismo de hacer uso exclusivo de las actividades que indica el libro, restringiendo así el uso de los contenidos aprendidos hacia contextos cotidianos y obtener así un aprendizaje significativo.
- ✓ Existe una recepción positiva por parte de los estudiantes y docentes por aplicar herramientas de actividades multimedia dentro del aula para motivar el aprendizaje del idioma inglés ya que en la actualidad la tecnología es muy conocida en al ámbito pedagógico.

5.2. RECOMENDACIONES

- ✓ Las autoridades deben dar prioridad al uso del laboratorio para el aprendizaje del idioma inglés para así tener una educación basada con actividades multimedia y también se hace imprescindible que la institución educativa capacite a sus docentes en el manejo y aplicación de la multimedia como estrategias innovadoras.
- ✓ Los docentes deben utilizar los elementos de la multimedia en las clases como: animación, sonidos, gráficos, videos como base para que el alumno desarrolle la comprensión del idioma Inglés creando así un aprendizaje significativo.
- ✓ Los docentes deberían tomar en cuenta una guía con actividades multimedia que ayuden a los educandos a desarrollar las destrezas del idioma inglés de una manera más dinámica y divertida.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TEMA: “IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES MULTIMEDIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”

6.1 DATOS INFORMATIVOS.

Institución Beneficiaria: Unidad Educativa “Baños”

Beneficiarios. Estudiantes y Docentes del idioma Inglés

Ubicación.

- ✓ **Provincia:** Tungurahua
- ✓ **Cantón:** Baños
- ✓ **Parroquia:** la Matriz

Tutora: Lic. Jaqueline Herrera Mg.

Tiempo estimado

Inicio: Mayo 2015

Fin: Agosto 2015

Equipo Técnico responsable.

Investigadora: Alison Idrovo

Costo estimado \$ 350

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la Unidad Educativa Baños del cantón Baños de Agua Santa los docentes no poseen un adecuado método de enseñanza en la aplicación de la multimedia que permitan fortalecer la adquisición del idioma inglés como segunda lengua, obstaculizando el aprendizaje y rendimiento académico de los educandos, la estimulación del pensamiento, la motivación y el gusto por lo que aprende debe estar direccionado al aprendizaje significativo.

En este sentido, la propuesta de implementar actividades multimedia en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños de la ciudad de Baños de Agua Santa provincia de Tungurahua, está apoyada en principios de competencias conceptuales (dominio de contenidos teóricos y formal en la especialidad), procedimentales (manejo de las herramientas didácticas y aplicación de metodología de enseñanza que responda a un desempeño eficiente en el aula) y actitudinales (manifestación de valores, creencias y conductas hacia el ejercicio de la profesión), que garanticen una formación del individuo integral apto para enfrentarse y convivir en la sociedad actual de acuerdo a sus exigencias.

Los docentes de la institución en el área aplican diversas técnicas de enseñanza que carecen de innovación presentando en varios casos desorganización y monotonía en su elaboración, escaso empleo de incentivos dirigidos a capturar su atención y motivación, originando una deficiente retroalimentación y seguimiento de las dificultades, impidiendo un aprendizaje significativo.

La problemática señalada nos encamina a realizar la presente investigación contribuyendo en el mejoramiento del desempeño docente mediante la utilización de actividades multimedia para fortalecer para fortalecer el aprendizaje del idioma Inglés y así despertar el interés por este, elevando el autoestima, desarrollando la capacidad creativa, el pensamiento crítico reflexivo para un aprendizaje participativo, dinámico,

y autónomo, con el propósito de conseguir que el sujeto se sienta sin presión en su uso, sobrepase los conocimientos adquiridos y desarrolle nuevas estructuras mentales.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta pretende contribuir con la implementación de actividades multimedia para el aprendizaje del idioma inglés, para que cada maestro trabaje con diversas actividades, las mismas que ofrecen prácticas, concepciones y actitudes para formar entes creativos, participativos, comprometidos con los más altos valores humanos, que consideren que su rol esencial es transformar el aula en un escenario dinámico, motivador en el que se genere acción y conocimiento mediante la relación teórica y práctica.

Se hace necesario la implementación de actividades multimedia en que contengan herramientas didácticas, activas, creativas e innovadoras que den prioridad al aprendizaje del idioma inglés y favorezcan su desarrollo integral mediante la participación activa, haciendo realidad el protagonismo de cada individuo en su propio aprendizaje y que además, se sienta partícipe de las actividades que se desarrollan en el aula.

Las actividades multimedia cobra importancia porque tiene actividades programadas para que las clases de inglés sean divertidas, que ayuden a fortalecer la organización en el aula y fuera de ella, constituye un recurso valioso que permite una práctica transformadora, en la que el estudiante desempeña un rol protagónico al construir su conocimiento y darle significado.

Esta propuesta tiene un aporte educativo que beneficia a docentes y principalmente a estudiantes de los octavos años. El docente utilizará este material como apoyo didáctico que ofrece una práctica y adecuada que contiene algunas actividades para desarrollar las destrezas de leer, escribir, escuchar y hablar, en una forma entretenida

que despierta en los estudiantes, el deseo de aprender inglés, y que juntos profesor y estudiante lo disfruten.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Implementar actividades multimedia en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños de la ciudad de Baños de Agua Santa Provincia de Tungurahua.”

6.4.2 Objetivos Específicos

- ✓ Establecer actividades interactivas a través del uso de la multimedia para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés
- ✓ Involucrar al estudiante con diferentes actividades dinámicas a través del uso de la multimedia para lograr un aprendizaje significativo.
- ✓ Socializar con profesores del área de inglés el uso de las actividades multimedia para el aprendizaje del idioma inglés.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La propuesta es factible de cumplirse por las razones siguientes:

6.5.1 Factibilidad Administrativa.

Las autoridades, el personal docente y los estudiantes han demostrado interés por mejorar los conocimientos del idioma.

6.5.2 Factibilidad Económica.

La aplicación de la propuesta no demanda de mayores recursos económicos, porque se cuenta con la infraestructura necesaria, los materiales y los profesionales dispuestos al cambio.

6.5.2 Factibilidad Social.

Esta propuesta se pondrá al servicio de los estudiantes de la Unidad Educativa Baños.

6.6. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

ACTIVIDADES MULTIMEDIA

Actualmente, el término multimedia hace referencia al uso combinado de diferentes medios de comunicación: texto, imagen, sonido, animación y video. Los programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente con sus objetivos diferentes medios, y permiten la interacción con el usuario son aplicaciones multimedia interactivas. La evolución producida en los sistemas de comunicación ha dado lugar a este tipo heterogéneo de aplicaciones o programas que tienen dos características básicas:

Multimedia: Uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.) integrados coherentemente.

Hipertexto: Interactividad basada en los sistemas de hipertexto, que permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información.

De acuerdo a lo señalado se puede tomar en cuenta los conceptos de los siguientes autores que hacen mención de la Multimedia para la enseñanza del idioma inglés

Para A. Bartolomé (1994) “Los sistemas Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos”.

Según Fred Hoffstetter: “Multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse”.

Las aplicaciones más utilizadas están siendo las aplicaciones multimedia interactivas que aportan las siguientes ventajas:

- ✓ Permiten utilizar diferentes medios (texto, voz, imágenes...) Permiten la intervención individualizada.
- ✓ Facilitan el trabajo autónomo.
- ✓ Mayor motivación para el usuario.
- ✓ Mayor retroalimentación al realizar las actividades.
- ✓ Facilitan el seguimiento, conociendo los niveles alcanzados en las diferentes actividades realizadas y el procedimiento seguido por el sujeto en la realización de las actividades.

A continuación presentamos brevemente la función que pueden realizar cada uno de estos códigos de información.

Texto. Para Daniel Insa y Rosario Morata (1998) "El texto refuerza el contenido de la información y se usa básicamente para afianzar la recepción del mensaje icónico, para asegurar una mejor comprensión aportando más datos y para inducir a la reflexión" (p. 5).

La inclusión de texto en las aplicaciones multimedia permite desarrollar la comprensión lectora, discriminación visual, fluidez verbal, vocabulario, etc. El texto tiene como función principal favorecer la reflexión y profundización en los temas, potenciando el pensamiento de más alto nivel.

En las aplicaciones multimedia, además permite aclarar la información gráfica o icónica. Atendiendo al objetivo y usuarios a los que va destinada la aplicación multimedia podemos reforzar el componente visual del texto mediante modificaciones en su formato, resaltando la información más relevante y añadiendo claridad al mensaje escrito.

Sonidos. Los sonidos se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información clarificándola. Los sonidos que se incorporan pueden ser locuciones orientadas a completar el significado de las imágenes, música y efectos sonoros para conseguir un efecto motivador captando la atención del usuario.

Son especialmente relevantes para algunas temáticas (aprendizaje de idiomas, música,) y sin lugar a duda, para las aplicaciones multimedia cuya finalidad es la intervención en problemas de comunicación y/o lenguaje. Asimismo, la inclusión de locuciones y sonidos favorece el refuerzo de la discriminación y memoria auditiva.

Gráficos e iconos. Un elemento habitual en las aplicaciones multimedia son los elementos iconográficos que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo a la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir.

