



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Informe final del Trabajo de Graduación previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación**

Mención Educación Básica

TEMA:

“LA MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE
DE LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN
PARROQUIA ATAHUALPA CANTÓN AMBATO DURANTE EL PERIODO
JUNIO-OCTUBRE/ 2010”

AUTORA: Avilés Núñez Janeth Elizabeth

TUTORA .Ing. Blanca Roció Cují Chacha

AMBATO- ECUADOR

2010

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

CERTIFICA:

Yo, Blanca Roció Cují Chacha portadora de la C.I.Nº 1803127594 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “ LA MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN PARROQUIA ATAHUALPA CANTÓN AMBATO DURANTE EL PERIODO JUNIO –OCTUBRE/2010 ”, desarrollado por la egresada : JANETH ELIZABETH AVILES NUÑEZ, 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 calificación designada por el H. Consejo Directivo.

.Ambato, 8 de junio del 2011

Ing. Blanca Roció Cují Chacha

TUTORA

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de 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, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor

Janeth Elizabeth Avilés Núñez

CI .1802316933

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: “LA MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN PARROQUIA ATAHUALPA CANTÓN AMBATO DURANTE EL PERIODO JUNIO –OCTBRE/ 2010.”, presentado por Sra. : JANETH ELIZABETH AVILES NUÑEZ, egresada de la Carrera de EDUCACIÓN BÁSICA, promoción Septiembre 2010 - Febrero 2011, una vez revisada y calificada la investigación se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos , científicos de la investigación.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente

LA COMISIÓN

Ing. M.sc. Yolanda Núñez

MIEMBRO

Lic. Lupe Llerena

MIEMBRO

DEDICATORIA

Este presente trabajo dedico a mi esposo Carlos, a mis hija Carolina y Alejandra por su amor, comprensión y apoyo incondicional, a mis compañeras que compartieron con migo muchas horas de Estudio.

Janeth

AGRADECIMIENTO

*A nuestro señor Jesucristo por sus bendiciones
a la Universidad Técnica de Ambato que
me abrió las puertas y me permitió alcanzar
Otro triunfo en mi vida profesional, a la Ing.
Blanca Cují por su empeño y responsabilidad*

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TUTOR	¡Error! Marcador no definido.
AUTORIA DEL TRABAJO.....	¡Error! Marcador no definido.
APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
INDICE DE CUADROS Y GRAFICOS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
1. EL PROBLEMA.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1 TEMA.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO	¡Error! Marcador no definido.
1.2.3 PROGNOSIS	¡Error! Marcador no definido.
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2.5 INTERROGANTES	¡Error! Marcador no definido.
1.2.6 DELIMITACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
1.3 JUSTIFICACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
1.4 OBJETIVOS.....	¡Error! Marcador no definido.
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	¡Error! Marcador no definido.
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPITULO II.....	¡Error! Marcador no definido.
2. MARCO TEÓRICO.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	14
2.2 FUNDAMENTACION FILOSÓFICA.....	15
2.3 FUNDAMENTACION LEGAL.....	16
2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES.....	18
2.5 HIPÓTESIS.....	44

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	44
CAPITULO III.....	¡Error! Marcador no definido.
3.MARCO METODÓLOGICO	¡Error! Marcador no definido.
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACION.....	45
3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACION.....	46
3.3 POBLACION Y MUESTRA.....	47
3.4 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES.....	48
3.5 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS.....	50
3.6 PLAN DE RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN.....	51
CAPITULO IV	¡Error! Marcador no definido.
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	¡Error! Marcador no definido.
4.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS	53
4.2 VERIFICACION DE LA HIPÓTESIS.....	70
CAPITULO V	¡Error! Marcador no definido.
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	¡Error! Marcador no definido.
5.1 CONCLUSIONES.....	75
5.2 RECOMENDACIONES.....	76
CAPÍTULO VI	¡Error! Marcador no definido.
6. PROPUESTA.....	¡Error! Marcador no definido.
6.1 Datos Informativos.....	77
6.2 ANTECEDENTES.....	78
6.3 JUSTIFICACION.....	79
6.4 OBJETIVOS.....	80
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	80
6.6 FUNDAMENTACIONES.....	81
6.7 ADMINISTRACION.....	87
6.8 PREVISION DE LA EVALUACIÓN.....	88
BIBLIOGRAFÍA.....	89
ANEXO.....	¡Error! Marcador no definido.

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Común Obligatorio de la Reforma...	42
Cuadro N° 2 Operacionalización de la variable Dependiente.....	48
Cuadro N° 3 Operacionalización de la variable Independiente.....	49
Cuadro N° 4 Pregunta 1 a los estudiantes.....	53
Cuadro N° 5 Pregunta 2 a los estudiantes.....	55
Cuadro N° 6 Pregunta 3 a los estudiantes.....	56
Cuadro N° 7 Pregunta 4 a los estudiantes.....	57
Cuadro N° 8 Pregunta 5 a los estudiantes.....	58
Cuadro N° 9 Pregunta 6 a los estudiantes.....	59
Cuadro N° 10 Pregunta 7 a los estudiantes.....	60
Cuadro N° 11 Pregunta 1 a los Docentes.....	61
Cuadro N° 12 Pregunta 2 a los Docentes.....	62
Cuadro N° 13 Pregunta 3 a los Docentes.....	63
Cuadro N° 14 Pregunta 4 a los estudiantes.....	64
Cuadro N° 15 Pregunta 5 a los estudiantes.....	65
Cuadro N° 16 Pregunta 6 a los estudiantes.....	66
Cuadro N° 17 Pregunta 7 a los estudiantes.....	67
Cuadro N° 18 Pregunta 8 a los estudiantes.....	68
Cuadro N° 19 Pregunta 9 a los estudiantes.....	69
Cuadro N° 20 Prueba de la Hipótesis	71
Cuadro N° 21 Chi cuadrado.....	72
Cuadro N° 22 Costo de la Propuesta.....	78
Cuadro N° 23 Metodología.....	87
Cuadro N° 22 Previsión de la evaluación.....	88

