



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE INGLÉS

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:

**“EL MATERIAL MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO
DE LAS CUATRO DESTREZAS DEL LENGUAJE DENTRO DEL IDIOMA
INGLÉS, EN LA DIRECCIÓN DE CULTURA Y COMUNICACIÓN
INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO EN EL
PERÍODO 2009-2010”.**

AUTORA: Rea López Liliana Edith

TUTORA: Lic. Alexandra Galarza Guevara

Ambato - Ecuador

2010

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Alexandra Elizabeth Galarza Guevara con C.I 180342378-7 en mi calidad de tutor del trabajo de graduación o titulación sobre el tema: “EL MATERIAL MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CUATRO DESTREZAS DEL LENGUAJE DENTRO DEL IDIOMA INGLÉS, EN LA DIRECCIÓN DE CULTURA Y COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO EN EL PERÍODO 2009-2010” desarrollado por la egresada Liliana Rea, 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.

Ambato, Julio del 2010

Lic. Alexandra Galarza Guevara

TUTORA

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Los criterios emitidos en la presente investigación “El material multimedia y su influencia en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje dentro del idioma Inglés, en la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato en el período 2009-2010”, las ideas, comentarios así como también los gráficos, cuadros, anexos y propuestas son de exclusiva responsabilidad del autor.

Liliana Edith Rea López

CI: 180430894-6

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: “El material multimedia y su influencia en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje dentro del idioma Inglés, en la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato en el período 2009-2010”; presentado por la señorita, Liliana Edith Rea López, egresada de la Carrera de Inglés, promoción: Septiembre 2009 – Febrero 2010, una vez revisado el Trabajo de Graduación o Titulación, aprueba con la calificación de 9.5 (nueve punto cinco) en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

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

LA COMISIÓN

Dra. Msc. Wilma Suárez
Miembro

Lic. Msc. Verónica Chicaiza
Miembro

DEDICATORIA

Esta investigación la dedico a los maestros de la Universidad Técnica de Ambato por su loable labor.

A mis amigos y compañeros que también fueron partícipes en mi proceso de aprendizaje.

También a mi familia que supieron apoyarme en el transcurso de mi vida estudiantil universitaria tanto física, económica y moralmente.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato por haberme brindado las facilidades necesarias para adquirir conocimientos.

A todos los maestros que con su sapiencia me supieron guiar por el camino de la ciencia, de manera especial a la Lic. Alexandra Galarza quien me supo apoyar en todo momento ayudándome a llegar a la meta anhelada.

A mi familia por apoyarme en todo

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CARATULA.....	i
APROBACIÓN POR EL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA TESIS	3
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS.....	iv
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6i
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	7i
ÍNDICE DE TABLAS.....	11
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	13ii
ÍNDICE	DE
CUADROS.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
1. EL PROBLEMA	3
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1. Contextualización del problema.....	3

1.2.2.	Análisis Crítico	6
1.2.3.	Prognosis	8
1.2.4.	Formulación del problema	8
1.2.5.	Interrogantes	8
1.2.6.	Delimitación del objeto de investigación	9
1.3.	Justificación	9
1.4.	Objetivos.....	10
1.4.1.	Objetivo general.....	10
1.4.2.	Objetivos específicos.....	10

CAPÍTULO II

2.	EL MARCO TEÓRICO	11
2.1.	Antecedentes investigativos	11
2.2.	Fundamentación filosófica	11
2.3.	Categorías fundamentales	13
2.4.	Hipótesis.....	37
2.5.	Señalamiento de las variables	37

CAPÍTULO III

3.	METODOLOGÍA.....	38
3.1.	Modalidad básica de la investigación	38
3.2.	Nivel o tipo de investigación.....	38
3.3.	Población y muestra	38

3.4. Operacionalización de las variables.....	39
3.5. Plan de recolección de información.....	43
3.6. Plan de procesamiento de la información.....	43
CAPÍTULO IV	
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	44
4.2. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	64
CAPÍTULO V	
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
5.1 Conclusiones.....	67
5.2 Recomendaciones.....	67
CAPÍTULO VI	
6. PROPUESTA	69
6.1. Datos Informativos.....	69
6.2. Antecedentes de la Propuesta.....	69
6.3. Justificación	70
6.4. Objetivos	70
6.5. Análisis de Factibilidad	71
6.6. Fundamentación.....	71
6.7. Metodología. Modelo Operativo	71
6.8. Administración.....	73
6.9. Previsión de evaluación	73

Bibliografía	74
Anexos	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	39
Tabla N° 2	44
Tabla N° 3	45
Tabla N° 4	46
Tabla N° 5	47
Tabla N° 6	48
Tabla N° 7	49
Tabla N° 8	50
Tabla N° 9	51
Tabla N° 10	52
Tabla N° 11	53
Tabla N° 12	54
Tabla N° 13	55
Tabla N° 14	56
Tabla N° 15	57
Tabla N° 16	58
Tabla N° 17	59
Tabla N° 18	60
Tabla N° 19	61
Tabla N° 20	62

Tabla N° 21	63
Tabla N° 22	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1	13
Gráfico N°2	42
Gráfico N°3	44
Gráfico N°4	45
Gráfico N°5	46
Gráfico N°6	47
Gráfico N°7	48
Gráfico N°8	49
Gráfico N°9	50
Gráfico N°10	51
Gráfico N°11	52
Gráfico N°12	53
<u>Gráfico N°13</u>	<u>54</u>
<u>Gráfico N°14</u>	<u>55</u>
<u>Gráfico N°15</u>	<u>56</u>
<u>Gráfico N°16</u>	<u>57</u>
<u>Gráfico N°17</u>	<u>58</u>
<u>Gráfico N°18</u>	<u>59</u>
<u>Gráfico N°19</u>	<u>60</u>
<u>Gráfico N°20</u>	<u>61</u>

Gráfico N°2162

Gráfico N°2263

ÍNDICE DE CUADROS

<u>Cuadro N° 1.....</u>	<u>6</u>
<u>Cuadro N° 2.....</u>	<u>20</u>
<u>Cuadro N° 3.....</u>	<u>40</u>
<u>Cuadro N° 4.....</u>	<u>41</u>
<u>Cuadro N° 5.....</u>	<u>72</u>

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: INGLÉS

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: *EL MATERIAL MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CUATRO DESTREZAS DEL LENGUAJE DENTRO DEL IDIOMA INGLÉS, EN LA DIRECCIÓN DE CULTURA Y COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO EN EL PERÍODO 2009-2010*

AUTORA: Liliana Edith Rea López

TUTORA: Alexandra Elizabeth Galarza Guevara

En la actualidad es importante destacar que los medios digitales, materiales multimedia, tienen un rol preponderante en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje, los mismos que facilitarán la tarea docente, para alcanzar el objetivo primordial es decir lograr que el estudiante no solamente se apropie de conocimientos importantes y actualizados que brindan las NTIC's al respecto de información sobre Técnicas y Actividades que se desarrollan en el salón de clase, es necesario destacar igualmente que a través de éste material didáctico se logrará desarrollar en el estudiante una actitud crítica y de auto aprendizaje. El Material Multimedia contiene información actualizada, además de que cuenta con una interfaz atractiva al usuario permitiendo que el estudiante pueda interactuar con mayor interés, esto lógicamente permitirá que tanto el docente como el estudiante a través de la autoevaluación logren alcanzar un mayor rendimiento. Las NTIC's permiten que las clases sean más interactivas, actualizadas y a la vez motiven al estudiante en la construcción de su propio conocimiento y a la vez se logre en la práctica el desarrollo de las destrezas que requiere el alumno para tener un mejor desenvolvimiento estudiantil y por qué no en el campo laboral. El fácil uso del Material Multimedia permitirá además del auto aprendizaje del estudiante, reducir el tiempo del aprendizaje significativo no solamente en el aula, el cual deberá aprovecharse para la aplicación de las técnicas descritas en el programa, en la práctica y en evaluaciones.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de Investigación denominado: **“EL MATERIAL MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CUATRO DESTREZAS DEL LENGUAJE DENTRO DEL IDIOMA INGLÉS, EN LA DIRECCIÓN DE CULTURA Y COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO EN EL PERÍODO 2009-2010”**.

Pretende de alguna manera lograr que la apropiación de conocimientos de la utilización del material multimedia de manera más interactiva e interesante además permitiendo que el alumno pueda ser el constructor de su propio conocimiento existiendo así un aprendizaje significativo, para lo cual se fundamenta en el diseño de un material multimedia (el programa a utilizarse), como propuesta de la presente investigación cuyo contenido está estructurado de 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 se encuentra detallada en el Capítulo VI, con los datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad y fundamentación, metodología, además cuenta con la administración y previsión de la evaluación.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema de Investigación

El material multimedia y su influencia en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje dentro del idioma Inglés, en la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato en el período 2009-2010.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

El idioma Inglés la lengua oficial del mundo globalizado en el que habitamos es considerado como el segundo más hablado porque es aplicado en diferentes ramas como: negocios, industrias, tecnología, asuntos laborales, etc.; abriendo así muchas puertas para relaciones internacionales y el intercambio de culturas. El inglés en muchos casos se ha vuelto imprescindible por lo que muchas personas han optado por aprenderlo como su segunda lengua para así proporcionar y obtener mayor oportunidad de trabajo a las personas que lo manejen.

Dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, hay múltiples opciones para un maestro con los adelantos tecnológicos para desarrollar sus clases por lo que surge más práctica simultánea y facilidad de acceso tanto para el docente y para el estudiante tales como programas abiertos, programas de ejercitación, programas tutoriales, programas de entretenimiento etc., por lo que permite al estudiante seguir aprendiendo de una forma nueva, divertida y haciendo uso de programas que están a nuestro alcance y así lograr motivar al estudiante al aprendizaje de este idioma: de esta manera los niños podrán seguir desarrollando sus habilidades y destrezas del lenguaje frente a programas que

están diseñados con este objetivo; y lo que es más importante que el maestro esté preparado y tenga una visión de transformar la calidad de enseñanza proporcionando una formación integral que sea capaz de integrarse en el mundo y a futuro desarrollarse en el ámbito laboral, determinando que estamos enseñando a niños donde su capacidad de aprender una segunda lengua esta en pleno potencial, y si estas destrezas como escuchar, hablar, leer y escribir no son utilizadas, el potencial irá decayendo paulatinamente, esta etapa no volverá a darse en ninguna otra etapa posterior, lo cual deja potencialmente apto para todo tipo de aprendizaje.

Por su parte, en el Ecuador, ha impulsado el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés desde los primeros años de Educación Básica para así lograr personas que entiendan el Inglés y con una formación integral dominando e incitando al progreso y a la apertura de una vida superada tomando en cuenta el factor tecnológico que tiene avances tan agigantados.

Por esta razón, hoy en día se ha visto el incremento de apertura a muchas entidades especializadas a la enseñanza del inglés tales como: centros infantiles bilingües, institutos, cursos de inglés, universidades, etc. Incluso que hacen uso de los diversos programas tecnológicos disponibles para una mejor enseñanza y aprendizaje, brindando acceso a la tecnología como algo ya necesario que debe formar parte de las aulas o laboratorios de enseñanza.

Lamentablemente en el Ecuador, los profesores aun no están muy informados sobre el uso de estos materiales multimedia y tal vez le dan poco o nada de importancia a la utilización y el aprendizaje utilizando estos medios, este conocimiento permite utilizar más de una estrategia en el desarrollo de las actividades dentro del aula.

