



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTADA DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE INGLÉS**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado(a) en Ciencias de la Educación,

**Mención: INGLÉS**

**TEMA:**

---

“LAS TICS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LAS DESTREZAS DE LISTENING Y WRITING DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 6TO Y 7MO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES UBICADO EN LA PARROQUIA LA MATRIZ EN EL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

---

**AUTOR:** NITZIA MARGARITA PÈREZ LOGROÑO

**TUTOR:** Lcda. Mg. ALEXANDRA ELIZABETH GALARZA GUEVARA

**AMBATO - ECUADOR**

**2013**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

Yo, Lcda. Mg. **Alexandra Elizabeth Galarza Guevara**, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 180342378-7 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “LAS TICS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LAS DESTREZAS DE LISTENING Y WRITING DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 6TO Y 7MO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES UBICADO EN LA PARROQUIA LA MATRIZ EN EL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, desarrollada por la egresada Nitzia Margarita Pérez Logroño, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que 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. Alexandra Elizabeth Galarza Guevara**

**C.C. 1803423787**

**Tutor**

## **AUTORÍA DE LA TESIS**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién 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 autor.

---

**Nitzia Margarita Pérez Logroño**

**C.C.171802283-1**

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LAS TICS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LAS DESTREZAS DE LISTENING Y WRITING DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 6TO Y 7MO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES UBICADO EN LA PARROQUIA LA MATRIZ EN EL CANTÓN AMBATO DE LA 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 autor y no se utilice con fines de lucro.

---

**Nitzia Margarita Pérez Logroño**

**C.C.171802283-1**

**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: “LAS TICS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LAS DESTREZAS DE LISTENING Y WRITING DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 6TO Y 7MO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES UBICADO EN LA PARROQUIA LA MATRIZ EN EL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, presentada por la Srta. Nitzia Margarita Pérez Logroño egresada de la Carrera de Educación Inglés promoción: Septiembre – Febrero 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, 02 de Septiembre del 2013

### **LA COMISIÓN**

.....  
Dra. MSc. Elsa Mayorie Chimbo Cáceres

**PRESIDENTA DE TRIBUNAL**

.....  
Psc. Educ. Mg. César Oswaldo Yamberlá Gonzáles

**MIEMBRO**

.....  
Psc. Educ. Mg. Luis René Indacochea Mendoza

**MIEMBRO**

## DEDICATORIA

*“Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente; no temas ni desmayes, porque Jehová tu Dios estará contigo en dondequiera que vayas” Josué 1:9*

Dedico el presente trabajo, a Dios quien me acompañó y guio mis pasos durante todo el proceso de investigación, a mi familia y esposo mismos que con su apoyo, comprensión y amor supieron alentarme para culminar con éxito mi meta planteada.

**Nitzia Margarita Pérez Logroño**

## **AGRADECIMIENTO**

A todo el personal administrativo y docente del Centro Educativo Horizontes quienes me brindaron todas las facilidades para poder desarrollar mi investigación. A la Lcda. Mg. Alexandra Galarza tutora de mi trabajo investigativo, quien con sus aportes en el campo científico contribuyeron para culminar el presente trabajo con éxito.

**Nitzia Margarita Pérez Logroño**

## Índice General de Contenidos

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA TESIS .....	iii
CESIÓN DE DERECHOS .....	iv
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
Índice General de Contenidos.....	viii
Índice de Gráficos .....	xi
Índice de Tablas.....	xiii
Resumen ejecutivo .....	xivv
Introducción .....	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
1. El Problema.....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 <i>Contextualización</i> .....	3
1.2.2 Análisis Crítico .....	7
1.2.3 Prognosis .....	8
1.2.4 Formulación del Problema .....	9
1.2.5 Preguntas Directrices.....	9
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación .....	9
1.3 Justificación .....	10
1.4 Objetivos .....	11
1.4.1 Objetivo General .....	11
1.4.2 Objetivos Específicos.....	11
<b>CAPÍTULO II</b>	
2. Marco Teórico .....	12
2.1 Antecedentes Investigativo .....	12
2.2 Fundamentación Filosófica .....	14

2.3 Fundamentación Epistemológica.....	14
2.4 Fundamentación Axiológica.....	15
2.5 Fundamentación Ontológica.....	15
2.6 Fundamentación Legal .....	15
2.7 Categorías Fundamentales .....	17
2.8 Hipótesis .....	63
2.9 Señalamiento de variables de Hipótesis .....	63
<b>CAPÍTULO III</b>	
3. Metodología .....	64
3.1 Enfoque.....	64
3.2 Modalidad básica de investigación .....	64
3.3 Nivel o Tipo de investigación .....	65
3.4 Población y muestra .....	65
3.5 Operacionalización de las variables.....	66
3.6 Plan de recolección de información .....	68
3.7 Plan de procesamiento de la información .....	68
3.8 Procesamiento y análisis .....	68
<b>CAPÍTULO IV</b>	
4. Análisis e Interpretación de Resultados.....	69
4.1. Resultados de la encuesta de los estudiantes .....	69
4.2 Comprobación de la Hipótesis .....	79
4.2.1. Planteamiento de la Hipótesis.....	79
4.2.2. Selección del Nivel de significación .....	79
4.2.3. Descripción de la Población.....	79
4.2.4. Especificación del estadístico .....	79
4.2.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo .....	80
4.2.6. Recolección de Datos y Cálculos Estadísticos .....	80
<b>CAPÍTULO V</b>	
5. Conclusión y Recomendaciones.....	82
5.1 Conclusiones .....	82

5.2 Recomendaciones .....	83
<b>CAPÍTULO VI</b>	
6. Propuesta.....	84
6.1 Datos Informativos .....	84
6.2 Antecedentes de la Propuesta .....	85
6.3 Justificación .....	86
6.4 Objetivos.....	87
6.4.1 Objetivo General .....	87
6.4.2 Objetivos Específicos.....	87
6.5 Análisis de la Factibilidad.....	87
6.6 Fundamentación Técnico-Científica.....	88
6.7 Metodología, Modelo Operativo .....	124
6.8 Administración .....	126
6.9 Previsión de la evaluación .....	132
ANEXOS.....	133
Glosario.....	134
Bibliografía .....	139
Encuesta a los estudiantes.....	141
Certificado de permiso de encuesta por parte del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.....	143

## Índice de Gráficos

<b>Nº</b>	<b>Descripción</b>	<b>Página</b>
<u>Gráfico N° 1</u>	Árbol de problemas .....	6
<u>Gráfico N° 2</u>	Categorías Fundamentales .....	17
<u>Gráfico N° 3</u>	Elementos de la Didáctica .....	46
<u>Gráfico N° 4</u>	Utilización del Correo Electrónico .....	69
<u>Gráfico N° 5</u>	Utilización de un Blog .....	70
<u>Gráfico N° 6</u>	Trabajos en base a Videos en Inglés .....	71
<u>Gráfico N° 7</u>	Video Conferencia .....	72
<u>Gráfico N° 8</u>	Utilización de Aulas Virtuales .....	73
<u>Gráfico N° 9</u>	Instrucciones en Inglés .....	74
<u>Gráfico N° 10</u>	Resúmenes de Historias Escuchadas .....	75
<u>Gráfico N° 11</u>	Comprensión de Mensajes de Canciones en Inglés.....	76
<u>Gráfico N° 12</u>	Signos de Puntuación.....	77
<u>Gráfico N° 13</u>	Descripciones Escritas .....	78
<u>Gráfico N° 14</u>	Campana de Gauss.....	81
<u>Gráfico N° 15</u>	Macromedia Authorware.....	97
<u>Gráfico N° 16</u>	Requerimiento del Sistema Authorware .....	97
<u>Gráfico N° 17</u>	Pestaña PLAYBACK.....	100
<u>Gráfico N° 18</u>	Barra de Menús.....	102
<u>Gráfico N° 19</u>	Barra de Herramientas .....	103
<u>Gráfico N° 20</u>	Ícono de Display .....	108
<u>Gráfico N° 21</u>	Propiedades del Ícono de Display .....	108

<u>Gráfico N° 22</u> Íconos de Movimiento .....	110
<u>Gráfico N° 23</u> Ícono de Borrar .....	112
<u>Gráfico N° 24</u> Instalación de Macromedia Authorware .....	116
<u>Gráfico N° 25</u> Paso 1: Macromedia Authorware desde el Menú .....	117
<u>Gráfico N° 26</u> Ventana de Macromedia Authorware .....	118
<u>Gráfico N° 27</u> Paso 2: Ícono de Sonido.....	118
<u>Gráfico N° 28</u> Importación de Sonido .....	119
<u>Gráfico N° 29</u> Propiedades del Ícono de Sonido.....	119
<u>Gráfico N° 30</u> Icono de Interacción.....	120
<u>Gráfico N° 31</u> Botones de Cálculo.....	120
<u>Gráfico N° 32</u> Acomodación de Botones.....	120
<u>Gráfico N° 33</u> Función del Botón Play.....	121
<u>Gráfico N° 34</u> Agregación de Media Play .....	121
<u>Gráfico N° 35</u> Guardar Cambios en Icono Play.....	121
<u>Gráfico N° 36</u> Función Media Pause.....	122
<u>Gráfico N° 37</u> Botón Continue.....	122
<u>Gráfico N° 38</u> Botón Stop.....	123
<u>Gráfico N° 39</u> Ejecución de ejemplo de Sonido.....	123

## Índice de Tablas

Nº	Descripción	Página
<u>Tabla N° 1</u>	Población y muestra .....	65
<u>Tabla N° 2</u>	Operalización Variable Independiente .....	66
<u>Tabla N° 3</u>	Operalización Variable Dependiente .....	67
<u>Tabla N° 4</u>	Utilización del Correo Electronico .....	69
<u>Tabla N° 5</u>	Utilización de un Blog .....	70
<u>Tabla N° 6</u>	Trabajos en base a videos en Inglés .....	71
<u>Tabla N° 7</u>	Video Conferencias .....	72
<u>Tabla N° 8</u>	Utilización de Aulas Virtuales .....	73
<u>Tabla N° 9</u>	Instrucciones en Inglés .....	74
<u>Tabla N° 10</u>	Resúmenes en Inglés de historias escuchadas.....	75
<u>Tabla N° 11</u>	Comprensión de Mensajes de canciones en Inglés .....	76
<u>Tabla N° 12</u>	Signos de Puntuación.....	77
<u>Tabla N° 13</u>	Descripciones Escritas .....	78
<u>Tabla N° 14</u>	Cálculo del Chi (ji) Cuadrado.....	80
<u>Tabla N° 15</u>	Recursos Institucionales.....	88
<u>Tabla N° 16</u>	Metodología, Modelo Operativo.....	124
<u>Tabla N° 17</u>	Organigrama Institucional.....	126
<u>Tabla N° 18</u>	Planificación de Capacitación Taller 1.....	127
<u>Tabla N° 19</u>	Planificación de Capacitación Taller 2.....	128
<u>Tabla N° 20</u>	Planificación de Capacitación Taller 3.....	129
<u>Tabla N° 21</u>	Macromedia Authorware planificación de clase.....	130
<u>Tabla N° 22</u>	Previsión de la Evaluación.....	132

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE: INGLÉS**  
**Resumen ejecutivo**

**Tema:** *LAS TICS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LAS DESTREZAS DE LISTENING Y WRITING DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 6TO Y 7MO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES UBICADO EN LA PARROQUIA LA MATRIZ EN EL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.*

**Autora:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

**Tutora:** Lcda. Mg. Alexandra Elizabeth Galarza Guevara

A mediados de los años 70 se presentaron las primeras computadoras, servicios, programas y redes, ahora en un uso a nivel mundial tanto en negocios como en comunicaciones la misma se ha incluido en la educación siendo de gran apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. De forma incluso no planificada, las TICs se utilizan como recursos didácticos y para la búsqueda de información, fundamentalmente en cuanto a la presentación y búsqueda de información. Más allá, podemos hablar de que las TICs pueden suponer un salto mayor si se explotan sus potencialidades de forma más profunda, imaginativa y coherente, de acuerdo con las posibilidades que permiten.

Debido a la gran utilización de las herramientas TICs especialmente por los niños, adolescentes y jóvenes adultos, se han realizado adaptaciones en la educación, obligando a los docentes se renueven constantemente y utilicen recursos tecnológicos de punta a fin de guiar y orientar a los estudiantes acorde con el nuevo milenio, de tal manera que les permita mejorar el nivel de inglés, obteniendo como objetivo el desarrollo de las destrezas del idioma.

Las TICs son herramientas tecnológicas con un gran aporte ya que brindan un fácil acceso a una gran fuente de información, un proceso rápido y fiable, canales de comunicación inmediata e interactividad útiles para compartir educación en cualquier ámbito, además de su gran adaptación a las características de los usuarios, por lo que pueden ser diseñados según los rasgos de los alumnos: edad, nivel madurativo, conocimientos previos, intereses, etc. Siendo posible su manejo desde educación primaria hasta nivel universitario.

Las TICs permiten que las clases sean más interactivas, actualizadas y a la vez motiven al estudiante en la construcción de su propio conocimiento y se logre en la práctica el desarrollo de las destrezas que requiere el alumno para tener un mejor desenvolvimiento y se involucre en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Este trabajo de investigación está dirigido a la implementación de un software educativo mismo que apoyará a la capacitación y motivación para que las TICs sean utilizadas de manera eficaz y productiva dentro del área de inglés mismo que beneficiará a los educandos a ser expuestos al idioma en un carácter real.

**PALABRAS CLAVES:** TICs, herramientas tecnológicas, enseñanza-aprendizaje, recursos didácticos, destrezas, software educativo, capacitación, motivación, idioma inglés, interactiva.

## **INTRODUCCIÓN**

La presente investigación se refiere sobre el impacto de las TICs en el desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés.

Este trabajo de Investigación denominado: “LAS TICS EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LAS DESTREZAS DE LISTENING Y WRITING DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 6TO Y 7MO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES UBICADO EN LA PARROQUIA LA MATRIZ EN EL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

Pretende de alguna manera la adaptación de la utilización de recursos tecnológicos de manera más interactiva e interesante además permitiendo que el alumno pueda ser el constructor de su propio conocimiento existiendo así un aprendizaje significativo. Como propuesta de la presente investigación cuyo contenido está estructurado en seis capítulos distribuidos de la siguiente manera:

En Capítulo I, se encuentra el problema con el respectivo planteamiento, además se realizó la contextualización, análisis crítico, la prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación del objeto de investigación, justificación y el planteamiento de los objetivos.

En el Capítulo II, está constituido por el Marco Teórico, con los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, las categorías fundamentales, además la hipótesis y el señalamiento de las variables.

En el Capítulo III, está integrado por la metodología con la modalidad de investigación, población, operacionalización de las variables, plan de recolección de información y plan de procesamiento de la información.

En el Capítulo IV, está formado por análisis de resultados, interpretación de datos y verificación de la Hipótesis.

En el Capítulo V, se encuentra las conclusiones y recomendaciones.

La propuesta:

Capítulo VI, con los datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad y fundamentación, metodología, modelo operativo además cuenta con la administración y previsión de la evaluación.

## **CAPÍTULO I**

### **1. El Problema**

#### **1.1 Tema**

Las TICs en el proceso de desarrollo de las destrezas de Listening y Writing del idioma inglés dirigido a los estudiantes de 6<sup>TO</sup> y 7<sup>MO</sup> grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes ubicado en la Parroquia La Matriz en el Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua.

#### **1.2 Planteamiento del problema**

##### **1.2.1 Contextualización**

La tecnología ha ido enfocándose a la comodidad y la disminución del tiempo de trabajo de las personas misma que se ha expandido en el campo educativo creando diversos materiales didácticos y facilitando la enseñanza del idioma inglés. En el libro **“Tecnología y el Futuro de la Educación”** explica: “Las formas y los métodos predominantes de educación y capacitación actual han cambiado poco desde hace 200 años. A los Niños y los adultos jóvenes se les enseña en grupos, dentro de instituciones llamadas escuelas, colegio y universidades, y la instrucción es proporcionada por maestros en persona... La tecnología educativa ha tenido un impacto marginal en la educación y la capacitación. En aquellos lugares donde las computadoras o la televisión han sido integradas en el salón de clases, son principalmente una actividad adicional o auxiliar del profesor.” (p. 301)

De igual manera, se han creado cursos y módulos sobre herramientas tecnológicas (TICs) para mantener actualizado el material didáctico que el profesor requiere para sus clases, ya que, la educación sigue buscando

nuevos procesos de desarrollo de las destrezas para el idioma inglés acoplándose a los cambios de época y al medio ambiente en el cual los niños y adolescentes conviven.

Julio Cabero en su artículo "Estrategias para la formación del profesorado en TICs." explica que el rol del profesor va a cambiar ostensiblemente, lo que implicará, que este deje de ser un transmisor de la información, ya que la misma estará deslocalizada de los espacios cercanos donde el catedrático se desenvuelve, ello le llevará a que tenga que desempeñar dos funciones básicas, para las cuales deberá estar formado: una, ser diseñador de situaciones mediadas de aprendizaje, y otra, producir o adaptar medios, a las necesidades y características de los estudiantes, a sus demandas cognitivas y estilos de aprendizaje.

En la actualidad, en el Ecuador aún existen rasgos de la metodología tradicional la cual no ha permitido que el desarrollo de las destrezas de inglés no se desenvuelva con 100% de efectividad ya que se tiene que tomar en cuenta que el aprendizaje de una lengua extranjera no es igual al aprendizaje de la lengua materna y se requiere tomar los materiales didácticos más atractivos para los estudiantes. Se han creado todo tipo de computadoras con sistemas operativos avanzados y modernos mismos que se ajustan a la educación y han sido un gran soporte para el proceso de desarrollo de las destrezas del idioma inglés.

El impacto de la tecnología en el idioma inglés como material didáctico ha producido una diversidad de oposición por parte de los profesores ecuatorianos que no se arriesgan a implementar las TICs en su aula. La tecnología juega un papel fundamental en el desarrollo de las destrezas en este caso las de listening y writing en el idioma inglés.

Las TICs son primordiales en el desarrollo de destrezas ya que permite la exposición del estudiante al idioma inglés en el campo real; la tecnología educativa se ha convertido en canales por donde fluye la información y se

establecen las relaciones comunicativas entre profesores y estudiantes. La implementación de las herramientas informáticas en las instituciones educativas a nivel nacional ha sido de gran discusión ya que los catedráticos no poseen el nivel adecuado de conocimiento en avances tecnológicos. Las instituciones y sus directivos no se han preocupado por adquirir ni actualizar equipos computacionales y capacitar a su cuerpo docente en recursos tecnológicos que apoyan a la educación y por ende apoya al proceso de desarrollo de destrezas de un segundo idioma.

En la provincia de Tungurahua en el Centro Educativo Bilingüe Horizontes, la implementación de las TICs como material didáctico es aún un tema que no se ha tomado con mucho interés ya que existen muchos factores que incidan en la no aplicación de herramientas tecnológicas aparte de la situación económica, siendo una de las principales los profesores, mismos que no son capacitados para la utilización de nuevos materiales didácticos basados en la tecnología que atraigan la atención del estudiante para que logren ser entes activos e investigadores que se preocupe por su autoeducación tanto dentro como fuera del establecimiento educativo para un mejor desarrollo de las destrezas del idioma inglés. El proceso del desarrollo de las destrezas de listening y writing tiene que ser por un medio fácil de entender para que el estudiante logre poner en práctica lo aprendido tanto dentro como fuera del área de estudio y de esa manera exista una comunicación significativa.

## 1.2.2 Análisis Crítico

### Árbol de Problemas

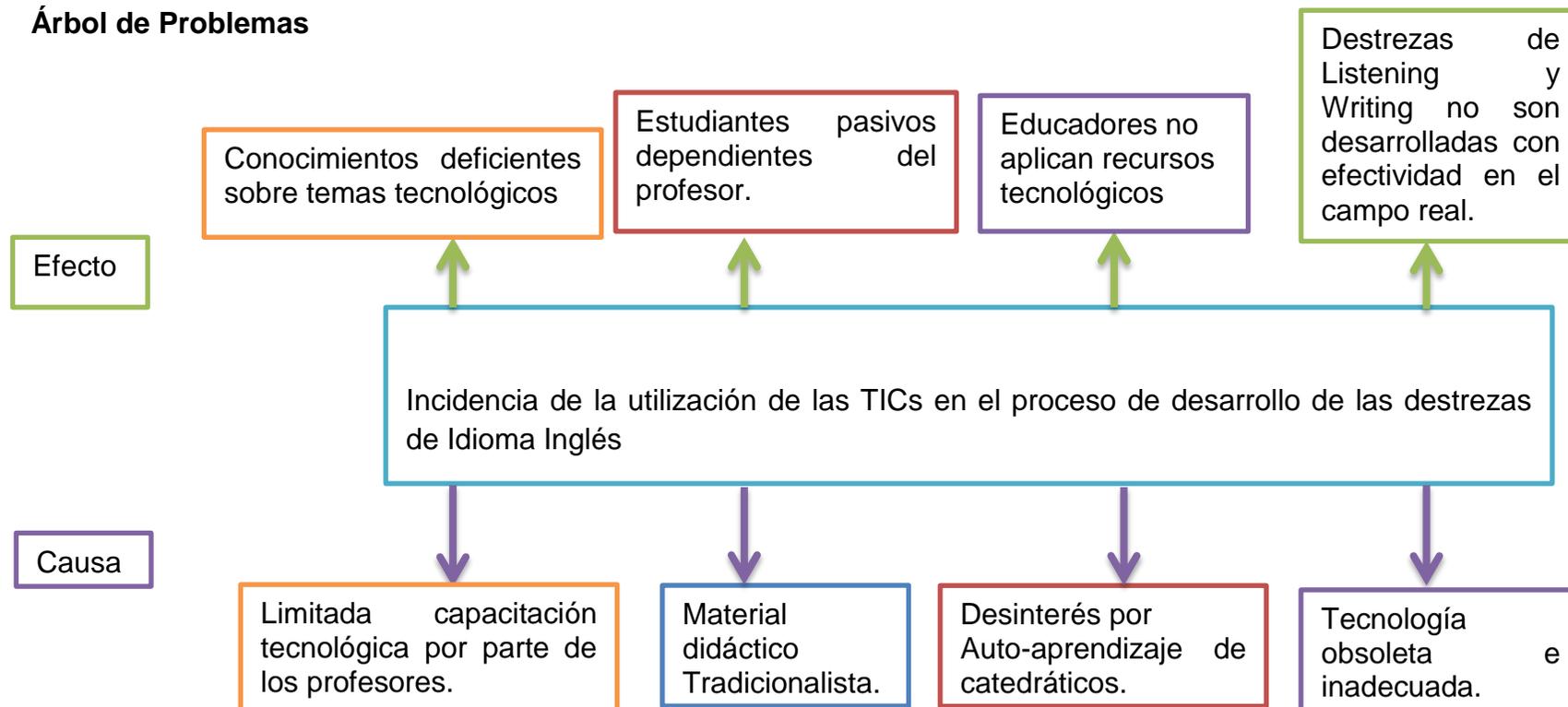


Gráfico 01: Árbol de problemas

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

La causa de la no utilización de recursos tecnológicos (TICs) son los profesores quienes no están capacitados ni actualizados sobre herramientas tecnológicas existentes, y no las proponen para sus clases regulares ya que esta debe ser manipulado a través de una computadora y se piensa que esto quita demasiado tiempo para ponerlo en práctica, afectando de sobre manera en el proceso de desarrollo de las destrezas de Listening y Writing del idioma inglés ya que no tienen una idea clara de evaluación sobre este tipo de material didáctico. Para utilizar herramientas tecnológicas los pedagogos requiere una inversión de tiempo y ganas; no se trata de añadir nuevas cosas sino de hacer las cosas de otra manera, mucho más eficiente, y que produzca un aprendizaje significativo.

Los catedráticos tienen conocimiento sobre los cambios existentes en la educación y su estrecha relación con los recursos tecnológicos (TICs), sin embargo aún tienen rasgos de la metodología tradicionalista y por ende utilizan material didáctico antiguo creando escolares pasivos que aun requieren constantemente la guía de un profesor para poder investigar maneras de progresar en el desarrollo de sus destrezas siendo las misma aplicadas solo en clase. La aplicación de las TICs en el aula se ha convertido en el más grande miedo de los profesores porque no quieren salirse del currículo tradicional llegando a crear una cierta comodidad en su trabajo, misma que no requiera esfuerzo ni toma mucho tiempo para ser desarrollada y de esa manera no complicar su cátedra.

Para algunos educar no es preparara a una persona para una vida en la que todo cambia constantemente, para ellos resulta inconcebible no seguir lo que marcan los libros y las única tecnología que utilizan son las propuestas por las editoriales en los CDs que acompañan a algunos de esos textos y parece que a los únicos que no les da temor el avance tecnológico son a los estudiantes quienes están listos para nuevos retos y técnicas de enseñanza modernos, lo cual tiene que incluir ciencias aplicadas modernos y herramientas informáticas. La preocupación de los

docentes por su autoeducación es mínima ya que se han acostumbrado a la aplicación de material que no requiera demasiado tiempo para crearlo. El material didáctico tradicional (pizarrón, libros y cuadernos) solo se ha quedado en las aulas de clase ya que los mismos no son suficientemente desafiantes para la capacidad de los estudiantes. En el establecimiento educativo los recursos tecnológicos se han desaprovechado y por ende están desactualizados mismos que hacen que el proceso de desarrollo de las destrezas del idioma inglés sea difícil de desarrollarse en el campo real.

### **1.2.3 Prognosis**

Sí los docentes continúan teniendo una limitada capacitación en el ámbito tecnológico que está dirigido a la educación, el ingreso y la utilización de estos medios en el ambiente escolar resultarían inútiles ya que por el conocimiento escaso sobre este tipo de temas apoyarían a un gran desgaste de recursos y materiales didácticos valiosos para el desarrollo de las destrezas del idioma inglés.

Al prolongar con la utilización de materiales tradicionalistas como la pizarra y libros que han poseído un duro régimen, los cuales no permiten salirse de sus parámetros sin tener en cuenta las necesidades de los estudiantes quienes son los más interesados en la obtención de un mejor discernimiento sobre la materia, este tipo de recursos lograrían que los escolares sigan siendo entes pasivos que dependen exclusivamente de un profesor para alimentar su conocimiento el cual estaría limitado a las cuatro paredes de una clase.

Si los catedráticos siguen mostrando desinterés por su auto-aprendizaje sobre temas innovadores como son las TICs, lo único que lograrían es demorar la aplicación de recursos tecnológicos en el aula los mismo que serían de gran apoyo para sus pupilos lo cuales requieren de material actualizado, interesante y retante.

De igual manera, si las instituciones educativas continúan mostrándose renuentes a dar la oportunidad de que sus educandos utilicen la tecnología de punta que poseen, se volverían obsoletos e inadecuadas en corto tiempo ya que por ende no tiene personal capacitado para el mantenimiento y actualización de estos equipos provocando de esa manera un gran desperdicio de recursos innovadores. Sí se sigue con esta forma de pensar por parte de los docentes, el desarrollo de las destrezas de listening y writing no serían eficaces y los estudiantes solo desarrollarían pericias memorísticas en inglés mismas que se olvidarán fácilmente.

#### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿Cómo las TICs inciden en el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés a los estudiantes de 6<sup>to</sup> y 7<sup>mo</sup> grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes ubicado en la Parroquia La Matriz en el Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua?

#### **1.2.5 Preguntas Directrices**

- ¿Cuáles son las TICs que ayudan a los estudiantes a desarrollar las destrezas de listening y writing?
- ¿Cuáles son las destrezas del listening y writing afectadas por la utilización de las TICs?
- ¿Cómo mejorar el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing con la utilización de herramientas tecnológicas?

#### **1.2.6 Delimitación del objeto de investigación**

La presente investigación se encuentra enmarcada en la siguiente delimitación que contiene:

**Campo:** Educativo

**Área:** Enseñanza Inglés

**Aspecto:** Destrezas del Inglés

**Delimitación espacial:** a los estudiantes de 6<sup>to</sup> y 7<sup>mo</sup> grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

**Delimitación Temporal:** Período lectivo Septiembre 2013 - Julio 2014

### **1.3 Justificación**

Es un hecho que el tiempo avanza y las sociedades se van acoplando a un nuevo estilo de vida siendo una de ellas la globalización tecnológica la cual ha abarcado muchas áreas como lo es la educación, la gran demanda de nuevos métodos y recursos didácticos interesantes para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje han obligado a las instituciones educativas adoptar recursos especializados, por tal razón este trabajo de investigación se enfoca en el estudio del impacto de las TICs en los personajes que envuelven el ámbito educacional del estudiante, los materiales didácticos, la metodología aplicada, y sobre todo el impacto en el proceso del desarrollo de las destrezas de listening y writing.

Esta exploración será enriquecedora y beneficiará a los estudiantes a mejorar su nivel académico en el idioma inglés, a los profesores para mantenerse actualizados sobre tecnología y a aplicar métodos actuales de desarrollo de destrezas, a la institución educativa siendo la preferida entre los estudiantes ya que encontrarán un método más estimulante para el aprendizaje de un idioma extranjero.

De igual manera es factible ya que se cuenta con los recursos humanos y equipos tecnológicos para su uso y mantenimiento. Los resultados de esta investigación son de suma importancia ya que obligarán a autoridades, profesores y cuerpo estudiantil a preocuparse por integrar las TICs como material didáctico en el aula de estudios para mejorar el proceso del desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar la incidencia de las TICs en el proceso de desarrollo de las destrezas del listening y writing.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Identificar las TICs que utilizan en clase los estudiantes y que ayudan o desarrollan las destrezas del Listening y Writing.
- Establecer las destrezas del Listening y Writing afectadas por la utilización de las TICs en los estudiantes.
- Determinar la estrategia más adecuada para la óptima utilización de las TICs que mejore el desarrollo de las destrezas del Listening y Writing.

## CAPÍTULO II

### 2. Marco Teórico

#### 2.1 Antecedentes Investigativo

Existen investigaciones relacionadas con este tema o que se orientan dentro de la utilización de las TICs encontradas en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato. En el trabajo de investigación **“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 y writing)”** por Diego Sevilla Luzuriaga dirigido por la Lic. Mg. Alexandra Galarza en Ambato - Ecuador (Septiembre 2009 – Febrero 2010), mismo que dentro de las conclusiones menciona “Se ha comprobado que el uso de las NTICs como herramientas de enseñanza proporciona indiscutibles ventajas para el mejoramiento del proceso de aprendizaje de inglés de los estudiantes de la Carrera de Inglés de la UTA, y de todos aquellos que hagan uso de las mismas en otras instituciones – y fuera de estas – siempre que se lo efectúe de manera crítica.” Lo cual da a conocer la importancia de la utilización de herramientas tecnológicas en las clases, mismas que ayudarán a desarrollar las destrezas del idioma inglés con mayor efectividad.

En la investigación **“El material multimedia y su influencia en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje dentro del idioma inglés”** realizado por Liliana E. López R. dirigido por la Lic. Mg. Alexandra Galarza en Ambato - Ecuador (Septiembre 2009 – Febrero 2010) concluye dentro de sus conclusiones “La utilización de material multimedia contribuirá de mejor manera el desarrollo de las destrezas del lenguaje.” Se resume en la utilización de tecnología enfocada a la

adquisición de destrezas de un segundo idioma, el cual juega un papel muy importante porque expone a los estudiantes al idioma en un campo real.

En La investigación “**Cómo Aplicar las TICs en el Aula en la Asignatura de Inglés**” realizado por Edgar Patricio Quito Sarmiento, dirigido por Ms. Juan Coronel en Quito-Ecuador 2009, en el cual concluye: “Potenciar la utilización de las tics por parte de los docentes de inglés, pues las nuevas tecnologías potencian precisamente un pensamiento más integral capaz de entender y manejar información en lo cuantitativo y cualitativo, tanto en lo científico como social.”

En la investigación sobre “**Las TICs en el desarrollo de la destreza de la comprensión auditiva en Lengua Extranjera**” realizado por Marina Ester Fuster Vega dirigido por Simone Del Grosso en Barcelona 2012, en el cual comenta: “El análisis que se ha presentado en este trabajo de investigación sobre la influencia que tiene actualmente las TICs en la educación y más concretamente en una de las destrezas más importantes en cuanto a la enseñanza y aprendizaje de lenguas como es la CA, defiende la idea del que el sistema educativo vigente contemple la inserción de las herramientas tecnológicas que tenga a su alcance para así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, evitando basar la práctica docente en la tradicional metodología que monopoliza el uso de libros de texto.”

Haciendo referencia hacia los trabajos antes mencionados este proyecto de tesis se enfoca y se diferencia en la utilización de las TICs como material didáctico para fortalecer el desarrollo de las destrezas de listening y writing. De forma interactiva, las TICs complementará con sistemas integrados de respuestas al aprendizaje en la cual los alumnos puedan participar en el mismo momento de la difusión del conocimiento; de igual forma, el docente verificará si el estudiante asimila el

conocimiento y observará las necesidades en la adquisición y desarrollo de las destrezas de listening y writing que los estudiantes requieren para su progreso académico del idioma.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

La sociedad del siglo actual es un dinámico proceso de cambio tecnológico, que debe ser observado en el espectáculo de la adquisición de destrezas en referencia a las TICs y su aplicación en la educación contribuyendo a que los estudiantes desarrollen sus destrezas de listening y writing con una ley del máximo esfuerzo; por tal razón la presente investigación se apoyará en la orientación del paradigma Constructivista.

El constructivista toma al aprendizaje como esencialmente activo una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto. Como resultado cabe decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo.

Para lograr la construcción de una sociedad de aprendizaje, se requiere elevar a cada persona hombre o mujer hacia el grado más alto a nivel cultura, optimizando el tiempo libre y así obtener una educación detallada en el esquema competitivo hasta llegar a la calidad educativa, siendo la transformación cualitativa la que afecte al hombre para renovar su genialidad de ser diferente.

## **2.3 Fundamentación Epistemológica**

Desde los años 70, las TICs (tecnologías de la información y las comunicaciones) son generadoras de nuevos conocimientos, de procesos de innovación dinámicos y eficaces hechos que abren nuevas posturas y nuevas formas de concebir la educación y el mundo, una realidad inocultable donde la información circunda por todas partes y donde las formas de procesarla son cada vez más novedosas.

## **2.4 Fundamentación Axiológica**

En ámbitos generales los educandos están rodeados por su lengua materna por lo cual se le dificulta el desarrollo del idioma extranjero en este caso inglés ya que este requiere de un contacto real del idioma para que el aprendizaje sea enriquecedor. Tanto docente como estudiante deben mantenerse actualizados en los avances de herramientas tecnológicas para que de esa manera colabore con el avance del aprendizaje del dialecto. Con La presente investigación se desea establecer un material didáctico basado en tecnología de fácil alcance para apoyar el desarrollo de las destrezas del idioma, así los estudiantes se puedan sentir confiados de la practica fuera de las aulas de estudio con una guía mínima de los maestros.

## **2.5 Fundamentación Ontológica**

Es imperativo comenzar desde el pensamiento objetivo, mismo que nos indica que el ser humano es apto para adaptarse al medio ambiente que lo rodea, las herramientas tecnológicas han sido esenciales para el desarrollo de las capacidades y destrezas de niños y jóvenes con pensamientos críticos, para la creación de una valiosa sociedad con entes innovadores con espíritu de progreso.

## **2.6 Fundamentación Legal**

Este trabajo de investigación se encuentra legalmente fundamentado, amparado por las siguientes bases legales:

### **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI)**

#### **CAPÍTULO SEGUNDO**

#### **DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO**

#### **DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN**

**Art. 6.- Obligaciones:** j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y

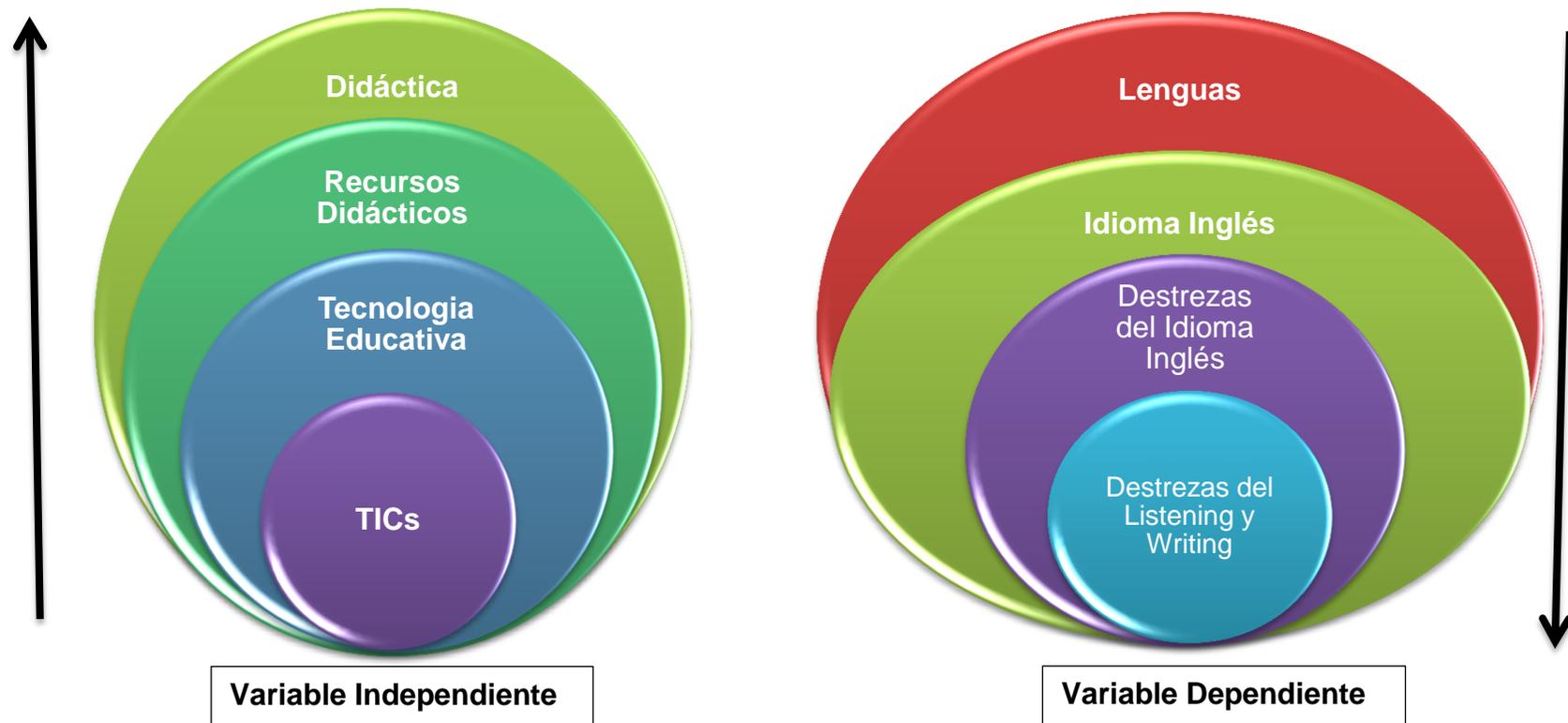
proporcionar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;

### ***Código de la Niñez y Adolescencia***

**Art. 37.- Derecho a la educación.-** “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.”

## 2.7 Categorías Fundamentales



**Grafico 02:** Categorías Fundamentales

**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

## **Fundamentación Teórica de la Variable Independiente TICs**

Para Bubules y Callister (2001) las TIC son “arteficios que modifican las percepciones que las personas tienen de sí mismas como agente, sus relaciones mutuas, sus interpretaciones del tiempo y de la velocidad, sus posibilidades de hacer pronósticos, etc.; en suma, todas las dimensiones del cambio en la forma de pensar sobre medios y fines objetivos y eficacia.”

### **TICs (Tecnología de la información y la comunicación)**

En el libro “**Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las prácticas pedagógicas ‘Manual para Organizar Proyectos’**” por Herminia Azinian. 1ra Edición. Ediciones Novedades Educativas (2009), señala: “Podemos definir las TIC como 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. La digitalización –que ha permitido la integración de los medios- es una de las características distintivas de las TIC, junto con otras como interactividad, innovación, elaborados parámetros de imagen y sonido, mayor influencia sobre los procesos que sobre los productos, automatización, interconexión y diversidad, como ha sintetizado Cabero (1996).

El orden de la Sigla TIC muestra la importancia de los términos -y de los componentes asociados- a través del tiempo. Hubo un desplazamiento del énfasis desde el punto de vista tecnológico de las TIC al punto de vista de la información (TIC). Hoy, el acento está en las comunicaciones (TIC).”

<http://www.rieoei.org/deloslectores/3034Baelo.pdf>

En la **Revista Iberoamericana de Educación**, Nro. 50, Noviembre 2009, nos comenta: Esta pluralidad conceptual complica la síntesis y el desarrollo de las diferentes acepciones atribuidas a la concepción de TIC.

Martínez Sánchez (1996:102), señalaba que *“podemos entender por nuevas tecnologías a todos aquellos medios de comunicación y de tratamiento de la información que van surgiendo de la unión de los avances propiciados por el desarrollo de la tecnología electrónica y las herramientas conceptuales, tanto conocidas como aquellas otras que vayan siendo desarrolladas como consecuencia de la utilización de estas mismas nuevas tecnologías y del avance del conocimiento humano”*.

Previamente, Martínez Sánchez (1994:4), ya señalaba que el término *“nuevas tecnologías, o bien no significa nada, o significa todo, o significa el último aparato que aparece en el mercado”*, decantándose por la idea de que se trata de un concepto vacío de significado, utilizado de forma continuada sin una idea clara respecto a su definición. De esta forma Cabero (2000) y Ortega (1997), hacían referencia a la posibilidad de distinguir entre tecnologías convencionales, nuevas tecnologías y tecnologías avanzadas; incluyendo en el primer grupo a aquellas tecnologías basadas en el habla, escritura, el dibujo, la pintura, etc., en el segundo a los recursos audiovisuales, la prensa, la televisión, etc. y, por último, en el tercer grupo a las tecnologías relacionadas con el diseño y la animación de software informático, internet, etc.

Por su parte, y de manera similar, Tirado (1998), diferencia entre las nuevas tecnologías y las tecnologías avanzadas distando unas de otras por aspectos relacionados con la interactividad y la flexibilidad espacio-temporal. Majó y Marqués (2002), profundizaban en la composición de las TIC haciendo referencia a tres campos; la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías de la imagen y el sonido.

De forma similar Haag, Cummings y McCubbrey (2004), consideraban que las tecnologías de información están compuestas de *“cualquier herramienta basada en los ordenadores y que la gente utiliza para trabajar con la información, apoyar a la información y procesar las necesidades de información”*.

Desde una perspectiva institucional la OCDE (2002) define las TIC como “aquellos dispositivos que capturan, transmiten y despliegan datos e información electrónica y que apoyan el crecimiento y desarrollo económico de la industria manufacturera y de servicios”.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) son el conjunto de elementos que permite el acceso, producción, almacenamiento y presentación de información a través de imágenes, sonido y datos contenidos dentro de un sistema de información integrado e interconectado. En el ámbito educativo, la utilización de las TICs adquiere un papel relevante. Puede constituirse como un espacio de creación y una herramienta para desarrollar un sinfín de estrategias metodológicas para dinamizar la adquisición de conocimientos.

En el libro **“Tecnologías de la información y la Comunicación. Introducción a los Sistemas de Información y de Telecomunicación”** Ramón Carlos Suarez y Alonso. Editorial Ideaspropias. (2007) dice: “Las Tecnología de la información y de la Comunicación (TICs) están presentes en todos los niveles de nuestra sociedad actual, desde las más grandes corporaciones multinacionales, a las pymes, gobiernos, administraciones, universidades, centros educativos, organizaciones socioeconómicas y asociaciones, profesionales y particulares. Para empezar, vamos a distinguir los conceptos básicos que componen las tecnologías de la información y la comunicación. Por una parte, tenemos el concepto de **tecnología**, definida como la ciencia que estudia los medios técnicos y los procesos empleados en las diferentes ramas de la industria y de los negocios.

Por otra parte, la **tecnología de la información**, también llamada informática, es la ciencia que estudia la ciencia que estudia las técnicas y proceso automatizados que actúan sobre los datos y la información. Además, las tecnologías de la comunicación o, exactamente, las

**tecnologías de la telecomunicación**, estudian las técnicas y procesos que permiten el envío y la recepción de información a distancia.” (paginas. 2 y 3).

En el libro “**Tecnología Educativa. Recursos, modelos y metodologías**” por Uriel Cukierman, Julieta Rozenhauz, Horacio Santángelo. 1<sup>ra</sup> Edición. (2009) explica: “...mucho se habla de las TIC (tecnología de la información y la comunicación) y, aún más, de las nuevas TIC o NTIC. Resulta entonces pertinente empezar por recurrir a la más elemental, y a la vez la más importante de las fuentes que nos permite conocer el significado de las palabras en español: el **Diccionario de la Real Academia Española**. Según éste, **tecnología**, es ‘*el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico*’. Sigamos pues con la definición de **información**.

En este caso el diccionario nos ilustra diciendo que se trata de la ‘*comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia*’. Finalmente, avancemos con el término **comunicación**, y en tal sentido encontramos que se define como la ‘*transmisión de señales mediante un código de señales mediante un código común al emisor y receptor*’.

Definidos cada uno de los términos en particular, corresponde a continuación avanzar sobre la definición de las TIC como concepto integrador, y es en ese sentido que podemos definir las como **aquellas que nos facilitan las actividades cotidianas así como el acceso a la información con independencia de su tipo y ubicación.**”

De acuerdo a lo anteriormente investigación las TICs significa el agrupamiento de los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de la información, principalmente la informática, internet y las telecomunicaciones.

## **CARACTERÍSTICAS DE LAS TICs**

- Son de carácter innovador y creativo mismos que ayuda a los estudiantes a sentirse atraídos y motivados hacia el aprendizaje
- Tiene mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa ya que la hacen más accesibles y dinámicas
- Se relaciona con mayor frecuencia con el uso de la Internet y la informática

## **FUNCIONES DE LAS TICs EN EDUCACIÓN**

La "sociedad de la información" en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de "desaprender" muchas cosas que ahora "se hacen de otra forma" o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen el peso experiencial de haber vivido en una sociedad "más estática" (como nosotros hemos conocido en décadas anteriores), de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.

Las principales **funcionalidades** de las TICs en los centros están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes, profesores acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

**Medio de expresión:** escribir, dibujar, presentaciones, webs. La información es la materia prima para la construcción de conocimientos.

**Canal de comunicación virtual** (MENSAJERÍA, FOROS, WEBLOG, WIKIS, PLATAFORMAS e-CENTRO...), que facilita: trabajos en colaboración, intercambios, tutorías, compartir, poner en común. Suelen resultar motivadoras (imágenes, vídeo, sonido, interactividad...). Y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.

**Pueden facilitar la labor docente:** más recursos para el tratamiento de la diversidad, facilidades para el seguimiento y evaluación.

**Permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje** de alto potencial didáctico.

**Suponen el aprendizaje de nuevos conocimientos y competencias** que inciden en el desarrollo cognitivo y son necesarias para desenvolverse en la actual Sociedad de la Información.

De igual manera las funcionalidades de las TICs se encuentran distribuidas de la siguiente manera:

**Información:**

- Amplio.
- Actualidad.
- De todo tipo.
- Multimedia.
- Interactiva.

**Comunicación:**

- Universal. (Cualquier persona y lugar)
- Multimedia.
- Interactiva.
- Tiempo real o diferido.
- Difusión de conocimientos.

**Entorno Social:**

- Comercio.
- Ocio.
- Aprendizaje.

## HERRAMIENTAS DE LAS TICs

<http://www.eduteka.org/FormacionCiudadana.php>

Las herramientas más involucradas en la utilización de las TICs son múltiples sin embargo las más utilizadas dentro de la educación apoyan los docentes son:

**Pizarra Virtual:** También denominada la **Pizarra Digital** consiste en un ordenador conectado a un video proyector, que muestra la señal de dicho ordenador sobre una superficie lisa y rígida, sensible al tacto o no, desde la que se puede controlar el ordenador, hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada, así como guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas a diversos formatos. La principal función de la pizarra es, pues, controlar el ordenador mediante esta superficie con un bolígrafo, el dedo -en algunos casos- u otro dispositivo como si de un ratón se tratara. Es lo que ofrece interactividad con la imagen y lo que lo diferencia de una pizarra digital normal (ordenador + proyector).

**Computadora:** es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador.

**Proyector:** Instrumento que exhibe sobre una pantalla imágenes quietas o animadas a un tamaño grande misma que requiere de un computador para su utilización; sin embargo este tipo de material solo se lo utiliza para hacer las imágenes más grandes.

**Internet:** Muchas actividades en la formación de Competencias Ciudadanas requieren, por una parte, información actualizada y, por la otra, un medio de comunicación ágil y rápida.

**Correo Electrónico:** es la transmisión de mensajes sobre redes de comunicaciones. Estos mensajes pueden consistir en textos escritos o archivos guardados en disco. Pueden enviarse también a múltiples destinatarios, lo que se denomina "broadcasting".

**Blogs:** es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

**Chat rooms:** Espacio electrónico, un sitio Web o una sección de un servicio en línea, donde la gente puede comunicar en línea y en tiempo real. Los chat-rooms están a menudo organizados en torno a un tema específico, como la jardinería, el cine, la bolsa, etc.

**Foros:** es un tipo de reunión donde distintas personas conversan en torno a un tema de interés común. Es, esencialmente, una técnica oral, realizada en grupos.

**Presentación con Diapositivas:** Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora. Se le pueden aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación. Este tipo de presentaciones suelen ser más prácticas que las de *Microsoft Word*.

**Software Libre:** Se conoce como *al equipamiento lógico o soporte lógico* de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes **lógicos** necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes **físicos** que son

llamados hardware de igual manera facilita el trabajo del docente, ejemplos típicos de este tipo de software son: Clic, Plato y el GCompris.

En el libro “**Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las practicas pedagógicas ‘Manual para Organizar Proyectos’**” por Herminia Azinian. 1ra Edición. Ediciones Novedades Educativas (2009)” Coll y Martí (2001) apuntan las siguientes características de las tecnologías de la información y la comunicación:

**Formalismo.** Las TIC conllevan el uso de sistemas semióticos complejos organizados en torno a una serie de propiedades formales que influyen en la capacidad de las personas para planificar sus acciones y en la capacidad para diferenciar entre las intenciones, los deseos y las acciones que realizar para conseguir que la maquina responda.

**Interactividad.** Las TICs aportan una relación más activa con la información. Entre el usuario y las informaciones se establece una relación constante, lo que puede dar lugar a un mayor grado de reciprocidad y contingencia entre ambos.

**Dinamismo.** La TICs tiene la particularidad de transmitir informaciones dinámicas que transforman, o son susceptibles de transformarse, en el trascurso del tiempo, lo que permite simular los aspectos espaciales y temporales de fenómenos, sucesos, situaciones o actividades.

**Multimedia.** Las TICs ofrece la posibilidad de combinar diferentes sistemas simbólicos para presentar la información y de transitar sin mayores obstáculo de uno a otro.

**Hipermedia.** El acceso a una organización compleja, flexible y adaptada de la información a las necesidades de aprendizaje del alumnado puede contribuir a facilitar el aprendizaje significativo y a mejorar la comprensión o, por el contrario, a favorecer la confusión y el acercamiento superficial a la información.”

## **OBJETIVOS DE LAS TICs**

La educación del tercer milenio es: aprender a aprender, aprender a conocer, aprender a hacer, y aprender a comprender al otro, por tal razón se plantea algunos de los objetivos que se esperan cumplir en el aspecto educativo con el empleo de estas nuevas tecnologías de información y comunicación.

- Diseñar e implantar un servicio educativo innovador de aprendizaje abierto, implantando el dispositivo tecnológico adecuado.
- Implantar un servicio de educación semi-empresarial para estudios regulares de grado y de postgrado, apoyado en el servicio a que hace referencia en primer objetivo con el apoyo pedagógico, técnico y administrativo adecuado.
- Proporcionar acceso a los servicios educativos del campus a cualquier alumno desde cualquier lugar, de forma que pueda desarrollar acciones de aprendizaje autónomamente, con ayuda de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

<http://juanpabloberna-tics.foroactivo.com/t1-objetivos-de-las-tics-en-el-ambito-educativo>

## **Las TICs en la escuela**

En el libro “**Las Tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas ‘Manual para organizar proyectos’**” por Herminia Azinian. 1ra edición. Buenos Aires: **Editorial** Novedades Educativas. (2009) **comenta:** “Las TIC pueden ser usadas para:

- Brindar herramientas y andamiajes que enriquezcan el aprendizaje;
- Trabajar con problemas significativos, relevantes, del mundo real;
- Brindar más oportunidades de retroalimentación, reflexión y revisión.

## **Las TICs en el Idioma Inglés**

**En el libro** Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas **escrito por Herminia Azinián. Ediciones Novedades Educativas. 1ra edición. 2009 dice:** “La comunicación en otras lenguas y con otras culturas ha adquirido mayor importancia en esta sociedad atravesada por el uso de las TIC. Internet ha posibilitado que la comunicación se ejercite en contexto reales con lectura de materiales auténticos y con lectores e interlocutores que pone a las propias producciones en un contexto de relevancia social y cultural y que haya más fuentes de información de otros países y en otros idiomas al alcance de cualquier persona. Se ha incrementado el corpus literario en otros idiomas del que se tenía acceso, y facilitando el intercambio con autores contemporáneos de obras literarias.

Para el acercamiento lingüístico y cultural a la realidad de otras comunidades, son de especial valor las ediciones electrónicas de los periódicos y el intercambio directo con personas de esas comunidades (interlocutores nativos cuyas expresiones acercan a los alumnos a su cotidianidad).