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N ^a 1	Árbol de Problemas.....	8
Gráfico N ^a 2	Categorías Fundamentales.....	18
Gráfico N ^a 3	Pregunta 1 a estudiantes.....	53
Gráfico N ^a 4	Pregunta 2 a estudiantes.....	55
Gráfico N ^a 5	Pregunta 3 a estudiantes.....	56
Gráfico N ^a 6	Pregunta 4 a estudiantes.....	57
Gráfico N ^a 7	Pregunta 5 a estudiantes.....	58
Gráfico N ^a 8	Pregunta 6 a estudiantes.....	59
Gráfico N ^a 9	Pregunta 7 a estudiantes.....	60
Gráfico N ^a 10	Pregunta 1 a Docentes.....	61
Gráfico N ^a 11	Pregunta 2 a Docentes.....	62
Gráfico N ^a 12	Pregunta 3 a Docentes.....	63
Gráfico N ^a 13	Pregunta 4 a Docentes.....	64
Gráfico N ^a 14	Pregunta 5 a Docentes.....	65
Gráfico N ^a 15	Pregunta 6 a Docentes.....	66
Gráfico N ^a 16	Pregunta 7 a Docentes.....	67
Gráfico N ^a 17	Pregunta 8 a Docentes.....	68
Gráfico N ^a 18	Pregunta 9 a Docentes.....	69

RESUMEN EJECUTIVO

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

Tema:

LA MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN DE LA PARROQUIA ATAHUALPA CANTÓN AMBATO DURANTE EL PERIODO 2010-2011

Autora: Janeth avilés

Tutor: Ing. Blanca Cují

RESUMEN EJECUTIVO

Multimedia significa múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir que se utiliza diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información, la multimedia permite integrar gráficos, videos, sonidos, textos y animaciones, e integrarlos en un entorno llamativo para obtener un resultado visible, audible o ambas cosas.

La multimedia Educativa constituye un recurso didáctico indispensable para el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes, sobre todo para el logro del desarrollo del lenguaje esta habilidad debe ser utilizada en todas las situaciones de su vida ya que le permiten interactuar y comunicarse.

La investigación que se realizó es de campo, en el mismo lugar donde se produce los acontecimientos con autoridades docentes y estudiantes de la escuela Cristóbal Colón, es descriptiva porque describe el hecho tal cual aparece en la realidad se han tomado datos de distintas fuentes como libros folletos informaciones del internet se puede decir que es bibliográfica.

Los resultados obtenidos han sido debidamente tabulados analizados e interpretados por lo cual se puede decir que la multimedia ayuda al desarrollo del lenguaje

INTRODUCCIÓN

Con el desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación y su influencia en el campo educativo, se debe hacer conciencia sobre el nuevo rol que desempeñan los docentes en este proceso, este a de cambiar su función para pasar a ser un facilitador un guía un asesor y un mediador de los conocimientos utilizando recursos didácticos innovadores que faciliten la transmisión de información

Teniendo en cuenta que la educación de calidad debe ser el pilar fundamental para el desarrollo de los pueblos donde el uso de la tecnología y especialmente de la multimedia ayuden tanto al docente como al estudiante a impartir y captar los aprendizajes de una manera mas dinámica y divertida en donde el estudiante no se sienta aburrido y desinteresado por aprender y ayudara al desarrollo del lenguaje para formar personas criticas propositivas que serán un aporte para el desarrollo del país

Por este motivo presento esta investigación que es un aporte a la educación de la niñez ecuatoriana y especialmente a los niños de la escuela “Cristóbal Colon” de la parroquia Atahualpa

EL propósito fundamental es dar a conocer los problemas que causan la no utilización de la tecnología y especialmente de la multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje y el desarrollo del lenguaje

La presente investigación comprende seis capítulos

CAPITULO I. EL PROBLEMA.- El presente capitulo contiene el problema el cual ha sido evidenciado en el lugar mismo donde se presenta, después se realizó

el planteamiento del problema en base a una contextualización Macro, Meso y Micro, el análisis crítico se lo realizó de la interpretación del árbol de problemas donde se coteja causa y efecto, en base a estos datos se ha planteado la prognosis que es una visión a futuro del problema ,para esto nos hemos planteado interrogantes que servirán para alcanzar los objetivos planteados

CAPITULO II. MARCO TEORICO.- La investigación se baso en trabajos investigativos se sustenta la investigación con sus fundamentaciones que son filosóficos, pedagógicos y legales, también se conceptualiza el marco científico que son las variables de estudio para plantearse la hipótesis y las variables correspondientes

CAPITULO III. MARCO METODOLOGICO.- La investigación es de tipo bibliográfica porque los datos ha sido tomados de diferentes fuentes como libros folletos escritos científicos referentes al tema , es descriptiva porque describe el problema tal como se presenta en la realidad con los participantes de la investigación , en la Operacionalización de las variables se puede describir el tema de mejor manera para su comprensión en este capítulo se menciona la población y la muestra para la recolección de la información

CAPITULO IV. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.- En este capítulo se analizó e interpreto los datos obtenidos en base a cada uno de los ítems planteados a los sujetos investigados, lo cual nos permitió verificar la hipótesis planteada.

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.- Como todos los trabajos investigativos necesitan tener conclusiones en este capítulo se redactó las conclusiones que se han encontrado después de haber analizado e interpretado los datos también se redactó las recomendaciones.

CAPITULO VI. LA PROPUESTA.- Esta investigación tiene la propuesta que fue elaborada en base a las conclusiones y recomendaciones que es una posible solución al problema planteado

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 TEMA

LA MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN DE LA PARROQUIA ATAHUALPA CANTÓN AMBATO DURANTE EL PERIODO 2010-2011.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Contextualización

En el Ecuador se evidencian múltiples problemas no resueltos por el sistema educativo: bajos promedio de escolaridad, altos índices de deserción estudiantil, carencias elementales en la infraestructura educativa, mala calidad de la enseñanza, a estos males crónicos se suman nuevos problemas que agrandan la brecha educativa, como las condiciones de apoyo tecnológico para la enseñanza en los centros escolares.