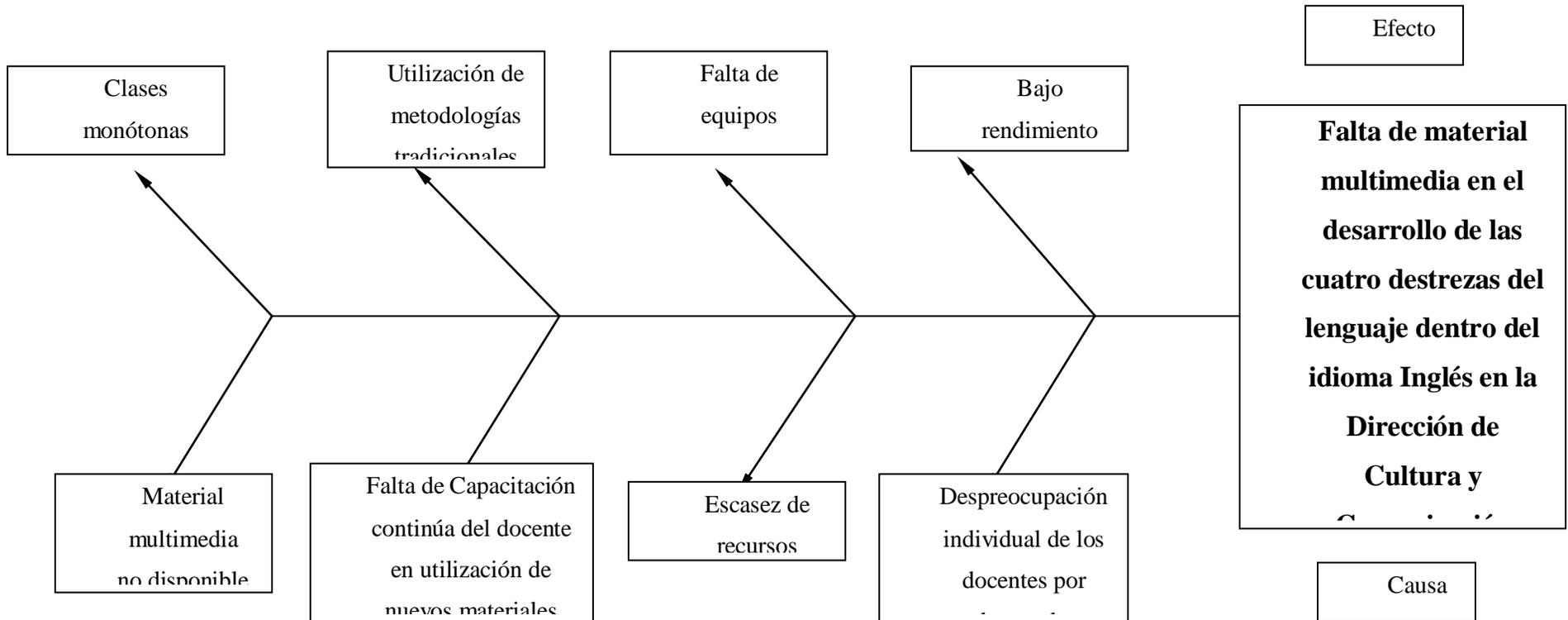
Pero en la actualidad no se observa dicho adelanto en el país, solo existe una escuela en la Provincia de Cotopaxi que tiene todas las adecuaciones para el interaprendizaje, es decir con aulas virtuales, laboratorios, material multimedia.

El Centro Cultural de la Universidad Técnica de Ambato, ubicado en centro del Cantón Ambato ha abierto las puertas para que los niños y niñas tengan la oportunidad de seguir en este proceso de adaptación de un nuevo lenguaje como es el inglés. Como se

mencionó anteriormente la tecnología va avanzando cada vez más, como maestros debemos estar al tanto en cómo utilizar, como manejar estos recursos modernos para un mejor desempeño docente y un mejor interaprendizaje. Tomamos en cuenta también que en los primeros años de vida, los niños tienen la oportunidad de desarrollar sus destrezas de una mejor manera, etapa que irá decayendo paulatinamente con el tiempo si no se lo desarrolla; también el estar expuestos al idioma ya sea leyendo, observando, etc., ayudará a desarrollar adecuadamente su progreso. Pero una vez más en el Centro Cultural se ha visto una falta de motivación a los estudiantes a un interaprendizaje con la utilización de material multimedia dentro de clase. No se ha capacitado tampoco con cursos de preparación en la utilización de material multimedia a los docentes para un desempeño con estos medios. Con lo único que se cuenta es una grabadora con lo que solo podemos desarrollar su *listening* en clases. Por este desconocimiento los profesores no pueden ayudar a los estudiantes que se perfeccionen en el lenguaje que ellos están adquiriendo.

1.2.2. Análisis Crítico

Cuadro N° 1



Elaborado por: Liliana Rea

La sociedad de la información en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo.

En la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato se hace patente la falta de material multimedia dentro de clases llevando a que el proceso de aprendizaje se torne monótono.

Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural la nueva cultura tecnológica 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, he ahí la capacitación oportuna y continua del docente encaminada a la mejor utilización del material multimedia dentro del aula de clase y como resultado obtener una erradicación de metodologías tradicionales. De manera que para nosotros el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día, debería ser lo más óptimo, logrando así un desarrollo de actividades dentro de clase mucho más atrayente a los estudiantes.

En cuanto a la adquisición de recursos multimedia es otro de los factores que impide la vinculación con la tecnología evidenciado en la falta de equipos y materiales relacionados con la tecnología dentro de la institución, sin embargo existen otros medios considerados tecnológicos que existen y que no son optados tomando en consideración que la tecnología actualmente predispone distintos usos, y más aun en el caso de la educación se hace imperante su utilización, pero la falta de una cultura por buscar la actualización de conocimientos por parte de nosotros los maestros, hace que perdamos la oportunidad de innovar y mejorar nuestros procesos de enseñanza, obviamente entorpeciendo el mejor desenvolvimiento de las habilidades de nuestros estudiantes.

Por último la despreocupación individual de los docentes por buscar la actualización se ve repercutido en el interés y rendimiento de los estudiantes, dificultad que presentan en este centro educativo, demostrándose a su vez la despreocupación institucional por buscar alternativas de mejoramiento.

1.2.3. Prognosis

Si no se da atención a este importante factor, implementando material multimedia, los problemas a futuro se incrementarían, presentándose deficiencias en la aplicación del lenguaje, limitando la creatividad que tienen, la desmotivación de los estudiantes por aprender y utilizar el idioma Inglés, además de la desvinculación de los mismos con la tecnología.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo influye el material multimedia en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje dentro del idioma Inglés, en la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato en el período 2009-2010?

1.2.5. Interrogantes

- ¿Cómo afecta el material multimedia en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje?
- ¿Qué relación tiene el material multimedia con las cuatro destrezas del lenguaje?
- ¿Está el profesor capacitado para enseñar a los estudiantes utilizando material multimedia?
- ¿Qué debería hacer el profesor para desarrollar las destrezas del lenguaje?

- ¿Qué tipo de material multimedia sería adecuado para niños entre cinco a doce años?

1.2.6. Delimitación del objeto de Investigación

Delimitación Espacial

Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de
Ambato.

Delimitación Temporal

Cursos permanentes y vacacionales de Inglés período 2009-2010.

1.3. Justificación

Con la utilización de las nuevas tecnologías en educación se despierta el deseo de aprender, se aprende a estudiar, se aprende a utilizar los conocimientos y a desarrollar el pensamiento, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social, de las TIC y especialmente de Internet, cada vez tienen más relevancia en nuestro bagaje cultural. Además, instituciones culturales como museos, bibliotecas y centros de recursos cada vez utilizan más estas tecnologías para difundir sus materiales (vídeos, programas de televisión, páginas web...) entre toda la población. Y los portales de contenido educativo se multiplican en Internet.

Los jóvenes cada vez saben más y aprenden más cosas fuera de los centros educativos. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y

valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través de los "mass media" e Internet.

Éste proyecto se justifica porque la educación debe ir de la mano con los avances tecnológicos por lo que se quiere establecer la relación existente que tiene la utilización del material multimedia dentro de las aulas de clase y puesto que esta cuestión afecta directamente con la el desarrollo académico de los estudiantes, se les ayudará a desarrollar las cuatro destrezas del lenguaje en el proceso enseñanza-aprendizaje, también es importante que el docente esté al tanto de la utilización de este tipo de material multimedia para así lograr un interaprendizaje de calidad.

Hay que recalcar que hoy está en auge la tecnología por lo que la mayoría de los estudiantes tienen un interés total en utilizar cosas novedosas como programas, material y equipo moderno.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- Determinar cómo influye la utilización del material multimedia en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje.

1.4.2. Objetivos específicos

- Formular estrategias alternativas que permitan innovar el desarrollo de las destrezas del lenguaje por medio de la utilización del material multimedia.
- Analizar el conocimiento previo que tienen los docentes respecto a la utilización del material multimedia.
- Implementar programas y materiales multimedia apropiados para el interaprendizaje de los niños.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Existen trabajos de investigación relacionados con este tema, o que hacen enfoques dentro de los aspectos de la multimedia y el desarrollo de las cuatro destrezas del aprendizaje; registrados en la Universidad Técnica Ambato con el tema “La enseñanza programada en el aprendizaje de Multimedia de los estudiantes de la Carrera de Informática en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación”.

2.2. Fundamentación filosófica

La investigación estará fundamentada dentro del paradigma crítico-propositivo, ya que se revisará los temas planteados de manera exhaustiva para analizar el problema y una vez con lo investigado buscar alternativas de solución al problema.

El proyecto permitirá desarrollar valores importantes en el alumno tales como la cooperación, respeto a sí mismo y a su entorno que permitirán un crecimiento personal en cada uno.

Se considera que la utilización de material multimedia será un nexo entre los alumnos y el docente y que a la vez facilitará el proceso de enseñanza aprendizaje, para lograr no solamente un buen rendimiento académico si no que el aprendizaje sea significativo.

El material Multimedia permitirá que los estudiantes logren apropiarse de conocimientos muy importantes que al mismo tiempo le servirán para desarrollar un crecimiento personal así como también valores formativos que le permitan lograr la formación adecuada para la vida.

El material multimedia es producto de procesos de investigación educativa y disciplinaria, por lo tanto, se trata de una construcción epistemológica y pedagógica que

responde al contexto curricular, en el cual es elaborado y utilizado, tiene como fin, constituirse en el eje articulador entre el alumno y el docente, para orientar, apoyar y conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecer el logro de los objetivos de aprendizaje, es el soporte didáctico en el que se plasman los contenidos y las estrategias docentes para el logro de los aprendizajes significativos por parte de los alumnos; por lo tanto, es un medio de comunicación, cuyos mensajes y contenidos están dirigidos a los alumnos, de ahí la importancia de considerar el contexto y necesidades de los estudiantes.