Como indica Martínez Rodrigo (1997)

“El lenguaje visual gráfico o iconográfico implica habitualmente abstracción aun cuando se plantee en términos de hiperrealismo. Siempre un lenguaje icónico tiende a la abstracción por ser un modo de expresión que busca la realidad en los códigos universales. ... La abstracción supone el arribo de una imagen visual a la condición de código” (p. 89)

Su carácter visual le da un carácter universal, no sólo particular, son por ello adecuadas para la comunicación de ideas o conceptos en aplicaciones que pueden ser utilizadas por personas que hablan diferentes idiomas o con distintos niveles en el desarrollo del lenguaje.

Imágenes estáticas. Las imágenes estáticas tienen gran importancia en las aplicaciones multimedia, su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir.

Rodríguez Diéguez (1996) indica que: “la imagen puede realizar seis funciones distintas: representación, alusión, enunciativa, atribución, catalización de experiencias y operación. Podemos distinguir diferentes tipos de imágenes: fotografías, representaciones gráficas, fotogramas, ilustraciones, etc.” (p.128)

Imágenes dinámicas. Las imágenes en movimiento son un recurso de gran importancia, puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio. Mediante ellas, en ocasiones pueden simularse eventos difíciles de conocer u observar de forma real. Pueden ser videos o animaciones. La animación permite a menudo un control mayor de las situaciones mediante esquemas y figuraciones que la imagen real reflejada en los videos no posibilita.

Se han desarrollado multitud de aplicaciones multimedia, con diferentes objetivos y funciones pedagógicas. Así, tenemos: enciclopedias multimedia, cuentos interactivos, juegos educativos, aplicaciones multimedia tutoriales, etc. La finalidad de las aplicaciones multimedia puede ser predominantemente informativa o formativa, así Bartolomé (1999) diferencia dos grandes grupos de multimedias:

Multimedias informativos: o Libros o cuentos multimedia. Se parecen a los libros convencionales en formato papel en cuanto a que mantienen una estructura lineal para el acceso a la información, pero en sus contenidos tiene un mayor peso o importancia el uso de diferentes códigos en la presentación de esta información (sonidos, animaciones,...).

Enciclopedias y diccionarios multimedia. Al igual que las enciclopedias y diccionarios en papel son recursos de consulta de información, por lo que su estructura es principalmente reticular para favorecer el rápido acceso a la

información. Las enciclopedias y diccionarios multimedia utilizan bases de datos para almacenar la información de consulta de forma estructurada, de modo que el acceso a la misma sea lo más rápido y sencillo.

Hipermedias. Son documentos hipertextuales, esto es con información relacionada a través de enlaces, que presentan información multimedia. Su estructura es en mayor o menor grado jerarquizada, utilizando diferentes niveles de información. No obstante, los usuarios tienen gran libertad para moverse dentro de la aplicación atendiendo a sus intereses.

Multimedias formativos:

- ✓ **Programas de ejercitación y práctica.** Presentan un conjunto de ejercicios que deben realizarse siguiente la secuencia predeterminada del programa. Se basan en la teoría conductista y utilizan un feedback externo para el refuerzo de las actividades. Han sido muy cuestionados desde la perspectiva pedagógica, aunque tienen un importante desarrollo y uso en actividades que exigen el desarrollo y ejercitación de destrezas concretas.
- ✓ **Tutoriales.** Son semejantes a los programas de ejercitación pero presentan información que debe conocerse o asimilarse previamente a la realización de los ejercicios. En muchos tutoriales se presenta la figura del tutor (imagen animada o video) que va guiando el proceso de aprendizaje. Siguen los postulados del aprendizaje programado.
- ✓ **Simulaciones.** Tienen por objeto la experimentación del usuario con gran variedad de situaciones reales. Básicamente el programa muestra un escenario o modelo sobre el que el estudiante puede experimentar, bien indicando determinados valores para las variables del modelo, o bien realizando determinadas acciones sobre el mismo, comprobando a continuación los efectos que sus decisiones han tenido sobre el modelo propuesto. De este modo, el usuario toma un papel activo en su proceso de aprendizaje,

decidiendo que hacer y analizando las consecuencias de sus decisiones. Se basan en el aprendizaje por descubrimiento.

- ✓ **Talleres creativos.** Promueven la construcción y/o realización de nuevos entornos creativos a través del uso de elementos simples. Por ejemplo, juegos de construcción, taller de dibujo,...
- ✓ **Resolución de problemas.** Estas aplicaciones multimedia tienen por objeto desarrollar habilidades y destrezas de nivel superior, basándose en la teoría constructivista. Para ello, se plantean problemas contextualizados en situaciones reales, que requieren el desarrollo de destrezas tales como comprensión, análisis, síntesis, etc. Para ello se proporcionan materiales y recursos para su solución, junto a materiales adicionales para profundizar en el tema planteado.
- ✓ **Caza del tesoro.** Una caza del tesoro es un documento hipermedia (página web) en la que se presentan una serie de preguntas sobre un determinado tema, junto a una lista de direcciones web en las que se pueden buscar las respuestas. Como punto final se incluye una pregunta "la gran pregunta", que los alumnos deben responder a partir de la comprensión e integración de lo aprendido durante la búsqueda y resolución de las preguntas, pues no es posible encontrar la respuesta de forma directa.

Como indica Adell (2003) "Las cazas del tesoro son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación en general y con el acceso a la información a través de la Internet en particular". (p. 145)

- ✓ **WebQuest.** La metodología WebQuest desarrollada por Bernie Dodge y Tom March, es una actividad orientada a la investigación, en la que parte o toda la información con la que interaccionan los alumnos, proviene de Internet.

WebQuest usa el mundo real, y tareas auténticas para motivar a los alumnos. Están compuestas por seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión. Su estructura es constructivista y por tanto fuerza a los alumnos a transformar la información y entenderla; sus estrategias de aprendizaje cooperativo ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades y a contribuir al producto final del grupo (March, 1999). Existen múltiples páginas en Internet que ofrecen ejemplos de WebQuest, como por ejemplo Eduteka que nos presenta diversos ejemplos de WebQuest en español.

- ✓ **Wiki.** Es una aplicación orientada al aprendizaje colaborativo. Básicamente consiste en la elaboración de documentos multimedia de forma colaborativa. Los documentos (páginas wiki) se alojan en un servidor y puede ser escrito por un conjunto de personas a través de un navegador, utilizando una notación sencilla para dar formato, crear enlaces, etc. Cuando alguien edita una página wiki, sus cambios aparecen inmediatamente en la web, sin pasar por ningún tipo de revisión previa.

APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. El aprendizaje de un idioma extranjero hoy en día en las escuelas y colegios no ocupan un papel muy importante, mucho se habla acerca de incrementar las horas de inglés en los establecimientos educativos, se han propuesto ideas tras ideas las cuales hasta el día de hoy no han sido efectivos.

El aprendizaje de un nuevo idioma en nuestro país tiene poca acogida ya que tanto a niños como a jóvenes no les agrada la idea de estudiar inglés ellos se basan en que es aburrido y difícil. Esta concepción se da debido a que los maestros hacen sus clases monótonas y aburridas lo que conlleva a que los estudiantes no atiendan a la clase y obtengan un bajo rendimiento en la asignatura.

Es necesario cambiar la forma de pensar de los maestros ya que de ellos depende que los estudiantes aprendan, los docentes deben ser creativos, dinámicos en el aula al momento de impartir sus clases, de esta manera los estudiantes se identificaran con ellos y solo así con clases animadas y jugando se aprenderá un idioma extranjero.

Las capacitaciones que necesitan los docentes son prácticas porque lo que en realidad se necesita es como poner en práctica y en qué momento las actividades para ayudar a los estudiantes a entender y que le guste el inglés, de esta manera el rendimiento escolar en dicha asignatura sería diferente. Por otra parte, para que el aprendizaje de otro idioma se produzca es necesario involucrar a la familia, ya que viéndolo del punto desde un contexto social, cultural y familiar puede ser un elemento motivador de este aprendizaje.

A la larga los estudiantes que aprenden una segunda lengua se ven beneficiados porque les ayuda a entender mejor su primera lengua, aumenta su vocabulario y por lo tanto obtienen mejores resultados en su etapa escolar, universitaria y laboral. Respecto a cuándo iniciar el aprendizaje de un nuevo idioma es aconsejable que se lo haga a la edad de 3 años el aprendizaje temprano permite una mayor maduración de las habilidades lingüísticas, ante todo esto debemos conocer el funcionamiento de los procesos cognitivos y sicolingüísticos que interviene en el aprendizaje.

FORMAS.

Mecánica: El inglés aprendido no es una técnica que se aplica en forma mecánica a un área o fase de desarrollo del estudiante que aprende inglés, esto no garantiza que el discente aprende eficazmente, ya que es una forma repetitiva y que solo una

evaluación de aprendizaje garantizará una evidencia más real, de que si esta forma mecánica es significativa. Sin embargo es de menester emplear esta forma mecánica para ciertos procesos didácticos que se desarrollan en el proceso del área del inglés como: diálogos, canciones y asociación de ideas e imágenes que ayuden a la memoria a largo plazo y con ello mejorar y reforzar el aprendizaje del idioma, la observación de videos que generen gusto al estudiante que podrá volver a verlo cuantas veces quiera.

Reflexiva: Adoptar una forma reflexiva es escudriñar unos elementos en pautas significativas para el crecimiento y el desarrollo. Actualmente el inglés ya no es un mero idioma, sino que es la actualidad que genera comunicación entre las naciones y sociedades.