## **TICs aplicadas a la enseñanza del idioma inglés**

La utilización de las TICs en el desarrollo de las destrezas del idioma inglés ayuda en los siguientes aspectos:

- Economía del tiempo
- Estimula el auto-aprendizaje
- Material novedoso y actualizado
- Monitoreo del desempeño de los estudiantes por parte del profesor
- Facilita la corrección fonética y de expresión oral
- Acercamiento a ejercicios interactivos para desarrollar las destrezas de listening y writing
- Permite el aprendizaje de forma dinámica y entretenida

- Las TICs brindan una gama de opciones de herramientas que se puede utilizar para el desarrollo de las destrezas del idioma inglés siendo uno de ellas el software educativo.”

### **Las TICs en el aula**

Por medio de las imágenes, símbolos y signos evocamos las cosas reales ausentes. Remplazamos la experimentación efectiva sobre los objetivos por la experimentación verbal o mental sobre sus representaciones, como, por ejemplo, estudiando un itinerario sobre un mapa. Pero el viaje implica más que leer éste: requiere una intensa actividad de naturaleza fundamental interna.

### **El rol del profesor en las TICs**

Los docentes tienen un rol crucial en la integración de las TICs en la escuela ya que es el contexto de uso el que determina la calidad de las experiencias educativas. Dicha integración suele ser un catalizador para los cambios y una oportunidad para repensar los planteos didácticos. No se trata de tener que inventar nuevos modelos o paradigmas de aprendizaje, sino de integrar las TIC en los modelos ya existentes (constructivismo, aprendizaje significativo, aprendizaje por descubrimiento).

### **El rol del estudiante en las TICs**

El alumno construye representaciones mentales apropiadas y se comprometen en acciones significativas, construyen productos individuales y en colaboración, en interacción con el contexto social y cultural, en cual hay artefactos informáticos. Es decir que el aprendizaje es una actividad esencialmente distribuida entre el alumno, los otros participantes en el ambiente de aprendizaje y los materiales, herramientas y medios que tienen a su disposición. (Páginas 138, 139, 140 y 141).

## **Ventajas y Desventajas de las TICs desde la perspectiva del Aprendizaje**

Escrito por Victoria Hassel García Ramires en el 2010

<http://es.scribd.com/doc/26793180/Ventajas-y-Desventajas-de-Las-Tic>

Describe las ventajas de la utilización de las TICs desde la perspectiva del aprendizaje, misma que las detalla de la siguiente manera:

### **Ventajas:**

**Interés. Motivación.** Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.

**Interacción.** Continúa actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y entre ellos a distancia. Mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador, la posibilidad de "dialogar" con él, el gran volumen de información disponible en Internet..., les atrae y mantiene su atención.

**Desarrollo de la iniciativa.** La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones. Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico.

**Aprendizaje a partir de los errores.** El "feedback" inmediato a las respuestas ya las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.

**Mayor comunicación entre profesores y alumnos.** Los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, chat...) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores. De esta manera es más fácil preguntar dudas en el momento en que surgen, compartir ideas, intercambiar recursos, debatir.

**Aprendizaje cooperativo.** Los instrumentos que proporcionan las TIC (fuentes de información, materiales interactivos, correo electrónico, espacio compartido de disco, foros...) facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad. El trabajo en grupo estimula a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen, se comuniquen los descubrimientos. Además aparece más tarde el cansancio, y algunos alumnos razonan mejor cuando ven resolver un problema a otro que cuando tienen ellos esta responsabilidad.

**Alto grado de interdisciplinariedad.** Las tareas educativas realizadas con ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada. Por otra parte, el acceso a la información hipertextual de todo tipo que hay en Internet potencia mucho más esta interdisciplinariedad.

**Alfabetización digital y audiovisual.** Estos materiales proporcionan a los alumnos un contacto con las TICs como medio de aprendizaje y herramienta para el proceso de la información (acceso a la información, proceso de datos, expresión y comunicación), generador de experiencias y aprendizajes, siendo de esta manera un gran apoyo para el trabajo individual y grupal ya que se puede compartir información.

**Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.**

El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo Internet, exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización de la información que se necesita y a su valoración

**Mejora de las competencias de expresión y creatividad.**

Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos...) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.

**Fácil acceso a mucha información de todo tipo.**

Internet y los discos CD/DVD ponen a disposición de alumnos y profesores un gran volumen de información (textual y audiovisual) que, sin duda, puede facilitar los aprendizajes motivando a los estudiantes realizando una clase dinámica.

**Visualización de simulaciones.**

Los programas informáticos permiten simular secuencias y fenómenos físicos, químicos o sociales, fenómenos en 3D..., de manera que los estudiantes pueden experimentar con ellos y así comprenderlos mejor.

**Desventajas**

**Distracciones.** Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.

**Dispersión.**

La navegación por los atractivos espacios de Internet, llenos de aspectos variados e interesantes, inclina a los usuarios a desviarse de los objetivos de su búsqueda. Por su parte, el atractivo de los programas informáticos también mueve a los estudiantes a invertir mucho tiempo interactuando con aspectos accesorios.

**Pérdida de tiempo.**

Muchas veces se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita: exceso de información disponible, dispersión y presentación atomizada, falta de método en la búsqueda.

**Informaciones no fiables.** En Internet hay muchas informaciones que no son fiables: parciales, equivocadas, obsoletas.

**Aprendizajes incompletos y superficiales.** La libre interacción de los alumnos con estos materiales, no siempre de calidad y a menudo descontextualizado, puede proporcionar aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplistas y poco profundas. Acostumbrados a la inmediatez, los alumnos se resisten a emplear el tiempo necesario para consolidar los aprendizajes, y confunden el conocimiento con la acumulación de datos.

**Diálogos muy rígidos.** Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que seguirán los alumnos. Por otra parte, en las comunicaciones virtuales, a veces cuesta hacerse entender con los "diálogos" ralentizados e intermitentes del correo electrónico.

**Visión parcial de la realidad.** Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.

**Ansiedad.** La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.

**Dependencia de los demás.** El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables (donde los alumnos ya se conozcan) pero flexibles (para ir variando) y no conviene que los grupos sean numerosos, ya que algunos estudiantes se podrían convertir en espectadores de los trabajos de los otros.

### **Ventajas y desventajas de las TICs desde la perspectiva del alumnado**

En la revista digital “**innovación y Experiencias Digitales Educativas**” escrito por el Mayor José Palomar Sánchez en el 2009.

[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_25/MARIA\\_JOSE\\_PALOMAR\\_SANCHEZ01.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/MARIA_JOSE_PALOMAR_SANCHEZ01.pdf)

### **Ventajas:**

- **Atractivo.** Para el alumnado, supone la utilización de instrumentos o herramientas atractivas y muchas veces con componentes lúdicos.
- **Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.** El alumnado tiene a su alcance todo tipo de información y múltiples materiales didácticos digitales, en Cd/Dvd e internet, que enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje. También puede acceder a los entornos de tele formación. El profesorado ya no es la fuente principal de conocimientos.
- **Personalización de los procesos de enseñanza-aprendizaje.** La existencia de diversos materiales didácticos y recursos educativos facilita la individualización de la enseñanza y del aprendizaje; cada alumno/a puede utilizar los materiales más acordes con su estilo de aprendizaje y sus circunstancias personales, por lo que también motivan el “aprendizaje autónomo”.
- **Autoevaluación.** La interactividad que proporcionan las TIC pone al alcance del alumnado múltiples materiales para la autoevaluación de su conocimiento o de los conceptos que estén aprendiendo.
- **Mayor proximidad con el profesorado.** A través del correo electrónico, por ejemplo, pueden contactar con el/la docente, cuando les sea necesario.
- **Aprender a aprender.** La posibilidad de que el alumnado trabaje ante su ordenador con materiales interactivos de auto aprendizaje incrementa su capacidad de auto aprendizaje y su autonomía personal, ante la toma de decisiones y la resolución de posibles conflictos.

- **Instrumentos para el proceso de la información.** Las TIC les proporcionan a los/las alumnos/as poderosos instrumentos para procesar la información: escribir, calcular, hacer presentaciones.
- **Ayudas para la Educación Especial.** En el ámbito de las personas con necesidades especiales es uno de los campos donde el uso del ordenador en general, proporciona mayores ventajas. Muchas formas de disminución física y psíquica limitan las posibilidades de comunicación y el acceso a la información; en muchos de estos casos el ordenador con periféricos adaptados, pueden abrir caminos alternativos que resuelvan estas limitaciones.
- **Ampliación de entorno vital. Más contactos.** Las posibilidades informativas y comunicativas de internet amplían el entorno inmediato de relación de los/las alumnos/as. Conocen más personas, tienen más experiencias, pueden compartir sus dudas o problemas, etcétera.
- **Más compañerismo y colaboración.** A través del correo electrónico, chats y foros, el alumnado está más en contacto entre ellos y pueden compartir más actividades lúdicas y la realización de trabajos.

#### **Desventajas:**

- **Adicción.** El multimedia interactivo e internet resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos/as que muestre una adicción desmesurada a chats, foros, videojuegos, etcétera.
- **Aislamiento.** Los materiales didácticos multimedia e internet permiten al/a la alumno/a aprender solo/a, hasta le animan a hacerlo, pero este trabajo puede acarrear problemas de sociabilidad.
- **Cansancio visual y otros problemas.** Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.

- **Inversión de tiempo.** Las comunicaciones a través de internet abren muchas posibilidades, pero exigen de bastante tiempo para leer, mandar mensajes, contestar, navegar, etcétera.
- **Sensación de desbordamiento.** A veces el exceso de información, que hay que revisar para seccionar adecuadamente lo que se e está buscando, produce una sensación de desbordamiento.
- **Comportamientos reprobables.** A veces, tanto en los mensajes de correo electrónico como en los foros, chats y diversas vías de comunicación en internet, no se cumplen las normas de buena educación o “netiquette”.
- **Falta de conocimiento de los lenguajes.** En algunos casos, el alumnado no conoce adecuadamente los diversos lenguajes (audiovisuales, hipertextual) en los que se representan las actividades informáticas, lo que dificulta o impide su aprovechamiento.
- **Recursos educativos con poca potencialidad didáctica.** Los nuevos materiales didácticos y los nuevos entornos de formación online no siempre proporcionan una adecuada orientación, profundidad de los contenidos, motivación individualizada, buenas interacciones, etcétera. También suelen tener problemas de actualización de los contenidos.

### **Ventajas y Desventajas de las TICs desde la perspectiva del profesorado**

<http://es.scribd.com/doc/26793180/Ventajas-y-Desventajas-de-Las-Tic>

#### **Ventajas:**

**Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.** Los discos CD/DVD e Internet proporcionan al profesorado múltiples recursos educativos para utilizar con sus estudiantes: programas, webs de interés educativo.

**Individualización.** Tratamiento de la diversidad. Los materiales didácticos interactivos (en disco y on-line) individualizan el trabajo de los alumnos ya que el ordenador puede adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo. Resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto controlar su trabajo.

**Facilidades para la realización de agrupamientos.** La profusión de recursos y la variedad y amplitud de información en Internet facilitan al profesorado la organización de actividades grupales en las que los estudiantes deben interactuar con estos materiales.

**Mayor contacto con los estudiantes.** El correo electrónico permite disponer de un nuevo canal para la comunicación individual con los estudiantes, especialmente útil en la caso de alumnos con problemas específicos, enfermedad.

**Liberan al profesor de trabajos repetitivos.** Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios auto correctivos de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía, liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.

**Facilitan la evaluación y control.** Existen múltiples programas y materiales didácticos on-line, que proponen actividades a los estudiantes, evalúan sus resultados y proporcionan informes de seguimiento y control.

**Actualización profesional.** La utilización de los recursos que aportan las TIC como herramienta para el proceso de la información y como instrumento docente, supone un actualización profesional para el profesorado, al tiempo que completa su alfabetización informática y

audiovisual. Por otra parte en Internet pueden encontrar cursos on-line y otras informaciones que puedan contribuir a mejorar sus competencias profesionales: prensa de actualidad, experiencias que se realizan en otros centros y países.

**Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.**

El hecho de archivar las respuestas de los alumnos cuando interactúan con determinados programas, permite hacer un seguimiento detallado de los errores cometidos y del proceso que han seguido hasta llegar a la respuesta correcta.

**Contactos con otros profesores y centros.** Los canales de información y comunicación de Internet facilitan al profesorado el contacto con otros centros y colegas, con los que puede compartir experiencias, realizar materiales didácticos colaborativamente.

**Desventajas:**

**Estrés.** A veces el profesorado no dispone de los conocimientos adecuados sobre los sistemas informáticos y sobre cómo aprovechar los recursos educativos disponibles con sus alumnos/as. Surgen problemas y aumenta su estrés.

**Desarrollo de estrategias de esfuerzo mínimo.** El alumnado puede centrarse en la tarea que le plantee el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces el alumnado consigue aciertos partir de premisas inadecuadas, y en ocasiones hasta pueden resolver el problemas que van más allá de su comprensión

**Desfases respecto a otras actividades.** El uso de los programas didácticos puede provocar desfases con los demás trabajos en el aula,

especialmente cuando abordan aspectos parciales de una materia y difieren en la forma de presentación y profundidad de los contenidos respecto al tratamiento que se ha dado a otras actividades.

**Problemas de mantenimiento de los ordenadores.** En algunas ocasiones, el alumnado de manera involuntaria, desconfigura el ordenador, lo contamina con virus.

**Necesidad de auto reciclaje continúa.** La informática está en continua evolución, los equipos y los programas mejoran sin cesar y ello exige a los/las docentes una continua y constante renovación, para que no se queden obsoletos ante las nuevas tecnologías y sus propios alumnos/as los enseñen a ellos, perdiendo de esta manera la autoridad ante su propio alumnado.

**Exigen una mayor dedicación.** La utilización de las TIC, aunque puede mejorar la docencia, si se usan correctamente, exige más tiempo de dedicación al profesorado: cursos de alfabetización, tutorías virtuales, búsqueda de información en internet, gestión del correo electrónico personal, etcétera.

**Supeditación a los sistemas informáticos.** Al necesitar los ordenadores para la realización de actividades proyectadas y secuenciadas, cualquier incidencia en éstos dificulta o impide el desarrollo de la sesión. Esto desemboca a que una sesión programada previamente no se pueda desarrollar como había sido preparada, y si el/la docente no tiene más recursos en ese momento puede perder el control del aula y consecuentemente de su propio alumnado.

## **Tecnología Educativa**

En el libro “**Fundamentos de Tecnología Educativa**” por Álvaro Galvis Panqueva. 1ra Edición. Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a

Distancia (EUNED). (1987) comenta: "... la tecnología en la educación, la cual es una práctica donde se hacen aplicaciones sistemáticas de conocimientos científicos a la solución de problemas educativos."

En el libro "**La Tecnología en la Enseñanza Abierta y la Educación a Distancia**" por A. W. (Tony) Bats. (2011) 2<sup>da</sup> edición dice: "Las tecnologías también presentan diferencias respecto al grado en que pueda ayudar a desarrollar habilidades."

Existen diversas concepciones acerca de tecnología educativa, pero la más acertada se define como: un conjunto de procedimientos y normas generales mediante los cuales se sintetizan los conocimientos científicos para la solución de problemas educativos. Contribuye al cambio de la realidad, en función de un modelo educativo que responde a determinados lineamientos dentro de un contexto mayor que es la sociedad. Este es el acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planificación y desarrollo, así como la tecnología; busca mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través de logros de los objetivos educativos y buscando la efectividad y el significado del aprendizaje.

En el libro "**Tecnología Educativa 'Diseño y utilización de medios en la enseñanza'**" por Julio Cabero. (1999) señala que la Tecnología Educativa es un término:

**Integrador:** integra diversas ciencias, tecnologías y técnicas: física, ingeniería, pedagogía y psicología.

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

**Polisémico:** historia ha ido acogiendo diversos significados.

**Contradictorio:** provoca defensas radicales y oposiciones frontales.

### **Impacto de la Tecnología en el aula**

En las clases, los estudiantes se motivan, estimulan y les atrae el contenido que el profesor presenta. Los niños recuerdan las lecciones cuando utilizan este medio y piden el uso del computador.

### **El papel del profesor y estudiante en la Tecnología Educativa**

La tecnología en la educación ha sugerido metodologías pedagógicas de apoyo para poder introducir las en la educación.

El rol del docente es ser diseñador de situaciones de aprendizaje. Norton y Wilburg (2003) identifican a un profesor creador como el que reconoce la centralidad de la planificación, estructuración, abastecimiento y orquestamiento.

El rol del estudiante es ser aprendices activos y consumidores inteligentes de tecnologías.

### **Características de la Tecnología Educativa**

- Formación Individualizada
- Planificación del aprendizaje
- Estructura abierta y modular
- Comodidad
- Interactividad

### **Recursos Didácticos**

“Según Jordi Díaz Lucea los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como aporte, complemento o ayuda en su tarea docente.”

En el libro “**Recursos Didácticos para alumnos y profesores II**” por Magdalena Paramés Gil (2009) comenta: “**Recurso didáctico** es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en

una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. Un vídeo para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico (pretende enseñar); en cambio, un vídeo con un reportaje del National Geographic sobre los volcanes del mundo, a pesar de que pueda utilizarse como recurso educativo, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar). Marqués Graells, P. “Los medios didácticos.”

<http://www.informaticaeducativa.com/virtual2004/ponencias/formacion/cardenasgustavo.pdf>

En la investigación “**Los Recursos Didácticos es un Sistema de Aprendizaje Autónomo de Formación**” por José Gustavo Cárdenas Rivera comenta: “Entendemos por medios y recursos didácticos todos aquellos instrumentos que, por una parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar y por otra, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje.”

En la Investigación “**Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía.**” Por Master Isabel Blanco Sánchez (Junio 2012) dice: “El término recurso o material, según San Martín (1991), se puede entender como “aquellos artefactos que, en unos casos utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otros como referentes directos (objeto), incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen a la construcción del conocimiento, aportando significaciones parciales de los conceptos curriculares.”

Estos recursos, que pretenden servir para ayudar al proceso de aprendizaje que tiene que construir cada educando o educanda, utilizan, tal como señala Marqués (2001), “un sistema simbólico (textos, sonidos, imágenes); tienen un contenido material (un software) que se presenta de determinada manera; que se sustentan en un soporte o plataforma (el hardware) que actúa como mediación para acceder al contenido; y crean un entorno de comunicación con el usuario del material, propiciando unos

determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.”

Los recursos para el aprendizaje cumplen una función mediadora entre la Intencionalidad educativa y el proceso de aprendizaje, entre el educador y el educando. Esta función mediadora general se desglosa en diversas funciones específicas que pueden cumplir los recursos en el proceso formativo: estructuradora de la realidad, motivadora, controladora de los contenidos de aprendizaje, innovadora, etc. En cualquier caso, los recursos desempeñan funciones de tanta influencia en los procesos educativos que, tal como indica Fullan (citado por Marcelo, 1994), “cualquier innovación comporta inevitablemente el uso de materiales curriculares distintos a los utilizados habitualmente.””

### **CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS**

[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_26/ANTONIA MARIA MOYA MARTINEZ.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA MARIA MOYA MARTINEZ.pdf)

Una clasificación de los recursos didácticos que el maestro suele utilizar podría ser:

#### **Textos impresos:**

- Manual o libro de estudio.
- Libros de consulta y/o lectura.
- Biblioteca de aula y/o departamento.
- Cuaderno de ejercicios.
- Impresos varios.
- Material específico: prensa, revistas, anuarios.

#### **Material audiovisual:**

- Proyector.
- Vídeos, películas.

#### **Tableros didácticos:**

- Pizarra tradicional.

### **Medios informáticos:**

- Software adecuado.
- Medios interactivos.
- Multimedia e Internet.

Ogalde y Bardavid (1997) clasifican los recursos didácticos de la siguiente manera:

- Materiales Auditivos: Voz, grabación.
- Materiales de Imagen fija: Cuerpos opacos, proyector de diapositiva, fotografías, transparencias, retroproyector, pantalla.
- Materiales Gráficos: Acetatos, carteles, pizarrón, portafolio.
- Materiales Impresos: Libros.
- Materiales mixtos: Películas, vídeos.
- Materiales Tridimensionales: Objetos tridimensionales.
- Materiales TIC: Programas informáticos (software), ordenador (hardware).

Aquí se podría incluir la pizarra digital.

Según Abril Ch. de Méndez (2000) los recursos didácticos se pueden agrupar como sigue:

- Ayudas visuales proyectables: pizarra, portafolio, murales.
- Ayudas pictóricas: retratos, carteles, recortes, fotografías, gráficos, textos.
- Tridimensionales: modelos, especímenes, maqueta, diorama.
- Ayudas proyectables fijas y en movimiento: las fijas son las transparencias, diapositivas, filminas. Las ayudas proyectables en movimiento son el cine, la TV, imágenes por ordenador.
- Ayudas auditivas: voz, grabaciones, sonidos diversos.
- Realidad: fenómenos naturales, espacios, objetos, animales, otros.

## **Ventajas y desventajas de los Recursos Didácticos**

### **Ventajas:**

- Fortalecimiento de la eficacia del aprendizaje.
- Favorece la comunicación profesor-alumno.
- Ampliación del campo de experiencias de los alumnos.
- Posibilita que el alumno alcance por sí mismo el aprendizaje.
- Avivar el interés.
- Orientar el aprendizaje.
- Facilidad de corrección.
- Fomento de actividades cooperativas.
- Fomento de la enseñanza a distancia.
- Consecución de la captación de la atención del alumnado.

El uso de los medios didácticos favorece tanto al alumnado como al profesorado ya que, con materiales tradicionales como son la pizarra o las transparencias y las nuevas tecnologías, presentaciones multimedia, correo electrónicos, favorecen la motivación y el interés de los alumnos en la asignatura, gracias a los medios de la actualidad varios alumnos que han desarrollado sus estudios con éxito de forma telemática. Para los profesores es un gran adelanto ya que las correcciones de trabajos, tesis, prácticas, es más rápido y cómodo.

### **Desventajas:**

- Aparición de la distracción.
- Creación de adicción en cuanto al uso de estos medios.
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Disminución de trabajo en grupo y desarrollo de una conducta individualizada.
- Aparición de cansancio visual y saturación.
- Fallo de las nuevas tecnologías, obligando al individuo a volver a utilizar los medios tradicionales mencionados anteriormente.

- Falta de una correcta planificación curricular.
- Presencia de pasividad en el desarrollo de las actividades desarrolladas.

## Didáctica

En el libro “**Didáctica General ‘Una Perspectiva Integradora’**” por Flor María Picado Godínez. 1<sup>ra</sup> Edición. Editorial Universidad Estatal a Distancia San José Costa Rica. (2001), comenta: “Etimológicamente didáctica se deriva del griego didaktiké, que significa enseñar o enseñanza. La didáctica es la ciencia y el arte de enseñar. Según Catillejo J. (1987) ‘la didáctica es la ciencia de la educación que tiene como objeto la instrucción.’”

## Elementos de la Didáctica



**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

**Gráfico Nº 3**

**Alumno:** Es quien aprende; aquel por quien y para quien existe la escuela. Siendo así, que está claro que es la escuela la que debe adaptarse a él, y no a la escuela. Esto debe interpretarse de un modo general. En la realidad debe existir una adaptación recíproca, que se oriente hacia la orientación, esto es, hacia la identificación entre el alumno y la escuela. Para ello, es imprescindible que la escuela esté en condiciones de recibir al alumno tal como él es, según su edad evolutiva y sus características personales. Esto debe ser así a los efectos de conducirlo, sin choques excesivos ni frustraciones profundas e

innecesarias, a modificar su comportamiento en términos de aceptación social y desarrollo de la personalidad.

**Los Objetivos:** Toda acción didáctica supone objetivos. La escuela no tendría razón de ser si no tuviese en cuenta la conducción de los alumnos hacia determinadas metas, tales como: modificación del comportamiento, adquisición de conocimientos, desenvolvimiento de personalidad, orientación profesional, etc. En consecuencia, la escuela existe para llevar al alumno hacia el logro de determinados objetivos, que son los de educación general, y los del grado y tipo de escuela en particular.

**El Profesor:** Es el orientador de la enseñanza. Debe ser fuente de estímulos que lleve al alumno a reaccionar para que se cumpla el proceso del aprendizaje. No debe olvidar que, a medida que la vida social se torna más compleja, el profesor se hace más indispensable, en su calidad de orientador y guía, para la formación de la personalidad del educando.

**La Materia:** Es el contenido de la enseñanza. A través de ella serán alcanzados los objetivos de la escuela.

**Métodos y Técnicas de Enseñanza:** Tanto los métodos como las técnicas son fundamentales en la enseñanza y debe estar, lo más próximo que sea posible, a la manera de aprender de los alumnos. Métodos y técnicas deben propiciar la actividad de los educandos, pues ya ha mostrado la psicología del aprendizaje la superioridad de los procedimientos activos sobre los pasivos.

**Medio Geográfico:** Es indispensable, para que la acción didáctica se lleve a cabo en forma ajustada y eficiente, tomar en consideración el medio donde funciona la escuela, pues sola mente así podrá ella orientarse hacia la verdaderas exigencias económicas, culturales y sociales.

## **Clasificación de Didáctica**

En el libro “**Manual de educación Física adaptada al alumnado con Discapacidad**” por Merche Ríos Hernández. 2<sup>da</sup> Edición. Editorial Paidotribo. (2005) menciona:

Fernández Huerta (1964) basa su clásica clasificación de la Didáctica en cuatro factores: aplicabilidad normativa, caracteres discentes, modelos heurísticos y modelos expresivos. En los dos primeros incluye la Didáctica General, la Específica y la Diferencial, entre otros. Para este autor:

**La Didáctica General**, la más teórica, engloba el conjunto de los conocimientos didácticos aplicables a todos los individuos.

**La Didáctica Específica** se refiere a la Didáctica de las materias o conjunto de materias mayoritariamente escolares, dividiéndolas en:

- Didáctica Específica Generalizada (de la materia en general)
- La Didáctica Específica Particularizada (de las disciplinas que integran una misma área del saber).

**Didáctica Diferencial**, basada en las diferencias individuales de los educandos, atendiendo a sus diferentes peculiaridades. En esta Didáctica se incluiría al alumnado que presenta necesidades educativas especiales.

Ferrández, Sarramona y Tarin (1981) clasifican la Didáctica en:

**Didáctica General**, entendida como el conjunto de conocimientos didácticos aplicables a todos los individuos.

**Didáctica Especial**, considerada como aquella que se aplica en cada una de las disciplinas concretas.

En este sentido, Benedito (1982) divide el contenido de la Didáctica en:

**Didáctica General**, que versa sobre los problemas y procesos instructivos a un nivel general.

**Didácticas Especiales**, que hacen referencia a las diferentes formas y factores materiales y personales. El autor destaca en esta subdivisión las didácticas específicas de las materias escolares.