2.3. Categorías Fundamentales

Gráfico N°1

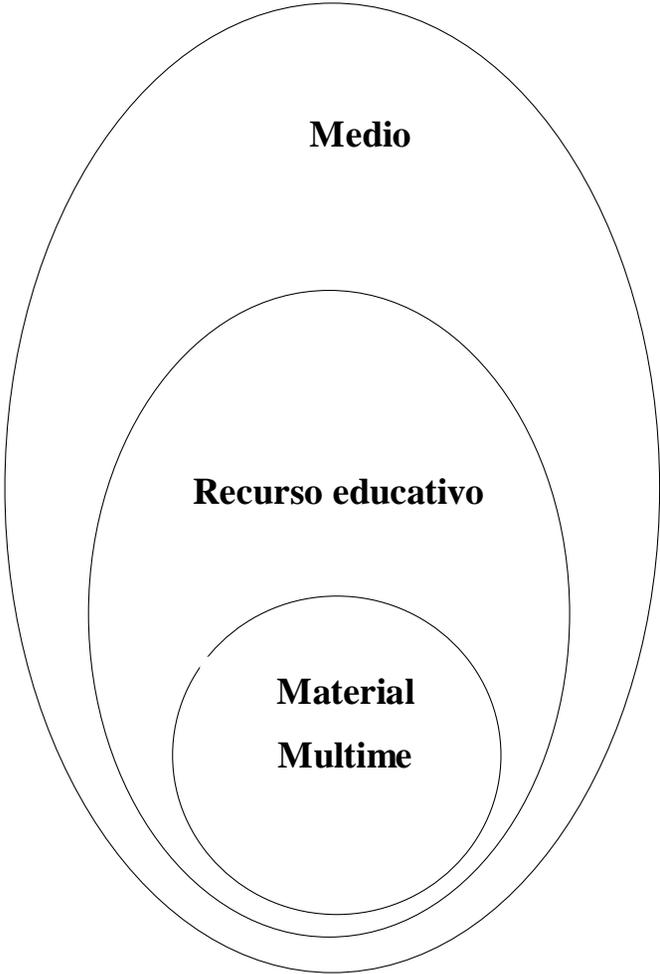
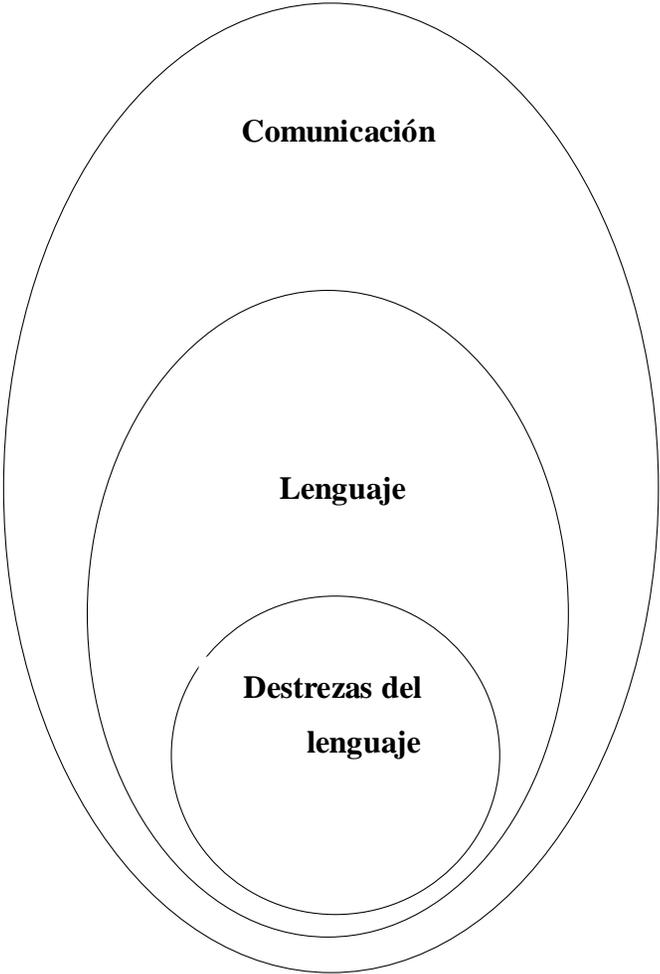


Gráfico N°2



Elaborado por: Liliana Rea

MATERIAL MULTIMEDIA

Material Multimedia es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar, capacitar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

Este concepto es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Cuando un programa de computadora, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

Hay dos categorías de multimedia:

Multimedia lineal: el contenido lineal avanza sin que el usuario tenga control sobre la navegación (un video, una película de cine sería un ejemplo de esto).

Multimedia no lineal: el contenido no lineal le ofrece al usuario la interactividad necesaria para controlar el progreso de la presentación como los videojuegos.

Cuando el contenido se presenta en una forma no lineal hablamos de hipermedia.

La característica fundamental de un sistema multimedia es su interactividad, que conduce a un nuevo tipo de narrativa donde el comunicador o autor como el espectador o receptor son responsables del proceso comunicativo. Además se trata de un tipo de relato no lineal, a diferencia del relato audiovisual donde el espectador es pasivo.

Dentro del grupo de los **materiales multimedia**, que integran diversos elementos textuales y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), están los **materiales**

multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los materiales educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros.

Características que realizan los Materiales multimedia:

- **Informativa:** La mayoría de estos materiales, a través de sus actividades, presentan contenidos que proporcionan información, estructuradora de la realidad, a los estudiantes.
- **Instructiva o entrenadora:** Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin. Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje.
- **Motivadora:** La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora. Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes.
- **Evaluadora:** La posibilidad de "feed back" inmediato a las respuestas y acciones de los alumnos, hace adecuados a los programas para evaluarles. Esta evaluación puede ser: Implícita: el estudiante detecta sus errores, se evalúa a partir de las respuestas que le da el ordenador. Explícita: el programa presenta informes valorando la actuación del alumno.
- **Explorar y experimentar:** Algunos programas ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar, buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

- **Expresiva-comunicativa:** Al ser los ordenadores máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, ofrecen amplias posibilidades como instrumento expresivo. Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.
- **Metalingüística:** Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática.
- **Lúdica:** Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas.
- **Recursos para procesar datos:** Procesadores de textos, calculadoras, editores gráficos...
- **Innovadora:** Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

La multimedia se usa en:

- Arte
- Educación
- Ingeniería
- Negocio
- Medicina
- Entretenimiento
- Matemáticas
- la investigación.

La multimedia se usa para:

- producir cursos de aprendizaje computarizado

- producir libros de consulta como enciclopedia y almanaques
- enviar y que recibir MMS, mensajes que contienen multimedia, característica común de la mayoría de los celulares hoy en día.

COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LOS MEDIOS.

Al analizar los medios didácticos, y sin entrar en los aspectos pragmáticos y organizativos que configuran su utilización contextualizada en cada situación concreta, podemos identificar los siguientes elementos:

- **El sistema de símbolos** (textuales, icónicos, sonoros) que utiliza.

En el caso de un vídeo aparecen casi siempre imágenes, voces, música y algunos textos.

- **El contenido material** (software), integrado por los elementos semánticos de los contenidos, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan (introducción con los organizadores previos, subrayado, preguntas, ejercicios de aplicación, resúmenes, etc.), la forma de presentación y el estilo..... En definitiva: información y propuestas de actividad.

- **La plataforma tecnológica** (hardware) que sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material.

En el caso de un vídeo el soporte será por ejemplo un casete y el instrumento para acceder al contenido será el magnetoscopio.

- **El entorno de comunicación con el usuario**, que proporciona unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje (interacción que genera, pragmática que facilita...). Si un medio concreto está inmerso en un entorno de aprendizaje mayor, podrá aumentar su funcionalidad al poder aprovechar algunas de las funcionalidades de dicho entorno.

TIPOLOGÍAS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS

A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos:

- Materiales convencionales:

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos...

- Tableros didácticos: pizarra, franelograma...

- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas...

- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa...

- Materiales de laboratorio...

- Materiales audiovisuales:

- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías...

- Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio...

- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión...

- Nuevas tecnologías:

- Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas...

- Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line...

- TV y vídeo interactivos.

CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS MULTIMEDIA

Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta..., presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y

permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

- **Materiales formativos directivos.** En general siguen planteamientos conductistas.

Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.

- **Programas de ejercitación.** Se limitan a proponer ejercicios autocorrectivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

Su estructura puede ser: lineal (la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria), ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios) o tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).

- **Programas tutoriales.** Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante, se denominan **tutoriales expertos.**

- **Bases de datos.** Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones.

- **Programas tipo libro o cuento.** Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o **cuento.**

- **Bases de datos convencionales.** Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.

- **Bases de datos expertas.** Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

- **Simuladores.** Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real (pilotar un avión, viajar por la historia a través del tiempo).

- **Entornos sociales.** Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura.

- **Constructores o talleres creativos.** Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos.

Constructores específicos.

Lenguajes de programación.

Programas herramienta.

Programas de uso general.

Lenguajes y sistemas de autor.

Cuadro N° 2

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<p>Interés. Motivación, Los alumnos están muy motivados al 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.</p>	<p>Adicción. El multimedia interactivo resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada. Los alumnos podrían distraerse a veces se</p>

	dedican a jugar en vez de trabajar
<p>Interacción. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.</p>	<p>Ansiedad. La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.</p>
<p>Desarrollo de la iniciativa. La constante participación por parte de los estudiantes propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones.</p> <p>Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico.</p>	<p>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 los alumnos seguirán en su proceso de descubrimiento de la materia. El diálogo profesor-alumno es más abierto y rico</p>
<p>Aprendizaje a partir de los errores. El "feedback" inmediato a las respuestas y a 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.</p>	<p>Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo. Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les plantee el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces los alumnos consiguen aciertos a partir de premisas equivocadas, y en ocasiones hasta pueden resolver problemas que van más allá de su comprensión utilizando estrategias que no están relacionadas con el problema pero que sirven para lograr su objetivo.</p>
<p>Individualización. Estos materiales</p>	<p>Aislamiento. Los materiales didácticos</p>

<p>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.</p>	<p>multimedia permiten al alumno aprender solo, hasta le animan a hacerlo, pero este trabajo individual, en exceso, puede acarrear problemas de sociabilidad.</p>
<p>Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual. Estos materiales proporcionan a los alumnos y a los profesores un contacto con las NTIC's, generador de experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual.</p>	<p>Cansancio visual y otros problemas físicos. Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.</p>
<p>Proporcionan entornos de aprendizaje e instrumentos para el proceso de la información, incluyendo buenos gráficos dinámicos, simulaciones, entornos heurísticos de aprendizaje..</p>	<p>Falta de conocimiento de los lenguajes. A veces los alumnos no conocen adecuadamente los lenguajes (audiovisual, hipertextual...) en los que se presentan las actividades informáticas, lo que dificulta o impide su aprovechamiento</p>

➤ DESTREZAS DEL LENGUAJE

La destreza es una capacidad una manifestación de una serie de elementos o de un conjunto sólido guiado por la imaginación por la mente, y, por todos aquellos aspectos se desarrollan dentro de nosotros a través de sensaciones y su interpretación.

Por todo aquello que, aunque se expresa a través de elementos físicos, no necesita de ellos para transformarse y evoluciona, el principio básico de desarrollo es la creación y la imaginación.