Chomsky (1970) manifiesta: “El aprendizaje de una lengua consiste en adquirir un control consciente de sus estructuras y elementos fonéticos, lexicales y gramaticales, por medio sobre todo del estudio y análisis de estas estructuras en un conjunto coherente de conocimientos” (s/p).

No se puede llegar a manifestar algo sin el conocimiento o el análisis de un contexto o situación, emplear el habla, sumerge al estudiante a interiorizar hechos, realidades desde la comprensión previa, por lo que es importante que el docente en cada clase adopte esta forma de enseñanza para ir compenetrando al discente a un contexto globalizador.

Aprendizaje - Conocimientos

El intercambio de pensamiento, sentimiento y emociones se establece dentro del aprendizaje por medio del diálogo, no todos los individuos tiene la capacidad de comunicarse, cada quien posee su propia individualidad de pensamiento y criterio. Los actores de la educación tiene la posibilidad de propiciar un cambio en la forma de cómo se interrelacionan los individuos ya que se desenvuelve en un campo estudiantil

donde el objetivo central es promover proceso de enseñanza – aprendizaje a través del uso de estrategias metacognitivas.

Belmont, J. (2010) considera:

“En el mundo en el que estamos inmersos estamos inundados de productos que de una u otra manera instalan o usan inglés, actualmente la mayoría de las empresas en todo el mundo consideran un requisito tener conocimiento de este idioma, ya sea para conseguir un mejor trabajo, ascender de puesto o simplemente tener un mejor estilo de vida” (pág.1).

Actualmente no se considera un lujo saber inglés, las exigencias de la sociedad cada día se tornan más fuertes dentro del campo personal y laboral, por lo que en el proceso de aprendizaje sus técnicas, estrategias y recursos deben sujetarse a la realidad del estudiante, para que no sean conocimientos aislados, sino cimentados y fundamentados en sus destrezas y contenidos, entre sus estrategias de gran impacto pueden ser: la repetición simple, parcial, acumulativa y elaboración verbal y visual.

La buena aplicación del docente de estas estrategias permitirá que en los alumnos se propicie la motivación, la creatividad y el interés por adquirir su propio aprendizaje, en donde el discente con su capacidad cognitiva el conocimiento lo transforme en calidad de aprendizaje.

6.7 MODELO OPERATIVO

FASE	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES
Concientización	Concientizar a todos los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Baños acerca de la importancia del uso de la multimedia en el aprendizaje del idioma inglés	-Reunión para informar sobre la implementación de actividades multimedia	- Recursos tecnológicos -Material de escritorio	Dos días	Investigadora Docentes de Inglés Estudiantes
Planificación	Planificar la estructura de la propuesta para la aceptación por parte de las Autoridades, estudiantes y docentes del idioma Inglés.	-Socialización de la propuesta a los docentes. -Trabajo grupal. -Aceptación de criterios.	- Recursos tecnológicos -Material de escritorio	Dos días	Investigadora Docentes de Inglés Estudiantes
Capacitación	Capacitar a todos los docentes del Idioma Inglés acerca de la implementación de actividades multimedia en el aprendizaje del idioma inglés	Talleres -Lluvia de ideas -Elaboración de conclusiones -Elaboración de recomendaciones.	- Recursos tecnológicos -Material de escritorio	Dos días	Investigadora Docentes de Inglés Estudiantes
Ejecución	Realizar la aplicación de las actividades multimedia	Presentación de las actividades multimedia.	- Recursos tecnológicos -Material de escritorio	Una semana	Investigadora Docentes de Inglés Estudiantes
Evaluación	Concientizar acerca de la importancia del uso de actividades multimedia en el aprendizaje del idioma inglés	Verifica el cumplimiento de las actividades planificadas	- Recursos tecnológicos -Material de escritorio	Dos días	Investigadora Docentes de Inglés Estudiantes

Tabla 29: Modelo operativo

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)



IMPLEMENTATION OF
MULTIMEDIA ACTIVITIES FOR
THE ENGLISH LEARNING
PROCESS

ELABORATED BY: ALLISON IDROVO
2015

INTRODUCTION

The present proposal contains many activities focused on the English learning process through the use of technological resources. This proposal intends to be a guide for using Multimedia activities.

Inside this proposal, you can find several interactive activities which will help students to reinforce their English language instruction. In addition, this proposal was made to help students to reinforce the English learning process in a natural and fluent way, through description of easy activities and learning objectives. At the same time, the aim is to the students higher confidence levels practicing English becomes more exiting and catchy

This proposal also intends to attract students to the use of multimedia. Learning through media is common among students so the activities in this manual will help teachers take advantage the students existing interest and familiarity with media

JUSTIFICATION

Because of the shortcoming in English learning process teaching and its developing is a necessity to implement a strategy to improve and reinforce the English learning. With this aim the present proposal can offer to the students many options of study and alternatives of reinforcement addressed to the use of technological ways which are very linked and close to students. In addition, this proposal allows students to develop, in a high grade, the English learning with the use of multimedia activities as complementary material to the teacher, at the same time it provides to the teacher an option to improve the quality of education, because of the Knowledge society demand.

Additionally, this proposal allows to the teacher adapt the contents with countless of activities to promote the use of English language in a way that it could be useful and attractive to the students. Besides, we have to understand that learn the different skill of English language today is not an option. It has become in a requirement and in a need to race in the professional live and in our society. The application of this proposal allows to the student to reinforce the previous knowledge, making to the technological resources useful and overcoat applicable in whichever situation to the student could be exposed referring to English language, joining in this way the technology with educational system.

OBJECTIVES

General Objective

Demonstrate many creative ways to use multimedia activities in the classroom in order to reinforce the English language learning in students.

Specific objectives

- ✓ To socialize the multimedia activities as innovative, technological methods through exercises of practice to reinforce the English learning process
- ✓ To evaluate through work sheets of evaluation according to contents and needs of the students to control teaching and learning of English language in a certain way.
- ✓ To provide activities according to student's realities, through the pair and group work with the teacher to develop and reinforce the English learning process.

METODOLOGY

For the development and implementation of effective pedagogy in Multimedia environments, there is a need for teachers to become active and critical multimedia users and develop their own skills and strategies for selecting and managing multimedia activities. Teachers need to select or develop high quality multimedia resources and use the resources through wellprepared activities. The proposal presented in this research can be used as a supplementary resource for teaching English as a Second Language. The effectiveness of the Multimedia activities can be achieved in terms of its ability to elaborate upon language skills taught in classrooms. While the activities has been designed in a simplistic format for ease of accessibility and interactivity, to be freely used in the classroom to motivate student learning. This proposal contains six activites that can be adapted to the students' needs, in which the following chart can be considered by the teacher as a guide.

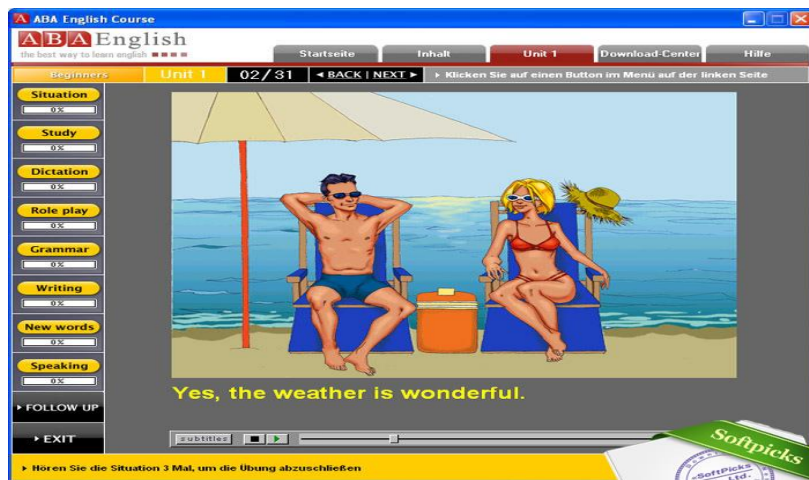
PRE-ACTIVITY	WHILE-ACTIVITY	AFTER-ACTIVITY
The teacher creates a discussion about the topic that is going to be studied through questions, in order to get the students' attention.	The teacher explains the multimedia activity through examples, so that students will develop the activities one by one practicing the English Skills.	Students will demonstrate what they learn through a dialogue, composition, etc. Depending on the teacher's needs.

MULTIMEDIA ACTIVITY No 1

ABA real life learning

In order to work with this multimedia activity students have first to download this program from the following website:

<http://curso-de-ingles-aba-english.uptodown.com/descargar>



Source: <http://softpicks.com.es/software/Educacion/Lenguaje/ABA-English-Course-German-es-373896.htm>

Teachers have to ask students to download this program in order to start practicing the different activities that it contains so that students will listen and practice the pronunciation and do the funny activities that this amazing program has. Furthermore the knowledge of English language can be acquired depending on the availability of time apprentice.

ACTIVITY 1

ABA real life learning

Objective:

Students will be able to read orally with expression indicative of comprehension and tone.