Según el último informe del Observatorio de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia, solo el 52% de estudiantes entre 15 y 17 años tiene acceso a computadoras en el Ecuador. En este ámbito pesan también, de forma determinante, los desequilibrados niveles de ingresos y la falta de equidad: el 83%

del quintil más rico tiene acceso a computadoras; pero solo lo tiene el 30% del quintil más pobre. A la Internet tiene acceso el 20% de grupos blanco mestizos y el 10% de indígenas; el 48% del quintil más rico de la población y solo el 6% del quintil más pobre.

Las infinitas posibilidades de contar con información por el uso de la Internet y de abrir las puertas del aprendizaje personal se cierran con la falta de acceso a las computadoras y a la Internet. Esto crea mayores desventajas y otras formas de analfabetismo en el dominio de esos instrumentos electrónicos de trabajo y conocimiento

La tecnología en Ecuador es bastante escasa la cual a traído graves consecuencias que ha influido en el desarrollo del país, generando un gigantesco abismo entre países sub desarrollados y el país desarrollados como Estados Unidos.

En el contexto educativo nuestro país siempre ha estado al margen de los avances tecnológicos de la información y la comunicación ningún gobierno de turno asta la actualidad se ha preocupado por incrementar el presupuesto del estado para educación sabiendo que la educación es el desarrollo y pilar fundamental de los pueblos, dejando al margen de una educación tecnológica a niños y jóvenes del país, , no se ha hecho mayor cosa por implementar a las instituciones de laboratorios de computación con docentes capacitados en el área y peor aun tener acceso a una red de internet

La educación en nuestro país viene sufriendo cambios y estos cambios exigen a los docentes más responsabilidad y empatía para una mejor preparación y actualización en conocimientos de métodos, estrategias, técnicas y recursos

didácticos utilizados para impartir los conocimientos, para así lograr estudiantes críticos capaces de resolver problemas utilizando su nivel cognitivo y tecnológico

En la provincia de Tungurahua actualmente hay muchas instituciones sean éstas fiscales o particulares a donde acuden miles de estudiantes, pero lamentablemente en pleno siglo XXI muy pocas instituciones cuentan con laboratorios de computación

En el sector rural de nuestra provincia es donde más se ha evidenciado este problema porque las instituciones educativas no cuentan con los servicios básicos peor aun tener acceso a un laboratorio de computación y en las pocas instituciones que existen laboratorios de computación no cuentan con los suficientes docentes capacitados en el área ,la mayoría de instituciones educativas no cuentan con los recursos necesarios para obtener material didáctico basado en la tecnología sabiendo que estos materiales facilitan el aprendizaje y el desarrollo del lenguaje , la mayoría de docentes no utilizan la multimedia para dictar sus clases sabiendo que con este recurso los estudiantes se sienten motivados e interesados por adquirir nuevos conocimientos

En la institución educativa “Cristóbal Colón “de la parroquia Atahualpa cantón Ambato se preparan 400 estudiantes, quienes se sienten desmotivados porque la institución no cuenta con los suficientes recursos tecnológicos que debería tener para satisfacer sus necesidades ,es por esta razón que se ha pedido ayuda a diferentes instituciones públicas y privadas quienes se han hecho de los oídos sordos, por lo que se ha hecho imprescindible pedir la colaboración de padres de familia de la institución sabiendo que con estos recursos sus hijos recibirán una educación integra y se podrá cumplir con lo que dice la nueva Reforma

Los centros educativos deben brindar una educación de calidad (*ley Orgánica de educación pág. 6*) con docentes debidamente capacitados en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, a través del uso de la multimedia la misma que ayudará a mejorar e incrementar el vocabulario de los niños.