**Didáctica Diferencial**, que trata de las diferencias individuales del alumnado.

**Tecnología Didáctica**, que instrumenta el conjunto de conocimientos sistemáticos que derivan de la Didáctica.

### **Objetivos de la Didáctica**

Los objetivos de la didáctica, en términos educacionales, convergen para posibilitar una realización más eficiente del concepto de educación y de sus objetivos generales o particulares, mediatos o inmediatos, los que pueden expresar en la siguiente forma:

- Llevar a cabo los propósitos de lo que se concibe, como educación.
- Hacer la enseñanza y, por consiguiente, el aprendizaje, más eficaces.
- Aplicar los nuevos conocimientos provenientes de la biología, la psicología, la sociología y la filosofía que puedan hacer la enseñanza más consecuente y coherente.
- Orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva del alumno, de modo de ayudarlo a desarrollarse y a realizarse plenamente, en función de sus esfuerzos de aprendizaje.
- Adecuar la enseñanza a las posibilidades y a las necesidades del alumno para de esa manera ayudar a la comprensión y adquisición de un aprendizaje significativo.
- Inspirar las actividades escolares en la realidad y ayudar al alumno a percibir el fenómeno del aprendizaje como un todo, y no como algo artificialmente dividido en fragmentos.

- Orienta el planteamiento de las actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean suficientemente logrados.
- Guiar la organización de las tareas escolares para evitar pérdidas de tiempo y esfuerzos inútiles.
- Hacer que la enseñanza se adecue a la realidad y a las necesidades del alumno y de la sociedad.
- Llevar a cabo un apropiado acompañamiento y un control consciente del aprendizaje, con el fin de que pueda haber oportunidades rectificaciones o recuperaciones del aprendizaje.

### **Ventajas e inconvenientes.**

#### **A favor de las guías didácticas.**

Facilita la tarea del docente.

El trabajo está pautado.

Clarificación de los contenidos de la sesión.

Realización de actividades específicas.

#### **En contra de las guías didácticas.**

Son clasificadas de la siguiente manera:

Excesiva orientación académica. Al fin y al cabo no dejan de introducir conceptos curriculares, aunque sea con el pretexto de una película.

Demasiado genéricas.

Difíciles de adaptar a la realidad de cada alumno o alumna. No se adapta a las particularidades de cada uno de ellos o ellas.

### **Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente**

#### **Destrezas del Listening y Writing**

##### **Listening**

Wipf en el artículo “Strategies for Teaching Second Language Listening Comprehension” definió la escucha como “un proceso mental invisible, lo

que lo hace difícil de describir. Las personas que escuchan deben discriminar entre los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y las estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, y retener e interpretar todo esto tanto dentro del contexto inmediato como de un contexto socio-cultural más amplio.” (Wipf, 1984, p. 345)

### **Destrezas del listening**

- detectar errores
- discriminar información falsa o verdadera
- dibujar
- seguir mapas
- adivinar
- obedecer instrucciones
- ordenar fotos o dibujos
- marcar ítemes.

En el libro “**Listening Skills Training**” por Lisa J. Downs. Baltimore, Maryland: Victor Graphics, Inc. Editorial ASTD. (2008) comenta: “La palabra “**listening**” es definida como hacer un esfuerzo para escuchar algo; poner atención o hacer caso. Es diferente de oír (*hearing*), el cual es el proceso psicológico del oído que absorbe las ondas del sonido y las transfiere a través del camino neural a las partes del cerebro. Oír es necesario para escuchar, pero escuchar es mucho más que procesar sonidos. Alguien puede oír muy bien pero es un oyente precario.

**Listening** generalmente envuelve cinco pasos en su proceso:

- Atender
- Entender
- Interpretar
- Responder
- recordar

Este proceso es más activo que pasivo y envuelve el uso de un número de comportamientos y herramientas para ser más efectiva. Los varios tipos de escuchar - crítico, empático, informativo, y apreciativo- tienen sus propias técnicas y características.” (Chapter 1, page 1).

### **Tipos de Listening**

En el libro “**Marcadores discursivos de Recepción**” por Nancy Vazquez Veiga. 2da edición. (2003), menciona:

En relación con la primera de estas cuestiones, cabe decir que, siguiendo a Hargieet al. (1994: 198-199), se puede distinguir cuatro tipos de actos de escuchar: acto de escuchar comprensivo, acto de escuchar evaluativo, acto de escuchar apreciativo y acto de escuchar enfático.

**Acto de escuchar comprensivo (comprehension listening):** se produce cuando escuchamos mensajes instructivos o informativos para aumentar nuestra comprensión, aumenta nuestra experiencia y adquirir datos que podremos utilizar en el futuro. El énfasis se pone, pues, en el hecho de lo que se escucha son cuestiones centrales, ideas principales y temas críticos para comprender perfectamente los mensajes que se están recibiendo. Ejemplos: asistir a conferencias, dirigir una entrevista de investigación, etc.

**Acto de escuchar evaluativo (evaluative listenig):** se produce cuando un hablante está intentando persuadirnos, intentando influir en nuestras actitudes, creencias o acciones. Escuchar de forma evaluativa nos permite hacer juicios apropiados referidos a mensajes de carácter persuasivo. Ejemplos: tratar con vendedores, ver anuncios de la televisión, etc. El énfasis se pone aquí en el hecho de escuchar las proposiciones centrales que hace el hablante, y ser capaz de determinar la fuerza y debilidad de cada una de ellas.

**Acto de escuchar apreciativo (appreciative listening):** se produce cuando buscamos ciertas señales o mensajes para conseguir

satisfacciones con su recepción. Escuchamos de manera apreciativa para relajarnos, disfrutar, etc. Ejemplos: escuchar música, asistir a una conferencia para escuchar a nuestro líder, etc.

**Acto de escuchar enfático (empathic listening):** se produce cuando escuchamos a alguien que tiene necesidad de hablar y de ser comprendido por otra persona. Aquí el oyente demuestra su deseo de prestar atención y de intentar de comprender los pensamientos, creencias y sentimientos del hablante. Ejemplos: entre amigos íntimos, en situaciones formales de ayuda, etc.

### **Proceso del Listening**

El Proceso del listening cumple con cuatro etapas mismas que son detalladas de la siguiente manera:

**Receiving (Resivir):** Se refiere a la respuesta causada por las ondas estimuladas el sensor receptor del oído: es una respuesta física.

**Understanding (Entendimiento):** Es la fase en la cual usted entiende a que se refiere el hablante - los pensamientos y tono emocional.

**Remembering (Recordar):** Es importante escuchar el proceso porque significa que un individuo no solo recibió e interpretó un mensaje pero lo ha añadido al banco de su memoria. Pero tanto como nuestra atención es selectiva también lo es nuestra memoria – Por lo cual el recuerdo puede ser un tanto diferente a lo visto y escuchado.

**Evaluating (Evaluación):** Consiste en juzgar el mensaje de alguna manera. En momentos, usted trata de evaluar los motivos o las intenciones señaladas. A menudo esté proceso de evaluación continua sin mucha atención de manera inconsciente ya que el estudiante fue expuesto a su lengua materna desde que nace.

**Responding (Respuesta):** Esta fase requiere que el que recibe complete el proceso a través de una retroalimentación verbal o no verbal; porque el

hablante no determinara si el mensaje ha sido recibido. Esta fase llega a ser solo sobre significados por el cual el que envía pudiese determinar el grado de éxito en la transmisión del mensaje.

### **Estrategias para Enseñar Listening**

Listening es un proceso altamente complejo, Lundsteen, 1979, p. 1 dice: “por el cual el lenguaje hablado es convertido a un significado en la mente”.

Wolvin and Coakley, 1979, apuntan: “Escuchar envuelve, recibe, atiende y asigna un significado”. Asimilación y acomodación ayuda a asignar un significado.

#### **1. Actividades de “Listening” dirigida (DL-TA)**

- Antes del escuchar
- Escuchar durante la historia
- Después de escuchar

#### **2. Actividades de “Listening” estructuradas (SLA)**

- Construcción de Conceptos
- Propósito de escuchar
- Leer alto
- Preguntas
- Recitando

En el libro “**Advanced Listening ‘Listening Strategies Guide’** ” por Michael Berman. 4<sup>ta</sup> Edición. (2003), menciona las estrategias de listening de la siguiente manera:

- **Estrategias antes de Escuchar (Pre-Listening Strategies):** Predicciones del tema y vocabulario de una clase antes de escuchar, le ayudara a mejorar su comprensión de segmentos de difícil escucha.
- **Identificar Ideas principales (Identify Main Ideas):** Para identificar la idea principal hay que estar atento a la repetición de las

palabras, cuando suelen ser repetidas varias veces eso sugiere que es importante.

- **Tomar Notas (Taking Notes):** Tomar notas de manera efectiva es crucial para tener éxito en ambientes profesionales y académicos.**Detalles Procesados (Proccesing Details):** Esta estrategia de escucha requiere tres etapas mismas que son:
  - Aural Skimming: Listening for a Particular
  - Detail, Understanding and Recalling Details
  - Strategies for Making Inferences
- **Determinar la relación de las Ideas (Determining the Relationships of Ideas):** Cada contexto esto formado por pequeñas ideas mismas que deven estar relacionas unas con otras y ayudaran a descubrir el mensaje de lo escuchado.
- **Adivinar el Vocabulario dentro del Contexto (Guessing Vocabulary from Context):** En muchas ocasiones los significados se pueden predecir con tan solo entender el contexto que lo rodea.
- **Identificar los Pronombres de Referencia (Identifying Pronoun Referents):** En inglés muchas de las palabras al momento de hablar se unen y suele escucharse como una sola, es por eso que debe estar atento a los pronombres y a sus derivados.

**Nueva Reforma Curricular de los lineamientos Inglés según el Ministerio de Educación de Ecuador para 10mo año de Educación Básica General (2012) dice:**

Percibir, memorizar, y anotar palabras y expresiones no encontradas previamente en situaciones de dominio personales, educativas, y públicas tanto como apuntes de sus situaciones de contexto y valores útiles.

Hacer uso de claves tales como el acento y entonación para identificar y entender información relevante en textos producidos oralmente dentro del dominio personal y educativo.

## **Materiales para las destrezas auditivas**

En el libro “*How to Teach Listening*” por Wilson, J. (2008). Pearson Education Limited. Inglaterra. Páginas 41-52”

**La Voz del Docente:** Algunos profesores y estudiantes no consideran importante la intervención del profesor como una forma de practicar la destreza de escuchar en la clase.

**Orador:** Este puede se ha descrito como escuchar en “vivo”. Es otro manera de brindar a los estudiantes un acceso directo, auténtico, conversaciones reales, como invitar a un experto o nativo a la clase, esto daría una gran ventaja.

**Texto de Grabación:** Textos modernos contienen grabaciones de muchos tipos: boletines de noticias, entrevistas con expertos en el campo, historias, bromas, canciones, diálogos, discusiones, etc.

**Televisión, Video, DVD y Radio:** El video es dinámico ya que presenta imágenes en movimiento. También se puede controlar cuando pausar en las partes necesarias. El audio presenta otros retos, hay una variedad de diálogos y algunos podrían representar un tipo “puro” de escuchar un contenido en el cual los estudiantes realmente deben confiar en sus orejas y cerebro.

**Canciones:** ayudan a los estudiantes a enfocarse en aspectos de pronunciación como los patrones del acento.

**Internet:** Hay una gran cantidad de beneficios, incluyendo el hecho de que los estudiantes puedan practicar solos un audio. Las actividades se pueden repetir, lo que les ayuda a trabajar a su propio ritmo, y también hay dos cosas que pueden practicar un audio intensivo y extensivo. Un importante punto es que muchos de estos sitios webs son gratuitos y se puede utilizar sin ningún problema en la red.

## Writing (Escritura)

Del latín *scriptūra*, el concepto de **escritura** está vinculado a la acción y las consecuencias del verbo **escribir**, que consiste en plasmar pensamientos en un papel u otro soporte material a través de la utilización de **signos**. Estos signos, por lo general, son **letras** que forman palabras.

La **escritura** es un sistema gráfico de representación de una lengua, por medio de signos trazados o grabados sobre un soporte. En tal sentido, la escritura es un modo gráfico típicamente humano de transmitir información.

<http://www.sil.org/lingualinks/literacy/referencematerials/glossaryofliteracyterms/whatarewritingskills.htm>

“Las destrezas de escritura son capacidades específicas mismas que ayudan al escritor a poner en palabras sus pensamientos, ideas y conocimiento de manera efectiva, clara, comprensible y en un momento único o de manera artística.”

“La destrezas de escrituras son habilidades específicas las cuales ayudan a poner las palabras en forma significativa e interactuar mentalmente con el mensaje.”

<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10435/cap4.pdf;jsessionid=EDB8BBC87B3D0A2C7E21845F6FC700B7.tdx2?sequence=7>

Investigación realizada por Saorín Iborra (2003), menciona: La escritura se considera una destreza lingüística difícil de adquirir, más si se hace en una segunda lengua (Nunan,1991; Estévez et al., 1996; Tribble, 1996; Dudley-Evans y St John, 1998; Alcaraz Varó, 2000; Palmer Silveira, 2001).

Teniendo en cuenta estas características del lenguaje escrito, escribir de forma efectiva requiere, según Hedge (1988: 5) las siguientes pautas a seguir:

- Un alto grado de organización en el desarrollo de las ideas.

- Un alto grado de precisión que evite cualquier tipo de ambigüedad,
- El uso de una serie de recursos gramaticales que permitan destacar ciertos datos.
- Una elección cuidada de vocabulario, estructuras gramaticales, y tipo de oraciones para crear un estilo apropiado al tema del texto y a los posibles lectores del mismo.

Según Scarcella y Oxford (1992) para escribir correctamente y de forma efectiva hay que dominar los cuatro componentes de la competencia comunicativa que defienden Canale y Swain (1980):

- **Competencia gramatical:** utilización de la gramática (morfología y sintaxis), vocabulario y ciertos mecanismos de la lengua como la puntuación o la ortografía,
- **Competencia sociolingüística:** permite variar el uso de la lengua con respecto al tema, género, lector y finalidad del texto para adaptarse a la comunidad discursiva determinada,
- **Competencia discursiva:** consiste en organizar el texto para que tenga coherencia y cohesión, y
- **Competencia estratégica:** se trata de utilizar estrategias que permitan aumentar la competencia para escribir de forma efectiva, como por ejemplo, planificar, componer o revisar el texto.

Una lección de escritura debe seguir tres fases que no deben ser independientes unas de otras, sino que deben entrelazarse (Pincas, 1982: 14-22):

- **La primera es la etapa** de "familiarización", en la que se elige un tipo de texto como modelo y se trabaja a través de una actividad que puede consistir simplemente en la comprensión lectora del mismo.
- **La segunda fase** consiste en una serie de ejercicios controlados o guiados que introducen al alumno en el proceso de escritura.

- **La tercera etapa** es la "escritura libre". Es la fase de producción y creatividad por parte del alumno. Se trata de una actividad real que establece cierta relación con los ejercicios y etapas anteriores pero que hace que el estudiante desarrolle su propio escrito.

Pincas (1982) destaca tres destrezas básicas de la escritura:

- la comunicación,
- la composición y
- el estilo.

Para enseñar a escribir hay que aislar ejemplos concretos de cada una de estas destrezas e ir trabajando gradualmente, integrándolas todas para conseguir una competencia completa de escritura. Las destrezas por sí mismas no se pueden graduar pero es el lenguaje el que se puede adaptar a las necesidades y nivel de cada alumno.

### **Destrezas de Writing**

- **Destrezas gráficas:** Puntuación y ortografía:
- **Destrezas gramaticales:** Las destrezas gramaticales se refieren a la capacidad de los alumnos para usar correctamente una serie de patrones oracionales y de construcciones
- **Destrezas retóricas:** Se refiere a la capacidad de los alumnos para usar los elementos de cohesión lingüística (conjunciones, palabras de referencia como los pronombres) para unir las partes de un texto en secuencias lógicas y relacionadas entre sí.
- **Destrezas organizacionales:** Son similares a las capacidades retóricas, pero estas tienen que ver con la organización de bloques de información en párrafos y textos. Estos implican saber ordenar ideas en secuencias y la capacidad de desechar información no importante y resumir los puntos importantes.

- **Destrezas expresivas:** Se refiere a la capacidad de los alumnos para expresar significados precisos en una variedad de estilos o formas.

### **Los Pasos de Escritura**

Valley Middle School, (2003, Abril 26), El Proceso de Escritura; EDUTEKA, Edición 17, Descargado de <http://www.eduteka.org/ProcesoEscritura1.php>, en el cual Describe paso a paso como se realiza el proceso de escritura: Es importante recordar que los escritores se mueven adelante y atrás durante todo el proceso de escritura. Muchos de ellos utilizan los siguientes pasos:

#### **PRE-ESCRITURA:**

Consiste la pre-escritura en una serie de actividades que se deben llevar a cabo para buscar un tópico, escoger un género (forma de escritura), producir ideas, conseguir información, y precisar la audiencia.

**Razones para escribir:** Estos son algunos de los motivos para escribir. Algunas veces existe más de una razón para hacerlo, estas deben reconocerse y tenerse en mente durante el proceso de escritura. Se pueden poner por escrito algunos de esos motivos y referirse a ellos ocasionalmente.

- **Quien es la Audiencia:** Es importante saber quién va a leer el escrito
- **Encontrar un Tema:** Las experiencias personales, los eventos presentes o pasados, o lo que el estudiante se imagina se pueden utilizar.
- **Lluvia de Ideas:** Se debe tratar de agrupar el tópico como un núcleo central y escribir alrededor de éste las ideas y palabras que vengan a la mente. Se

pueden utilizar las siguientes preguntas: ¿quién?, ¿qué?, ¿dónde?, ¿cuándo?, etc. Se hace una lista.

- **Búsqueda, Investigación:** ¿Qué sabe usted sobre el tópico? ¿Qué necesita saber? ¿Qué necesita saber la audiencia sobre éste? Busque o investigue al iniciar el proceso no después de que haya comenzado a escribir.

### **BORRADOR:**

Durante esta etapa del proceso se escribe un primer borrador en papel. Se usa una idea principal sobre el tópico, y es bueno recordar que ésta puede cambiar durante el proceso de escritura. Si el problema es de “bloqueo”, ponga en el papel ideas muy básicas. La forma de acercarse a la escritura va a depender de si se quiere escribir ficción o no ficción (realidad), si existe un límite de tiempo para hacerlo y si el paso de pre-escritura fue productivo. No se preocupe en este momento por la parte mecánica.

- **Revisión:** Cuando se complete el borrador, se puede imprimir una copia. En ella se deben buscar omisiones, repeticiones innecesarias, e información poco clara o que definitivamente sobra. Es fundamental tener una frase clara sobre el tópico o una frase en la que se plantee explícitamente la tesis de éste. Se puede solicitar a un compañero que lea el trabajo y que explique cuál es el tópico.
- **Corrección/Edición:** Cuando se llega a la revisión final, se debe hacer una corrección final y editar el trabajo. Se debe verificar lo siguiente:
  - ortografía, mayúsculas y puntuación
  - partes de las oraciones
  - que no haya repeticiones

- errores en el tiempo de los verbos y concordancia en ellos; concordancia entre sustantivos y pronombres
- Información que falta o se ha perdido
- los hechos deben concordar con la investigación
- voz que se escogió
- foco del trabajo

**Publicación/Compartir:** La copia final limpia y bien presentada, constituye el producto que se debe compartir con la audiencia, ya sea ésta el maestro(a), compañeros, clase, padres, colegio, periódico escolar, etc... El trabajo puede presentarse por ejemplo para ser publicado, en una revista, periódico, o cualquier otro medio.

**Algunas clases de habilidades de escritura:**

- Reconocer la línea de secuencia del sonido
- Dominio los avances de escritura y la forma de las letras
- Reconocer las necesidades de espacio entre palabras
- Reconocer las partes de la palabras
- Escribir rápidamente

**Nueva Reforma Curricular de los lineamientos Inglés según el Ministerio de Educación de Ecuador para 10mo año de Educación Básica General (2012) dice:**

Producir textos más largos, más detallados, complejos de transición y expositivos (Ejemplo: correos electrónicos formales, bibliografías imaginarias, etc.) que esos los presentados en el noveno año de EGB con más variedad en oraciones con estructura y léxico variado.

La escritura es una manera de conocer el nivel académico del pupilo.

## **2.5 Hipótesis**

La utilización de las TICS incide directamente en el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés dirigido a estudiantes de 6To y 7MO grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

## **2.6 Señalamiento de variables de Hipótesis**

### **Variable Independiente:**

TICs (Causa)

### **Variable Dependiente:**

Destrezas de listening y writing (Efecto)

## **CAPÍTULO III**

### **3. Metodología**

#### **3.1 Enfoque**

Esta investigación está basada en el enfoque cuanti-cualitativo, cuantitativo ya que se realizaron encuestas para indagar el porcentaje numérico de incidencia de la variable independiente sobre la variable dependiente y cualitativo por que se tomaran decisiones que ayuden al cambio y mejoramiento del problema; por esta razón, se requieren una investigación para determinar las causas que convergen al problema.

Motivo por el cual se recolectaran y procesaran los datos ofrecidos por los participantes mismos que serán realizado con preguntas directrices. De esta manera, se podrá ofrecer una mejor explicación de los porqués del problema; además, se planteará una hipótesis lógica, la cual será objeto de comprobación mediante la interpretación.

#### **3.2 Modalidad básica de investigación**

El proyecto se desarrolló a través de una investigación de campo porque se va a realizar en el mismo lugar de los hechos en la cual se tendrá contacto directo con los involucrados. De igual manera, se recurrió a la investigación de tipo bibliográfico pues se basó en fuentes como el internet y de otras publicaciones científicas ya que dio soporte a las variables señaladas del problema.

Por su naturaleza por la toma de decisiones, ya que se va a plantear soluciones al problema y que posteriormente se entregará la guía a los docentes para una mejor toma de decisiones acordes a las necesidades de la institución.

### 3.3 Nivel o Tipo de investigación

La investigación que se está realizando se origina en lo exploratorio, porque cuando se realizó el análisis crítico se sondeó el problema y se dio el análisis del fenómeno.

Nivel descriptivo porque una vez realizado el estudio necesario se obtendrá suficiente conocimiento, que permiten dar predicciones sobre el tema de estudio.

Finalmente, es de nivel correlacional o de asociación de variables ya que se determinara la relación que poseen las variables entre sí a través la recolección de información, y el análisis e interpretación de los resultados.

### 3.4 Población y muestra

El universo de estudio de la presente investigación lo integran estudiantes de inglés de 6TO y 7MO grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

**Tabla N° 1**

<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Sexto grado	25
Séptimo grado	25
Total	50

**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño





### **3.6 Plan de recolección de información**

La técnica e instrumento a utilizarse será la encuesta.

### **3.7 Plan de procesamiento de la información**

La información será procesada mediante la contestación de las encuestas que se han determinado a través de la operacionalización de las variables, misma que será entregada a la población ya expuesta.

### **3.8 Procesamiento y análisis**

La información recogida durante la realización de esta investigación, se tabulará y se presentará los resultados en tablas y gráficos, de forma tal que facilite la comprensión y análisis de los mismos.

## CAPÍTULO IV

### 4.- Análisis e Interpretación de Resultados

#### 4.1.- Resultados de la encuesta de los estudiantes

##### Pregunta N° 1

¿Su profesor utiliza el correo electrónico para que usted practique la escritura de cartas en inglés?

Tabla N° 4

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	10,0 %
NO	45	90,0 %
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100,0 %</b>

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

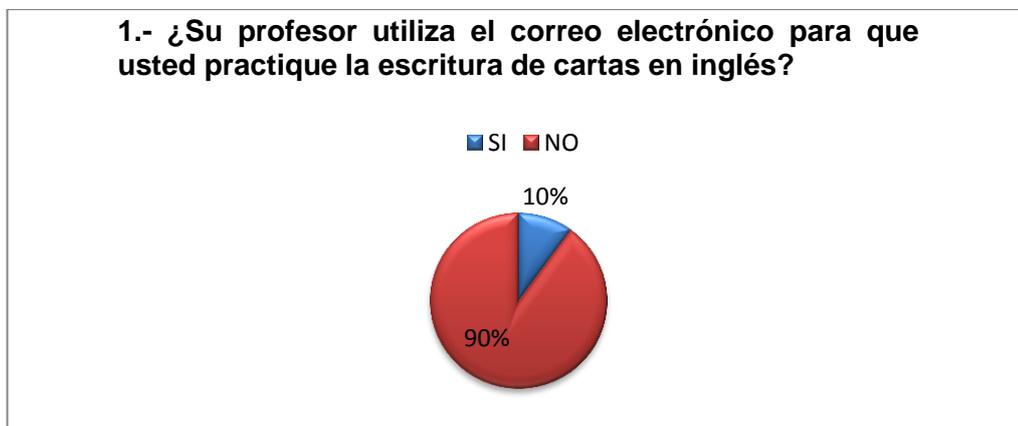


Gráfico 4

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

#### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 90% de estudiantes apuntan que a pesar de vivir en una época globalizada y rodeado por tecnología los catedráticos poco lo utilizan para la práctica del idioma inglés en un contexto real. Esto señala una comprensión limitada y escasa de los cambios que se han dado en cuanto al uso de las TICs como apoyo para la enseñanza del idioma inglés por parte de los docentes.

## Pregunta N° 2

¿Su profesor utiliza un blog para que usted comente los temas en inglés?

Tabla N° 5

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0 %
NO	50	100 %
<b>TOTAL</b>	50	100 %

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño



Gráfico N° 5

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 100% de los encuestados afirman que el docente no utiliza un blog para que los educandos puedan participar en los temas del idioma inglés como parte de sus actividades escolares en esta área. Mostrando de esta manera la falta de socialización de los catedráticos sobre los recursos didácticos basados en tecnología para ayudar y facilitar el trabajo del estudiante en mantener un contacto real con el idioma.

### Pregunta N° 3

¿Su profesor le envía trabajos en base a videos en inglés del internet?

Tabla N° 6

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	7	14 %
NO	43	86 %
TOTAL	50	100 %

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

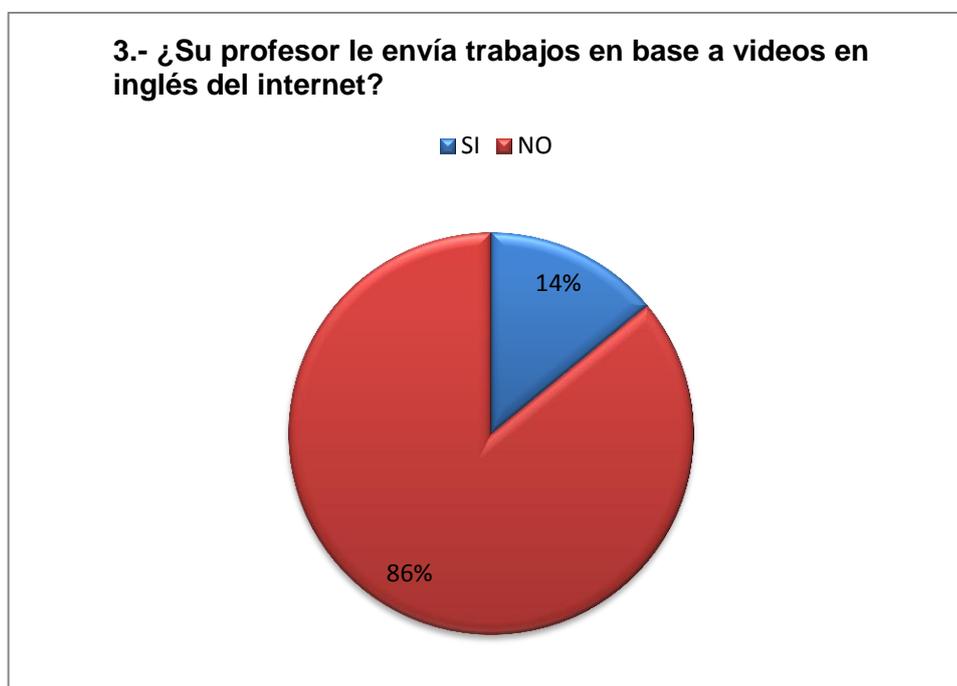


Gráfico N° 6

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 86% de los encuestados mencionan la poca utilización de videos en inglés extraídos del internet como para de sus tareas escolares del idioma. Manifestando con esto que los estudiantes muestran poca instrucción de la aplicación de este instrumento que apoya para la práctica que ellos necesitan para su estudio y desarrollo del idioma de una manera efectiva.