Directions:

1. Ask students to click on <http://curso-de-ingles-aba-english.uptodown.com/descargar>

The screenshot shows the ABA English Course website. The header includes the logo 'ABA English' with the tagline 'the best way to learn english' and navigation tabs for 'Inicio', 'Indice del curso', 'Unit 1', 'Centro descarga', and 'Help'. The main content area is divided into two columns. The left column, titled 'Este programa contiene:', lists three key features: 1. 'Unidad completa de prueba.' (A complete unit of the course for starting, 3 hours of study approx., including Unit 1 of the Beginner level). 2. 'Test de nivel completo.' (A detailed English test to know your level and when to start). 3. 'Compra tu nivel de estudio completo.' (Buy your complete study level, 24 units per level). The right column, titled 'Demostración del curso', features a video player with a 'Play' button and a link to 'Ver cómo funciona el curso'. Below this is a 'Atención al cliente' section with links for 'Consultas comerciales', 'Soporte técnico', and 'Preguntas frecuentes'. A promotional banner at the bottom left offers a '10% de descuento' on the complete level, starting at '0.5€ por hora de estudio', with a 'Comprar ahora' button. Below the banner are icons for different levels: 'Beginners', 'Lower intermediate', 'Intermediate', 'Upper intermediate', 'Advanced', and 'Business'. A second promotional banner at the bottom right offers a '25% de descuento' when purchasing two levels, also with a 'Comprar ahora' button.

Source: <http://www.abaenglish.com/es/>

2. Click on unit 1



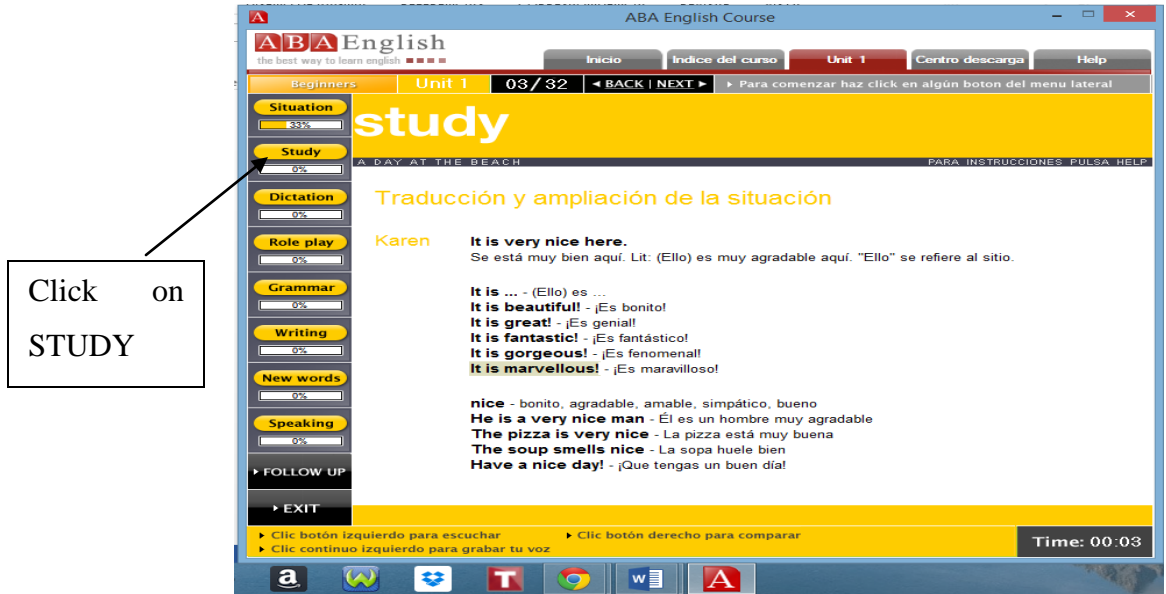
Source: <http://www.abaenglish.com/es/>

3. Click on "situation" to start the activity.



Source: <http://www.abaenglish.com/es/>

4. When students finish watching the video ask them to click on STUDY to start practicing.



Source: <http://www.abaenglish.com/es/>

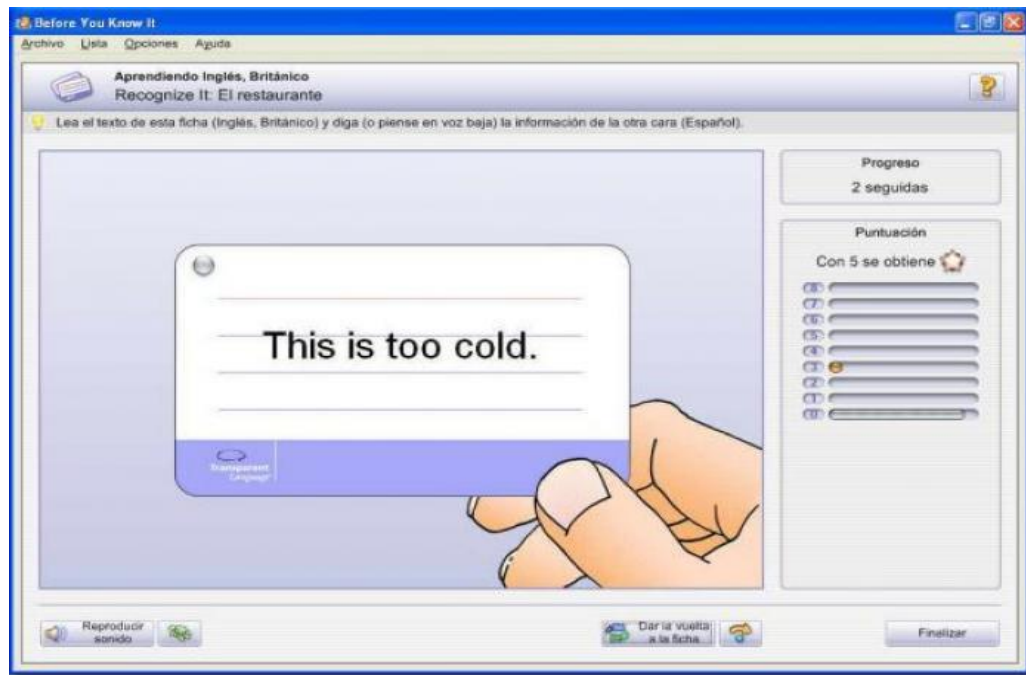
5. When students finish this activity ask them to go to DICTATION in order to listen and complete what they hear. And then continue with the other activities till to complete the unit.



Source: <http://www.abaenglish.com/es/>

MULTIMEDIA ACTIVITY No 2

Before you know it



Source: <http://before-you-know-it.softonic.com/>

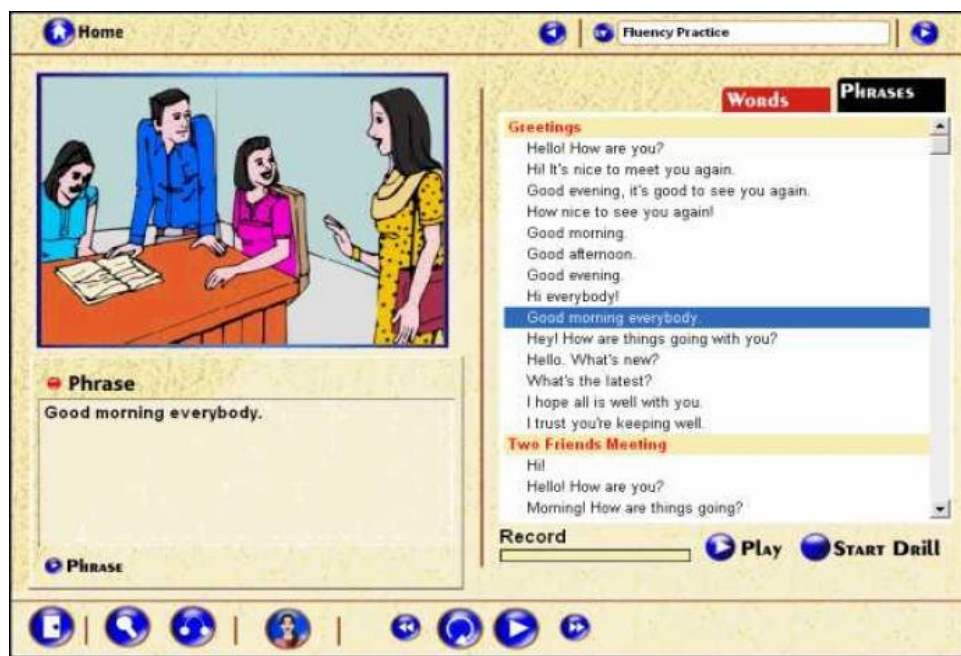
The aim of this multimedia activity is to help students acquire the basic vocabulary in the English language through repetition and games making the recreational and learning meaningful. The student goes to the next level if he or she is prepared.

Students can download this program on the following website:

<http://descargar.portalprogramas.com/ingles-eeuu.html>

MULTIMEDIA ACTIVITY No 3

Café English



Source: <http://cafe-english.en.softonic.com/>

This is a free basic program. This a very important software that relies on drawings and videos to increase vocabulary and improve English fluency including explanation of grammar within the first unit having an extensive vocabulary. It would be a good practice for students in order to improve their English.

Students can download this program From the following website:

<http://cafe-english.softonic.com/descargar>

The teacher should investigate and find the best programs that exist in line, making it necessary for them to be downloaded in order to prove that. Also the programs that the teacher selects should be conducive to the needs of the plan's contents of class; but with the constant quest to improve and innovate the way they teach without losing the essence of being young trainers.