Árbol de Problemas

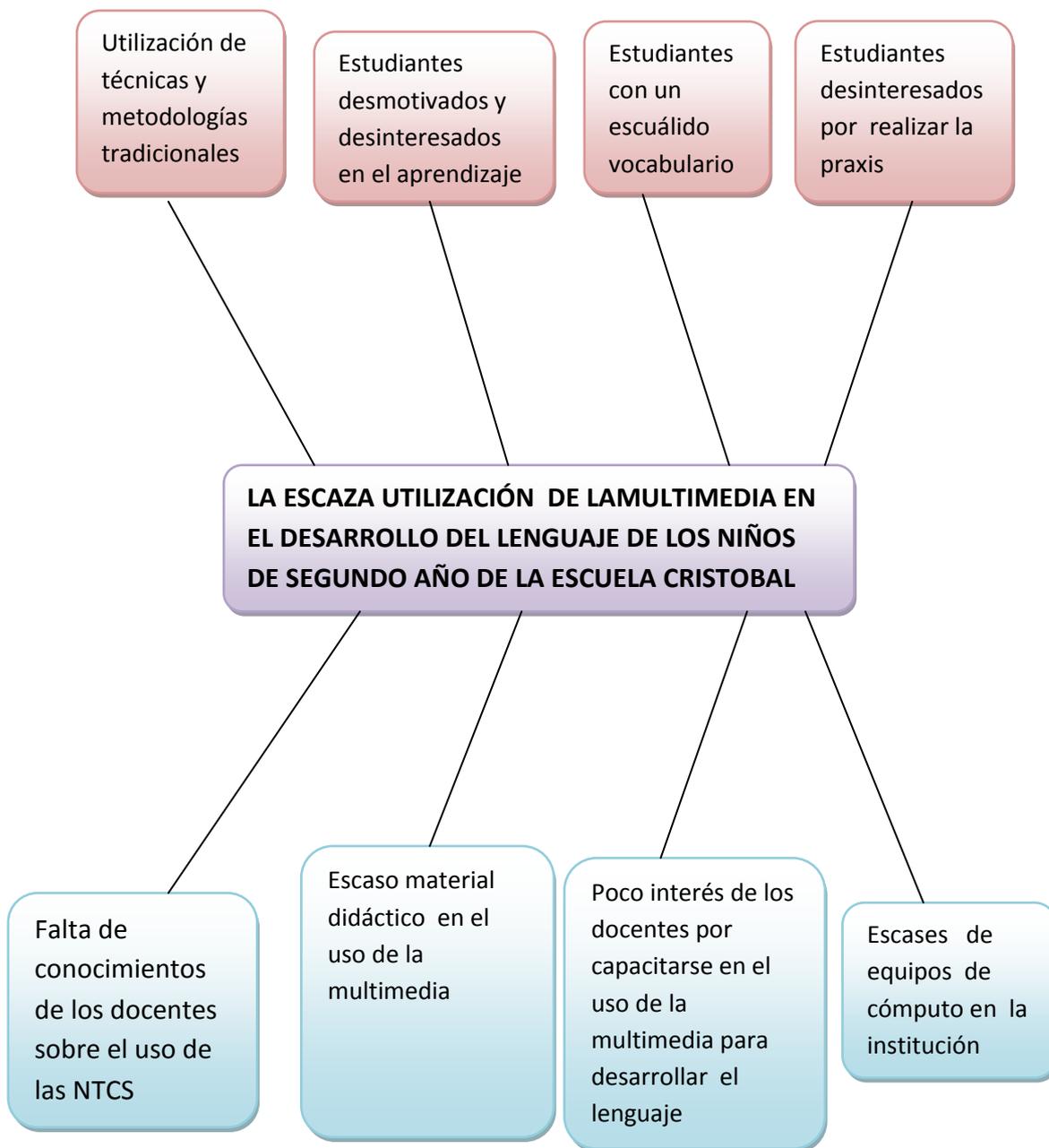


Gráfico N°1 Árbol de Problemas

Elaborado por: Janeth Avilés

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

La insuficiencia de conocimientos que poseen los docentes sobre el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación produce que estos utilicen métodos y técnicas tradicionales donde el docente es dueño de su clase y no se apoya en el uso de materiales didácticos tecnológicos que permitan y faciliten la comprensión de los contenidos y desarrollen destrezas, el estudiante es un receptor de conocimientos y el aprendizaje se vuelve tradicional

Los docentes no dan uso del material didáctico basado en la multimedia esto acarrea que los estudiantes no se muestren motivados e interesados por adquirir nuevos conocimientos que serán significativos para su vida futura, al momento se considera que se está manejando un aprendizaje deficiente e inadecuado porque no vinculamos los elementos multimedia con el proceso de enseñanza aprendizaje.

Algunos docentes del país muestran poco interés por capacitarse en el uso de las nuevas tecnologías y especialmente en la multimedia que es una herramienta que ofrece muchos beneficios para el aprendizaje esto permite mantener la atención y retener imágenes mentales y desarrollar el lenguaje que serán los cimientos para los futuros aprendizajes considerando que hoy en día la tecnología avanzado notablemente , es necesario que el docente se apoye en herramientas tecnológicas, para impartir sus clases con la metodología acorde a la realidad

Si los docentes hacen uso correcto de las nuevas tecnologías tendremos niños motivados por adquirir conocimiento utilizando la multimedia se podrá incrementar y desarrollar el vocabulario para entregar a la sociedad niños creativos capaces de resolver problemas e integrarse fácilmente a esta sociedad tecnológica del siglo XXI

Otro de los problemas que actualmente se presenta dentro del proceso de aprendizaje y la aplicación de la multimedia es que no se goza de una infraestructura adecuada e implementada con laboratorios de computación por lo cual los estudiantes demuestran poco o casi nada de interés en el aprendizaje práctico de las nuevas tecnologías para estar acorde a los avances del siglo

1.2.3 PROGNOSIS

En los albores del siglo XXI la globalización produce cambios educativos permanentes, con novedosas e innovadoras cosas tecnológicas que mediante una correcta aplicación de las NTCS estaremos inmersos en esa sociedad tecnológica que nos exigen. Si todo esto lo tenemos claro, si nosotros como docentes no conocemos y peor aún no aplicamos estos conocimientos; simplemente no tiene objetivo tratarlo. Lógico será conocer y entregar a los estudiantes conocimientos que se conviertan a la larga en aprendizajes concretos para lograr educandos con un amplio vocabulario lo cual les permitirá integrarse fácilmente a esta sociedad.

Si la institución y los docentes no damos solución al problema de la utilización de materiales didácticos basados en la tecnología, con el fin de buscar mayor desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes, creo que es el momento preciso de corregir estos problemas; de no lograrlo no se alcanzará el objetivo deseado, se profundizará cada vez más este problema, El no aprovechar los beneficios que brindan las Nuevas tecnologías de la Información y la comunicación provocara que las clases impartidas sigan siendo tradicionales y monótonas.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la multimedia en el desarrollo del lenguaje de los niños de primer año de la escuela Cristóbal Colón?

1.2.5 INTERROGANTES

¿Cómo influye la multimedia en el desarrollo del lenguaje?

¿De qué manera la multimedia mejorara el proceso de aprendizaje?

¿Cómo la multimedia ayuda a desarrollar el lenguaje?

¿Cómo aplicar las NTCS. en el desarrollo del Lenguaje?

1.2.6 DELIMITACIÓN

Delimitación Espacial

Esta investigación se realizará en la Escuela Cristóbal Colon de la parroquia Atahualpa cantón Ambato

Delimitación Temporal

El presente problema va a ser investigado el periodo Junio – Octubre / 2010

Unidades de observación

Estudiantes de segundo año de la Escuela Cristóbal Colón

1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se lo realiza porque se ha podido evidenciar el problema de la utilización de recursos didácticos tradicionales que poseen los docentes para impartir sus clases. Estos recursos deben ir actualizándose cada vez, y aprovechar las ventajas que brinda la tecnología. Esto hace que las propuestas de utilización se sitúen en todas las etapas del sistema educativo escolar desde el preescolar hasta la universidad, esta ha alcanzado una notable difusión en nuestros días, sobre todo por las ventajas que brinda en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En la actualidad nos encontramos en una etapa que bien pudiera caracterizarse como la revolución informática. Por esto es imprescindible que el hombre que viva en esta sociedad del conocimiento y la información aprenda a cómo usar e interactuar con las nuevas tecnologías que nos exige esta sociedad.

Actualmente existe una gran preocupación sobre las condiciones, normas y estructuras que deben tener las instituciones educativas para lograr que sus docentes y estudiantes estén preparados para el mundo tecnológico al que se enfrentarán.

En este sentido las nuevas tecnologías permitirán a los docentes utilizarlas para mejorar el aprendizaje de los niños.