Las destrezas del idioma

Desarrollo del idioma

Adquirir destrezas en un segundo idioma. Generalmente el idioma original o nativo se aprende de manera natural. Pero aprender un segundo idioma para la escuela es más complejo. Generalmente los niños que aprenden el inglés como segundo idioma aprenderán primero lo que necesitan saber para comunicarse con sus amigos y compañeros de clase. Estas destrezas básicas de la comunicación se aprenden generalmente dentro de los dos primeros años de experiencia con el segundo idioma. Los niños aprenden a hablar con otros y comunicarles lo que necesitan o desean. Es fácil asumir equivocadamente que una vez que los niños pueden hablar inglés con sus amigos, pueden completar con éxito el trabajo escolar académico en inglés. Incluso los niños que hablan inglés sin acento y suenan como sus compañeros de habla inglesa, pueden haber sólo aprendido las destrezas sociales de comunicación. Sin embargo, un nivel más alto de destrezas del idioma inglés se requiere para el aprendizaje académico. Este nivel más alto de inglés generalmente toma más tiempo para aprender, especialmente para los niños que no han tenido educación escolar previa en su idioma nativo.

La capacidad del cerebro humano para aprender un idioma está en pleno potencial durante los primeros años de vida. Esto no se da solamente en el caso de la lengua materna, sino también en el caso de una segunda lengua, ya que el potencial del cerebro para aprender idiomas se hace presente desde los primeros meses de vida. Si esta habilidad no es utilizada, el potencial irá decayendo paulatinamente. De esta manera se ayuda a desarrollar las destrezas básicas del lenguaje cómo son: escuchar, hablar, leer y escribir.

Las destrezas juegan un rol muy importante en el proceso de aprendizaje del lenguaje en los niños.

Estas destrezas no pueden enseñarse aisladas unas de otras; tampoco se debe separar del lenguaje sino que se debe enseñar integralmente.

Implementar en el aula situaciones y actividades de comunicación oral escrita que sean reales, funcionales, significativas, y que permiten la aplicación de una o más destrezas. Debe evitarse la ejercitación mecánica y aislada de una destreza.

Los niños pueden desarrollar estas destrezas del lenguaje solamente si han tenido oportunidades para hablar, escuchar y utilizar el lenguaje para resolver problemas y aprender acerca del mundo que los rodea y principalmente en la adquisición del idioma inglés.

Según las actuales teorías lingüísticas, la adquisición de una segunda lengua en los niños y niñas sigue procesos similares a los de la adquisición de la lengua materna. Aprenden y desarrollan su capacidad de comunicarse inconscientemente a través de la inmersión en situaciones de comunicación natural y de interacción social en su entorno personal o posteriormente adquieren el idioma en el aula o por juegos.

El aprendizaje del inglés se basa en la adquisición del idioma a través de rimas, canciones, poemas y cuentos; la interacción entre los niños y niñas en situaciones de comunicación y dramatización.

A continuación se presenta la clasificación de las destrezas:

ESCUCHAR

Esta destreza es muy importante porque es escuchando que los niños aprenden a desarrollar las demás destrezas del lenguaje. Escuchar ayuda a que los niños formen lazos con los adultos y a su alrededor. Varias investigaciones dicen que el cerebro humano está programado para darle sentido a las cosas desde una temprana edad. Escuchar también los ayuda a desarrollar sus destrezas para la lectura.

A continuación se presenta una lista de esta destreza de acuerdo a al nivel de educación básica en el que se encuentra el estudiante:

Segundo, Tercer y Cuarto año

1. Respetar los turnos en la conversación: ceder la palabra.
2. Interpretar signos lingüísticos en la conversación.
3. Interpretar signos paralingüísticos en la conversación (entonación, gestos, etc.)
4. Entender instrucciones orales, narraciones, informaciones, descripciones, etc.
5. Reconocer la intencionalidad explícita del emisor (la intención es clara y manifiesta).
6. Escuchar receptivamente lenguajes no verbales (música, sonidos de la naturaleza, etc.)
7. Manifestar respeto por situaciones comunicativas cotidianas.

Quinto año

1. Respetar los turnos en la conversación: ceder la palabra.
2. Interpretar signos lingüísticos en la conversación.
3. Interpretar signos paralingüísticos en la conversación (entonación, gestos, etc.)
4. Entender instrucciones orales, narraciones, informaciones, descripciones, etc.
5. Reconocer la intencionalidad explícita del emisor (la intención es clara y manifiesta).
6. Escuchar receptivamente lenguajes no verbales (música, sonidos de la naturaleza, etc.)
7. Manifestar respeto por situaciones comunicativas cotidianas.
8. Reconocer la idea o contenido semántico básico del discurso.

Sexto año

1. Respetar los turnos en la conversación: ceder la palabra.
2. Interpretar signos lingüísticos en la conversación.
3. Interpretar signos paralingüísticos en la conversación (entonación, gestos, etc.)
4. Entender instrucciones orales, narraciones, informaciones, descripciones, etc.
5. Reconocer la intencionalidad explícita del emisor (la intención es clara y manifiesta).

6. Escuchar receptivamente lenguajes no verbales (música, sonidos de la naturaleza, etc.)
7. Manifestar respeto por situaciones comunicativas cotidianas.
8. Reconocer el significado contextual del discurso (características de la situación o contexto en que se habla.)
9. Reconocer y diferenciar puntos de acuerdo y desacuerdo en conversaciones y debates.
10. Reconocer diferenciar entre hechos y opiniones en un discurso.

Séptimo año

1. Respetar los turnos en la conversación: ceder la palabra.
2. Interpretar signos lingüísticos en la conversación.
3. Interpretar signos paralingüísticos en la conversación (entonación, gestos, etc.)
4. Entender instrucciones orales, narraciones, informaciones, descripciones, etc.
5. Reconocer la intencionalidad explícita del emisor (la intención es clara y manifiesta).
6. Escuchar receptivamente lenguajes no verbales (música, sonidos de la naturaleza, etc.)
7. Manifestar respeto por situaciones comunicativas cotidianas.
8. Reconocer el significado contextual del discurso (características de la situación o contexto en que se habla.)
9. Reconocer y diferenciar puntos de acuerdo y desacuerdo en conversaciones y debates.
10. Reconocer diferenciar entre hechos y opiniones en un discurso.
11. Reconocer y denominar las características o rasgos distintivos en narraciones, descripciones, informaciones, etc.
12. Reconocer la intencionalidad implícita del emisor (descubrir la intención cuando ella no se manifiesta abiertamente).
13. Distinguir las nociones de causa – efecto, parte – todo en el contexto del discurso.

HABLAR

Hablar con los niños desde la infancia los ayuda a aprender y a crecer. Es fundamental que estén preparados con las destrezas básicas del lenguaje para que puedan estar listos para el aprendizaje significativo.

Los proveedores deben hablar con los niños constantemente usando el lenguaje básico que ellos puedan entender.

Cuando les lea a los niños, muéstreles la figura y la palabra que corresponde a la figura para que los niños aprendan que uno puede nombrar cosas. Además del lenguaje, exponga a los niños a sonidos y a los nombres de los sonidos. Incorpore diferentes tipos de música y diferentes sonidos de animales.

El habla es una de las destrezas productivas que es estimulada por escuchar, que se entiende como una de las destrezas que incita a producir.

A continuación se presenta una lista de esta destreza de acuerdo a al nivel de educación básica en el que se encuentra el estudiante:

Segundo y Tercer año

1. Articular y pronunciar correctamente las palabras.
2. Expresar emociones, sentimientos, dudas, suposiciones, conjeturas, etc.
3. Participar activamente en conversaciones y diálogos espontáneos e informales.
4. Diferenciar los turnos en la conversación: tomar la palabra.
5. Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa.
6. Formular preguntas según las circunstancias comunicativas y las pautas sociales.
7. Formular consignas o instrucciones orales.
8. Dramatizar
9. Narrar hechos reales o imaginarios
10. Describir oralmente objetos, ambientes y personajes

11. Recitar

Cuarto y quinto año

1. Articular y pronunciar correctamente las palabras.
2. Expresar emociones, sentimientos, dudas, suposiciones, conjeturas, etc.
3. Participar activamente en conversaciones y diálogos espontáneos e informales.
4. Diferenciar los turnos en la conversación: tomar la palabra.
5. Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa.
6. Formular preguntas según las circunstancias comunicativas y las pautas sociales.
7. Formular consignas o instrucciones orales.
8. Dramatizar
9. Narrar hechos reales o imaginarios
10. Describir oralmente objetos, ambientes y personajes
11. Recitar
12. Resumir oralmente
13. Entrevistar

Sexto año

1. Articular y pronunciar correctamente las palabras.
2. Expresar emociones, sentimientos, dudas, suposiciones, conjeturas, etc.
3. Participar activamente en conversaciones y diálogos espontáneos e informales.
4. Diferenciar los turnos en la conversación: tomar la palabra.
5. Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa.
6. Formular preguntas según las circunstancias comunicativas y las pautas sociales.
7. Formular consignas o instrucciones orales.
8. Dramatizar
9. Narrar hechos reales o imaginarios
10. Describir oralmente objetos, ambientes y personajes
11. Recitar

12. Resumir oralmente
13. Entrevistar
14. Exponer oralmente con recursos de apoyo o sin ellos.
15. Participar activamente en conversaciones y diálogos formales.
16. Adecuar el lenguaje a las características del interlocutor (edad, jerarquía, registro lingüístico, grado de confianza)

Séptimo año

1. Articular y pronunciar correctamente las palabras.
2. Expresar emociones, sentimientos, dudas, suposiciones, conjeturas, etc.
3. Participar activamente en conversaciones y diálogos espontáneos e informales.
4. Diferenciar los turnos en la conversación: tomar la palabra.
5. Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa.
6. Formular preguntas según las circunstancias comunicativas y las pautas sociales.
7. Formular consignas o instrucciones orales.
8. Dramatizar
9. Narrar hechos reales o imaginarios
10. Describir oralmente objetos, ambientes y personajes
11. Recitar
12. Resumir oralmente
13. Entrevistar
14. Exponer oralmente con recursos de apoyo o sin ellos.
15. Participar activamente en conversaciones y diálogos formales.
16. Adecuar el lenguaje a las características del interlocutor (edad, jerarquía, registro lingüístico, grado de confianza...)
17. Debatir (argumentar)

LEER

Esta destreza permite al estudiante ir asociando con su visión los símbolos y a continuación ir produciendo simultáneamente sonidos.

A continuación se presenta una lista de esta destreza de acuerdo a al nivel de educación básica en el que se encuentra el estudiante en la cual se presenta por tres procesos:

Prelectura

La prelectura es un componente del proceso de lectura, que como estrategia pedagógica es la animación a la lectura. Con estos elementos se desarrollan las destrezas generales para cumplir la función de comprender.

Segundo año

1. Activar conocimientos previos.
2. Formular preguntas.
3. Formular suposiciones sobre la lectura (predecir situaciones, resultados, desenlaces, etc.)

Tercer Año

1. Activar conocimientos previos.
2. Formular preguntas.
3. Formular suposiciones sobre la lectura (predecir situaciones, resultados, desenlaces, etc.)
4. Seleccionar el texto de lectura

Cuarto Año

1. Activar conocimientos previos.
2. Formular preguntas.
3. Formular suposiciones sobre la lectura (predecir situaciones, resultados, desenlaces, etc.)
4. Seleccionar el texto de lectura

Quinto Año

1. Activar conocimientos previos.
2. Formular preguntas.
3. Formular suposiciones sobre la lectura (predecir situaciones, resultados, desenlaces, etc.)
4. Seleccionar el texto de lectura
5. Establecer el proceso de la lectura

Sexto Año

1. Activar conocimientos previos.
2. Formular preguntas.
3. Formular suposiciones sobre la lectura (predecir situaciones, resultados, desenlaces, etc.)
4. Seleccionar el texto de lectura
5. Establecer el proceso de la lectura

Séptimo Año

1. Activar conocimientos previos.
2. Formular preguntas.
3. Formular suposiciones sobre la lectura (predecir situaciones, resultados, desenlaces, etc.)
4. Seleccionar el texto de lectura
5. Establecer el proceso de la lectura

Lectura

Lectura: la función de comprender que tiene como destreza general el leer, y como estrategia pedagógica la animación a la lectura tiene como componente el proceso de lectura: momentos del acto de leer, del cual la lectura es una componente con destrezas específicas.