MULTIMEDIA ACTIVITY No 4

Hello World.

Helloworld.com.es
Learning the English & Spanish Languages

Google™ Custom Search

City: Quito, Ecuador
Where: The Swissotel
Quito, More Blanc Ballroom
(Lower level by pool)
Date: 29 September 2011

Esta página en Español - See this page in Spanish.

Home
Ads by Google
Ecuador
Tours En Ecuador
Gap Year Ecuador
Hablar a Ecuador
Vocabulary
The Alphabet
Color Chart
Telling the Time
The Seasons
The Months
The Days
English Greetings
Daily Routines
English Numbers
At Work
Countries
Restaurant Menu

Have Fun Learning English
Great learning and teaching aides
created by native english speakers
www.khteachers.com

Confident English Speech
Is your accent holding you back? World's
#1 speech training system
www.SpeechSchool.TV

Speak English Fast
We'll Teach You The Secret To Excellent Speaking
Click & Learn
www.LearnFastEnglish.com

Learning English to speak English.

Source: <http://www.helloworld.com.es/>

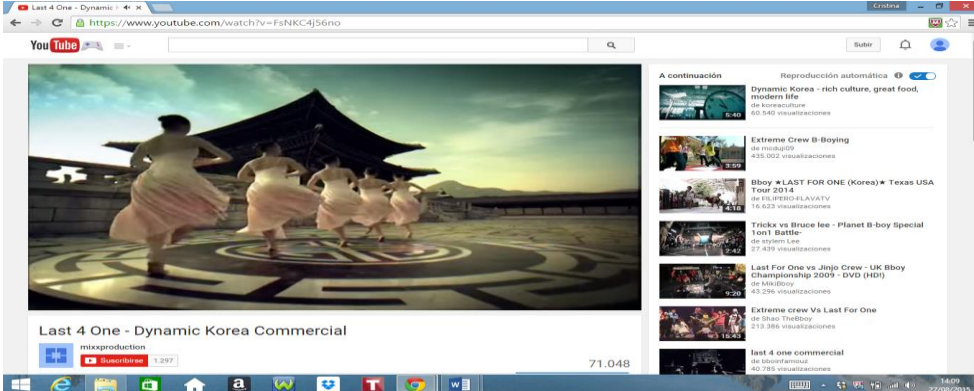
It is a website where the vocabularies are in graphed form with their respective pronunciation. Student have the opportunity to know the correct pronunciation. In addition it contains other important aspects such as grammar and phonetic for students to enjoy learning English.

MULTIMEDIA ACTIVITY No 5

TV Commercials

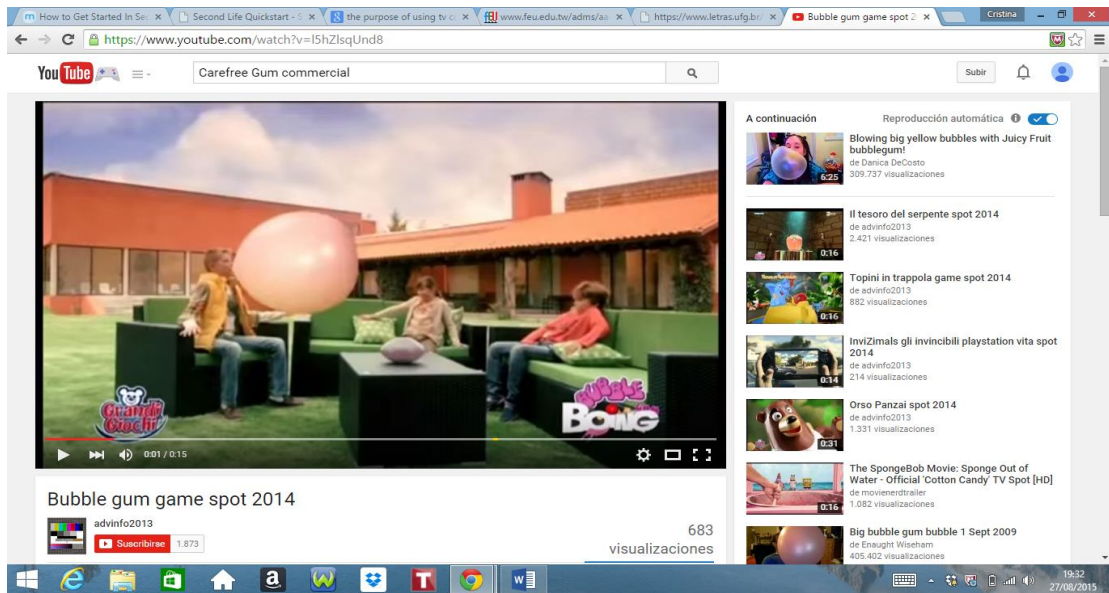
TV. Commercials are a valuable tool in the foreign language class. Learners are likely to stay on task longer and see a clear start and finish to the activity because of the concise goal and brief length of commercials. Also, the visual clues of a TV advertisement provide scaffolding for students to assist them to understand the linguistic meanings in the commercial. Teachers can use the original intent of the commercial and the cultural elements contained in them to teach critical thinking and explore cultural aspects.

Dynamic Korea TV Commercial



Source: <https://www.youtube.com/watch?v=F5NKC4j56no>

Carefree Gum Commercial



Source: <https://www.youtube.com/watch?v=I5hZlsgUnd8>

Objective:

- ✓ Students will be exposed to culture and language specific humor and the use of chewing gum in the American culture. Through discussion of types of gum, reasons for chewing gum, and cowboys, students will gain cultural awareness of these, and other, aspects of American culture.
- ✓ Students will have opportunity to strengthen speaking skills through discussion and script-reading and to strengthen listening skills in viewing the commercial.
- ✓ Students will learn idiomatic phrases and puns, as well as topic-specific vocabulary.

Directions

- ✓ Students discuss consumption of chewing gum in own and other cultures. Prompt further with questions such as: Why do people chew gum? Where is it appropriate and inappropriate to chew (e.g., in the classroom?)?
- ✓ The teacher can bring in a variety of chewing gums (or ads, if not available). Class discusses different shapes, flavors, and brands.
- ✓ Ask students to click on



<https://www.youtube.com/watch?v=IOUVxNCrONY>

- ✓ Watch the video and then hand out script, then discuss the commercial: talk about the punch line and the horse's role. Discuss "Till the rivers run dry" and compare to "when the rivers run dry."

- ✓ Questions for discussion: Is this humorous, even if you don't understand the pun? Is it funnier, now that you do? That commercial is about gum, but what is the main purpose or point of the commercial? Why do they say 'until the rivers run dry'?
- ✓ Discuss stereotypes of people who chew gum, gum in the American culture, and cowboys: Is this a typical American? Is the commercial trying to sell gum to cowboys? What are some of the things the cowboy does while waiting for his horse to drink? Are his clothes typical for an American? A cowboy?
- ✓ Viewing commercial again and discuss the use of humor to sell this or any product: Do people really buy a product if humor is used to sell it? Would you? Do you think that puns and humor are universal? Do you tend to remember a product or view it more positively if the advertisement is funny?

MULTIMEDIA ACTIVITY No 6

Real English

Real English is based on a very simple idea, the organization of spontaneous speech. There are no actors. All the people in the videos are simply being themselves, speaking normally. They also make interactive lessons for the videos.

The screenshot shows the Real English website. At the top, the logo "Real English" is written in a red, cursive font. To the right of the logo are links for "Blog", "About", "Contact", and "New Lessons!". Below the logo, a welcome message reads: "Welcome to Real English®, a rare, simple site where everything is free and free-access. Go directly to the lessons if you like. No Sign Up necessary, No Login necessary. Just great original video and thoughtful English (ESL, EFL) lessons for students & teachers." Below this is a "Social/Twitter Tell-a-Friend" link. A central instruction says: "Students, click on a picture or choose one of the new lessons." There are four video thumbnails: "View a sample video" (a woman waving), "Are you married?" (an elderly man speaking), "Lesson 46 Yesterday" (a man speaking), and "The Simple Past" (a group of people). To the right, there is a date "Monday, January 11, 2010 at 3:14:29 PM", a "Real English Lessons" header, and several promotional banners for "The Walk Score™ Videos and Lessons", "Important: watch & listen to a video many times before reading...", "Pro Tools Learning", "[Free] Chat Practice English", and "Study English Online Free". At the bottom right, there are sections for "Sign up for our newsletter" and "Come join us via Google Friend Connect".

Source: <http://pixcooler.com/real+english+teachers>

The lessons include images and audio files directly related to what the speakers are saying in the videos, providing meaning for beginners and

intermediate students alike. Material which could be printed is shared to receive comments about it, mainly to reinforce grammar.

Real English®
October 22

Level: Intermediate and Pre-Intermediate

Teachers: An excellent worksheet on the Present Simple

You can see the picture right here, but it is not very readable.
**Look at the FIRST comment below for the PDF, if you want to print, or simp...See More

The Present Simple

For example, "She works at the Sip Café."
and not "She is working at the Sip Café now."

1. Complete the sentences:

a) at the moment he seems a bit as you up
b) as often Bob the water

2. Put the verbs in brackets into the correct Present Simple form:

Her name is Mandy Taylor. (she work)
at the Sip Café. Mandy (go)
to the café every morning at 8. (she work)

Source: <http://pixcooler.com/real+english+teachers>

ACTIVITY No. 5

Objective:

Students will complete the 14 exercises after watching a video.