#### Pregunta N° 4

¿Su profesor establece video conferencias para evaluar su inglés?

Tabla N° 7

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0 %
NO	50	100 %
TOTAL	50	100 %

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes  
Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño



Gráfico N° 7

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

#### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 100% de los encuestados apuntan que no se utiliza video conferencias por parte del docente para la evaluación del idioma inglés. Exteriorizando de esta forma la falta de manejo de equipos adecuados de las TICs por parte del profesor, revelando la falta de actualización y dinamismo del catedrático en cuanto a sus materiales de trabajo entregados a los estudiantes.

### Pregunta N° 5

¿Su profesor utiliza un aula virtual para darle clases en inglés?

Tabla N° 8

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	4	8 %
NO	46	92 %
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

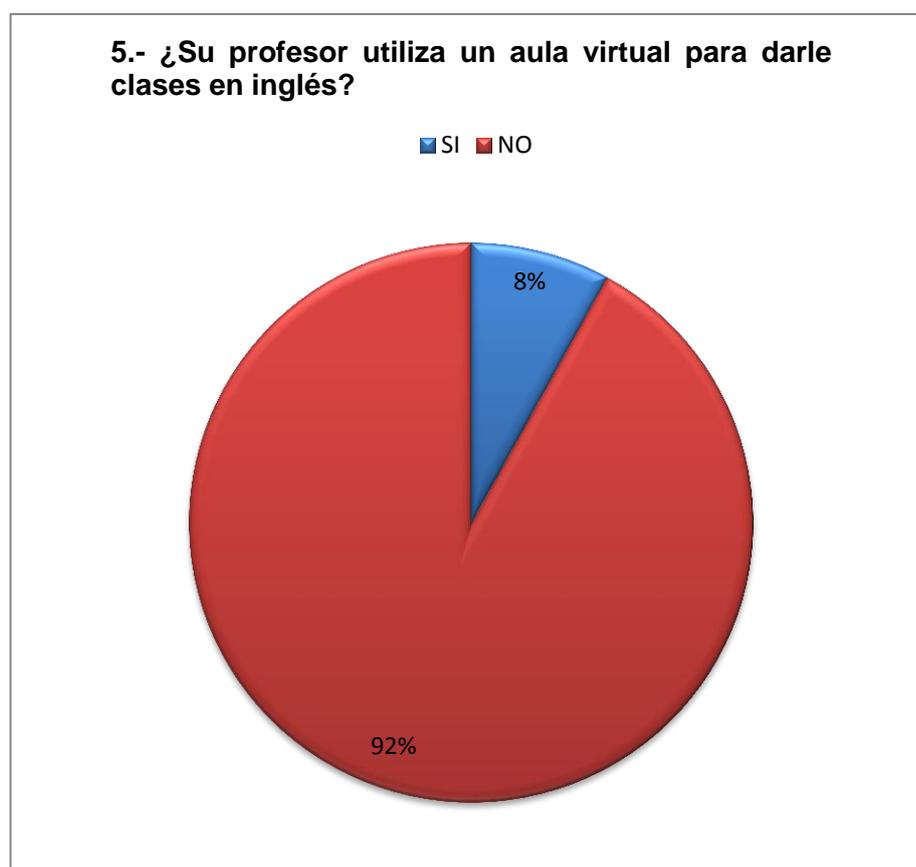


Gráfico N° 8

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 92% de los estudiantes expresan una confusión entre los programas de ejercicios que los CDs de los libros proveen y la sala de audio visuales con un aula virtual. Por lo cual se puede decir que los educandos utilizan los recursos de las TICs pero no tienen la suficiente capacitación para un mejor uso de los mismos.

## Pregunta N° 6

¿Le resulta fácil seguir instrucciones en inglés?

Tabla N° 9

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	35	70 %
NO	15	30 %
TOTAL	50	100 %

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño



Gráfico N° 9

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 70% de los estudiantes mencionan que logran entender las instrucciones provistas del profesor en inglés dentro del aula. Por lo tanto el maestro ha logrado instruir a sus pupilos en seguir comandos cortos y precisos para que se pueda seguir el desarrollo de las lecciones dictadas diariamente en inglés para de esa manera no tener problemas en los seguimientos de los ejercicios de los libros de los estudiantes.

## Pregunta N° 7

¿Puede realizar resúmenes en inglés de las historias que escucha?

Tabla N° 10

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	11	22 %
NO	39	78 %
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño



Gráfico N° 10

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 78% de los encuestados mencionan que no pueden realizar resúmenes de historias que escuchan un efectividad. Por lo tanto se demuestra que el material didáctico tradicional no está funcionando ni llegando a todos los pupilos mismos que apuntan la necesidad de cambio al momento de seleccionar el material abstracto para el desarrollo de las destrezas del idioma inglés que ayude a desarrollar su destreza de listening significativamente.

## Pregunta N° 8

¿Entiende el mensaje de una canción en inglés cuando la escucha?

Tabla N° 11

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	10 %
NO	45	90 %
TOTAL	50	100 %

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes  
Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

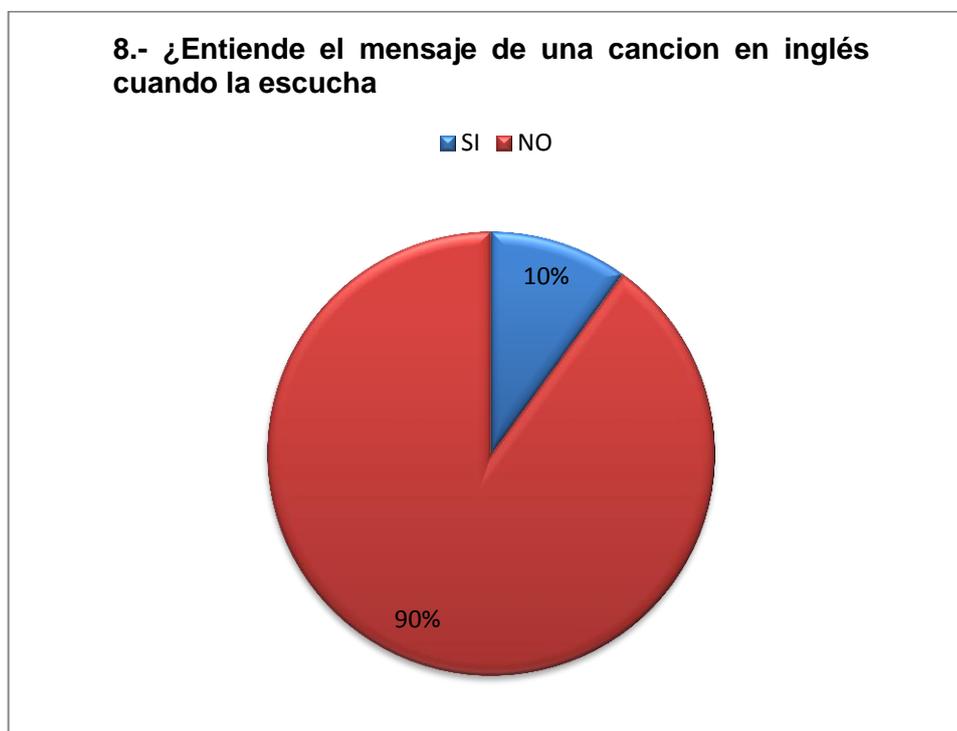


Gráfico N° 11

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 90% de los encuestados comentan que no logran entender los mensajes que una canción en contexto real suelen decir. Por lo mismo, docentes no están cumpliendo en guiarlos en el desarrollo de las destrezas del lenguaje en contextos reales, esto genera la necesidad de buscar y utilizar los medios adecuados para que tales destrezas sean alcanzadas de forma significativa.

### Pregunta N° 9

¿Utiliza los signos de puntuación correctamente cuando escribe en inglés?

Tabla N° 12

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	4	8 %
NO	46	92 %
TOTAL	50	100 %

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

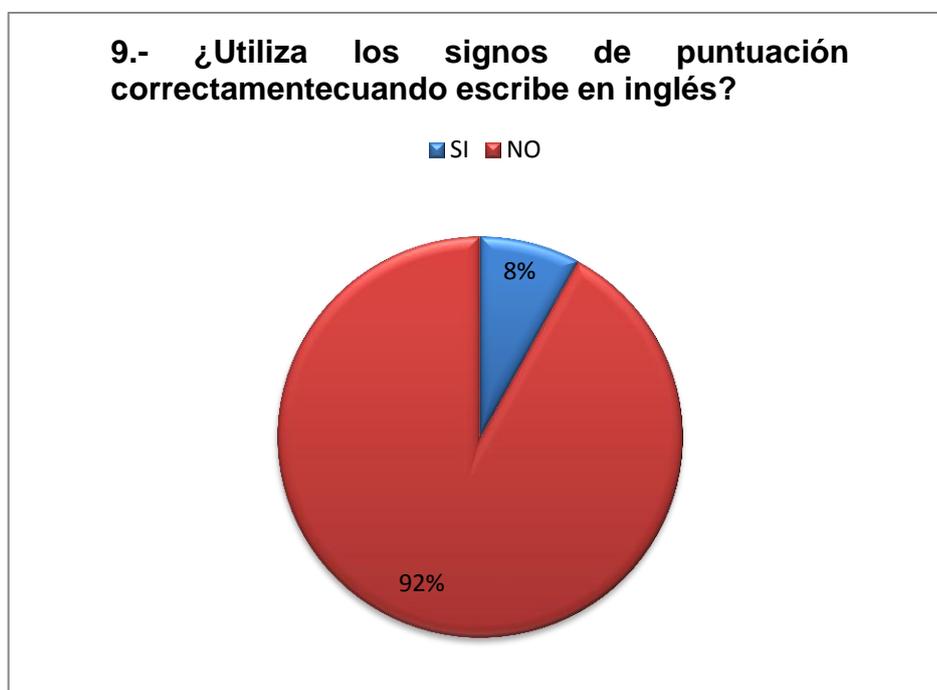


Gráfico N° 12

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 92% de los encuestados concluyen que no logran escribir utilizando correctamente los signos de puntuación dentro de una redacción. Con esta respuesta se deduce el poco desarrollo en cuanto a la parte escrita del idioma se refiere. El catedrático no está a materiales extra que ayude a los estudiantes interiorizar y exteriorizar la información de la enseñanza de la destreza de writing.

### Pregunta N° 10

¿Puede realizar descripciones escritas de objetos, paisajes y personas utilizando una buena gramática?

Tabla N° 13

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	24 %
NO	38	76 %
TOTAL	50	100 %

Fuente: Estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño



Gráfico N° 13

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados el 76% de los encuestados no pueden realizar descripciones de objetos, paisajes y personas sin cometer errores gramaticales. Por lo cual se deduce que los educandos no logran seguir un proceso en la escritura que le permita disminuir sus errores gramaticales y se muestre con claridad su mensaje ya que los libros y sus ejercicios cerrados no permiten desarrollar más que oraciones sueltas fuera de un contexto.

## **4.2 Comprobación de la Hipótesis**

### **4.2.1.- Planteamiento de la Hipótesis**

**Ho:** La utilización de las TICS no incide directamente en el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés dirigido a los estudiantes de 6TO y 7MO grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

**Hi:** La utilización de las TICs incide directamente en el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés dirigido a los estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

Para este proceso de comprobación de hipótesis se lo realizará con tan solo 5 preguntas mismas que son relevantes para dicha investigación, fueron escogidas de la variable independiente las preguntas 1, 2 y 6; de la misma manera se escogió de la variable dependiente las preguntas 8 y 10.

### **4.2.2.- Selección del Nivel de significación**

Se utilizara el nivel  $\alpha = 0,05$

### **4.2.3.- Descripción de la Población**

Se tomó en cuenta a toda la población de 6<sup>to</sup> y 7<sup>mo</sup> grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes. Para esto se realizó una encuesta tomada de un cuestionario que se obtuvo a través de la operalización de las variables del proyecto que está desarrollando.

### **4.2.4.- Especificación del estadístico**

$$X^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E}$$

$X^2$  = Chi cuadrado

$\Sigma$  = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

#### 4.2.5.- Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

gl: (f-1) (c-1)

gl: (5-1) (2-1)

gl: (4)

#### 4.2.6.- Recolección de Datos y Cálculos Estadísticos

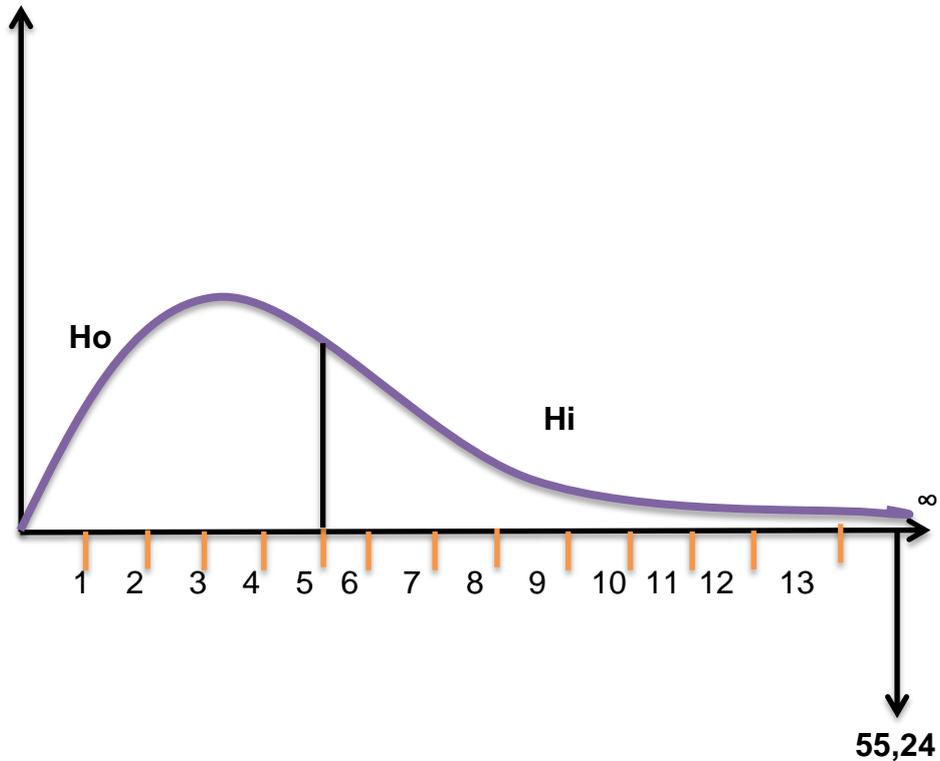
##### Cálculo del Chi (ji)-Cuadrado

Tabla N° 14

O	E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
5	7	4	0,57
45	63	324	5,14
0	7	49	7,00
50	63	169	2,68
8	7	1	0,14
92	63	841	13,35
10	7	9	1,29
90	63	729	11,57
12	7	25	3,57
38	63	625	9,92
<b>350</b>	<b>350</b>		<b><math>X^2 = 55,24</math></b>

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

### Representación Gráfica:



**Gráfico N° 14**

**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

Por consiguiente con 4 grados de libertad y un nivel de 0,711 como se especifica en la tabla del  $X^2$  el valor de 55,24. Por lo cual se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa en la cual la utilización de las TICs incide directamente en el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés dirigido a los estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

## **CAPÍTULO V**

### **5. Conclusión y Recomendaciones**

#### **5.1 Conclusiones**

- Se ha comprobado que los docentes poseen limitado conocimiento en la utilización de las TICs como material didáctico para el desarrollo de las destrezas de Listening y Writing.
- Los estudiantes no están capacitados para la utilización de tecnología para la realización de trabajos escolares ni para la práctica del idioma inglés fuera de las clases que se imparte en el aula ya que el catedrático no ha guiado a sus pupilos en la utilización de las mismas.
- Los estudiantes no están expuestos a un contexto real del idioma inglés lo cual ha incrementado un aprendizaje sin relevancia y mecánico mismo que se revisa y se queda en el aula de inglés provocando la desmotivación de los pupilos y limitando su creatividad para el desarrollo de las destrezas del idioma inglés.
- Docentes utilizan materiales didácticos tradicionales como el libro y CDs de los mismos, para pretender adiestrar a sus estudiantes en las destrezas de listening y writing del idioma inglés, este tipo de recursos han logrado generar estudiantes pasivos que no saben innovar para lograr interactuar en un medio ambiente real.
- En esta época de globalización, el maestro no asume su rol de guía hacia sus estudiantes ya que solo se rige por dictar su clase de acuerdo a un parámetro dirigido por un libro y no provee a sus estudiantes de suficiente recursos y conocimiento para la obtención y practica del idioma inglés.

## 5.2 Recomendaciones

- Motivar a los docentes del área de inglés a la utilización de tecnología a través de capacitaciones en las cuales se socialicen los beneficios y ventajas de la aplicación de las TICs para facilitar la creación de nuevo material didáctico que ayude y promueva un aprendizaje óptimo para apoyar la internalización de la información, creando contacto directo con el idioma para una exteriorización efectiva del idioma.
- Los estudiantes tienen que ser informados y capacitados sobre la utilización de las TICs y sus herramientas para el proceso de desarrollo del idioma inglés a través de la aplicación de las mismas por parte del profesor.
- Los docentes requieren utilizar recursos como el internet, correo electrónico, videos en inglés, blog que atraiga la atención de los estudiantes en vista que estos recursos muestran una actividad de un ambiente real y estimulante para participación activa de los pupilos en la construcción de su conocimiento.
- Promover la elaboración de material didáctico educativo utilizando las TICs a lo largo de la vida escolar, misma que crearan situaciones participativas que estimulen actividades de aprendizaje, para que de esa manera la tecnología no refuercen aún más, los estilos tradicionales en relaciones con el conocimiento impartido.
- Implementar un software educativo en el área de inglés para desarrollar las destrezas de listening y writing de manera que contribuya con el contacto al idioma real, creando actividades en las cuales los estudiantes sean participantes activos, que generen ideas y exploren maneras de aplicar las estructuras del idioma correctamente y permita utilizar el lenguaje de manera eficiente y eficaz. De esta manera los jóvenes pupilos se convertirán en críticos, autónomos y creativos.

## **CAPÍTULO VI**

### **Propuesta**

Elaboración de un manual básico del software educativo “Macromedia Authorware” a los docentes para mejorar el proceso del desarrollo de las destrezas de listening y writing dirigido a los estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes ubicado en la Parroquia La Matriz Cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

#### **6.1 Datos Informativos**

**Institución:** Centro Educativo Bilingüe Horizontes

**Responsable:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

**Coordinador:** Lcda. Mg. Alexandra Galarza

**Parroquia:** La Matriz

**Cantón:** Ambato

**Provincia:** Tungurahua

**Dirección:** Calles Mirabeles y Montalvo (Junto al puente Luis A. Martínez)

**Teléfono:** 032825642 - 032823924

**Año de grado:** 6to y 7mo

**Sostenimiento:** Particular

**Fecha de inicio:** Enero 06 del 2014

**Fecha de finalización:** Marzo 06 del 2014

## **6.2 Antecedentes de la Propuesta**

*“Si queremos resultados distintos, hemos de hacer cosas distintas”* Albert Einstein (Ulm, 1879-1955).

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debidas especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red. Esta nueva fase de desarrollo tiene gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje. La acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes.

En estos días, hemos observado como la tecnología ha ido evolucionando y adaptándose, sin embargo los docentes no las aplican para apoyo de sus clases. Las TICs es una realidad que muchos profesores han estado evitando utilizar por su complejidad y demanda de tiempo, como ha sido el caso en el Centro Educativo Bilingüe Horizontes, los profesores no muestran interés por aplicar TICs en beneficio de la enseñanza del idioma inglés dejando a sus estudiantes sin los recursos de una autoeducación fuera de sus aulas de clase.

Los estudiantes de esta institución se muestran más interés sobre la tecnología pero su gran barrera es no saber utilizarla con un fin educativo y se pierden en un mar de información que no apoya a su desarrollo como personas reflexivas, constructivas y aportadoras de nuevas ideas mismas que les ayudara a lo largo de su vida estudiantil y profesional además. No ha existido el adiestramiento por parte del catedrático en el manejo de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TICs) que propicie la participación individual y colectiva, bajo una visión holística del proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las destrezas del listening y writing del idioma inglés, mismo que constituye uno de los pilares fundamentales para el uso y aplicación de la lengua extranjera.

### **6.3 Justificación**

Hoy por hoy la educación es el desarrollo de los pueblos misma que se liga íntimamente a la evolución de la tecnología, y a su vez representa un auxiliar invaluable en la acción docente.

Es esencial la aplicación de las TICs en el sistema educativo, con la finalidad de iniciar la formación de una mente analítica y se desarrolle en el estudiante un espíritu reflexivo y crítico.

A través de la presente investigación se analizó y determino que las TICs son recursos invaluable al momento de desarrollar las destrezas del idioma inglés en especial el listening y writing siendo estas las que más dificultad muestran entre los educandos.

La aplicación de estos recursos tendrá un notorio impacto dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que involucra directamente al estudiante e invita a que poco a poco vaya descubriendo y creando su propio conocimiento.

Por estas razones, existe la necesidad de crear nuevos recursos didácticos que faciliten el desarrollo de las destrezas del idioma inglés motivo por el cual se aplicará y utilizará el software educativo como el “Macromedia Authorware” el cual está dirigido al mejoramiento del desarrollo de las destrezas de listening y writing. Garantizando así, en los estudiantes, un mejor manejo de los contenidos y control de su aprendizaje, y en el docente un excelente desempeño de su rol de facilitador, mediador y orientador de dicho proceso.

De igual manera, el Macromedia Authorware beneficiara a la institución a garantizar un aprendizaje del idioma inglés de forma innovadora e interactiva por lo que el estudiantes será el centro de la educación siendo estos técnicas de gran valor educativo con material didáctico que exponga al pupilo al idioma real motivándolo y guiándolo en su formación estudiantil.

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1 Objetivo General**

- Desarrollar las destrezas de Listening y Writing en los estudiantes de 6TO y 7MO grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes ubicado en la Parroquia La Matriz Cantón Ambato Provincia de Tungurahua

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Socializar el software educativo “Macromedia Authorware” para desarrollar las destrezas de listening y writing en los estudiantes de 6TO y 7MO del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.
- Ejecutar el manejo básico de software educativo para el aprendizaje de vocabulario y gramática básica del inglés.
- Evaluar el impacto de la implementación del software educativo “Macromedia Authorware” en las destrezas de listening y writing en los estudiantes de 6TO y 7MO grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

## **6.5 Análisis de la Factibilidad**

La propuesta sobre la introducción del software educativo “Macromedia Authorware” para el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing es factible ya que el programa cuenta con las condiciones pedagógicas requeridas y además con los recursos y actividades necesarios para incentivar el aprendizaje como son: imágenes, textos y videos; además que la institución posee los equipos adecuados y acceso a Internet.

**Factibilidad Económica** se investigó minuciosamente y se comprobó que el software educativo “Macromedia Authorware” es libre ya se puede adquirir bajándose de Internet a través de la página web [www.4share.com](http://www.4share.com). Por consiguiente el investigador dotara del software educativo.

**Factibilidad Técnica:** este software educativo se sostiene con la web hosting ADOBE.

**FACTIBILIDAD TECNOLÓGICA-OPERACIONAL:** se cuenta con el profesor de computación, mismo que en trabajo conjunto y ayudará a la actualización del software educativo y los equipos para mantenerlos actualizados.

Tabla Nº 15

<b>RECURSOS INSTITUCIONALES</b>		
<b>DETALLE</b>	<b>TIPO</b>	<b>UNIDAD</b>
Servidor Internet Sistema operativo	Windows Vista Software Educativo “Macromedia Authorware”	

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

## 6.6 Fundamentación Técnico-Científica

### Software Educativo

El enfoque de la instrucción asistida por computadora pretende facilitar la tarea del educador, sustituyéndole parcialmente en su labor. El software educacional resultante generalmente presenta una secuencia (a veces establecida con técnicas de inteligencia artificial) de lecciones, o módulos de aprendizaje.

Ejemplos típicos de este tipo de software son: Clic, GCompris, PLATO, Applets de Descartes.

Según Marques (1997) considera que el software educativo, son programas educativos y programas didácticos como sinónimos que designan a los programas de ordenador creados con la finalidad de ser utilizados, para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje (medios didácticos). Tal software educativo (S.E.), o programas didácticos (o materiales multimedia interactivos), son muy variados en materia, forma o

interactividad, entre otras características, pero tienen en común unas características esenciales (MARQUÉS, 1999):

- Están diseñados con finalidad didáctica.
- Usan el ordenador como soporte.
- Son interactivos.
- Individualizan el trabajo de los alumnos.
- Son fáciles de usar.

De igual manera Gros (1997) considera que el software educativo es cualquier producto basado en computadora con una finalidad educativa y Galvis (2000) sostiene que en el campo educativo se suelen denominar software educativo a aquellos programas que permiten cumplir y apoyar funciones educativas.

Santiago Ferrer Marqués comenta: “Definiremos, por tanto, el software educativo como ‘el componente lógico que incorpora los conceptos y metodologías pedagógicas a la utilización del ordenador, buscando convertir este en un elemento activo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje’.”

## **CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

Las principales características del uso de programas didácticos o “materiales didácticos digitales” son las siguientes:

- Favorecen el aprendizaje individualizado, ya que permiten su adaptación a las características de los usuarios, por lo que pueden ser diseñados según los rasgos de los alumnos: edad, nivel madurativo, conocimientos previos, intereses, etc.
- Permiten la conexión intertextual. Para ello, entre cada segmento de material deben existir enlaces o conexiones que puedan ser recorridas voluntariamente. Esta “navegación” posibilita la flexibilidad.
- Integración curricular. Deben elaborarse y usarse teniendo en cuenta las características y demandas curriculares de un nivel

educativo y área, ya que deben estar al servicio de un modelo o programa de enseñanza, supeditados a objetivos, contenidos y actividades.