El presente trabajo de investigación es factible de realizarlo porque se cuenta con el apoyo del director, personal docente, padres de familia y niños de la institución para la utilización de la herramienta multimedia que permitirá

mejorar el proceso enseñanza –aprendizaje y sobre todo desarrollar el lenguaje mediante la utilización de esta herramienta, los beneficiarios de esta investigación serán los estudiantes de segundo año de la escuela Cristóbal Colón

1.4 OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Conocer la incidencia de la multimedia en el desarrollo del lenguaje de los niños de segundo año de la escuela “Cristóbal Colón “de la parroquia Atahualpa cantón Ambato durante el periodo 2010 -2011

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar como la multimedia ayuda al desarrollo del lenguaje
- Determinar los beneficios de la utilización de la multimedia en el proceso enseñanza – aprendizaje
- Utilizar videos multimedia para mejorar el lenguaje de los niños de segundo año de la escuela Cristóbal Colon de la parroquia Atahualpa cantón Ambato durante el periodo 2010 - 2011

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

De acuerdo al artículo tomado de la web que dice:

***EL USO DE PROGRAMAS MULTIMEDIA PARA FACILITAR EL
DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS AUTISTAS***

***MIKAEL HEIMANN Y TOMAS TJUS DE LA UNIVERSIDAD DE
GOTEBORG SUECIA***

Manifiesta que un entorno multimedia es altamente motivador para los niños autistas ,si se aplica el programa en torno que el profesor crea un ambiente cálido y de apoyo hace repasos y preguntas y da explicaciones relacionadas con la activada que desarrolla el niño ante el ordenador, favoreciendo así la creación de un ambiente de aprendizaje que maximiza la probabilidad que el niño aprenda nuevas estructuras lingüísticas, como alternativa proponemos que la motivación del niño como la actitud del profesor hacia los ordenadores sean tenido en cuenta

a la hora de tomar decisiones. En no hacerlo así dará lugar a un mayor riesgo de fracaso y efectos negativos. Autores: MIKAEL HEIMANN Y TOMAS

Sin embargo previas investigaciones realizadas en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato no se ha encontrado investigaciones afines por lo cual se ha buscado en el internet

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se orienta por el paradigma crítico propositivo que considera al ser humano como el centro de todo. Para comprender la complejidad del aprendizaje humano de los modelos conductistas de Bruner Watson, Bandura. Piaget critico los experimentos de laboratorio para investigar sobre el aprendizaje y el estudio los procesos cognitivos de los estudiantes durante su interacción con el medio natural en que los estudiantes se desenvuelven habitualmente también manifiesta que los aprendizajes se producen a través de los intercambios estudiante y medio este aprendizaje se produce por maduración y acomodación cuando aprovechamos de su relación con el medio para un aprendizaje es aquí donde entran las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a jugar un papel importante para que este sea el punto de partida para un nuevo aprendizaje

Es propositiva cuando la investigación no se detiene en la indagación del problema sino que plantea alternativas de solución. De ahí que el presente trabajo esta comprometido con la sociedad donde se desarrolla el estudiante

2.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

El presente trabajo investigativo se basara preferentemente en los recursos didácticos que utilizan los docentes para el proceso enseñanza aprendizaje

En este sentido la presente investigación propone un cambio en la metodología de la enseñanza y el aprendizaje, al que se llegará como consecuencia de la utilización de la multimedia como uno de los elementos que faciliten el aprendizaje de los estudiantes. Los recursos didácticos deben ser cambiados y aprovechar la tecnología para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje

2.4. FUNDAMENTACION LEGAL

Esta investigación se fundamentara en la siguiente base legal:

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA

SECCIÓN NOVENA DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la

competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN

ESTRUCTURA DE SISTEMA EDUCATIVO

CAPITULO V

DE LOS OBJETIVOS DEL SISTEMA EDUCATIVO

Art.10. objetivos generales

- a) Promover el desarrollo integral armónico y permanente de las potencialidades y valores del hombre ecuatoriano
- b) Desarrollar su mentalidad critica reflexiva y creadora, ofrecer una formación científica-humanística, técnica, artística y practica impulsando la creatividad y la adopción de tecnologías apropiadas al desarrollo del país.