De Segundo año a Quinto año

1. Leer y volver al texto (leer cuantas veces sea necesario)
2. Predecir durante la lectura (formular suposiciones, conjeturas)
3. Relacionar el contenido del texto con el conocimiento previo
4. Relacionar el contenido del texto con la realidad

De Sexto año a Décimo año

1. Leer y volver al texto (leer cuantas veces sea necesario)
2. Predecir durante la lectura (formular suposiciones, conjeturas)
3. Relacionar el contenido del texto con el conocimiento previo
4. Relacionar el contenido del texto con la realidad
5. Leer selectivamente partes del texto
6. Avanzar en el texto en espera de aclaración

Poslectura

La poslectura cumple la función de comprender que tiene como destreza general el leer, y como estrategia pedagógica la animación a la lectura, que tiene como componente el proceso de lectura: y producir resultados de la lectura.

De Segundo año a tercer año

1. Verificar predicciones
2. Formular preguntas
3. Contestar preguntas
4. Manifestar la opinión sobre el texto
5. Utilizar el contenido del texto en aplicaciones prácticas

Cuarto año

1. Verificar predicciones
2. Formular preguntas
3. Contestar preguntas

4. Manifiestar la opinión sobre el texto
5. Utilizar el contenido del texto en aplicaciones prácticas
6. Discutir en grupo (conversar sobre el contenido del texto)
7. Parafrasear el contenido del texto (ponerlo en palabras propias)

Quinto año

1. Verificar predicciones
2. Formular preguntas
3. Contestar preguntas
4. Manifiestar la opinión sobre el texto
5. Utilizar el contenido del texto en aplicaciones prácticas
6. Discutir en grupo (conversar sobre el contenido del texto)
7. Parafrasear el contenido del texto (ponerlo en palabras propias)
8. Consultar fuentes adicionales

Sexto año

1. Verificar predicciones
2. Formular preguntas
3. Contestar preguntas
4. Manifiestar la opinión sobre el texto
5. Utilizar el contenido del texto en aplicaciones prácticas
6. Discutir en grupo (conversar sobre el contenido del texto)
7. Parafrasear el contenido del texto (ponerlo en palabras propias)
8. Consultar fuentes adicionales
9. Esquematizar

Séptimo año

1. Verificar predicciones
2. Formular preguntas
3. Contestar preguntas
4. Manifiestar la opinión sobre el texto

5. Utilizar el contenido
6. Discutir en grupo (conversar sobre el contenido del texto)
7. Parafrasear el del texto en aplicaciones prácticas contenido del texto (ponerlo en palabras propias)
8. Parafrasear el contenido del texto (ponerlo en palabras propias) Esquematizar
9. Resumir

ESCRIBIR

Es una destreza productiva correspondiente al a listura y de igual manera como la lectura tiene sus procesos, que se muestran a continuación:

Pre escritura (destreza específica)

Segundo año

1. Generar ideas para escribir

Tercer año

1. Generar ideas para escribir
2. Establecer el propósito de escritura y seleccionar el tema

Cuarto año

1. Generar ideas para escribir
2. Establecer el propósito de escritura y seleccionar el tema
3. Identificar el destinatario (para quién se escribe)

Quinto año

1. Generar ideas para escribir
2. Establecer el propósito de escritura y seleccionar el tema
3. Identificar el destinatario (para quién se escribe)
4. Consultar fuentes de información

Sexto, séptimo año

1. Generar ideas para escribir
2. Establecer el propósito de escritura y seleccionar el tema
3. Identificar el destinatario (para quién se escribe)
4. Consultar fuentes de información
5. Seleccionar la estructura o tipo de texto (narración, descripción, etc.)
6. Elaborar bosquejos, planes, esquemas, índices, preliminares, etc.

Escritura (destreza específica)

Segundo año

1. Escribir de manera legible

Tercer año

1. Escribir de manera legible
2. Lograr interés y creatividad en el escrito
3. Titular

Cuarto año

1. Escribir de manera legible
2. Lograr interés y creatividad en el escrito
3. Titular
4. Elaborar borradores
5. Mantener orden o secuencia lógica en las ideas (cronológica, espacial, causa-efecto, ejemplo- prueba)

Quinto año

1. Escribir de manera legible
2. Lograr interés y creatividad en el escrito
3. Titular
4. Elaborar borradores

5. Mantener orden o secuencia lógica en las ideas (cronológica, espacial, causa–efecto, ejemplo–prueba)
6. Consultar fuentes adicionales

Sexto año

1. Escribir de manera legible
2. Lograr interés y creatividad en el escrito
3. Titular
4. Elaborar borradores
5. Mantener orden o secuencia lógica en las ideas (cronológica, espacial, causa–efecto, ejemplo–prueba)
6. Consultar fuentes adicionales
7. Subtitular
8. Mantener las partes fundamentales de la estructura o tipo de texto seleccionado

Séptimo año

1. Escribir de manera legible
2. Lograr interés y creatividad en el escrito
3. Titular
4. Elaborar borradores
5. Mantener orden o secuencia lógica en las ideas (cronológica, espacial, causa–efecto, ejemplo–prueba)
6. Consultar fuentes adicionales
7. subtitular
8. Mantener las partes fundamentales de la estructura o tipo de texto seleccionado

Pos escritura_(destreza específica)

Segundo año

1. Revisar la ortografía en el escrito (gradualmente, según los conocimientos que posee)

Tercer año

1. Revisar la ortografía en el escrito (gradualmente, según los conocimientos que posee)
2. Consultar con los interlocutores (compañeros del grado, maestros, padres, etc.)
3. Controlar la presentación del escrito (orden, aseo, paginación, etc.)
4. Revisar la ortografía en el escrito (gradualmente, según los conocimientos que posee)
5. Consultar con los interlocutores (compañeros del grado, maestros, padres, etc.)
6. Controlar la presentación del escrito (orden, aseo, paginación, etc.)
7. Controlar la legibilidad del escrito: caligrafía
8. Revisar la puntuación en el escrito (gradualmente según los conocimientos que vayan adquiriendo)

Quinto año

1. Revisar la ortografía en el escrito (gradualmente, según los conocimientos que posee)
2. Consultar con los interlocutores (compañeros del grado, maestros, padres, etc.)
3. Controlar la presentación del escrito (orden, aseo, paginación, etc.)
4. Controlar la legibilidad del escrito: caligrafía
5. Revisar la puntuación en el escrito (gradualmente según los conocimientos que vayan adquiriendo)

Sexto y séptimo año

1. Revisar la ortografía en el escrito (gradualmente, según los conocimientos que posee)
2. Consultar con los interlocutores (compañeros del grado, maestros, padres, etc.)
3. Controlar la presentación del escrito (orden, aseo, paginación, etc.)
4. Controlar la legibilidad del escrito: caligrafía
5. Revisar la puntuación en el escrito (gradualmente según los conocimientos que vayan adquiriendo)
6. Escribir la versión final
7. Lograr la secuencia lógica en el escrito

2.4. Hipótesis

El Material Multimedia influye directamente en el desarrollo de las cuatro destrezas del lenguaje dentro del idioma Inglés, en la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato en el período 2009-2010.

2.5. Señalamiento de las variables

- **VARIABLE INDEPENDIENTE**

El Material Multimedia

- **VARIABLE DEPENDIENTE**

Las cuatro destrezas del lenguaje del idioma Inglés.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Modalidad básica de la investigación

La modalidad de la investigación a seguirse es de campo y bibliográfica –documental.

La investigación a utilizarse es una **Investigación de Campo**, ya que el estudio del problema se lo hará en el lugar donde se dan los acontecimientos, teniendo una mejor perspectiva de la realidad.

De igual forma la **Investigación Bibliográfica** estará presente, debido a que se hace imperiosa la necesidad de revisar los criterios de diversos autores mismos que se encuentran expresados dentro de libros, revistas, periódicos y publicaciones que sustentarán el trabajo.

3.2. Nivel o tipo de investigación

La investigación será:

- Descriptiva dado que analiza minuciosamente el problema o fenómeno de estudio que en este caso será el uso de la revista multimedia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del centro cultural universitario
- Nivel de Asociación de variables (CORRELACIONAL): porque las dos variables de la investigación se asociarán.

3.3. Población y muestra

El universo de estudio a investigarse será profesores, estudiantes.

La población no sobrepasa los 100 miembros por lo que podría interpretarse, no es necesario sacar muestras.

TablaN°1

Centro Cultural Universitario	Frecuencia
Docentes	7
Estudiantes	50
TOTAL	57

3.4. Operacionalización de las variables

- Variable Independiente: El Material Multimedia
- Variable Dependiente: Las cuatro destrezas del idioma.

- **Variable Independiente:** El Material Multimedia

Cuadro N°3

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS
Medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia, aplicado al proceso enseñanza-aprendizaje	<p>Multimedia lineal</p> <p>Multimedia no lineal</p> <p>materiales multimedia</p> <p>Materiales multimedia educativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Control sobre la navegación (un video, una película de cine sería un ejemplo de esto). • La característica fundamental de un sistema multimedia es su interactividad • textuales y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones) • plataforma tecnológica • Materiales convencionales • Materiales audiovisuales • Nuevas tecnologías • Atendiendo a su estructura • Materiales formativos directivos • Programas de ejercitación • Programas tutoriales • Bases de datos • Entornos sociales • Constructores o talleres creativos • Constructores específicos. • Lenguajes de programación. • Programas herramienta. • Programas de uso general. • Lenguajes y sistemas de autor 	<p>¿Capta la atención de los estudiantes la utilización de material multimedia (textuales y audiovisuales como gráficos, sonido, videos, animaciones) en el proceso enseñanza-aprendizaje?</p> <p>Utilizando un programa ¿Hay una verdadera valoración de la actuación de los estudiantes?</p> <p>¿Tienen los docentes la capacitación adecuada para la utilización de material multimedia?</p> <p>¿Dispone su institución de material multimedia?</p> <p>¿Utilizaría todo el material multimedia que estuviera a su alcance?</p>	Encuesta

		<p>sonidos de la naturaleza, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none">• Manifestar respeto por situaciones comunicativas cotidianas.• Reconocer el significado contextual del discurso (características de la situación o contexto en que se habla.)• Reconocer y diferenciar puntos de acuerdo y desacuerdo en conversaciones y debates. <ul style="list-style-type: none">• Pre lectura• Lectura• Pos lectura <ul style="list-style-type: none">• Pre escritura• Escritura• Pos escritura		
	<p>Leer</p>			
	<p>Escribir</p>			

3.5. Plan de recolección de información

La recolección de la información se hará mediante la encuesta y la aplicación de la encuesta, realizando los siguientes pasos:

- Elaboración de cuestionarios y guías.
- Aplicación de la técnica de campo a los profesores y estudiantes de Centro Cultural Universitario en la ciudad de Ambato.