- Permiten el formato multimedia, integrando distintos canales sensoriales, siendo por tanto facilitadores de ciertos procesos de aprendizaje.
- Permiten el acceso a una enorme y variada cantidad de información.
- Son materiales flexibles e interactivos con el usuario, ya que permitan secuencias flexibles de estudio y variadas alternativas de trabajo.
- Son materiales activos, ya que permiten combinar la información con la demanda de realización de actividades, estimulando el aprendizaje activo.
- Estimulan la investigación y la exploración.
- Permiten simulaciones con mucho realismo, lo cual permite el desarrollo de la generalización.
- Proporcionan entornos atractivos y motivadores.
- Constituyen entornos lúdicos.
- Desarrollan estrategias metacognitivas.
- Posibilitan entornos de aprendizaje ricos en información con distintos tipos de interacción:
  - Interpersonales: profesor-alumno y alumno-alumno
  - Informacionales: recuperación, selección, presentación.
  - Multimediales: navegación hipermedia, y telecomunicación
- Favorecen el aprendizaje colaborativo
- Fomentan la iniciativa y el autoaprendizaje
- Potencian el desarrollo cognitivo
- Permiten la repetición en actividades de ejercitación
- Proporcionan refuerzos instantáneos

- Facilitan la evaluación y el control
- Se convierten en medios de investigación didáctica en el aula y de innovación educativa.

En el libro **“Educación y Tecnología. Un binomio excepcional”** por Dr. C. Raúl Fernández Aedo y Lic. Martín E. Delavaut Romero. Grupo Editorial K. dice: “Podríamos definir el término software educativo como “programas de computadoras para la educación.” Hay muchas definiciones entre las que destacamos la de:

Pérez Marqués (1996), “son los programas de computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados para medios didácticos, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.”

Begoña Gros (1997), “cualquier producto realizado con la finalidad educativa.”

Sánchez J. (1999) quien define al software educativo como “cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.”

Ceja MENA (2000), “son aquellos programas creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico; es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, tanto en su modalidad tradicional presencial, como en la flexible y a distancia”.

Rodríguez Lamas (2000), “es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.” ” (pág. 89)

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias de formas muy diversas y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos/as y más o menos rico en posibilidades de

interacción; pero todos comparten cinco características esenciales según Ríos y Ruiz (1998):

- Son materiales elaborados con la finalidad didáctica
- Utilizan la computadora como soporte en el que los alumnos/as realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre la computadora y los estudiantes.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno y puede adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos/as. Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer. (pág. 90)

### **Clasificación de los Software Educativos**

Tipos de software educativos más comunes:

**Ejercitadores:** Le presentan al alumno una gran cantidad de problemas sobre un mismo tema y le proporciona retroalimentación inmediata.

**Tutoriales.-** Guían al alumno en su aprendizaje, ofreciéndole: información del concepto o tema a tratar, actividades para aplicar el concepto aprendido, explicaciones y retroalimentación sobre sus respuestas, y una evaluación sobre su desempeño, permitiéndole aprender a su propio ritmo.

**Simuladores:** Representan fenómenos naturales y/o procesos, simulan hechos y situaciones en la que el alumno pueda interactuar con el programa manipulando variables y observando los resultados y las consecuencias que proporciona al momento de iniciar con la ejecución.

**Juegos educativos:** Programas diseñados para aumentar o promover la motivación de los alumnos a través de actividades lúdicas que integran actividades educativas.

**Solución de problemas.** Se distinguen en dos tipos:

- Programas que enseñan directamente, a través de explicaciones y prácticas, los pasos a seguir para la solución de problemas.
- Programas que ayudan al estudiante a adquirir las habilidades para la solución de problemas, ofreciéndoles la oportunidad de resolverlos directamente.

### **Funciones de Software Educativo**

Los softwares educativos, cuando se aplica a la realidad educativa realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, puede proporcionar funcionalidades específicas.

Las funciones que realizan los softwares según Marqués (1996)

**Función Informativa:** La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan información estructurada de la realidad. Los programas tutoriales y especialmente las bases de datos poseen una función informativa.

**Función Instructiva:** Promueve actuaciones de los estudiantes encaminados a facilitar el logro de los objetivos educativos.

**Función Motivadora:** Los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas incluyen elementos que captan la atención del escolar, lo ayuda a focalizar los aspectos más importantes de las actividades.

**Función Evaluadora:** La interactividad propia de estos materiales les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de tipos: Implícito,

cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúan a partir de las respuestas que le da la computadora. Explícita, cuando el programa presenta informes valorado la actuación del alumno. Este tipo de evaluación solo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

**Función Investigadora:** Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y micro mundos, ofrecen a los estudiantes, interesantes entornos donde investigar, buscar determinadas informaciones cambiar los valores de las variables de un sistema.

**Función Expresiva:** Las computadoras son máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representan sus conocimientos y se comunican. Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc.

**Función Metalingüística:** Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (Basic, Logo...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

**Función Lúdica:** Trabaja con las computadoras realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes. Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún esta función.

**Función Innovadora:** Los programas educativos son considerados materiales didácticos interactivos ya que están basados en tecnología. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación innovadora educativa en el aula. El software educativo motiva a que el estudiante participe e interactúe y se involucre creando su conocimiento.

## **EL SOFTWARE EDUCATIVO Y EL DOCENTE**

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta en los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- Constituyen una nueva y dinámica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.

## **VENTAJAS DEL USO DE SOFTWARE EDUCATIVO**

- Interés y Motivación
- Interacción Continua/ Actividad Intelectual/ Atención
- Menor tiempo de aprendizaje
- Desarrollo de la iniciativa
- Trabajo autónomo, riguroso y metódico
- Facilitar evaluación y control
- Individualización
- Actividades cooperativas
- Proporcionan entornos de aprendizaje e instrumentos para el proceso de la información
- Medio de investigación didáctica en el aula

### **Macromedia Authorware**

Macromedia Authorware es un lenguaje de programación gráfico interpretado basado en diagramas de flujo. Authorware se usa para crear programas interactivos que pueden integrar sonidos, texto, gráficos,

animaciones simples, y películas digitales mismas que se pueden utilizar como material didáctico.

La fuerza original en la educación de Authorware podría estar vinculada a sus raíces en modelos pedagógicos basados en visiones constructivistas. Macromedia Authorware es un programa que permite crear y presentar información interactiva, de acuerdo a las necesidades de cada; se usa principalmente para el área de la educación presencial o virtual.

Este software combina imágenes, audio, texto, video, animación, en fin tiene muchas posibilidades, y además permite importar archivos de Macromedia Flash, Internet, etc., e inclusive exportar aplicaciones de Authorware como XML (Lenguaje de Marcado Extensible). Como se ve tiene muchas ventajas y se puede trabajar en formato de CD, DVD (películas), MP3, etc. Es una alternativa a la hora de desarrollar aplicativos de, muy fáciles de manejar, integrando diferentes herramientas multimedia y creando una interacción entre el programa y el usuario.

## **Historia**

**Authorware** era una compañía fundada en 1987 por Michael Allen, además del producto multimedia que desarrolló. Allen ayudó en el desarrollo del sistema colaborativo PLATO durante los 1970s. Authorware se fusionó con MacroMind-Paracomp en 1992 para formar Macromedia. En 2005, Macromedia y Adobe se fusionaron, conservando la nueva compañía el nombre de la segunda.

## **Uso básico**

El contenido instructivo puede incluir lo que el autor desee, desde demostrar cómo cambiar un neumático hasta procedimientos médicos o industriales complejos. Se necesita poco scripting para crear aplicaciones simples, lo que lo hace apetecible para negocios y escuelas que quieren crear herramientas de entrenamiento pero no pueden preparar a su

personal para usar programas complicados. No obstante, cuanto más avanzadas sean las características requeridas para el producto final, más programación se necesitará. Authorware permite programar en el lenguaje nativo de Authorware o en JavaScript.

### Tutorial Básico de “Macromedia Authorware”



**Gráfico N° 15**

Macromedia Authorware es una rica herramienta para el aprendizaje Web y en línea. Macromedia Authorware integra gráficos, sonido, animación, texto y video, dentro de un compilado de soluciones educativas y está optimizado para construir aplicaciones de enseñanza. Las interfaces de Authorware proveen un rápido y fácil ambiente para la creación interactiva de aplicaciones.

### Requerimiento del sistema Macromedia Authorware

Componentes	Montaje	Reproducción
Procesador	Intel Pentium II o más	Intel Pentium II o más
Memoria	32MB RAM	16MB RAM (Microsoft Windows) 24MB RAM (Mac)
Sistema Software	Windows XP, Windows 2000, Windows 98SE	Windows XP, Windows 2000, Windows NT 4.0, Windows Me, Windows 98SE Mac OS 8.1 through OS X
Unidad	120MB de espacio en el disco y CD-ROM drive	No aplica

**Gráfico N° 16**

## **Las etapas Macromedia Authorware**

La aplicación multimedia desarrollada en Authorware generalmente está antecedida de un proceso de análisis, diseño, desarrollo, evaluación y distribución.

### **• Análisis**

Antes de comenzar a utilizar Authorware, se necesita tener un análisis para determinar la aplicación que se necesita crear. El análisis que se hace puede ser diferente, dependiendo del tipo de solución que se desea proporcionar, ¿qué es lo que se quiere dar a conocer?, ¿en qué forma se dará la información?, ¿cuáles son las características que ésta reúne?, ¿cuán oportuna es la que se tiene?, ¿cuál es el ambiente en el cual estarán los usuarios cuando utilicen la aplicación?; si se está desarrollando un aplicación multimedia, se debe tener en cuenta si será usada en algún sitio ruidoso o silencioso, por tanto, el diseñador decidirá si usar o no sonidos en la aplicación.

El siguiente paso es pensar acerca de cómo será distribuida la aplicación y las clases de computadores que los usuarios tienen para usar la aplicación.

### **• Diseño**

Antes de desarrollar la estructura de la aplicación, es una muy buena idea hacer un prototipo del diseño de la pantalla de la aplicación que se quiere obtener e identificar cada uno de los elementos de la aplicación.

- **Crear cortos y prototipos:** Se pueden crear borradores del proyecto y del diseño; unos pocos ejemplos de pantallas, ayudarán a entender en detalle exactamente que se desea alcanzar. Authorware es ideal para crear prototipos. Se puede dibujar formas básicas para representar los elementos en la pantalla y luego importar finalmente gráficos dentro de la aplicación. Un prototipo puede comunicar la idea de cómo la aplicación será trabajada. Una aclaración: ser cuidadoso para no gastar demasiado tiempo en detalles visuales para el prototipo, si después necesita cambiarse

el diseño, es probable, que los gráficos creados no se utilizarán al desarrollar la aplicación.

- **Identificar y reunir contenido:** Cuando programadores profesionales identifican y recopilan el contenido, ellos crean lo que se conoce como una lista de objetos, una lista de cada sonido, gráfico, película, usado en la aplicación. Al hacer la aplicación se debería hacer lo mismo. Authorware sobresale integrando texto, gráficos, sonido y videos digitales. Además de esto, se puede crear texto y gráficos con las herramientas de Authorware y se obtendrán mejores resultados en las aplicaciones diseñadas, específicamente para la creación de tipo multimedia que se quiera desarrollar. Por ejemplo, usar Macromedia Flash para películas digitales y animaciones, además de usar las librerías de Authorware y las características de contenido externo tanto como sea posible. Estos permitirán acumular contenido externo, ahorrando espacio en el disco y actualizar las aplicaciones. Se debe asegurar que el computador donde se esté realizando la aplicación y que los computadores de los usuarios tengan el equipamiento necesario para reproducir sonido y videos.

- **Desarrollo**

Después de los dos pasos anteriores, se procederá a construir completamente la aplicación, la cual quedará mejor si se hace módulo por módulo. Si se necesita importar contenido, aplicar transición y efectos de movimiento (trasladarse de una página a otra, salir de la aplicación, entre otras), se deben crear estructuras de navegación e interacción y desarrollar variables, teniendo en cuenta la secuencia en que irá la aplicación.

- **Evaluación**

Cuando se está pensando en la manera de trabajar, apenas se prueba lo que se tiene en el momento, mientras que las compañías de software utilizan las aplicaciones ya hechas para la prueba respectiva. En algunas

ocasiones se necesitan hacer modificaciones a las aplicaciones finales, por eso es necesario revisarlas, que el proyecto que se obtuvo es el adecuado, si se deben hacerle modificaciones o agregarle más cosas a la aplicación.

### • Distribución

Cuando se haya hecho la aplicación, la definitiva, se dispone a realizar su distribución, de acuerdo al formato que se quiera emplear, para ello está un botón especial, dándole las especificaciones necesarias. Si la aplicación desarrollada es para usos comerciales, su distribución está de acuerdo con lo pactado en la licencia, si es para Internet o Intranet corporativo, se usa el botón que crea la página HTML, donde se desea encajar la aplicación, y después se procede a poner todos los archivos en el servidor Web respectivo. Se debe hacer la prueba con cada browser que es utilizado para la aplicación, ya sea Microsoft Internet Explorer o Netscape Navigator, además de cerciorarse de que la aplicación descarga y funciona correctamente.

### Propiedades básicas del Setup o fichero

Antes de comenzar a trabajar, conviene establecer una serie de parámetros de visualización, para que lo mostrado en el programa (en modo diseño: mientras trabajamos con Authorware), sea igual que lo obtenido al ejecutar el fichero independiente tipo .EXE.

Podemos encontrar la ventana de diálogo “Propiedades” en el Menú Modify/File/Properties

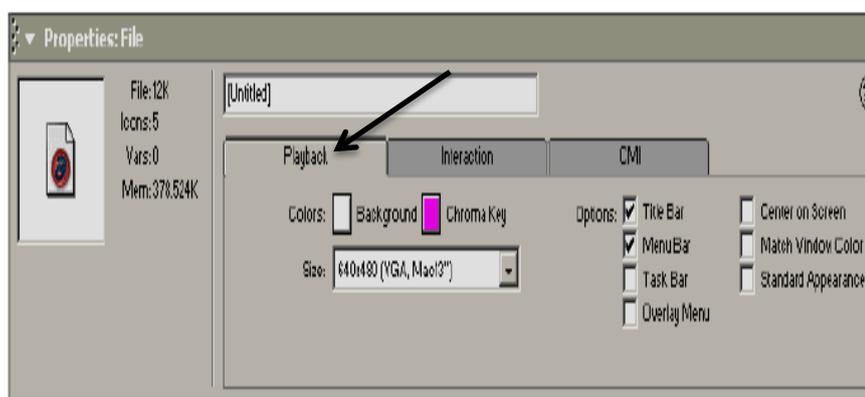


Gráfico N° 17

## Opciones de la pestaña PLAYBACK

### • Colors

- **Background:** Es el color de fondo, el que aparecerá cuando el dibujo que colocamos dentro de un icono de display no ocupa toda la pantalla.
- **Chroma Key:** En caso de utilizar una tarjeta video overlay, es el color utilizado como transparente.
- **Size:** 640x480 (VGA, Mac13"): Tamaño de la ventana de edición de displays y del programa una vez empaquetado. Si escogemos una resolución mayor, aquellos ordenadores con resolución inferior no visualizarían el programa por completo.
- **Center on Screen:** Con ello el programa aparecerá centrado en la pantalla; aunque la resolución del computador donde se ejecute el programa sea mayor de la que nosotros hemos escogido.
- **Title Bar:** Visualiza una barra con el título en la parte superior del programa.
- **Menu Bar:** Visualiza una barra de menús. (Activar obligatoriamente si utilizamos algún icono interactivo de tipo Pull-down Menú).
- **Overlay Menu:** Visualiza una barra de menú superpuesta en la ventana de edición.
- **Match Window Color:** Provoca que el color de fondo establecido para Microsoft Windows predomine sobre el color establecido como color de fondo de nuestro programa.
- **Standard Appearance:** Hace referencia al anterior, respecto al color por defecto de los botones (en el supuesto de que utilicemos los iconos interactivos de tipo botón).

Como norma general, es aconsejable seleccionar:

- Tamaño: 800 x 600 (SVGA)
- Center on Screen

- Y desactivar el resto de opciones. Así conseguimos que se respeten los parámetros que nosotros visualizamos, mientras editamos nuestro programa.

### Barra de menús



Gráfico N° 18

Situada bajo la barra del título del programa, los menús de izquierda a derecha sirven para:

- **File:** Abrir, cerrar, guardar, crear el autoejecutable, establecer los parámetros de ejecución, imprimir, salir.
- **Edit:** Deshacer, copiar, recortar, pegar, seleccionar, agrupar, desagrupar, buscar, cambiar por, entre otros.
- **View:** Visualizar la línea de flujo de la ventana de presentación que esté en ese momento, menús, así como hacer visible la rejilla de guía para distribuir los objetos por la pantalla y para que estos últimos se fijen o no a ella.
- **Insert:** Insertar los "Knowledge Object" u "objetos prediseñados", que son porciones de programa con unas funcionalidades específicas, así como imágenes, Objetos OLE, Active X, y ficheros tipo GIF animados o procedentes de Flash y Director.
- **Modify:** Cambiar cualquiera de las características tanto de los iconos y gráficos, como del fichero Authorware en general. Además alinea y ordena las capas en las que se disponen los objetos en pantalla y agrupa y desagrupa los iconos.
- **Text:** Modificar las características del texto, crear y modificar los estilos de texto.

- **Control:** Editar y ejecutar el programa, detenerlo, saltar al icono activo.
- **Xtras:** Establecer enlaces con librerías externas, así como convertir ficheros de sonido WAV en SWA.
- **Commands:** Búsqueda de recursos en Internet, Xtras y editor de objetos RTF.
- **Window:** Intercambiar el modo de trabajo entre diseño y presentación, así como para visualizar la ventana de funciones, variables, la de diseño de botones y cursores. En modo diseño de display también visualiza los llamados Inspectores de Líneas, Fills (o rellenos), Modos y Colores.
- **Help:** Muestra la ayuda contextual de Authorware.

### Barra de herramientas



Gráfico N° 19

La barra de herramientas en Authorware proporciona un acceso rápido a algunos de los comandos del menú, los más usados con frecuencia. Se utiliza el menú vista para mostrar o esconder la barra de herramientas. Para saber qué hace cada botón, se coloca el puntero encima de él. Una descripción de éste aparecerá después de unos segundos.

Situada bajo la barra de menús, los iconos de izquierda a derecha sirven para:

- **Hoja en blanco:** Crea una ventana de programa nueva.
- **Carpeta:** Abre un archivo de Authorware ya editado.
- **Disquete:** Guarda en disco la ventana de programa activa.
- **Importar:** Importa o enlaza un fichero gráfico de los formatos compatibles.
- **Flecha:** Deshace la última acción realizada.

- **Tijeras:** Recorta aquello que esté seleccionado en ese momento, bien sea iconos, texto, imágenes, sonido, etc.
- **Hoja doble:** Copia aquello que esté seleccionado en ese momento, bien sea iconos, texto, imágenes, sonido, etc.
- **Portafolios:** Pega aquello que se ha copiado o recortado con anterioridad. Será pegado en el display activo (caso de ser un texto o imagen) o en el punto de la ventana de programa donde aparezca el punto de inserción (en caso de ser un icono).
- **Primáticos:** Busca y / o cambia cadenas de textos, iconos con un nombre determinado, variables, funciones, etc., dentro de la ventana de programa.
- **Barra Desplegable:** (en blanco): Muestra el estilo de texto activo.
  - **B:** Activa o desactiva la característica de texto en negrita.
  - **I:** Activa o desactiva la característica de texto en cursiva (inclinada).
  - **U:** Activa o desactiva la característica de texto subrayado.
- **Puesta en marcha:** Comienza la ejecución del programa desde el principio del mismo. En el caso de que se haya colocado una bandera blanca dentro de la ventana de programa, este icono se transforma en una bandera blanca e inicia el programa desde el punto donde se colocó dicha bandera, hasta el punto donde se colocó la Bandera Negra (o el final del programa en su ausencia).
- **Trazado:** Visualiza el trazado del programa, es decir, visualiza el listado de iconos que se están ejecutando en cada momento.
- **Funciones:** Visualiza u oculta la ventana de funciones del programa.
- **Variables:** Visualiza u oculta la ventana de variables del programa.
- **Knowledge Object (Objetos predeterminados):** Visualiza los asistentes disponibles o los objetos predeterminados.

### **Cuadro de herramientas**

El cuadro de herramientas aparece cuando se abre algún icono de display o de interacción para corregir, específicamente, el de visualización, que sirve para insertar texto e importar imágenes. Estas herramientas de Authorware seleccionan, crean, modifican el texto para la aplicación, y fijan sus cualidades, además son muy útiles para los gráficos en la ventana de la presentación.

### **Panel de herramientas**

Este panel de Authorware proporciona el acceso fácil a los objetos predeterminados, a las funciones, y a las variables. Por defecto, el panel de herramientas de Authorware está agrupado al lado derecho del espacio del trabajo. Se pueden desplegar grupos de panel, paneles individuales, cambiar la forma de agrupación del panel, cerrar grupos del panel, además de abrir y cerrar paneles individuales.

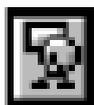
### **Inspector de Propiedades**

El inspector de propiedades permite modificar las características de los iconos seleccionados. Cada icono tiene cualidades y opciones asociadas a él, es decir, las opciones disponibles en el inspector dependen del tipo de icono que se ha seleccionado.

### **Paleta de Iconos**

La paleta de iconos contiene 14 íconos que se utilizan para crear aplicaciones de Authorware. Por lo tanto, se arrastra el icono desde la paleta hasta la línea de flujo o diagrama, para producir una secuencia de acciones que Authorware puede llevar a cabo. La paleta de iconos se puede adaptar al gusto del usuario, es acoplable y movable.

### **Icono de Display**



Despliega textos y gráficos en la pantalla, si se desea insertar texto o importar un gráfico.

### **Icono de Movimiento**



Mueve un objeto a lo largo de la trayectoria o a un punto específico. Se puede restringir hacia donde se desea mover el objeto.

### **Borrador**



Borra cualquiera o todos los objetos de la pantalla cuando no son necesarios, según lo deseado.

### **Icono de Espera**



Adiciona pausas con o sin botones de elección, para permitirle al usuario si continuar o no en el programa.

### **Icono de Navegación**



Establece automáticamente o controlado por el usuario, la navegación dentro de la aplicación, es decir, moverse dentro de ella.

### **Icono de Estructura**



Permite crear una estructura hipermedia, texto, gráficas, sonido, animación y datos que los usuarios pueden explorar.

### **Icono de Decisión**



Establece diferentes caminos que Authorware puede tomar, dependiendo de las condiciones y de los eventos que se quieran que ocurran en la aplicación.

### **Icono de Interacción**



Da al usuario diferentes opciones para escoger, tales como dar clic en botones o en puntos específicos. Evalúa las acciones del usuario.

### **Icono de Resultados**



Actualiza los valores en las variables. Ejecuta funciones que afectan el funcionamiento de cada aplicación.

### **Icono de Mapa**



Simplifica y organiza la línea de flujo, agrupándolo en pequeños segmentos, es decir, los iconos que comprenden cada uno de ellos.

### **Icono de Video Digital**



Inserta videos digitales. Usualmente se importan desde Quick Time.

### **Icono de Sonido**



Inserta música, narración o efectos de sonido a una aplicación.

### **Icono de DVD**



Insertar imágenes, sonidos o videos desde DVD.

### **Icono de Objeto**



Incluye objetos prediseñados.

### **Banderas de Comienzo y Fin**



Acelera el desarrollo permitiéndole probar segmentos del diagrama según como se van creando, permite visualizar los que nos interesa principalmente.

### **Paleta de Colores**



Organiza los iconos de acuerdo al color que tienen. Agrega color a los iconos.

### **Descripción de iconos**

Para insertar cualquier icono es necesario arrastrarlo de la paleta de iconos hasta la ventana del programa, en la cual aparece el nombre del archivo, en este caso, para ir conformando el programa en sí. La línea vertical simboliza el denominado “Flujo de programa”. Authorware agrega el icono a la línea de flujo de acuerdo al lugar que se señala con el botón

del mouse para de esa manera ir organizando en secuencia los iconos que se desee insertar.

Si aparece el símbolo de la mano (como en la imagen), supone que si pegamos algún icono (previamente copiado o recortado), éste aparecerá en el lugar donde se indica.

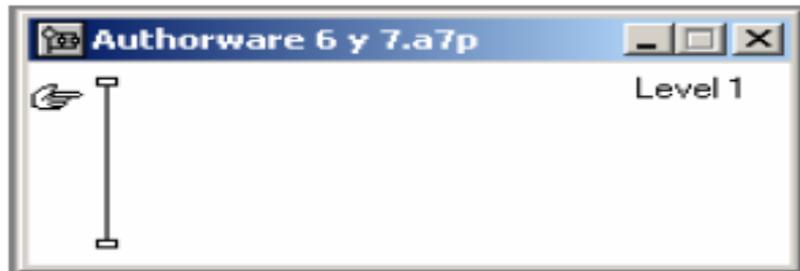


Gráfico N° 20

### ICONO DE DISPLAY

Este icono se utiliza para visualizar texto y gráficos a la aplicación. Se arrastra el icono de display sobre la línea de flujo, y se le da doble clic para agregar gráficos y texto en la ventana de presentación. Para lo anterior se procede a utilizar el cuadro de herramientas, donde se encuentran diferentes opciones a la hora de dibujar objetos e insertar texto o también con el comando Importar del menú Archivo se importan imágenes.

Para modificar el aspecto de la presentación de la aplicación y las características del icono de display, se selecciona el icono en la línea de flujo, y con clic contrario se escoge la opción de Properties o en el Menú Modify-Icon-Properties, entonces aparece el inspector de propiedades del icono al fondo de la pantalla, y permite que se modifiquen las características del icono.



Gráfico N° 21

- **La etiqueta Untitled:** Contiene el nombre del icono, en ésta se establece el nombre si se desea cambiarlo.
- **Layer:** Indica la capa en la que está situado. Se identifica con un número. Por defecto no utiliza capas (o siempre utiliza la capa 0) y los displais se van situando unos sobre los otros por el orden en el que aparecen en la ventana de programa. La capa 1 aparecerá debajo de la capa 2.
- **Transition:** Establece el modo en el que se visualiza (aparece) el contenido del display en la pantalla.
- **Update Displayed Variables:** Actualiza constantemente las variables que hayamos escrito dentro.
- **Exclude Text from Search:** Excluye el texto contenido de las posibles búsquedas realizadas por el usuario.
- **Prevent Automatic Erase:** Imposibilita el borrado automático. Por defecto, al salir de determinados iconos (interacción, decisión, etc.) su contenido se borra.
- **Erase Previous Content:** Borra el contenido previo de la pantalla antes de visualizar el display.
- **Direct to Screen:** Visualiza el display por encima de los restantes displais visualizados en pantalla en ese momento.

Si aplicamos la misma transición (mismo tipo y misma duración) a varios displais (situados consecutivamente en la ventana de programa), todos ellos aparecerán al mismo tiempo. Es decir, se aplicará la transición como si todos los objetos contenidos en los diferentes displais estuvieran en el mismo display.