1 - Go here <http://www.real-english.com/new-lessons.asp>

2. Choose a lesson

The screenshot shows a web browser window displaying the Real English website. The page features a list of lessons on the left and a sidebar on the right. A callout box with the text "Choose lesson 1" and an arrow points to the first lesson, "Lesson 1 - Hi!".

Lesson 1 - Hi!
Level: Beginner
Normal, Formal, and Informal Greetings, What's your name?, and possessive adjectives.

Lesson 2 - Where are you from?
Level: Beginner
Includes This vs that and an introduction to introducing people.

Lesson 3a - The Alphabet
Level: Absolute Beginner through Advanced!
Almost everyone needs to review their spelling skills. Includes the alphabet chart and 10 people spelling their names.

Lesson 3b - Spelling Test
Level: Beginner
Spelling Test for Beginners. You will meet both native speakers of English and others learning English as a Second Language.

Lesson 4 - What's your favorite color?
Level: Beginner
A simple beginner clip for more practice with "be". Introduction to "whose" the possessive form of "who".

Lesson 5 - What nationality are you?
Level: Beginner
Listening comprehension and vocabulary plus distinctions on nationalities. Expression "How about...?"

London English Courses
@ thestayacademy.com
Residential Academy in London Learn english at Camden & Willersden

- Free English Lessons
- University Pathway Canada
- Study exchange
- Curso de Inglés Online
- TESOL Certificate Online
- SurveyMonkey® Enterprise
- Tarjetas Animadas Gratis
- Ver Peliculas Gratis
- ECS - English in Malta

Source: www.real-english.com/new-lesson.asp

2 - Watch the video at the top, without subtitles.

The screenshot shows a web browser window with the URL www.real-english.com/reo/1/unit1.asp. The page content includes:

- LESSON 1**
Hi. How are you?
What's your name?
Level: Beginner
- Lesson contents:**
 - Normal, Formal, & Informal Greetings.
 - Verb to present.
 - What's your name?
 - My name is ____.
 - Possessive adjectives
 - What's (his) name?
 - (Their) name is...
- Lesson contents:**
 - Normal, Formal, & Informal Greetings.
 - Verb to present.
 - What's your name?
 - My name is ____.
 - Possessive adjectives
 - What's (his) name?
 - (Their) name is...
- Always watch the video without subtitles first in order to train your ears! It's a good idea to watch several times until you feel the "music", before watching the version with subtitles.**
- Watch and listen!**
- Same video with Precise Subtitles**
Do the **exercises** before watching this video with subtitles.
- Learn English in England**
Courses for Adults and Juniors Safe Location and Accommodation
- Teachers:**
In our second lesson, you will hear informal greetings such as "How you doin'?", and a recent version of the plural of "you", i.e., "you guys", in contrast to the formal greeting "How do you do?"
- You will also hear all the more normal ways we greet each other. The diversity is real, spontaneous, like all of the spoken English you hear at Real English®.
- This natural speech determines what we teach. There are no actors here. More

A callout box with the text "Watch the video" has an arrow pointing to the video player.

Source: <http://www.real-english.com/reo/1/unit1.asp>

3 - Click on "Exercise 1". Follow the instructions.

The screenshot shows a web browser window with the URL www.real-english.com/reo/1/unit1.asp. The page content is identical to the previous screenshot. A callout box with the text "Click on exercise" has an arrow pointing to the "Exercise 1" link in the video player area.

Source: <http://www.real-english.com/reo/1/unit1.asp>

4. Do all the 14 exercises.

Exercise 1

LESSON 1 - EXERCISE 1

Help!

Watch the video. Click on the greeting you hear.

Mr. Matthews

A. Pleased to meet you.
B. Hello.
C. How are you doing?

Record and Compare: Click to Record

VOCABULARY USED IN THIS MINI CLIP:

pleased
adjective: happy, satisfied, or content
Listen:

to meet
verb: to get together with someone
Listen:

Source: www.real-english.com/reo/1/1-1.asp

Exercise 2

LESSON 1 - EXERCISE 2

Help!

Watch the video. Click on the greeting you hear.

Alexander Sonoko

A. And what's your name?
• Sonoko Fukuda.
B. How are you doing?
• Good.
C. How are you doing?
• OK. How are you doing?
• Very well.

Record and Compare: Click to Stop

VOCABULARY USED IN THIS MINI CLIP:

Name
noun: what you are called!
What's your name? (question). Listen:

you guys
slang: you plural!
Listen:

A guy (informal noun) = a man. But "you guys" is slang used as you in the plural for both men and women (US origin but also used in the UK).

Source: www.real-english.com/reo/1/1-2.asp

Exercise 3, 4 ,514

The screenshot shows a web browser window with the URL www.real-english.com/reo/1/1-3.asp. The page is titled "Teen School in Malta" and "LESSON 1 - EXERCISE 3". It features a video player with a "Click to Record" button. Below the video, there is a "VOCABULARY USED IN THIS MINI CLIP" section with a "Listen" button and a "very well = first!" note. The browser's taskbar shows the time as 18:55 on 27/08/2015.

Source: www.real-english.com/reo/1/1-3asp

4. Now watch the video with subtitles.

The screenshot shows a web browser window with the URL www.real-english.com/reo/1/unit1.asp. The page is titled "LESSONS" and "English Books Wholesale". It features a video player with a "Click to Record" button. Below the video, there is a "Lesson contents:" section with a list of topics and a "Teachers:" section with a list of names. The browser's taskbar shows the time as 19:05 on 27/08/2015.

Source: www.real-english.com/reo/1/1-asp

MULTIMEDIA ACTIVITY No 6

SECOND LIFE



Source: <http://www.assistivegaming.com/spip.php?article42>

Second life is a Multi-User Virtual Environment (MUVE) that allows students and teachers to collaborate actively in projects, and to exchange ideas and information in-world.

1. Students have to click on the following link in order to understand what is Second Life.

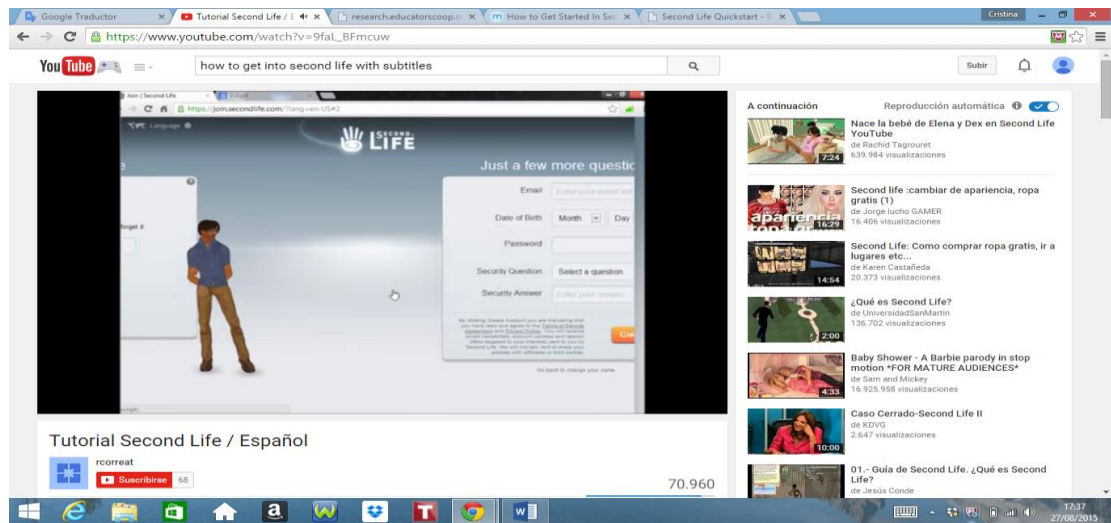
<https://www.youtube.com/watch?v=jsLNTyfcNR0>



Source: <https://www.youtube.com/watch?v=jsLNTyfcNR0>

2. Students have to watch the following tutorial to get into Second Life

Just click on : https://www.youtube.com/watch?v=9faL_BFmcuw



Source: https://www.youtube.com/watch?v=9faL_BFmcuw

ACTIVITY SIX

BE AN AVATAR

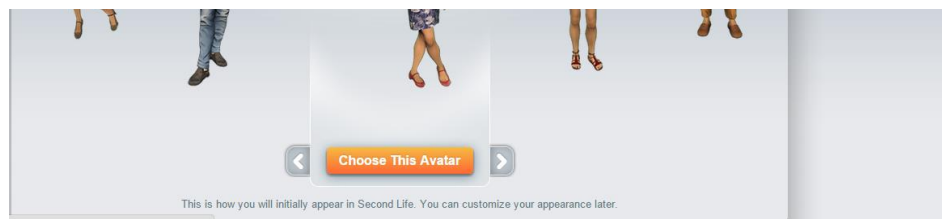
After watching the two Tutorials, students are ready to register for Second Life and instal the Second Life Viewer

Objective:

Students will be able to get into Second life through an AVATAR they have selected.