3.6. Plan de procesamiento de la información

Se procederá al procesamiento y al análisis de la información de acuerdo a las personas involucradas, tomando encuesta las causas y consecuencias del problema investigado.

Una vez aplicadas las encuestas se comenzará el proceso estadístico que consiste con los siguientes pasos:

- Se tabulará los datos, es decir se revisará y contabilizará las respuestas.
- Se sacará los porcentajes y se estructurará el cuadro de resultados que servirá de base para graficar.
- Se representara los resultados mediante gráficos estadísticos que pueden ser de barra, circular que facilitará el análisis y la interpretación.
- Se analizará e interpretará los resultados, es decir relacionar las diferentes partes de la investigación con los objetivos y la hipótesis.
- Resumen de aspectos observados.
- Verificación de la hipótesis.

Antes de terminar el capítulo de presentación de resultados de la investigación, es necesario que se demuestren si las hipótesis plantadas al iniciarse la investigación fue verdadera o en que medida se cumplió las conjeturas planteadas.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados e Interpretación de datos

Encuesta realizada a los docentes de la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato.

Interrogante N°1

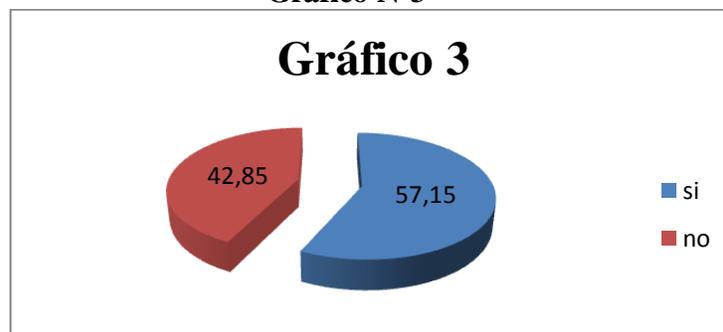
¿Capta la atención de los estudiantes la utilización de material multimedia (textuales y audiovisuales como gráficos, sonido, videos, animaciones) en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla N° 2

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	4	57.15%
NO	3	42.85%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°3



Análisis e Interpretación de datos:

Se obtuvo como resultado que cuatro docentes que representan el 57.15% opinan que la utilización de material multimedia logra captar la atención de los estudiantes y tres docentes que representan el 42.85% no opinan igual. La mayoría de los docentes piensan que el material multimedia si capta la atención de los estudiantes por lo que podemos decir que se puede utilizar en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Interrogante N°2

Utilizando un programa ¿Hay una verdadera valoración de la actuación de los estudiantes?

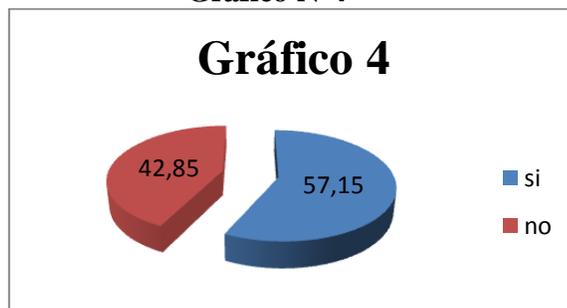
Tabla N° 3

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	4	57.15%
NO	3	42.85%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°4



Análisis e Interpretación de datos:

Cuatro docentes que representa el 57.15% reconoce que hay una verdadera valoración de los estudiantes, y tres de ellos que representa el 42.85% opina que no hay esa valoración.

Podemos concluir que si se puede utilizar un programa dentro de clase para poder valorar o calificar al estudiante.

Interrogante N°3

¿Tienen los docentes la capacitación adecuada para la utilización de material multimedia?

Tabla N° 4

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	0	0%
NO	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°5



Análisis e Interpretación de datos

Cómo resultado obtenemos que ningún docente del Centro Cultural correspondiente al 0%, tenga la capacitación adecuada para utilizar material multimedia.

La totalidad de los docentes no se encuentran actualizados en la utilización de material multimedia, por lo que podemos notar que se necesita una capacitación urgente.

Interrogante N°4

¿Dispone su institución de material multimedia?

Tabla N° 5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	42.85%
NO	4	57.15%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°6



Análisis e Interpretación de datos:

Cómo resultado tres docentes si cuentan con material multimedia, mientras que cuatro de ellos opinan que no existe dicho material; no podemos concluir que pocos del total de los docentes cuentan con el material multimedia “básico” mientras que el resto no cuenta con dichos materiales.

Interrogante N°5

¿Utilizaría todo el material multimedia que estuviera a su alcance?

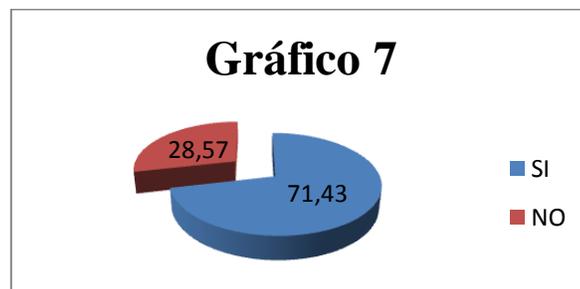
Tabla N° 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	5	71.43%
NO	2	28.57%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°7



Análisis e Interpretación de datos:

De siete docentes, cinco de ellos que representa el 71.43% sí desearían utilizar todo el material multimedia que estuviera a su alcance y dos de ellos, es decir, el 28.57% no utilizarían.

En esta pregunta podemos ver que la mayoría de los docentes si utilizarían el material multimedia que esté a su alcance.

Interrogante N°6

¿Tiene su estudiante suficiente tiempo para desarrollar las destrezas del lenguaje a saber hablar, escuchar, leer y escribir?

Tabla N° 7

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	6	85.71%
NO	1	14.29%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°8



Análisis e Interpretación de datos:

Se obtuvo como resultado que seis docentes correspondientes al 85.71% si proporcionan suficiente tiempo para desarrollar las destrezas del lenguaje en conjunto, y

uno de ellos, es decir el 14.29% no tiene suficiente tiempo para desarrollar las destrezas en conjunto.

Podemos analizar que la mayoría de los docentes si se dan tiempo para desarrollar las destrezas en los estudiantes, por lo que es apreciado de mejor manera el aprendizaje en los estudiantes.

Interrogante N°7

¿Se permite interactuar al estudiante con sus compañeros y practicar lo aprendido?

Tabla N° 8

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	5	71.43%
NO	2	28.57%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°9



Análisis e Interpretación de datos

Cómo resultado hemos obtenido que el 71.43% de los docentes si permiten la interacción y práctica de los estudiantes dentro del aula, y el 28.57% no lo realizan.

Podemos determinar que si existe la interacción de lo aprendido en clase por la mayoría de los estudiantes por lo que permite un mejor aprendizaje.

Interrogante N°8

¿Dota de materiales adecuados para la reproducción de la misma?

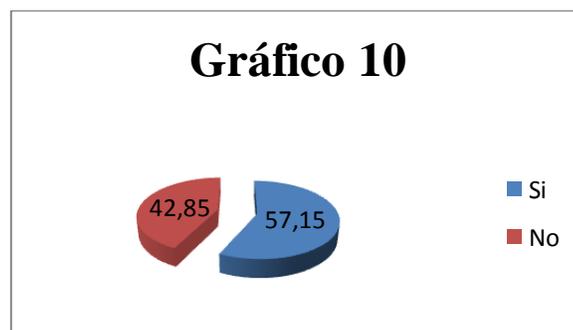
Tabla N° 9

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	4	57.15%
NO	3	42.85%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°10



Análisis e Interpretación de datos:

Cómo resultado nos podemos dar cuenta que el 57.15% dota materiales adecuados para la reproducción de las destrezas del lenguaje, mientras que el 42.85% no lo hace. Podemos determinar que ola mayoría de los docentes si dota de materiales adecuados para las destrezas pero se podría trabajar un poco mas en la elaboración de materiales para los estudiantes.

Interrogante N°9

¿Propicia actividades creativas para desarrollar sus destrezas?

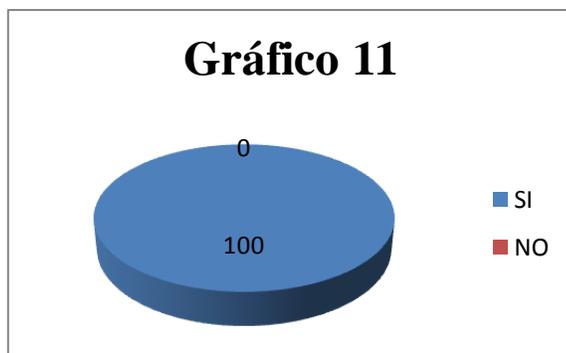
Tabla N° 10

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	7	100%
NO	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°11



Análisis e Interpretación de datos:

Se obtuvo como resultado que la totalidad de los docentes, es decir, el 100% si propicia actividades creativas para desarrollar las destrezas. Se puede concluir que hay una excelente iniciativa por parte de los docentes en el desarrollo de las actividades académicas.

Interrogante N°10

¿Aplican dramatizaciones entre estudiantes para apreciar su aprendizaje?

Tabla N° 11

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	2	28.57%
NO	5	71.43%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°12



Análisis e Interpretación de datos:

Dos docentes que representa el 28.57% si aplican dramatizaciones dentro de clases para reconocer el aprendizaje de los estudiantes, mientras que cinco correspondientes al 71.43% no aplican representaciones de lo aprendido dentro de clases.

Podemos concluir que no hay la debida aplicación de lo aprendido, por lo tanto afecta el rendimiento de los estudiantes.

Encuesta dirigida a los estudiantes de la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato

Interrogante N°1

¿Capta tu atención la utilización de material multimedia (textuales y audiovisuales como gráficos, sonido, videos, animaciones) en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla N° 12

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	46	92%

NO	4	8%
----	---	----

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°13



Análisis e Interpretación de datos:

Se obtuvo como resultado que cuarenta y seis estudiantes que representan el 92% opinan que la utilización de material multimedia logra captar la atención y cuatro estudiantes que representan el 8% no opinan igual. La mayoría de los piensan que el material multimedia si capta la atención de los estudiantes por lo que podemos decir que se puede utilizar en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Interrogante N°2

Utilizando un programa ¿Cree que hay una verdadera valoración de la actuación de los estudiantes?

Tabla N° 13

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	23	46%
NO	27	54%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°14



Análisis e Interpretación de datos:

Veinte y tres estudiantes que representa el 46% reconocen que hay una verdadera valoración de los trabajos, y veinte y siete de ellos que representa el 54% opina que no hay esa valoración.

Podemos concluir que existiría un problema al momento de utilizar un programa dentro de clase para poder valorar o calificar al estudiante.

Interrogante N°3

¿Tienen los docentes la capacitación adecuada para la utilización de material multimedia?

Tabla N° 14

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	11	22%
NO	39	78%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°15



Análisis e Interpretación de datos

Cómo resultado obtenemos que once estudiantes del Centro Cultural correspondiente al 22%, opinan que sus profesores tienen algo de capacitación en la utilización de material multimedia dentro de clase; mientras que en su gran mayoría es decir el 78% de los estudiantes opinan que los profesores no tienen conocimiento al respecto, la gran mayoría de los profesores no se encuentran actualizados en la utilización de material multimedia dentro de clase, por lo que podemos notar que se necesita una capacitación urgente.