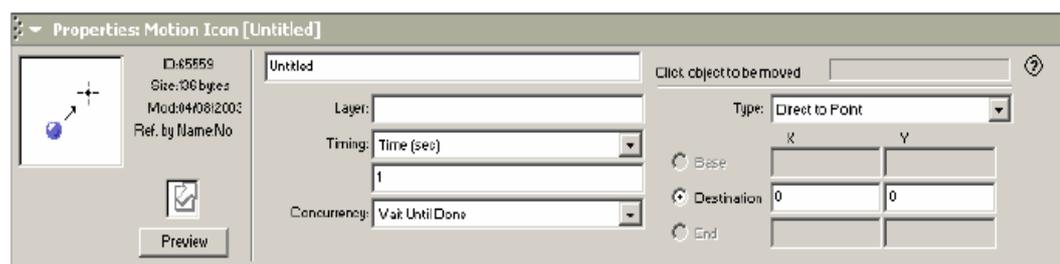
- **Positioning:** Posicionamiento en pantalla.
  - No Change: Aparece siempre en la misma posición.
  - On Screen: Se puede mover, pero debe permanecer siempre completamente dentro de la pantalla.
  - On Path: Se puede mover pero sólo por un camino establecido.

- In Area: Se puede mover sólo dentro de un área de coordenadas preestablecidas mediante: Base, Initial y End.
- **Movable:** Establece cómo puede el usuario mover el objeto por la pantalla.
  - Never: El usuario no puede mover el objeto (opción por defecto).
  - On Screen: Se puede mover, pero debe permanecer siempre completamente dentro de la pantalla.
  - Anywhere: Se puede mover incluso fuera de la pantalla.
  - On Path: Se puede mover pero sólo por un camino establecido previamente.
  - In Area: Se puede mover sólo dentro de un área de coordenadas preestablecidas mediante: Base, Initial y End.

## ICONO DE MOVIMIENTO

Los iconos de movimiento sirven para mover objetos que se encuentran en la aplicación. El movimiento no puede ser en tres dimensiones, no permite giros, ni revoluciones, sólo movimientos planos.

Para especificar las propiedades de este icono, se dispone del siguiente cuadro de diálogo, dando clic contrario en el icono de movimiento en la línea de flujo y se escoge la opción de Properties.



**Gráfico N° 22**

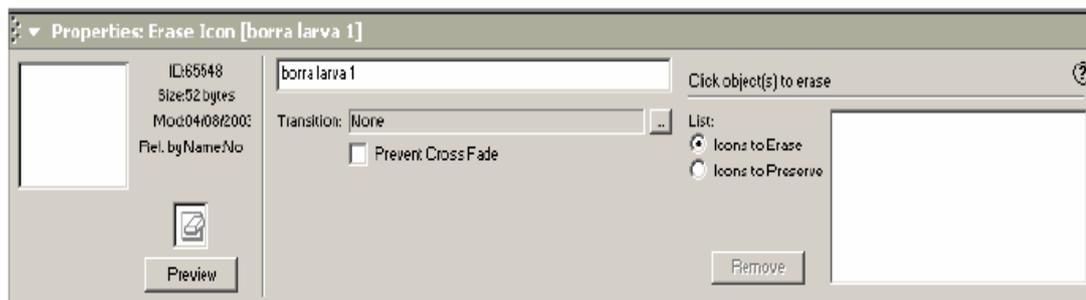
- **Type:** En este menú se encuentran cinco tipos de movimientos:
  - Direct to Point: Mueve el objeto en línea recta desde su posición inicial a la especificada como final.
  - Direct to Line: Mueve el objeto hasta un punto determinado dentro de una línea (especificada con anterioridad).

- Direct to Grid: Mueve el objeto hasta un punto determinado dentro de una cuadrícula (especificada con anterioridad).
- Path to End: Mueve el objeto recorriendo un camino especificado mediante unos puntos.
- Path to Point: Mueve el objeto hasta un determinado punto de un camino especificado (no recorre todo el camino).
- Layer: Capa para el movimiento.
- **Timing**
  - Rate (sec/in): Expresa la velocidad del movimiento en segundos por pulgada.
  - Time (sec): Expresa la velocidad del movimiento en segundos.
- Concurrency: Indica el modo de ejecución.
- Wait Until Done: Detiene el programa hasta que no se ha realizado el movimiento.
- Concurrent: Empieza a reproducir el movimiento y continúa con la ejecución sin esperar a que éste acabe.
- Perpetual: Similar a Concurrent, pero el movimiento se repite indefinidamente.
- Move When: Se inicia el movimiento cuando se cumple una condición, expresada con variables o funciones.
- Stop at Ends: Mueve el objeto al punto del camino o cuadrícula más cercano al expresado en la condición.
- Loop: Cuando el valor de la expresión rebasa el del camino o cuadrícula, reinicia el movimiento en el punto que resulte de dividir dicho camino en varias vueltas.
- Go Past Ends: Mueve el objeto al punto expresado, aunque esté fuera del camino o de la cuadrícula indicada.

### **ICONO BORRAR**

Este icono sirve para borrar cualquier objeto del icono que se esté visualizando en la ventana de presentación. Cuando se borra un icono, se

está borrando todo su contenido. Por ejemplo, si un icono de visualización contiene tres objetos gráficos, Authorware borra los tres objetos; si sólo se desea borrar uno de ellos, se procede a seleccionar el objeto de la ventana de visualización para que sea borrado y no vuelva a aparecer en la siguiente página. Se pueden modificar las características del icono en el inspector de propiedades.



**Gráfico N° 23**

- List Icons to Erase: Lista de los displays que serán borrados.
- List Icons to Preserve: Se borrarán todos los iconos visualizados menos los iconos de la lista.
- Remove: Permite borrar el display seleccionado en la lista.
- Preview: Visualiza cómo se va a aplicar el borrado con la transición seleccionada.

### **ICONO DE ESPERA**

Sirve para detenerse en alguna parte específica de la aplicación, de acuerdo al tiempo que se le haya indicado o hasta que el usuario dé clic en algún botón de continuar en lo que sigue de la aplicación. Se pueden modificar las características del icono de espera, tales como acontecimientos y límite de tiempo en el inspector de propiedades.

### **ICONO DE NAVEGACIÓN**

Los iconos unidos a los iconos de estructura son llamados páginas. Se pueden usar los iconos de navegación para crear links que vayan a páginas específicas de una estructura, es decir, se le indica a Authorware qué parte de la aplicación se desea visualizar. Cuando se tiene el link de navegación, se puede definir el tipo de destino, tal como seguir o

retroceder entre las páginas, ir a una determinada página, buscar algún texto específico, saltar a la primera o anterior página de la aplicación y además se seleccionan diferentes opciones de destino en el inspector de propiedades.

### **ICONO DE ESTRUCTURA**

El icono de estructura proporciona una manera fácil de instalar la navegación en una aplicación de Authorware. Un sistema de controles de la navegación se construye en el icono de estructura, de modo que los usuarios pueden moverse entre los iconos unidos a él. Un icono unido al icono de estructura se le llama página. Una página no está limitada a un icono de visualización, conteniendo sólo texto y gráficos, puede también tener una película digital, un sonido, o una animación. De hecho, si se utiliza un icono de mapa, se puede hacer la página tan compleja como se desea. Puede contener un icono de interacción, de decisión, inclusive otro icono de estructura con su propia distribución de navegación, o cualquier combinación de iconos que se desea incorporar en la línea de flujo.

### **ICONO DE DECISIÓN**

Cuando Authorware encuentra una estructura de decisión, ejecuta una trayectoria según los criterios que se hayan definido. Cuando se instala una estructura de decisión, se pueden definir en el inspector de propiedades los siguientes aspectos:

- Se determina cuántas veces Authorware coloca el icono de decisión en la aplicación.
- Se determina a qué icono debe ir Authorware.

### **ICONO DE INTERACCIÓN**

Se utilizan los iconos de interacción para instalar estructuras de interacción, que constan de iconos de resultado unidos al icono de interacción. Cada icono de resultado corresponde a la acción que el usuario puede hacer, por ejemplo, dar clic en un botón, incorporar texto, o

cada vez que ocurra cierto acontecimiento, determinar el número de intentos que el usuario ha hecho.

Cuando Authorware encuentra un icono de interacción, exhibe cualquier elemento de texto y de gráfico que encuentre, incluyendo botones, campos de entrada de texto, etcétera, de acuerdo a lo que se haya especificado. Cuando el usuario escoge qué hacer u ocurre un acontecimiento, Authorware activa el icono correspondiente del resultado y exhibe su contenido. Las características de la exhibición del icono de interacción se fijan en el inspector de propiedades, donde se pueden especificar opciones de la exhibición, tal como nivel de transición, colocando, y borrando los objetos de la aplicación. Al darle doble clic en el icono de interacción, ubicado en la línea de flujo, se abre la ventana de presentación, donde se pueden corregir aspectos de la aplicación.

### **ICONO DE CÁLCULO**

Los iconos de resultados sirven para ejecutar expresiones y escrituras que cambian valores en variables o que realizan cálculos en una aplicación. Se insertan los iconos de cálculo en cualquier punto de la línea de flujo o se unen a otros iconos. Para crear una expresión en un icono de cálculo, se le da doble clic al icono para abrir la ventana de cálculo. En ésta se pueden incorporar variables, funciones, expresiones, y escrituras que trae Authorware.

### **ICONO DE MAPA**

Se utilizan los iconos de mapa para agrupar una secuencia de iconos. Los iconos que están agrupados en el icono de mapa, hacen que la aplicación esté organizada por módulos. Con ello, se tendrá una descripción clara de cómo la aplicación trabajará, no importa la cantidad de iconos que contenga. Los iconos de mapa se colocan en el lugar donde se indique de la línea de flujo y pueden ser unidos a otros iconos como el de interacción, de decisión, entre otros. Cuando Authorware encuentra un icono de mapa, ejecuta los iconos que se encuentran allí, de acuerdo al

orden en el que aparecen en la línea de flujo. Cuando acaba de ejecutar el icono, Authorware sale del icono del mapa y ejecuta el siguiente icono en la línea de flujo principal. Si el icono del mapa se une a un icono de la interacción, Authorware ejecuta todo el contenido del icono de mapa antes de continuar con el siguiente icono de resultado. Se pueden fijar las características del icono de mapa en el inspector de propiedades.

### **ICONO DE VIDEO DIGITAL**

Se utilizan los iconos de video digital para importar las películas digitales creadas por otras aplicaciones. Al importar QuickTime 3 o películas más recientes, se necesita el QuickTime Xtra). Se utiliza el inspector de propiedades para definir las características de las películas, tales como su ubicación en la aplicación, el número de veces que se verán en la aplicación, y la velocidad a la cual se emitirá. Una película digital se puede almacenar internamente o externamente, dependiendo del tipo de película. Las películas internamente almacenadas se almacenan en el archivo de Authorware, aumentando el tamaño del archivo. Las películas externamente almacenadas no se almacenan en el archivo de Authorware. Si se quieren aplicar transiciones a este tipo de películas como QuickTime, de MPEG, o de AVI, se debe usar una transición del icono borrar, seleccionándolo y escogiendo la opción de Crossfade del inspector de propiedades.

### **ICONO DE SONIDO**

Se utilizan iconos de sonidos para que las aplicaciones hechas en Authorware tengan alguna clase de sonido. Se pueden importar sonidos y almacenarlos internamente en un archivo, o almacenarlos externamente y ligarlos a la aplicación. Se modifican las características de los sonidos en el inspector de propiedades. Este icono se debe colocar directamente en la línea de flujo o unido a un icono de mapa, porque Authorware no permite que esté unido a iconos de interacción y decisión por lo tanto se debe seguir las especificaciones.

## ICONO DE DVD

Se utiliza el icono de DVD para incluir una película de DVD en una aplicación de Authorware. Para incluir una película de DVD, se coloca simplemente un icono de DVD en la línea de flujo de Authorware donde se desee que quede la película y se fijan sus características en el inspector de propiedades, allí se define el vídeo, la sincronización, y las características de la disposición de la película de DVD.

## ICONO DE OBJETO

Un objeto es un elemento funcional, tal como un objeto 3D, una animación de destello de Macromedia, una ventana de browser de HTML, o un menú pop-up. Las extensiones Sprite Xtra permiten incorporar tales objetos en una aplicación de Authorware. Cada objeto Xtra tiene una categoría del menú y un nombre. La categoría del menú aparece en el menú del relleno, y el nombre aparece en el submenú.

Para incorporar un objeto en una aplicación de Authorware, se arrastra el icono de la paleta hasta la línea de flujo y después se selecciona el Xtra que se desea del submenú. Authorware exhibe una caja de diálogo que permite seleccionar el objeto requerido, y después lo inserta en la línea de flujo en un icono de objeto. Cuando funciona la aplicación, el objeto aparece en la ventana de la presentación.

## Uso de Xtras en Macromedia Authorware

El uso de Xtras permite incorporar características personalizadas a las herramientas, conociendo como se utilizan.

## Instalación de Macromedia Authorware

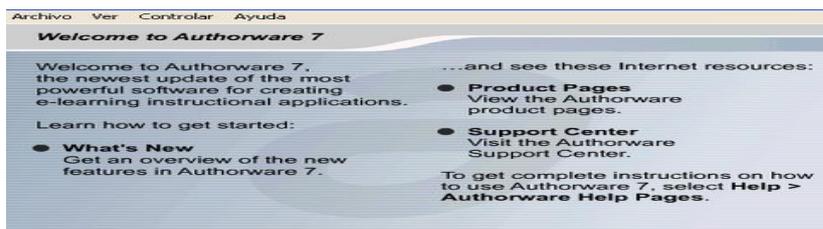


Gráfico N° 24

### Para Instalar Macromedia Authorware se necesita:

1. Colocar el CD de Macromedia Authorware en la unidad de CD-ROM del PC
2. Dar doble clic al icono de instalación (Setup).
3. Seguir las instrucciones para personalizar la instalación y seleccionar los archivos que se desean instalar.

Cuando la instalación esté completa, se debe leer el archivo Authorware Read M. Éste contiene la información etiqueta de rompimiento.

### Ejemplo Macromedia Authorware

#### Insertar un control de audio en Authorware

##### Paso 1

##### Abrir Macromedia Authorware desde el menú inicio

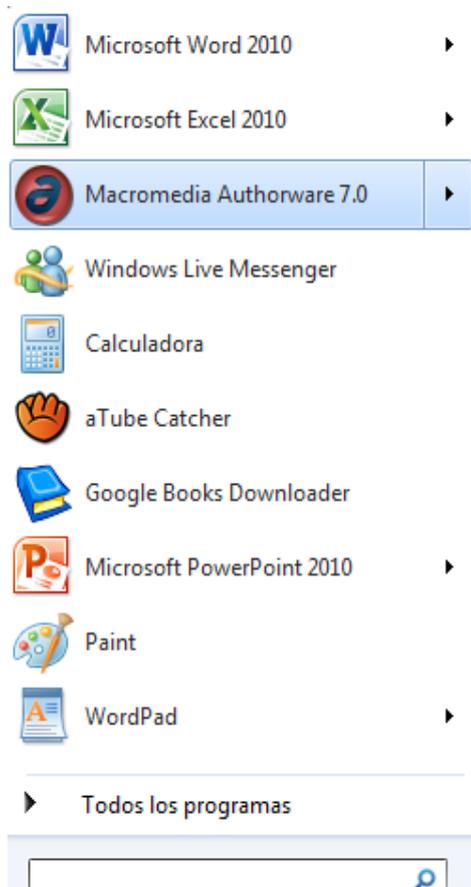


Gráfico N° 25

## Dar clic en Macromedia Authorware

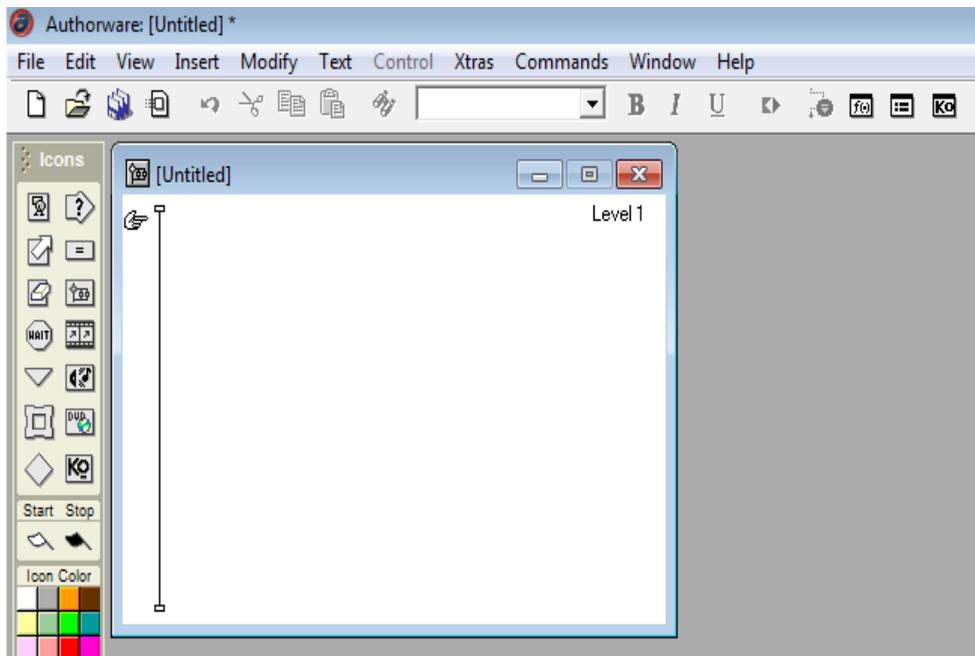


Gráfico N° 26

### Paso 2

#### Realizar la estructura

De la paleta de íconos arrastre el “icono de sonido”.

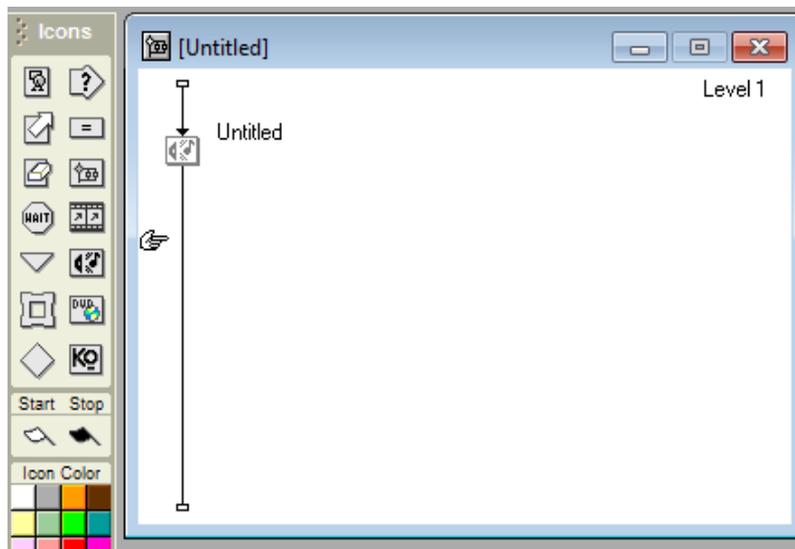
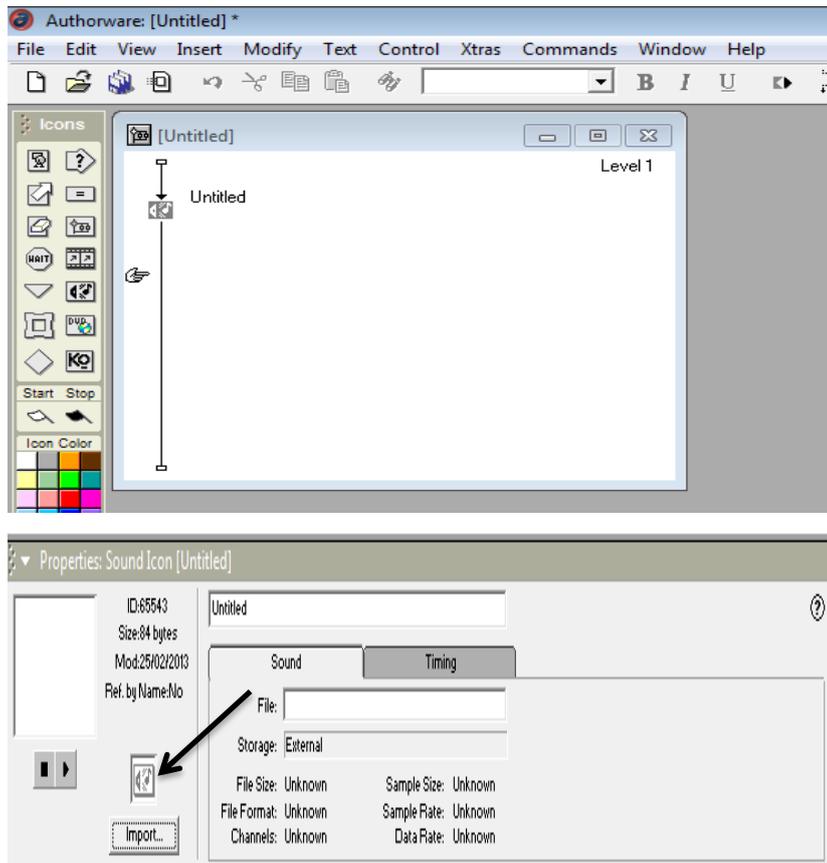


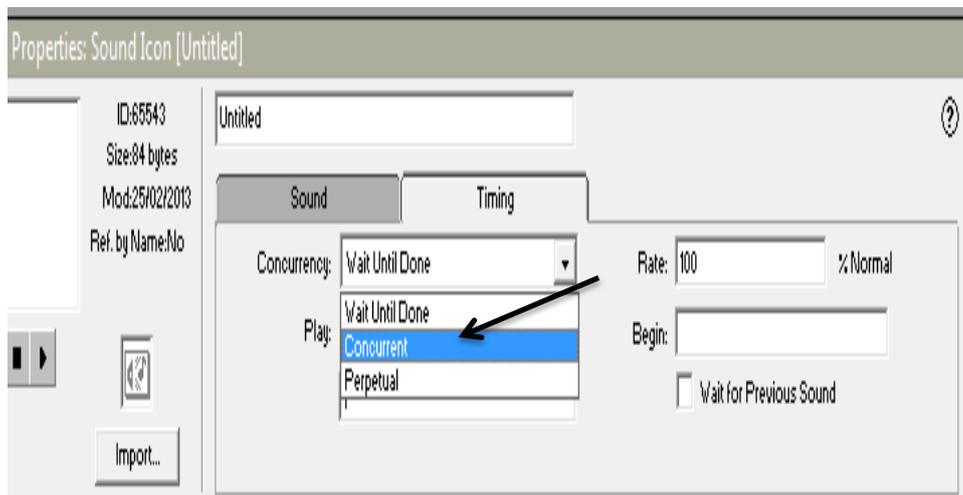
Gráfico N° 27

Luego de hacer doble clic en el icono de sonido, con el botón “**Import**”, importamos un sonido en los formatos que soporta Authorware (en mi caso, un mp3).



**Gráfico N° 28**

Tome en cuenta que para que se muestre los botones mientras el sonido suena, es necesario activar la opción **Concurrent** del icono de sonido. De lo contrario los botones no se mostrarán hasta que haya acabado el sonido.



**Gráfico N° 29**

### Paso 3

Una vez colocado el icono de sonido agregue un nombre y arrastrar el “ícono de **interacción**”.

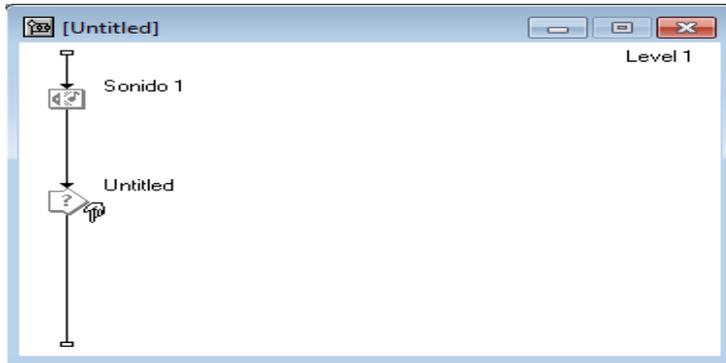


Gráfico N° 30

Luego añade los botones de cálculo a lado del icono de interacción mismos que nos servirán como PLAY, PAUSE, CONTINUE, STOP.

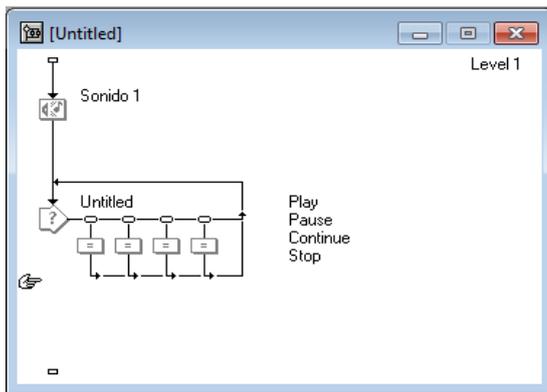


Gráfico N° 31

De doble clic sobre el icono interacción y acomode los botones como usted desee que se muestren.

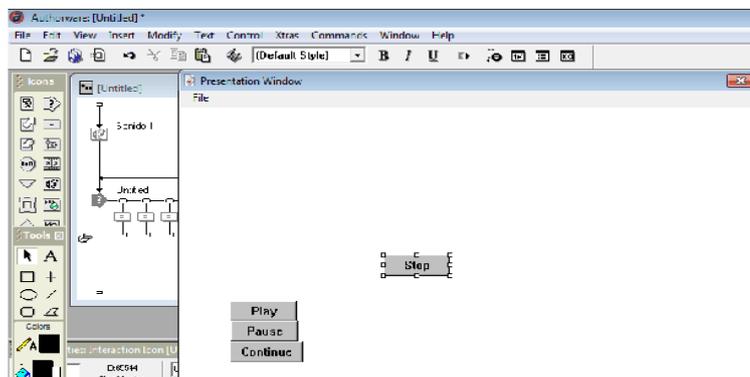


Gráfico N° 32

#### Paso 4

De doble clic sobre el primer botón mismo que cumplirá la función de PLAY.

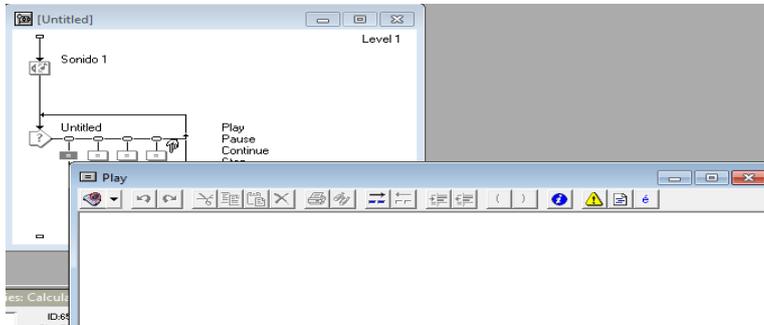


Gráfico N° 33

Para el botón PLAY se agrega la función **MediaPlay** y se especifica el nombre del icono que contiene el sonido. En nuestro caso nuestro icono se llama "sonido1" : `MediaPlay (iconid@"sonido 1")`

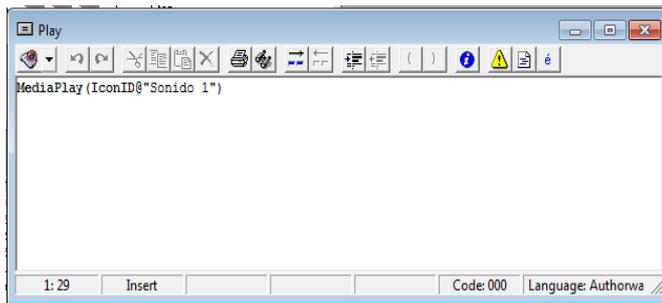


Gráfico N° 34

Y guardamos el código mismo que se preguntará cuando usted cierre la ventana.