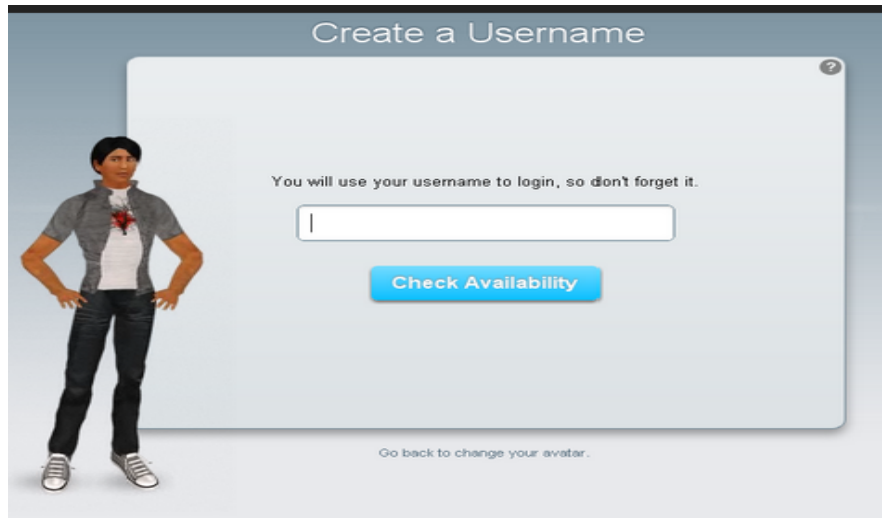
Directions

1. Ask students to click on <https://join.secondlife.com/>
2. Choose an AVATAR. The one they prefer



Source:<https://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Second-Life-Quickstart/ta-p/1087919>

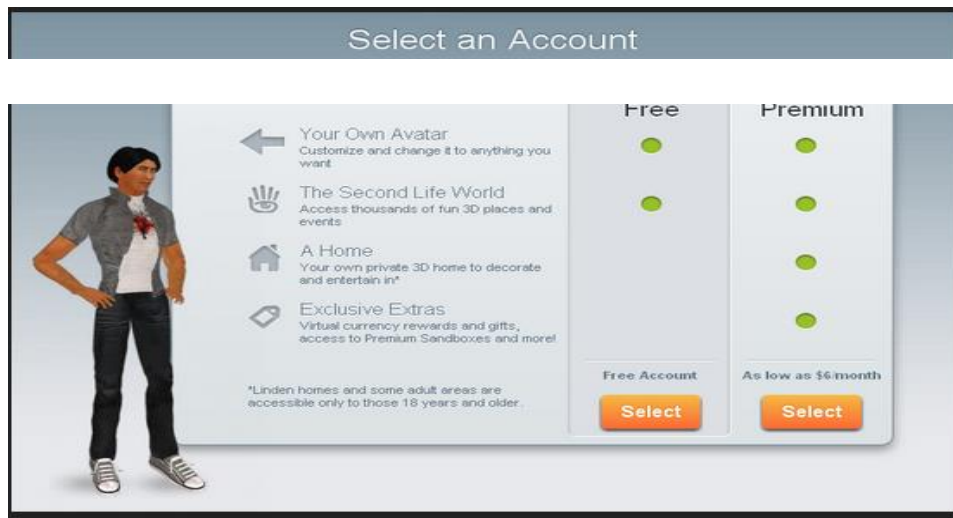
3. Create a user name



Source: <https://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Second-Life-Quickstart/ta-p/1087919>

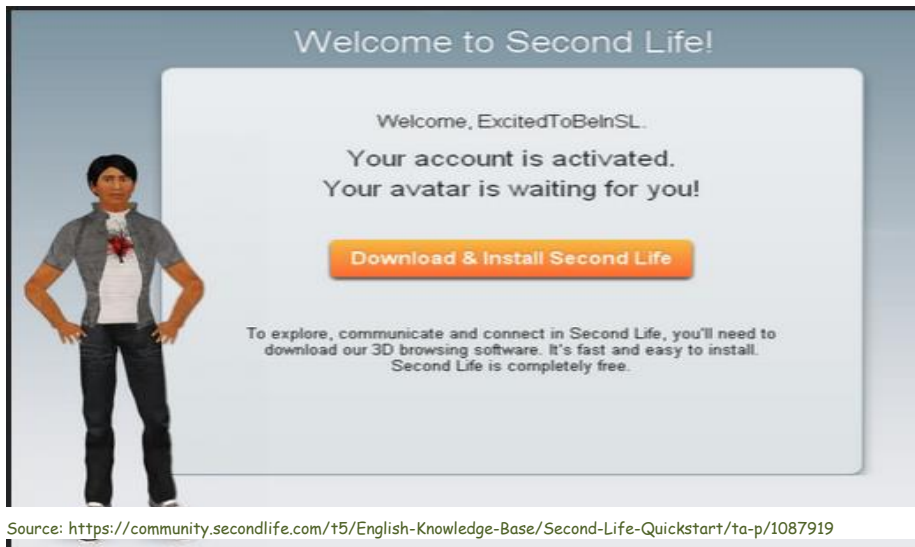
Your username is the account name that you use to log in to Second Life. It has to be unique, so you may not get to choose a simple or common name. Later, you can also choose a display name that everyone sees in addition to your username.

4. Select a free basic account



Source: <https://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Second-Life-Quickstart/ta-p/1087919>

5. Download Second life

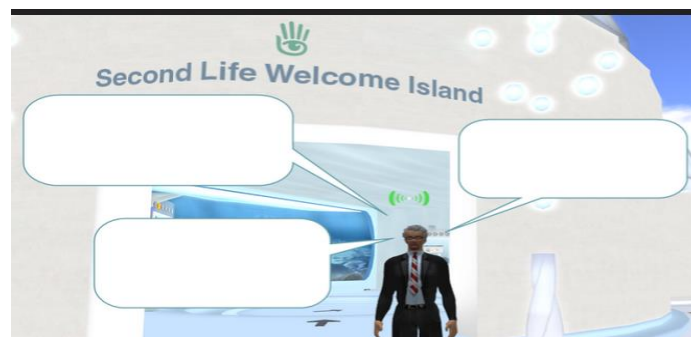


YOUR FIRST STEP INWORLD

Students are ready to start their adventure in the virtual world or "inworld,"

Logging in

Students start the Second Life Viewer and then log in to Second Life by entering the username and password they selected when they registered.



6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la administración de la propuesta se procede a planificar todas las actividades que se van a proponer y luego se van a elaborar en el mismo, después se escogerá un día en el cual puedan reunirse todos los docentes del área de inglés para revisar la propuesta planteada. Una vez revisada la propuesta se procederá a evaluarla y a considerarla si este será de gran ayuda para el aprendizaje del idioma.

6.9. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Al aplicar la propuesta denominada **“IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES MULTIMEDIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS DE LA CIUDAD DE BAÑOS DE AGUA SANTA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”** Se podrá comprobar que el conocimiento adquirido por los estudiantes mediante la utilización del mismo mejorará su rendimiento académico, para lo cual se realizará lo siguiente:

PREGUNTAS	APLICACIÓN
¿QUÉ EVALUAR?	La importancia de la implementación de actividades multimedia en el aprendizaje del idioma Inglés
¿POR QUÉ EVALUAR?	Para determinar la implementación de actividades multimedia en el aprendizaje del idioma Inglés
¿PARA QUÉ EVALUAR?	Para comprobar el mejoramiento en el idioma Inglés.
¿QUIÉNES EVALÚAN?	Los docentes del idioma Inglés
¿CUÁNDO EVALÚAN?	Durante el segundo quimestre
¿CÓMO EVALÚAN?	Mediante una hetero-evaluación permitiendo al docente medir los conocimientos de los logros alcanzados
¿CON QUÉ EVALUAR?	Con instrumentos elaborados por los docentes.

Tabla 30: Plan de monitoreo y evaluación

Elaborado por: (Idrovo, A. 2015)

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ ABBETT G. (1989) The teaching of English as an international language. A practical Guide. Editorial Científico-Técnica. La Habana
- ✓ ALBAN W. (2010). Técnicas de enseñanza del idioma inglés y su incidencia en el inter – aprendizaje de los estudiantes del octavo y noveno año de Educación Básica del Colegio Gustavo Éguez de la ciudad de Ambato en el periodo lectivo 2009- 2010.
- ✓ ALBALADEJO, M. (2007). La comunicación más allá de las palabras. Qué comunicamos cuando creemos que no comunicamos. Barcelona: Graó.
- ✓ ALBA, A. (1995). Postmodernidad y Educación. México: Grupo Editorial Miguel A. Porrúa.
- ✓ Chavez, T. (2003). Teorías de la investigación: Mexico: Casa Blanca.
- ✓ Fabelo, J. (s.f). Las fundamentaciones en la investigación.: Chile. Ed. McGraw Hill.
- ✓ Florez Ochoa, R. (1999). Evaluación Pedagógica y Cognición. Bogotá: McGraw-Hill Interamericana S.A.
- ✓ HODSON, D. (1988). “Filosofía de la Ciencia y Educación Científica”. En R. Porlán, J.E. García y P. Cañal (Compiladores): Constructivismo y Enseñanza de las Ciencias. Sevilla: Diada Editoras: 5-21.
- ✓ HERNÁNDEZ, Gisela; CASTILLO, Mario O. (1990). Communicating and Reading in English. Book 1. Cuba.
- ✓ HERNÁNDEZ, S. BAPTISTA, L. (2003). Metodología de la Investigación. Chile. Ed. McGraw Hill
- ✓ HYMES, D (1971) Competence and Performance in linguistic Theory. London IWAHORY Yurika (2008). Trabajo de aprendizaje del idioma Inglés.
- ✓ HUTCHINSON, T. y WATERS, A. (1987). English for Specific Purposes. Cambridge: Cambridge University Press.