Interrogante N°4

¿Dispone su institución de material multimedia?

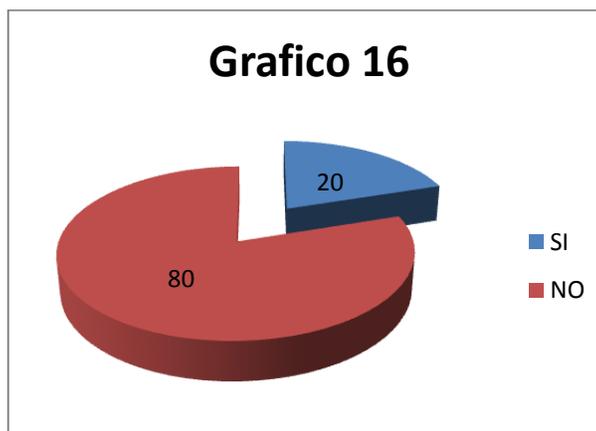
Tabla N° 15

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	20%

NO	40	80%
----	----	-----

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°16



Análisis e Interpretación de datos:

Cómo resultado diez estudiantes opinan que si existe en la institución material multimedia, mientras que cuarenta de ellos opinan que no se tiene en existencia dicho material; no podemos concluir que la mayoría de los estudiantes y maestros disponen y utilizan este material “básico” dentro de clase.

Interrogante N°5

¿Utilizaría todo el material multimedia que estuviera a su alcance encaminado al aprendizaje?

Tabla N° 16

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
-------------	------------	-------------

SI	48	96%
NO	2	4%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°17



Análisis e Interpretación de datos:

De cincuenta estudiantes, cuarenta y ocho de ellos que representa el 96% sí desearían utilizar todo el material multimedia que estuviera a su alcance y dos de ellos, es decir, el 4% no utilizarían. En esta pregunta podemos ver que la mayoría de los estudiantes si utilizarían el material multimedia que esté a su alcance.

Interrogante N°6

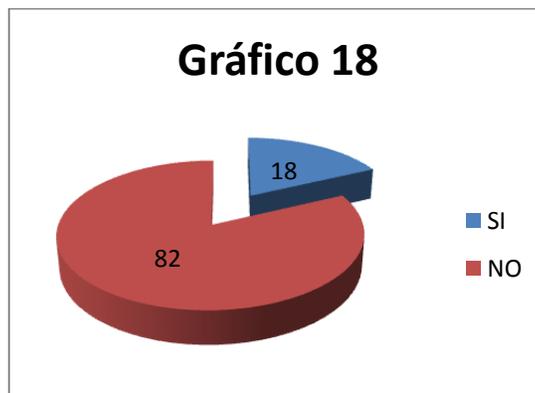
¿Tiene suficiente tiempo en clase para desarrollar sus destrezas del lenguaje a saber hablar, escuchar, leer y escribir?

Tabla N° 17

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	9	18%
NO	41	82%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°18



Análisis e Interpretación de datos:

Se obtuvo como resultado que nueve estudiantes correspondientes al 18% si tienen suficiente tiempo para desarrollar las destrezas del lenguaje en conjunto, pero cuarenta y uno de ellos, es decir el 82% no tiene suficiente tiempo para desarrollar las destrezas en conjunto dentro de clase.

Podemos analizar que la mayoría de los estudiantes consideran que no tienen suficiente tiempo para desarrollar sus destrezas, por lo que se podría sugerir mayor planificación a los docentes.

Interrogante N°7

¿Te permite tu profesor interactuar con tus compañeros y practicar lo aprendido?

Tabla N° 18

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	25	50%
NO	25	50%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA

Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°19



Análisis e Interpretación de datos

Cómo resultado hemos obtenido que el 50% de los estudiantes si tienen interacción y práctica de lo aprendido entre compañeros dentro del aula, y el otro 50% considera que no lo realizan prácticas de lo aprendido.

Podemos determinar que hay estudiantes que si utilizan el tiempo que se les proporciona para la práctica, mientras que el otro 50% no lo utiliza este tiempo o es demasiado poco para la práctica.

Interrogante N°8

¿Tus profesores dotan de materiales adecuados para la reproducción de las destrezas?

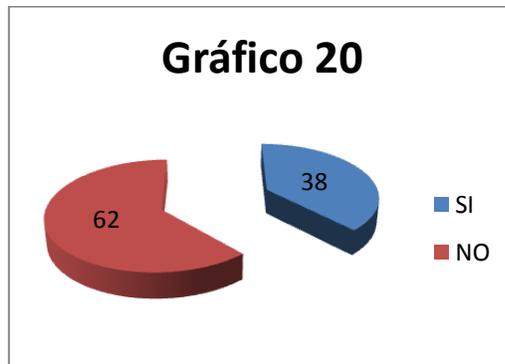
Tabla N° 19

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
-------------	------------	-------------

SI	19	38%
NO	31	62%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°20



Análisis e Interpretación de datos:

Cómo resultado nos podemos dar cuenta que el 38% obtienen los materiales adecuados o necesarios de parte de los profesores para la reproducción de las destrezas del lenguaje, mientras que el 62% no lo obtiene. Podemos determinar que la mayoría de los estudiantes no disponen de materiales adecuados para la reproducción de sus destrezas por lo que se podría trabajar más en la elaboración de materiales para los estudiantes.

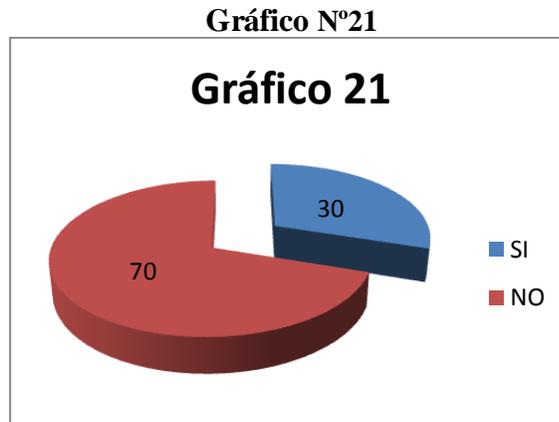
Interrogante N°9

¿Utiliza tu profesor actividades creativas para desarrollar tus destrezas?

Tabla N° 20

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	15	30%
NO	35	70%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea



Análisis e Interpretación de datos:

Se obtuvo como resultado que el 30% de los estudiantes opinan que los profesores si utilizan actividades creativas dentro de clase, mientras que el 70% de los estudiantes opinan que los profesores no utilizan actividades creativas; se puede concluir que los estudiantes necesitan algo nuevo para un mejor aprendizaje, entre ellos el ser creativos en las actividades que se desarrolla en clase.

Interrogante N°10

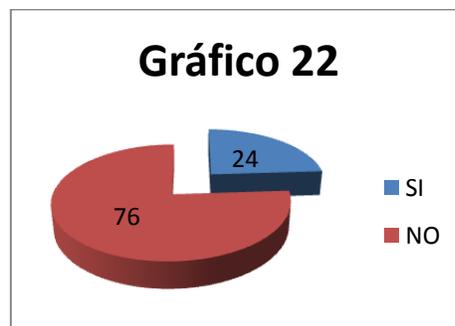
¿Realizan dramatizaciones entre estudiantes para apreciar el aprendizaje?

Tabla N° 21

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
SI	12	24%
NO	38	76%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del Centro Cultural De la UTA
Elaborado por: Liliana Rea

Gráfico N°22



Análisis e Interpretación de datos:

Doce estudiantes que representa el 24% opinan que hay dramatizaciones dentro de clases, mientras que treinta y ocho de ellos correspondientes al 76% no aplican representaciones de lo aprendido dentro de clases.

Podemos concluir que no hay la debida aplicación de lo aprendido por lo que es menos el rendimiento de los estudiantes.

4.2. Verificación de hipótesis

Este procedimiento está basado en la evidencia y en la teoría de probabilidad que se emplea para determinar si la hipótesis es un enunciado razonable a través del concepto estadístico de prueba Ji Cuadrada que se denota por:

$$X^2 = \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

con $K - 1$ grados de libertad, donde:

k es el número de categorías

f_o es una frecuencia observada en una categoría específica

f_e es una frecuencia esperada en una categoría determinada

Su cálculo se demuestra así:

k	fo	fe	fo - fe	(fo - fe) ²	(fo - fe) ² /fe
1	0,572	0,5	0,072	0,0051	0,0102
2	0,429	0,5	-0,072	0,0051	0,0102
3	0,572	0,5	0,072	0,0051	0,0102
4	0,429	0,5	-0,072	0,0051	0,0102
5	0,000	0,5	-0,500	0,2500	0,5000
6	1,000	0,5	0,500	0,2500	0,5000
7	0,429	0,5	-0,072	0,0051	0,0102
8	0,572	0,5	0,072	0,0051	0,0102
9	0,714	0,5	0,214	0,0459	0,0918
10	0,286	0,5	-0,214	0,0459	0,0918
11	0,857	0,5	0,357	0,1275	0,2550
12	0,143	0,5	-0,357	0,1275	0,2550
13	0,714	0,5	0,214	0,0459	0,0918
14	0,286	0,5	-0,214	0,0459	0,0918
15	0,572	0,5	0,072	0,0051	0,0102
16	0,429	0,5	-0,072	0,0051	0,0102
17	1,000	0,5	0,500	0,2500	0,5000
18	0,000	0,5	-0,500	0,2500	0,5000
19	0,286	0,5	-0,214	0,0459	0,0918
20	0,714	0,5	0,214	0,0459	0,0918
21	0,920	0,5	0,420	0,1764	0,3528
22	0,080	0,5	-0,420	0,1764	0,3528
23	0,460	0,5	-0,040	0,0016	0,0032
24	0,540	0,5	0,040	0,0016	0,0032
25	0,220	0,5	-0,280	0,0784	0,1568
26	0,780	0,5	0,280	0,0784	0,1568
27	0,200	0,5	-0,300	0,0900	0,1800
28	0,800	0,5	0,300	0,0900	0,1800
29	0,960	0,5	0,460	0,2116	0,4232
30	0,040	0,5	-0,460	0,2116	0,4232
31	0,180	0,5	-0,320	0,1024	0,2048
32	0,820	0,5	0,320	0,1024	0,2048
33	0,500	0,5	0,000	0,0000	0,0000
34	0,500	0,5	0,000	0,0000	0,0000
35	0,380	0,5	-0,120	0,0144	0,0288
36	0,620	0,5	0,120	0,0144	0,0288
37	0,300	0,5	-0,200	0,0400	0,0800
38	0,700	0,5	0,200	0,0400	0,0800
39	0,240	0,5	-0,260	0,0676	0,1352
40	0,760	0,5	0,260	0,0676	0,1352
				X ² =	6,2726

Comprobación de la Hipótesis

De la investigación hecha a los principales actores, y tomando en cuenta las condiciones del medio el análisis de los resultados obtenidos a través de la misma se ha podido determinar que aunque su uso no está 100% realizado y aplicado, los materiales multimedia son parte fundamental del proceso enseñanza – aprendizaje, y en un mayor grado cuando se habla del aprendizaje de una lengua. Esto permite establecer que **el uso de materiales multimedia si influye directamente en el manejo de las destrezas del idioma inglés de los estudiantes de la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la UTA.**

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Los docentes no se encuentran actualizados en la utilización de material multimedia, por lo que podemos notar que se necesita una capacitación urgente como se puede observar en las tablas 4 y 5.
- Se observa de igual manera que no existen materiales considerados como multimedia, ni siquiera se encuentra a su alcance para que de algún manera se dé una capacitación como se ve en la tablas 6 y 7.
- La utilización de materiales multimedia contribuirá de mejor manera al desarrollo de las destrezas del lenguaje como lo indica la tabla 9.
- La capacitación de los docentes dentro de lo que concierne a manejo de nuevos materiales y recursos didácticos se avizora como necesario para el mejoramiento y actualización de los conocimientos, para lo que se debe implementar el material y la capacitación como se ve en la tabla 14.
- El material con el que se cuenta dentro del centro cultural universitario se ve desplegado a 2 computadores, mismos que no tienen utilización alguna y que están al alcance para su utilización.