2.5 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

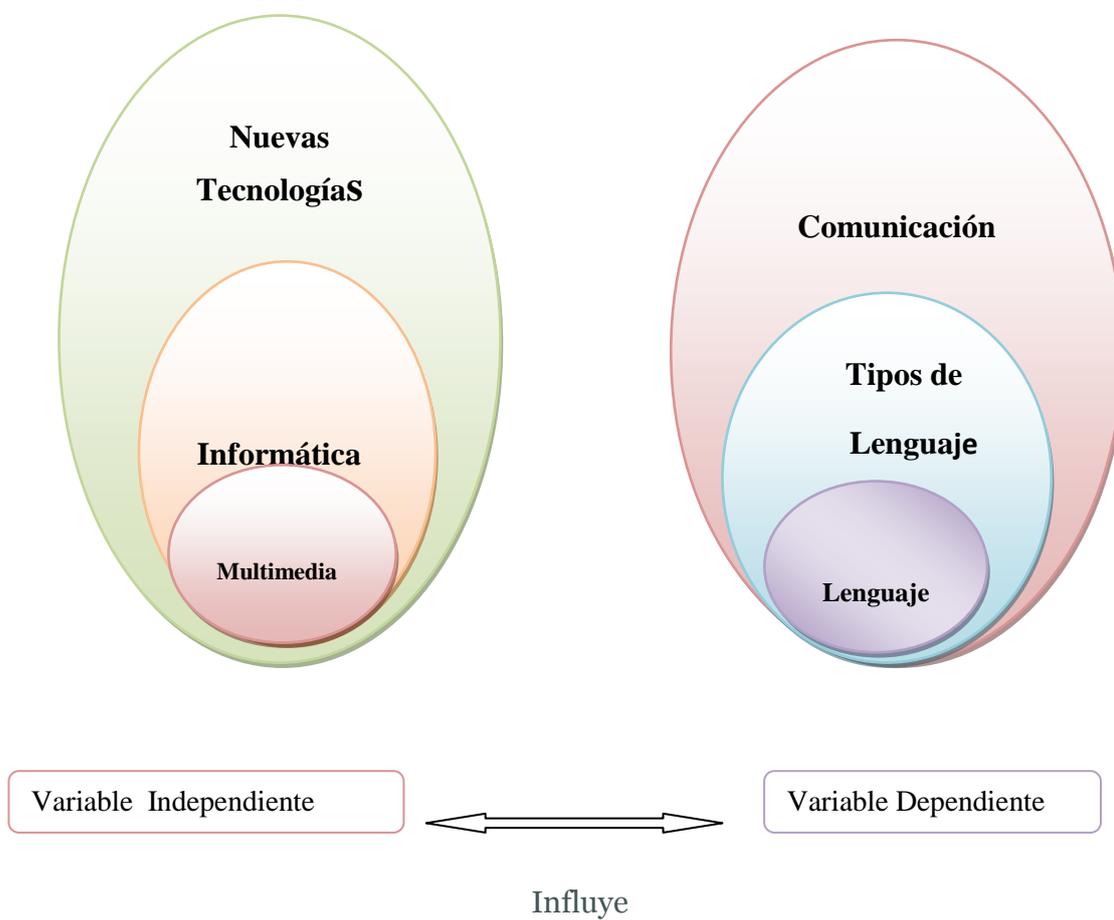


Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales

Elaborado por Janeth Avilés

VARIABLE INDEPENDIENTE

Nuevas Tecnologías educativas

La introducción de las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación en todos los ámbitos de nuestras vidas está produciendo un cambio significativo en nuestra manera de trabajar, de relacionarnos y de aprender.

Las Nuevas Tecnologías se plantean así, como un hecho trascendente y apremiante. En primer lugar, porque derivan de una aceleración en los cambios y avances científico-técnicos y en segundo lugar, porque, paradójicamente, provocan cambios de todo tipo en las estructuras sociales, económicas, laborales e individuales. Esta situación trae aparejada la creación de nuevos entornos de comunicación, tanto humanos como artificiales no conocidos hasta la actualidad. Se establecen nuevas formas de integración de los usuarios con las máquinas, se modifican los clásicos roles de receptor y transmisor de información y el conocimiento contextualizado se construye en la interacción que el sujeto y la máquina establecen. Así, el acceso y tratamiento de la información sin barreras espacio-temporales y sin condicionamientos, trae aparejado el surgimiento de un

nuevo concepto de mediación educativa que afecta al modelo de relación entre el individuo, la cultura y la enseñanza (Martínez Sánchez, 1996).

El rol de las Nuevas Tecnologías de la información en los procesos de cambio social y cultural cobra particular relevancia en el ámbito educativo. En este sentido, Edith Litwin (1995) sostiene que ciertas concepciones sobre las reformas de los sistemas educativos en distintos países, atribuyen a la incorporación de estos recursos un efecto determinante en la mejora de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje. Las tecnologías de la información se aplican al campo pedagógico con el objeto de racionalizar los procesos educativos, mejorar los resultados del sistema escolar y asegurar el acceso al mismo de grupos convencionalmente excluidos.

Sin embargo, para que las Nuevas Tecnologías de la información se apliquen como Nuevas Tecnologías de la educación es preciso como señala Vázquez Gómez (1987), que se cumplan ciertos requisitos básicos, tales como contar con una adecuada fundamentación en modelos antropológicos, culturales y educativos que favorezcan una intervención didáctica apropiada, además de una adecuada formación de los profesores y otros especialistas de la educación.

Las Nuevas Tecnologías y su incorporación al ámbito educativo promueven la creación de nuevos entornos didácticos que afectan de manera directa tanto a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje como al escenario donde se lleva a cabo el mismo. Este nuevo entorno, creado a partir de las Nuevas Tecnologías requiere, según Cabero Almenara (1996), un nuevo tipo de alumno; más preocupado por el proceso que por el producto, preparado para la toma de decisiones y elección de su ruta de aprendizaje. En definitiva, preparado para el auto aprendizaje, lo cual abre un desafío a nuestro sistema educativo, preocupado

por la adquisición y memorización de información y la reproducción de la misma en función de patrones previamente establecidos.

Es por ello que las Nuevas Tecnologías aportan un nuevo reto al sistema educativo que consiste en pasar de un modelo unidireccional de formación, donde por lo general los saberes recaen en el profesor o en su sustituto el libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información situada en grandes bases de datos, tiende a ser compartida entre diversos alumnos. Frente a los modelos tradicionales de comunicación que se dan en nuestra cultura escolar, algunas de las tecnologías generan una nueva alternativa tendiente a modificar el aula como conjunto arquitectónico y cultural estable donde el alumno puede interactuar con otros compañeros y profesores que no tienen por qué estar situados en un mismo contexto espacial.

Esta nueva perspectiva espacio-temporal exige nuevos modelos de estructuras organizativas de las escuelas que determinen no sólo el tipo de información transmitida, valores y filosofía del hecho educativo, sino también cómo los materiales se integran en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las funciones que se le atribuyen y los espacios que se le concede.

En esta línea, Escudero Muñoz (1995) propone para una integración aceptable de las Nuevas Tecnologías de la información y comunicación, “la preexistencia de un programa o proyecto pedagógico, como marco de sentido y significación para decidir sobre el cuándo, cómo y por qué del uso o no de un determinado medio o tecnología” (406). Esta integración escolar de las Nuevas Tecnologías exige una línea de argumentación propiamente educativa, centrada en reflexionar y debatir sobre qué cuestiones ideológicas entran en juego al utilizar en la educación ciertos medios dentro de sus posibilidades educativas, administrativas, y culturales.

Para que los medios queden integrados en el trabajo cotidiano de las aulas, se requiere la participación activa de un elemento clave: el *profesional de la educación*. Es él quien, en cada situación de aprendizaje, con sus decisiones y su actuación, conseguirá que el medio quede integrado. Desde esta perspectiva es evidente que el papel que debe desempeñar el profesor ha de sufrir un cambio profundo con respecto al que ha ejercido de forma tradicional. El profesor pasará de ser el elemento predominante y exclusivo en la transmisión de conocimientos a convertirse en una pieza clave del proceso enseñanza-aprendizaje, como elemento mediador generador y organizador de situaciones las situaciones de aprendizaje.