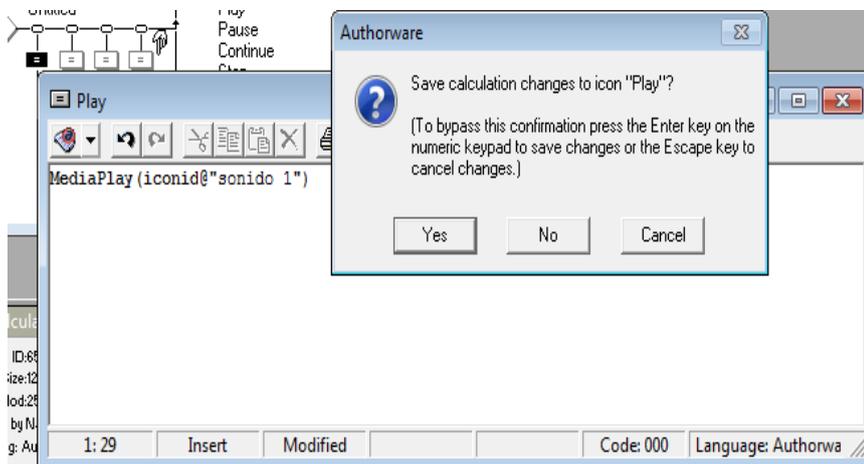
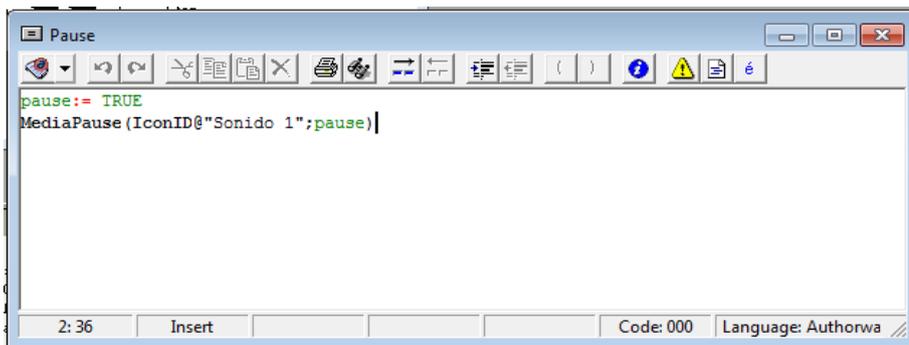


Gráfico N° 35

Para el botón PAUSE existe una función llamada MediaPause que tiene como argumentos el IconID@"sonido 1" y una variable que cuando es verdadera el audio se pone en pausa. Podemos haber colocado también directamente MediaPause(IconID@"sonido1", TRUE)



```
pause:= TRUE
MediaPause (IconID@"Sonido 1";pause)|
```

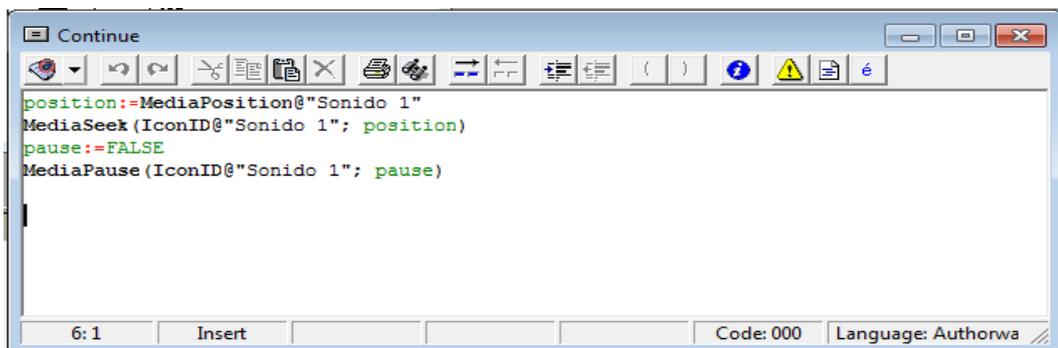
2: 36    Insert    Code: 000    Language: Authorwa

**Gráfico N° 36**

Agregamos un botón CONTINUE, para que continuemos con el audio luego de presionar el botón de pausa.

Con esta función capturamos la posición donde se encuentra el audio (en milisegundos)

- posición:=MediaPosition@"sonido1"
- Indicamos al audio desde que posición queremos que se reproduzca  
MediaSeek(IconID@"sonido1", posicion)
- Reproducimos el audio (la variable pause debe ser FALSE)  
MediaPause(IconID@"sonido1", pause)

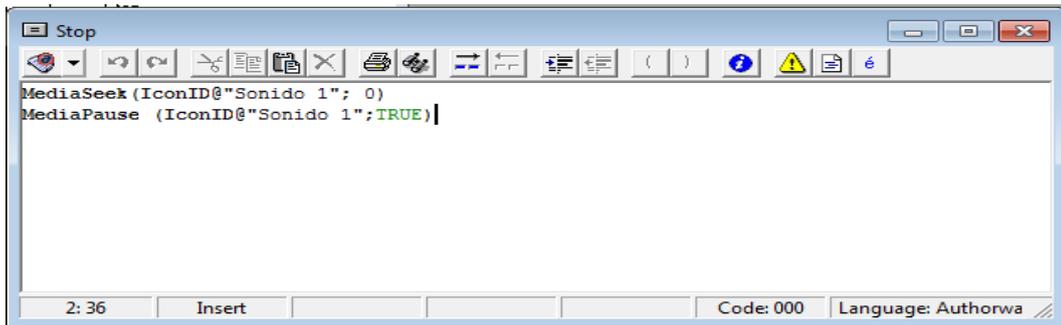


```
position:=MediaPosition@"Sonido 1"
MediaSeek (IconID@"Sonido 1"; position)
pause:=FALSE
MediaPause (IconID@"Sonido 1"; pause)
```

6: 1    Insert    Code: 000    Language: Authorwa

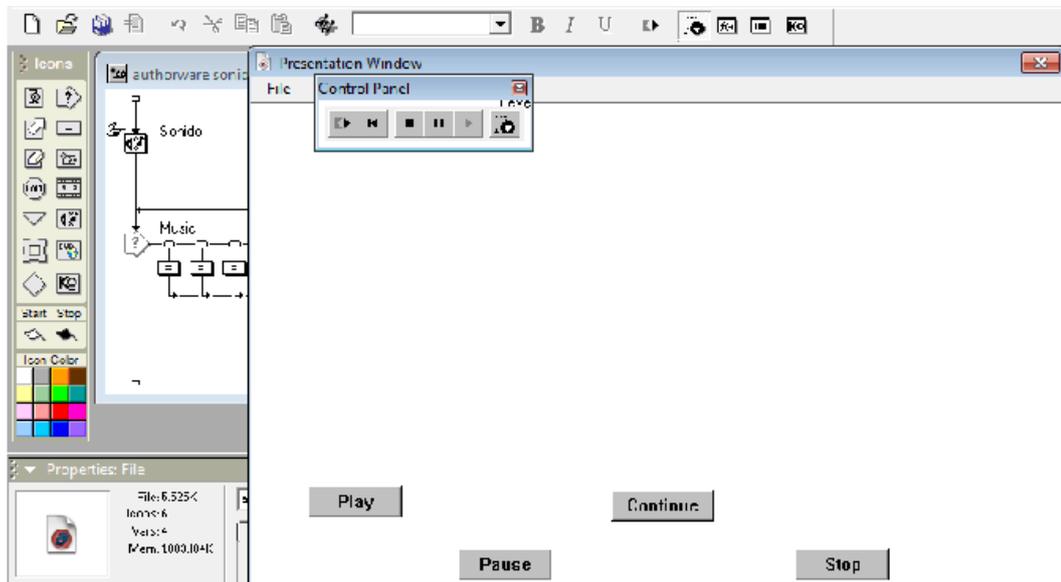
**Gráfico N° 37**

Por último utilizaremos el botón Stop, lo que hace el código es colocarse en la posición 0 milisegundos. Y ponerlo en pausa.



**Gráfico N° 38**

Finalmente con el “Control Panel” ejecute el programa.



**Gráfico N° 39**

## 6.7 METODOLOGÍA, MODELO OPERATIVO

Tabla N° 16

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
<b>Socialización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del Software educativo ante las autoridades de la institución.</li> <li>• Aprobación del proyecto "Macromedia Authorware"</li> <li>• Socialización del proyecto ante los docentes del área de inglés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reuniones con el director de la institución.</li> <li>• Reuniones con el coordinador del área de inglés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Infocus</li> <li>• Sala de audiovisuales</li> </ul>	Enero 06 del 2014.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Director de la institución</li> <li>• Investigador</li> <li>• Coordinador de área de inglés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación del proyecto</li> <li>• Oficio de aprobación</li> </ul>
<b>Capacitación</b>	Presentación del tutorial del software educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación de capacitación</li> <li>• Recolección de información general y clave del software educativo</li> <li>• Evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Infocus</li> <li>• Sala de audiovisuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primera sesión de capacitación (15/01/2014)</li> <li>• Segunda sesión de capacitación (16/01/2014)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinador de área de inglés</li> <li>• Investigador</li> </ul>	Personal Docente de inglés educados en la utilización de un software educativo

				• Tercera sesión de capacitación (17/01/2014)		
<b>Ejecución</b>		Aplicar y usar el software educativo “Macromedia Authorware” por parte de los docentes dentro de sus planificaciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala de audiovisuales</li> <li>• Pizarra Virtual</li> <li>• Computadora</li> <li>• Infocus</li> </ul>	Enero 27 del 2014	Profesores del área de inglés	Utilización de material didáctico basado en tecnología
<b>Evaluación</b>	Determinar el interés de los estudiantes ante la aplicación del software educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar una encuesta a los estudiantes</li> <li>• Observar y recolectar información a través de matrices y escalas</li> <li>• Nivel de aceptación de los estudiantes.</li> </ul>	Encuesta	Febrero 17 del 2014	Profesores de inglés	Estudiantes involucrados en su proceso de enseñanza-aprendizaje

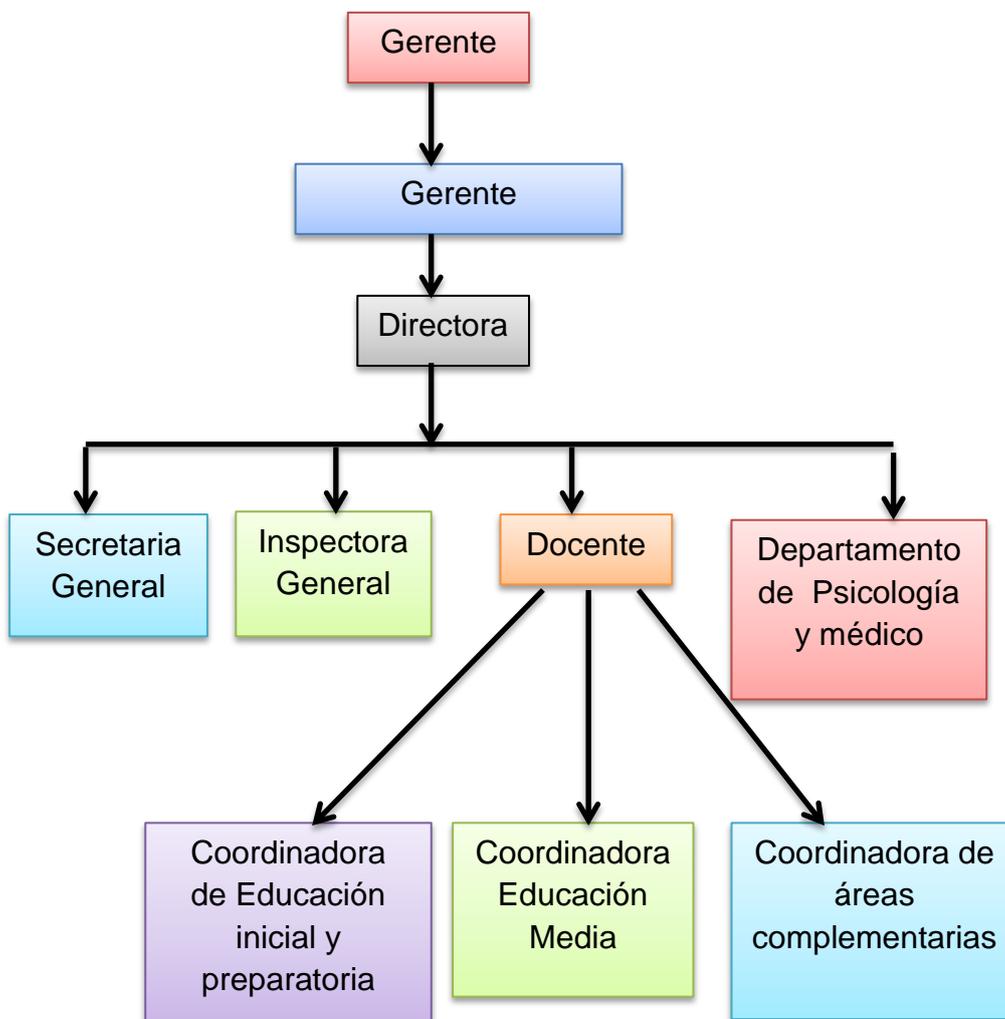
**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

## 6.8 Administración de la Propuesta

La siguiente propuesta la desarrollara la investigadora Nitzia Margarita Pérez Logroño en conjunto con la coordinadora del área de inglés y los docentes bajo la dirección de la directora del establecimiento Sandra Mármol mismo que permita reorientar y a la vez reorganizar el módulo y de esa forma a través de la aplicación del programa lograrán los resultados esperados.

### Organigrama del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Tabla N°17



Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

**Planificación de Capacitación  
Macromedia Authorware**

**Taller 1**

**Tabla N° 18**

<b>Fecha</b>	<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Responsable</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Evaluación</b>
15/01/2014	Presentación del Software Educativo Macromedia Authorware	Fomentar el uso de recursos Tecnológicos entre docentes como apoyo a su labor educativa.	Capacitación en el funcionamiento del Macromedia Authorware	Investigadora	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Salón de audiovisuales</li> <li>•Infocus</li> <li>•Computadora</li> <li>•Laboratorio de computación</li> <li>•Copias</li> </ul>	3 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala valorativa</li> <li>• Foros</li> </ul>

**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

**Planificación de Capacitación  
Macromedia Authorware**

**Taller 2**

**Tabla N° 19**

<b>Fecha</b>	<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Responsable</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Evaluación</b>
16/01/2014	Material didáctico con Macromedia Authorware	Aplicar el uso del software educativo para la elaboración de material didáctico	Capacitación en la utilización del Macromedia Authorware	Investigadora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infocus</li> <li>• Computadora</li> <li>• Laboratorio de computación</li> <li>• Flash memories</li> <li>• Correo electrónico</li> </ul>	3 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de un material didáctico diseñado con el Macromedia Authorware</li> <li>• Foros</li> </ul>

**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

**Planificación de Capacitación**  
**Macromedia Authorware**

**Taller 3**

**Tabla N° 20**

<b>Fecha</b>	<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Responsable</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Evaluación</b>
17/01/2014	Implementación del software educativo Macromedia Authorware en el aula	Fomentar el uso de recursos Tecnológicos entre docentes como apoyo a su labor educativa.	Capacitación de optimización de tiempo con el uso del Macromedia Authorware	Investigadora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salón de audiovisuales</li> <li>• Infocus</li> <li>• Computadora</li> <li>• Laboratorio de computación</li> <li>• Copias</li> </ul>	3 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala valorativa</li> <li>• Foros</li> </ul>

**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

## Lesson Plan

### 1. - Information Details

**School:** Centro Educativo Bilingüe "Horizontes"  
**Class:** 6<sup>th</sup> level  
**Subject:** English  
**Unit:** 5  
**Topic:** Clothes  
**Objective:** Identify and classify clothes  
**Tabla N° 21**

Content	Method Strategy	Skills	Resources	Evaluation
<b>Unit 5:</b> <b>Clothes</b> * Information about clothes * Talk about clothes according the season by using verb To Be * Classify the clothes according the place	<b>Constructivism</b> * Sing a song "Clothes Jazz" * Listen some sounds like the beach, cars, wind, rain * Show flash cards about clothes using the macromedia Authorware and ask what they favorite clothes are. * Listen the new vocabulary and write down on the notebook.  <b>Grammar:</b> Demonstrative adjectives (This,	<b>Listening:</b> * Listen the song and sing it * Listen the clothes' vocabulary * watch and listen the description about clothes  <b>Writing:</b> * Write the clothes' vocabulary * Write a short	* Audiovisual class * Notebook * Videos * Educative Software "Macromedia Authorware" * Computer * Head projector * Stereo Speakers * Internet	* Classify the clothes where they belong using the computer.  * Write a short paragraph about student's favorite clothes.  * Drag the correct demonstrative adjectives and complete the

	<p>that, these and those)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Watch a video about how children describe their clothes and ask students to mimic the description.</li> <li>* Identify the structure that children use in the video.</li> <li>* Write sentences that students listen from the video about clothes.</li> <li>* Explain the rules about demonstrative adjectives</li> </ul> <p><b>Play a game:</b></p> <p>Ask students to make a circle And listen a piece of clothes and they have to find it and show.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Write a short paragraph describing what kind of clothes students are using.</li> </ul>	<p>paragraph about students' clothes.</p>		<p>sentences using the computer.</p>
--	---	---	--	--------------------------------------

**Elaborado por:** Nitzia Margarita Pérez Logroño

## 6.9 Previsión de la evaluación

Tabla N° 22

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	<b>Aspectos a ser evaluados</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso de aplicación del software educativo</li> <li>• Proceso de enseñanza-aprendizaje</li> <li>• Utilización de las TICs</li> </ul>
2. ¿Por qué evaluar?	<b>Razones que justifican la evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para ayudar con nuevas estrategias y métodos</li> <li>• Mejorar las destrezas de listening y writing</li> </ul>
3. ¿Para qué evaluar?	<b>Objetivos del plan de evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar el PEA</li> <li>• Utilización de las TICs en los pares pedagógicos estudiante-docente</li> </ul>
4. ¿Con qué criterios?	<b>Pertenencia, coherencia, efectividad, eficiencia, eficacia.</b> <b>Otros</b>
5. ¿Cuáles son los Indicadores?	<b>Cuantitativos y Cualitativos</b>
6. ¿Quién evalúa?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoridades institucionales</li> <li>• Coordinador del área de inglés</li> <li>• Investigador</li> </ul>
7. ¿Cuándo evaluar?	<b>En que períodos determinados la propuesta</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnostica</li> <li>• Formativa</li> <li>• Final</li> </ul>
8. ¿Cómo evaluar?	<b>Proceso metodológico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hétero-evaluación</li> <li>• Co-evaluación</li> </ul>
9. ¿Fuentes de información?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banco de preguntas diseñadas previamente</li> <li>• Obras</li> <li>• Revistas</li> <li>• Internet</li> </ul>
10. ¿Con qué evaluar?	<b>Instrumento de evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Escalas Valorativas</li> <li>• Rubricas</li> </ul>

Elaborado por: Nitzia Margarita Pérez Logroño

# **ANEXOS**

## **Glosario**

### **A**

**Aprendizaje:** El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

**Autónomo:** Que goza de autonomía o independencia.

**Adiestramiento:** Enseñanza o entrenamiento de una habilidad manual o un ejercicio físico

### **C**

**Constructivismo:** es una corriente de la que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

**Creativo:** pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

**Críticos:** juicio o discernimiento analizar separadamente

**Capacitación:** Hacer a alguien apto, habilitarlo para algo.

**Canales sensoriales:** consisten del órgano sensorial, las células receptoras en el órgano o próximas a este y las neuronas o nervios transmisores los cuales, a su vez, están conectados con el cuerpo celular de la corteza cerebral.

**Cognitivo:** Proceso exclusivamente intelectual que precede al aprendizaje, las capacidades cognitivas solo se aprecian en la acción, es decir primero se procesa información y después se analiza, se argumenta, se comprende y se produce nuevos enfoques. El desarrollo de lo cognitivo

en el alumno debe ser el centro del proceso de enseñanza por parte del docente.

## **D**

**Diagrama de flujo:** es la representación gráfica del algoritmo o proceso. Se utiliza en disciplinas como programación, economía, procesos industriales y psicología cognitiva.

**Destreza:** se construye por substantivación del adjetivo «diestro». Una persona diestra en el sentido estricto de la palabra es una persona cuyo dominio reside en el uso de la mano derecha.

## **E**

**e-learning:** consiste en la educación y capacitación a través de Internet.

## **F**

**Factibilidad:** se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos o metas señaladas.

## **H**

**Holística:** se refiere a la manera de ver las cosas enteras, en su totalidad, en su conjunto, en su complejidad, pues de esta forma se pueden apreciar interacciones, particularidades y procesos que por lo regular no se perciben si se estudian los aspectos que conforman el todo, por separado.

## **I**

**Interactivo:** es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

**Internet:** es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

**Informática:** refiriéndose a la aplicación de las computadoras para almacenar y procesar la información.

**Innovación:** significa literalmente "novedad" o "renovación".

## **J**

**JavaScript:** Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

## **L**

**Lúdico:** es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.

## **M**

**Metodología:** hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos.

**Multimedia:** El término **multimedia** se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información.

**Motivación:** La motivación puede definirse como el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo.

**Macromedia:** es una empresa que desarrolla y comercializa excelentes herramientas de software para crear aplicaciones multimedias para ambas plataformas Macintosh y Windows.

**Material didáctico:** es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje.

**Metacognitivo:** es la capacidad que tenemos de autoregular el propio aprendizaje, es decir de planificar qué estrategias se han de utilizar en cada situación, aplicarlas, controlar el proceso, evaluarlo para detectar posibles fallos, y como consecuencia.

**MP3:** Es un formato de audio común usado para música tanto en ordenadores como en reproductores de audio portátil.

## **N**

**Nestcape Navigator:** fue un navegador web y el primer producto comercial de la compañía Netscape Communications, creada por Marc Andreessen, uno de los autores de Mosaic, cuando se encontraba en el NCSA (Centro Nacional de Aplicaciones para Supercomputadores) de la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign. Netscape fue el primer navegador comercial

## **P**

**Pedagógico:** es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación.

**Prototipo:** es un ejemplar o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.

## **R**

**Reformista:** generalmente realiza cambios graduales a fin de mejorar un sistema, proyecto o sociedad.

## **S**

**Software educativo:** destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

**SuperCard:** es un modchip flasheable fabricado para las consolas, que ofrece multitud de mejoras en el sistema en el que se instalan.

## **T**

**Tutorial:** Son sistemas instructivos de autoaprendizaje que pretenden simular al maestro y muestran al usuario el desarrollo de algún procedimiento o los pasos para realizar determinada actividad.

**Tecnología:** es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.

**TICs:** tecnologías de la información y la comunicación.

**X**

**Xtras:** son plugins (conocidos también como extensiones, add-ons, o componentes) para los productos Macromedia (actualmente de Adobe Inc., particularmente para Director y Authorware).

## **Bibliografía**

- W. (Tony) Bats (2011) 2<sup>da</sup> edición. *La Tecnología en la Enseñanza Abierta y la Educación a Distancia*.
- Julio Cabero. (1999). *Tecnología Educativa “Diseño y utilización de medios en la enseñanza”*
- Ramón Carlos Suarez y Alonso. (2007). *Tecnologías de la información y la Comunicación. Introducción a los Sistemas de Información y de Telecomunicación*.
- Uriel Cukierman, Julieta Rozenhauz, Horacio Santángelo. (2009) 1<sup>ra</sup> Edición. *Tecnología Educativa. Recursos, modelos y metodologías*.
- Dr. C. Raúl Fernández Aedo y Lic. Martín E. Delavaut Romero (2004). *Las Tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas “Manual para organizar proyectos” Educación y Tecnología. Un binomio excepcional” Biblia de la Gramática tomo 1*.
- Edward Sapir primera (1954). *El Lenguaje*
- Tuson Valls. (2003). *Introducción al Lenguaje por Jesús por Didáctica de inglés en educación infantil*.
- José Luis Murado Bouso. (2010). *Métodos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa*
- Wilson, J. (2008). *How to Teach Listening*

## **Internet**

[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/de\\_strezas.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/de_strezas.htm)

<http://www.sil.org/lingualinks/literacy/referencematerials/glossaryofliteracyterms/whatarewritingskills.htm>

<http://www.servitokss.com/what-are-writing-skills/>

[http://www.planamanecer.com/recursos/docente/bachillerato/articulos\\_pedagogicos/noviembre/tics\\_en\\_la\\_educacion.pdf](http://www.planamanecer.com/recursos/docente/bachillerato/articulos_pedagogicos/noviembre/tics_en_la_educacion.pdf)

[http://foros.hispavista.com/las\\_tics\\_en\\_la\\_empresa/3206/610999/m/herramientas-de-las-tics-en-la-comunicacion-/](http://foros.hispavista.com/las_tics_en_la_empresa/3206/610999/m/herramientas-de-las-tics-en-la-comunicacion/)



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

Encuesta dirigida a los estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

**I.- Objetivo:**

Identificar las TICs que se utiliza en la clase de inglés para el proceso de desarrollo de las destrezas del listening y writing del idioma Inglés dirigido a los estudiantes de 6to y 7mo grado del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

**II.- Instructivo:**

Marque una X en uno de los paréntesis de cada pregunta, de acuerdo a su criterio.

**III.- Preguntas:**

**1.- ¿Su profesor utiliza el correo electrónico para que usted practique la escritura de cartas en inglés?**

SI (     )

NO (     )

**2.- ¿Su profesor utiliza un blog para que usted comente los temas en inglés?**

SI (     )

NO (     )

**3.- ¿Su profesor le envía trabajos en base a videos en inglés del internet?**

SI (     )

NO (     )

**4.- ¿Su profesor establece video conferencias para evaluar su inglés?**

SI (     )

NO (     )

**5.- ¿Su profesor utiliza un aula virtual para darle clases en inglés?**

SI (      )

NO (      )

**6.- ¿Le resulta fácil seguir instrucciones en inglés?**

SI (      )

NO (      )

**7.- ¿Puede realizar resúmenes en inglés de las historias que escucha?**

SI (      )

NO (      )

**8.- ¿Entiende el mensaje de una canción en inglés cuando la escuchado?**

SI (      )

NO (      )

**9.- ¿Utiliza los signos de puntuación correctamente cuando escriba en inglés?**

SI (      )

NO (      )

**10.- ¿Puede realizar descripciones escritas de objetos, paisajes y personas utilizando una buena gramática en inglés?**

SI (      )

NO (      )