5.2 Recomendaciones

- Las actividades de clase que se van a utilizar se pueden obtener de páginas de Internet, para que la clase sea más motivadora y para hacer que las actividades vayan cambiando (no se repiten las preguntas, los dibujos, los concursos) y dando como resultado que las clases sean muy motivadoras.
- Mediante el uso de juegos interactivos en las aulas por ejemplo, los niños van a aprender divirtiéndose tales como los saludos, números, alfabeto, etc.
- Los niños tienen una buena relación con los materiales multimedia, dado que disfrutan la cercanía y dinamismo que producen los computadores dentro de clase, el sus casas, etc.

- Los niños alcanzan un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización de este material compete el destino pensado de que el discernimiento de los pequeños adquiriera el matiz de importancia que se merece, se profundice y agudice.
- La variedad de actividades que se puede desarrollar con este material es fundamental, dado que motiva mentes más sanas y democráticas, pensadas para un mundo que no vive meramente de una sola opción correcta, sino que extrapola a la idea de que varias pueden serlo.
- Brinda espacios para la educación y la formación.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

Título:

EL MATERIAL MULTIMEDIA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CUATRO DESTREZAS DEL LENGUAJE DENTRO DEL IDIOMA INGLÉS, EN LA DIRECCIÓN DE CULTURA Y COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO EN EL PERÍODO 2009-2010.

6.1. Datos Informativos

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Ciudad: Ambato

Institución: Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato

Tiempo: 2009-2010

6.2. Antecedentes de la Propuesta

La tecnología es el reto del nuevo milenio, lo cual le exige a las instituciones educativas no quedarse rezagadas del avance tecnológico. El material multimedia es una herramienta, y nos lleva a pensar que la lengua, la tiza y el tablero no pueden ser los únicos elementos para llevar el conocimiento a la escuela a los niños. Hay otras herramientas, como las que brindan los avances tecnológicos, los cuales invitan a la renovación en los centros educativos de este nuevo milenio e integrarlos en el desarrollo de los currículos. De ahí el interés por realizar esta propuesta como un apoyo

en la enseñanza del idioma inglés con un software especialmente diseñado para la ejercitación del vocabulario básico que se introduce.

6.3. Justificación

La enseñanza de una lengua extranjera en la Educación Primaria y Educación Secundaria se presenta como un reto, no exento de dificultades dado que la mayoría de los alumnos no trae nociones básicas del idioma extranjero. Esta situación demanda una formación y orientaciones específicas que permitan realizar este trabajo con las mejores estrategias posibles para que, logren aprender e intercambiar conocimientos. Todo esto con la finalidad de mejorar la comunicación entre las personas.

El actual desarrollo de la informática amplía la oferta de alternativas para el proceso enseñanza-aprendizaje de idiomas, específicamente del inglés. De ahí el interés por desarrollar esta propuesta, y utilizar un programa en el que se puedan llevar a cabo actividades didácticas que permitan el aprendizaje dinámico, esto se logra a través software del programa Clic, Internet como una herramienta didáctica, sin perder de vista el hecho de considerar los aspectos tecnológicos y pedagógicos que guían la utilización de los materiales audiovisuales como recursos auxiliares para el aprendizaje y perfeccionamiento del idioma Inglés.

6.4. Objetivos

Objetivo General

- Desarrollar las destrezas del idioma inglés a través de herramientas tecnológicas que posibiliten un proceso de aprendizaje significativo del mismo.

Objetivos Específicos

- Utilizar materiales interactivos relacionados con medios informáticos.
- Introducir el manejo básico de programas virtuales para el aprendizaje de vocabulario y gramática básica.

- Desarrollar clases interactivas con los estudiantes.

6.5. Análisis de Factibilidad

La propuesta sobre la utilización de este programa es para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de cinco a doce años de en la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato.

Es factible ejecutar, el programa porque tiene las condiciones pedagógicas requeridas y además cuenta con los recursos y actividades necesarios para incentivar el aprendizaje como son: imágenes, textos, fotos, videos.

6.6. Fundamentación

La educación debe favorecer y potenciar el desarrollo cognoscitivo del estudiante, promoviendo su autonomía moral, intelectual y creativa. Su principal objetivo será el de crear hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas no simplemente repetir lo que han hecho otras generaciones; hombres y mujeres que sean creativos, inventivos y descubridores, potencializadores y propositivos.

Al respecto este programa esta enmarcada dentro del paradigma constructivista, el mismo que permitirá:

- Ayudar a los alumnos a desarrollar su individualidad.
- Asistir a los estudiantes a desarrollar sus destrezas básicas del aprendizaje.
- Impulsar la creatividad e imaginación en los estudiantes.

6.7. Metodología. Modelo Operativo

Dirigido a:

Los estudiantes de cinco a doce años de los cursos permanentes de la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato.

Modelo Operativo

Cuadro N° 5

Objetivos	Contenidos	Actividades	Responsables	Tiempo	Recursos	Evaluación
Despertar el interés en los docentes y estudiantes de las institución con el fin de conocer las ventajas que tiene al utilizar el nuevo material	Introducción	Presentación Motivación	Docente de ingles	30 minutos	- Informáticos - Humanos - Institucionales - Sala de audiovisuales	Observación
Analizar los métodos adecuados para el desarrollo de las actividades solicitadas	Fundamentos	Talleres de trabajo en grupo	Docente de ingles Directores de la institución	30 minutos	- Informáticos - Humanos - Técnicos - Sala de audiovisuales	Autoevaluación del proceso, seguido por cada persona en sesión grupal
Desarrollar las habilidades que se requieren en la practica de la actividad	Características	Práctica individual o grupal	Docente de ingles	30 minutos	- Informáticos - Humanos - Sala de audiovisuales	Demostración
Desarrollar y controlar las destrezas del lenguaje a través del uso del material multimedia	Técnicas		Docente de inglés Directores de la institución	30 minutos	- Informáticos - Humanos - Institucionales - Sala de audiovisuales	Demostración

6.8. Administración

El profesor, es el que planifica, organiza, dirige y controla el PEA, sin embargo dentro del mismo deberá tener en cuenta la evaluación la misma que debe ser holística; y que le permitirá en función de la misma reorientar y a la vez reorganizar el módulo y es allí donde a través de la aplicación del programa logrará los resultados esperados.

6.9. Previsión de evaluación

Al aplicar el programa multimedia llamado Clic comprobaremos que los conocimientos adquiridos por los estudiantes mediante la utilización del mismo, tendrá mejores resultados porque el alumno tiene mayor interés en el aprendizaje y como resultado se evidenciará en su rendimiento académico.

Sin embargo, a través de una buena comunicación el docente explica a sus estudiantes qué, cómo, para y cuándo va a evaluar, todo esto en función de un objetivo general en el que se desarrolla.

Bibliografía

- CABERO, Julio, (1999). *Las nuevas tecnologías de la información y comunicación y Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Kronos. Sevilla.
- DUARTE, Ana, (2000). *Los materiales hipermedio y multimedios aplicados a la enseñanza*. Horsory. Barcelona.
- HAROLD, W, (2002). *Actividades para desarrollar destrezas*.
elhogar.tripod.com/2002/2002-06/actividades_para_desarrollar_destrezas.htm
- MARQUÈS, Pere, (1999). *Entornos formativos multimedia: elementos, plantillas de evaluación/criterios de calidad*.
www.peremarques.net/calidad.htm
- MARQUÈS, Pere, (1999). *Multimedia educativo: clasificación, funciones, ventajas e inconvenientes*.
peremarques.pangea.org/función.htm
- MARQUÈS, Pere, (2000). *Ventajas e inconvenientes del multimedia educativo*.
www.peremarques.net/ventajas.htm
- MASCETTI, Romina, (2007). *Usos de la multimedia en la educación*.
www.eliceo.com/consejos/usos-de-los-multimedia-en-la-educacion.htm
- USUBIAGA, Pablo, (2004). *Desarrollo de destreza para la escritura*.
www.hmabb.gov.ar/Intranet/Dise%C3%B1o/docencia/descargas/cursos/diapos_1-19.pdf

ANEXOS

MODELOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta realizada a los docentes de la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato

Objetivo: Obtener información sobre la utilización del material multimedia dentro del aula de clase.

Instrucciones

Marque con una X en la opción que corresponda.

1. ¿Capta la atención de los estudiantes la utilización de material multimedia (textuales y audiovisuales como gráficos, sonido, videos, animaciones) en el proceso enseñanza-aprendizaje?

2. Utilizando un programa ¿Hay una verdadera valoración de la actuación de los estudiantes?

3. ¿Tienen los docentes la capacitación adecuada para la utilización de material multimedia?

4. ¿Dispone su institución de material multimedia?

5. ¿Utilizaría todo el material multimedia que estuviera a su alcance?

6. ¿Tiene su estudiante suficiente tiempo para desarrollar las destrezas del lenguaje a saber hablar, escuchar, leer y escribir?

7. ¿Se permite interactuar al estudiante con sus compañeros y practicar lo aprendido?

8. ¿Dota de materiales adecuados para la reproducción de la misma?

9. ¿Propicia actividades creativas para desarrollar sus destrezas?

10. ¿Aplican dramatizaciones entre estudiantes para apreciar su aprendizaje?

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta realizada a los estudiantes de la Dirección de Cultura y Comunicación Institucional de la Universidad Técnica de Ambato

Objetivo: Obtener información sobre la utilización del material multimedia dentro del aula de clase.

Instrucciones

Marque con una X en la opción que corresponda.

1. ¿Capta tu atención la utilización de material multimedia (textuales y audiovisuales como gráficos, sonido, videos, animaciones) en el proceso enseñanza-aprendizaje?

2. Utilizando un programa ¿Crees que hay una verdadera valoración de la actuación de los estudiantes?

3. ¿Tienen los profesores la capacitación adecuada para la utilización de material multimedia?

4. ¿Dispone tu institución de material multimedia?

5. ¿Utilizarías todo el material multimedia que estuviera a tu alcance?

6. ¿Tienes suficiente tiempo en clase para desarrollar sus destrezas del lenguaje a saber hablar, escuchar, leer y escribir?

7. ¿Te permite tu profesor interactuar con tus compañeros y practicar lo aprendido?

8. ¿Tus profesores dotan de materiales adecuados para la reproducción de las destrezas?

9. ¿Utiliza tu profesor actividades creativas para desarrollar tus destrezas?

10. ¿Realizan dramatizaciones entre estudiantes para apreciar el aprendizaje?