El profesor constituye una pieza esencial de todo proceso de mejora cualitativa de la enseñanza, para lo cual su formación inicial en Nuevas Tecnologías resulta fundamental. De ahí que haya que plantearse seriamente el tema de la formación de docentes en el uso de las Nuevas Tecnologías desde planteamientos pedagógicos que garanticen la verdadera integración de estas herramientas en la realidad escolar.

INFORMÁTICA

Es “la ciencia del tratamiento racional, principalmente a través de las máquinas automáticas de la información, entendida como la base de los conocimientos humanos

Existen autores que ubican a la informática dentro de la tecnología educativa. Algunos otros consideran que no puede existir tal convergencia en esta línea porque, como se mencionó anteriormente, la tecnología educativa no permitía tan fácilmente la interactividad mientras que para la informática es un elemento que sobresale de manera natural.

En el caso de la educación la informática se ha incorporado para los estudiantes y docentes con la finalidad de apoyar y mejorar los procesos de enseñanza y el aprendizaje a la cual le hemos denominado informática educativa. Es tal su influencia que en muchos sistemas educativos de otros países, incluso en el nuestro propio, están firmemente sustentados en una plataforma tecnológica que amplía la posibilidad de enseñar y aprender por parte del profesor y el alumno respectivamente. Es decir que los avances científicos y tecnológicos tienen una influencia notable en la formación de los individuos.

La informática educativa puede emplearse como un apoyo para la enseñanza con la finalidad de estimular varios sentidos del sujeto que posibilite el aprendizaje. También puede ser el medio que permita la comunicación inmediata con el alumno. Es el vehículo a través del cual puede acercarse la acción docente a los estudiantes sin importar, fronteras, distancias o barrera. Nunca se sustituirá la labor del profesor porque la informática es una herramienta con la cual se puede operar el proceso educativo pero el diseño previo, la planificación y la estrategia a utilizar estará a cargo del experto educativo y del profesional (en ocasiones son la misma persona aunque no siempre es así). En este proceso en donde se conjuga la acción docente, la estrategia didáctica y la informática educativa trae consigo un aprendizaje más rico, variado como se ha demostrado en experiencias puestas en marcha en diversos países. Se estimulan nuevas habilidades del pensamiento y la acción como la capacidad de descubrir por si mismo los conocimientos; se retoman valores poco usados como la cooperación y la colaboración; coadyuva para la evolución de la ciencia y la tecnología. En síntesis se fortalece el hecho educativo. La informática surge como ciencia en la década de los años sesentas y se define como el conjunto de técnicas encargadas del tratamiento automático de la información y su actividad gira en torno a las computadoras. Dados los últimos avances tecnológicos que han permitido incorporar a éstas la TV, el video, la

radio, las telecomunicaciones, el teléfono, entre otros. Con esta convergencia se han desarrollado dos campos en esta área: la multimedia e Internet. En su origen la computadora fue una máquina diseñada especialmente para calcular, de ahí su nombre derivado del inglés “computer” que significa calcular. En español se le conoce con el nombre de ordenador y su origen se sitúa en el francés “ordenatiur”. Conforme evolucionaba la tecnología se perfeccionaba la máquina. En los años sesenta en Francia se propone una nueva rama de la ciencia con la finalidad de contrarrestar la influencia comercial que venía imponiendo en el nivel mundial la International Business Machine (IBM). El término informática es un neologismo creado por los franceses en 1966 cuya raíz se deriva de dos palabras “information” y “automatique” es decir, información y automatismo.

El impacto de las nuevas tecnologías alcanza también a la educación, y es especialmente en este terreno donde más deben emplearse los medios técnicos actualizados y capaces de mejorar la calidad de la enseñanza.

En un nivel básico se trata de promover una reducción radical del llamado analfabetismo informático, para lo cual debe promoverse el acceso a las tecnologías informáticas de los chicos provenientes de hogares empobrecidos. También debe tenerse en cuenta que enseñar el empleo adecuado de las computadoras e Internet puede sentar una base más sólida para que nuestros jóvenes puedan acceder al saber más actualizado y también para después participar en mejores condiciones en el proceso de producción de innovaciones. A estos fines, será importante la concreción de proyectos como la anunciada adquisición de notebooks por parte del Ministerio de Educación para distribuir masivamente en las escuelas. Se trataría de entre medio millón a un millón de equipos, cada uno de los cuales tendría un costo mínimo de US\$ 100, conforme una iniciativa del Instituto Tecnológico de Massachusetts.

Además de brindar de un modo generalizado computadoras a las escuelas y alumnos, deberá reforzarse la capacitación de los docentes, ya que todavía hay resistencias a la innovación tecnológica y desconocimiento sobre cómo se pueden usar estos instrumentos en las clases.

Se debe tratar de ir perfilando el modelo de aula que se requiere en nuestra época y para que la educación pueda ayudar a que también los jóvenes socialmente relegados puedan entrar al mundo de las nuevas tecnologías. El impacto de las nuevas tecnologías alcanza también a la educación, y es especialmente en este terreno donde más deben emplearse los medios técnicos actualizados y capaces de mejorar la calidad de la enseñanza.

Multimedia

Multimedia es un término muy utilizado desde comienzos de los 90, y está relacionado con. Informática, telecomunicaciones, edición de documentos, cine televisión, etc.

Etimológicamente la palabra multimedia significa “múltiples intermediarios” y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información, según esta definición tan general una televisión o un periódico serían dispositivos multimedia

La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros. Cuando se usa el término en el ámbito de la computación, nos referimos al uso de software y hardware para almacenar y presentar contenidos, generalmente usando una combinación de texto, fotografías e ilustraciones, videos y audio. En realidad estas aplicaciones tecnológicas son la verdadera novedad al respecto, y lo que ha popularizado el término, ya que como podemos inferir la multimedia está presente en casi todas las formas de comunicación humana.