- ✓ KRASHEN, S. (1987). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall International.
- ✓ NOVAK, J.D. (1988). “El Constructivismo Humano: Hacia la Unidad en la Elaboración de Significados Psicológicos y Epistemológicos”. En Rafael Porlan, J.E. García y P. Cañal (Compiladores). *Constructivismo y Enseñanza de las Ciencias*. Sevilla: Diada Editoras: 23-40
- ✓ POZO, J.I. (1989). *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. Madrid: Ediciones Morata. RICHARDS, J.C. RODGERS, T.S. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ✓ Ramos, S. (2000). *La Educación del siglo XXI*. Mexico: Prentice-Hill
- ✓ Schunk, D.H. (1997). *Teorías del Aprendizaje*. México: Prentice-Hill Hispanoamericana, S.A. Psicología Educativa

LINKOGRAFÍA

- ✓ Atilano Lagunes, P. C. (26 de Septiembre de 2013). *Técnicas de la Enseñanza del Inglés*. Recuperado el 15 de Mayo de 2014, de <http://es.slideshare.net/damylen1/tecnicas-de-la-enseanza-del-ingles>
- ✓ Centro Virtual Cervantes. (02 de Junio de 2014). *Actividad de aprendizaje*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/activa_prendizaje.htm
- ✓ Significado y Concepto. (2014). *Definición de libro*. Recuperado el 10 de Mayo de 2014, de <http://definicion.de/libro/#ixzz3KYHtesNT>
- ✓ Eulimar. (Abril de 2013). *Porque es importante el idioma Inglés*. Recuperado el 17 de Junio de 2014, de <https://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20130416084004AAmFsl>
- ✓ Gutierrez Gonzalez, P. (2013). *La enseñanza de las destrezas del Inglés en la educación infantil*. Universidad de la Rioja. (s.f.).

- ✓ Lara E. (2011). *Estrategias de aprendizaje*. Lima: Popular.
- ✓ Larraz R. (22 de Agosto de 2008). *Canciones para enseñar lenguas*. Recuperado el 09 de Mayo de 2014, de <http://www.cuadernointercultural.com/canciones-para-aprender-idiomas/>

ANEXOS

ANEXO N° 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y la Educación
Carrera de Idiomas

ENCUESTA DIRIGIDA A: Los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños de la provincia de Tungurahua”.

OBJETIVO.- Determinar la incidencia de la Multimedia en el Aprendizaje del idioma

Inglés de los estudiantes de la Unidad Educativa “Baños”

INSTRUCCIONES:

- ✓ Lea detenidamente las preguntas
- ✓ Marque con una X la alternativa que se acerque a la realidad. La veracidad de sus respuestas nos permitirá realizar un trabajo de excelente calidad.

N°	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		SIEMPRE	A MENUDO	A VECES	RARA VEZ	NUNCA
1	¿Con qué frecuencia el profesor hace uso del laboratorio para la asignatura del idioma Inglés?					
2	¿El aprendizaje del idioma Inglés en el aula es manejado a través de la utilización de Actividades Multimedia?					
3	¿El profesor hace uso exclusivamente de las actividades presentadas en el libro de Inglés?					
4	¿Son interesantes los contenidos y estrategias que utiliza el profesor en el inter-aprendizaje del idioma Inglés?					
5	¿El profesor evalúa los aprendizajes a través de elementos Multimedia					

	tales como: (animación, sonidos, gráficos, videos) entre otros?					
6	Las estrategias de enseñanza utilizadas por el profesor, le permiten el manejo de los contenidos aprendidos en otros contextos cotidianos?					
7	¿Las animaciones e ilustraciones le ayudan a comprender el idioma Inglés en contextos reales sin tener que recurrir a la traducción de su lengua materna?					
8	¿Debido al auge tecnológico en la actualidad considera usted que se debería aplicar tecnología con Actividades Multimedia en la enseñanza del idioma Inglés?					
9	¿Con qué frecuencia maneja usted la Multimedia para elaborar tareas en la asignatura de Inglés?					
10	Las ilustraciones reales y la atracción de las imágenes animadas con sonidos permiten alcanzar el aprendizaje significativo de manera que ¿Con qué frecuencia aplica el profesor actividades como éstas en el Aprendizaje del Idioma Inglés?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO N° 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y la Educación
Carrera de Idiomas



ENCUESTA DIRIGIDA A: Los profesores del área de Inglés de la Unidad Educativa Baños de la provincia de Tungurahua.

OBJETIVO.- Determinar la incidencia de la Multimedia en el Aprendizaje del idioma

Inglés de los estudiantes de la Unidad Educativa “Baños”

INSTRUCCIONES:

- ✓ Lea detenidamente las preguntas
- ✓ Marque con una X la alternativa que se acerque a la realidad. La veracidad de sus respuestas nos permitirá realizar un trabajo de excelente calidad.

N°	PREGUNTAS	RESPUESTAS				
		SIEMPRE	A MENUDO	A VECES	RARA VEZ	NUNCA
1	En la actualidad la tecnología es una herramienta tecnológica-pedagógica que brinda muchos beneficios en la educación de manera que, ¿hace usted uso del laboratorio para la enseñanza de la asignatura del idioma Inglés?					
2	¿El aprendizaje del idioma Inglés en el aula es manejado a través de la utilización de Actividades Multimedia?					
3	En calidad de docente, ¿hace usted uso exclusivo de las actividades presentadas en el libro de Inglés?					
4	Los contenidos y estrategias que					

	utiliza usted en el inter-aprendizaje del idioma Inglés, ¿son de interés para el estudiante?					
5	¿Evalúa usted los aprendizajes a través de elementos Multimedia tales como: (animación, sonidos, gráficos, videos) entre otros?					
6	Las estrategias de enseñanza que usted utiliza en el aula, ¿permiten el manejo de los contenidos aprendidos en otros contextos cotidianos al estudiante?					
7	Debido al auge tecnológico en la actualidad, ¿Aplica usted actividades multimedia en la enseñanza del idioma Inglés con sus estudiantes?					
8	¿Las animaciones e ilustraciones le ayudan a comprender a los estudiantes el idioma Inglés en contextos reales sin tener que recurrir a la traducción de su lengua materna?					
9	¿Con qué frecuencia maneja usted la Multimedia para planificar tareas curriculares en la asignatura de Inglés?					
10	Las ilustraciones reales y la atracción de las imágenes animadas con sonidos permiten alcanzar el aprendizaje significativo del estudiante; de manera que ¿Con qué frecuencia aplica usted actividades como éstas en el Aprendizaje del Idioma Inglés?					
11	¿Con qué frecuencia se actualiza usted en el campo de la tecnología educativa?					

ANEXO N° 3

ACEPTACIÓN DE LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN EN LA INSTITUCIÓN

UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS
BAÑOS DE AGUA SANTA
TUNGURAHUA - ECUADOR
TELEFAX 032740408 e-mail unidadeducativabanios@hotmail.com
***** O *****

CERTIFICACION

El suscrito RECTOR ENCARGADO de la Unidad Educativa Baños del Cantón Baños de Agua Santa, en legal forma.


CERTIFICA QUE: La Señorita ALLISON CAYETANA IDROVO MEDINA, portadora de la Cédula de Ciudadanía No. 1805132881, como Estudiante de la Carrera de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, tiene AUTORIZACIÓN para Aplicar en esta Institución Educativa el Proyecto de Investigación con el Tema: "Actividades Multimedia y el Aprendizaje del Idioma Inglés en los Estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños de la Provincia de Tungurahua".

Es todo cuanto puede certificar en honor a la verdad, según datos desprendidos del archivo correspondiente.

Baños de Agua Santa, junio 01 del 2015.

LO CERTIFICA:

Lic. Gonzalo Quinga Rojas
RECTOR (E)



ANEXO N° 4

AUTORIZACIÓN PARA APLICAR LA ENCUESTAS EN LA INSTITUCIÓN

UNIDAD EDUCATIVA BAÑOS
BAÑOS DE AGUA SANTA
TUNGURAHUA - ECUADOR
TELEFAX 032740408 e-mail unidadeducativabanios@hotmail.com
***** O *****

CERTIFICACION

El suscrito RECTOR ENCARGADO de la Unidad Educativa Baños del Cantón Baños de Agua Santa, en legal forma.

CERTIFICA QUE: La Señorita ALLISON CAYETANA IDROVO MEDINA, portadora de la Cédula de Ciudadanía No. 1805132881, como Estudiante de la Carrera de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cumplió con la APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, año lectivo 2014-2015, de esta Institución Educativa; actividad que es parte de su Proyecto de Investigación.

Es todo cuanto puede certificar en honor a la verdad, según datos desprendidos del archivo correspondiente.

Baños de Agua Santa, junio 08 del 2015.

LO CERTIFICA:


Lic. Gonzalo Quinga Rojas
RECTOR (E)



ANEXO N° 5

CROQUIS DE LA INSTITUCIÓN