Al comienzo de la década de los noventa era común hablar de adquirir un PC o computador multimedia, ya que no todos cumplían con los requerimientos técnicos para interactuar con la información presente en los CD Roms, que por aquella época recién se masificaban en el mercado. A pesar de que hoy en día aún usamos el término para referirnos a los computadores personales la verdad es que no tiene sentido, ya que todos los equipos fabricados actualmente incorporan todo lo necesario para permitir la multimedia; de hecho son requerimientos básicos para instalar los actuales sistemas operativos.

Los componentes básicos para realizar una aplicación multimedia son

ANIMACIÓN

La animación permite añadir un impacto visual los proyectos multimedia y a las páginas web. Es importante conocer los principios por los cuales el ojo humano interpreta los cambios que ve como movimientos. EL PODER DEL MOVIMIENTO Se puede animar desde un texto con viñetas hasta presentaciones graficas animadas en cantidades de reducción o crecimiento, esto le sirve a un

orador para tener control sobre el público. Los paquetes de creación multimedia ofrecen efectos visuales como barridos, fundidos, zoom y atenuaciones, esto permite animaciones primitivas. La animación es un objeto que se mueve realmente a través de la pantalla. La animación es posible gracias al fenómeno biológico conocido como persistencia de la visión; y el fenómeno psicológico conocido como PHI. Un objeto visto por el ojo humano permanece químicamente asignado a la retina del ojo durante un breve tiempo DESPUÉS DE HABERLO OBSERVADO. Si combinamos esto con la necesidad de la mente humana de completar conceptualmente una acción percibida, es posible que una serie de imágenes que cambian ligeramente y a gran velocidad den la impresión de mezclarse y crear una ilusión visual. A cada una de estas imágenes se les llama Fotograma.

Al efecto rápido de la imagen que se ve, se le llama principio básico de animación.

EL SONIDO

Cuando algo vibra en el aire moviéndose adelante y atrás crea ondas de presión. Estas ondas se difunden como las que hace una piedra cuando se arroja a un estanque y, cuando llegan a los oídos, se experimentan los cambios de presión, o vibraciones, en forma de sonido. Las ondas sonoras varían en cuanto a nivel de presión (amplitud y frecuencia o ritmo). La acústica es la rama de la Física que estudia el sonido. Los niveles de presión sonora (ruido o volumen) se miden en decibelios (dB); un decibelio es, en realidad, la relación existente entre un punto de referencia determinado en una escala logarítmica y el nivel que se experimenta en realidad. Los seres humanos percibimos los niveles de presión sonora en un rango dinámico extraordinariamente amplio. El sonido es energía, como las olas que rompen en una playa arenosa, y un volumen excesivo puede dañar de manera

permanente los delicados mecanismos de recepción sonora de los oídos, reduciendo la sensibilidad de éstos. En términos de volumen, lo que se escucha subjetivamente no es lo que se oye objetivamente. La percepción del ruido depende de la frecuencia o tono del sonido. Por ejemplo, cuando el ruido ambiental de un entorno de trabajo está por encima de 90 dB, aumenta la propensión de las personas a cometer errores en sus tareas, sobre todo cuando existe en el ruido un componente de altas frecuencias. Pero en la acústica existen otros muchos elementos, aparte del volumen y el tono. El uso del sonido en proyectos multimedia no requiere grandes conocimientos de armonía, intervalos curvas sinusoidales, notación, octavas, ni la física de la acústica y la vibración.

Es posible asignar cualquiera de estos sonidos a distintos eventos del sistema. También se pueden crear combinaciones de sonidos y seleccionar una de ellas que resulte apropiada para un entorno de trabajo determinado. También puede añadir sus propios archivos de sonido e instalarlos de manera que suenen cuando tengan lugar diferentes eventos del sistema: colocando los archivos de sonido WAV en la carpeta Windows Media.

TEXTO

La palabra, hablada o escrita, es uno de los medios más comunes de comunicación. En multimedia, el texto sirve para mostrar títulos, menús, sistemas de navegación, información a nivel de conceptos generales, y ayudas sobre el manejo del material computarizado.

En la elaboración de títulos, menús y botones se debe tratar de utilizar la palabra pertinente, con un significado preciso para expresar lo que se quiera decir. Se puede incluir información textual en la pantalla, tratando de buscar el

equilibrio: muy poco texto requiere de muchos cambios de página para expresar ideas o conceptos mientras que demasiado texto hace que la pantalla se sobrecargue haciendo agotadora su lectura y poco motivante.

Las pantallas de las computadoras son un medio incómodo para la lectura y además brindan un espacio de trabajo muy pequeño. Es sabido que leer texto en una pantalla de computadora es más lento y difícil que leer el mismo texto impreso o en forma de libro. De hecho, parece que muchos usuarios prefieren imprimir los informes y mensajes de correo electrónico y leerlos en papel que en las pantallas. Es por esto que es más recomendable usar la palabra hablada para desarrollar ideas complejas. El texto puede usarse para enfatizar el mensaje principal, o para mostrar en pantalla hipervínculos que llevarán a una ampliación de conceptos. En este caso, se debe utilizar fuentes grandes y pocas palabras con muchos espacios en blanco. Con esto se consigue que el público se concentre en escuchar el mensaje hablado más bien que agotarse leyendo pantallazos de texto escrito.

IMAGENES

Cuanto mayor y más nítida sea una imagen, más difícil es de presentar y manipular en la pantalla de una computadora.

Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

VIDEOS

El video es una tecnología utilizada para capturar, grabar, procesar, transmitir y reproducir una secuencia de **imágenes** representativas de una escena que se encuentra en movimiento. El término, que proviene del latín “ver”, actualmente está asociado a distintos formatos de almacenamiento, ya sea análogos (VHS y Betamax) como digitales (MPEG-4, DVD, Quicktime, etc.).

Es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento. Etimológicamente la palabra *video* proviene del verbo latino *video, vides, videre*, que se traduce como el verbo ‘ver’. Se suele aplicar este término a la señal de vídeo y muchas veces se la denomina «el vídeo» o «la vídeo» a modo de abreviatura del nombre completo de la misma.

La tecnología de vídeo fue desarrollada por primera vez para los sistemas de televisión, pero ha derivado en muchos formatos para permitir la grabación de vídeo de los consumidores y que además pueda ser visto a través de Internet.

La calidad del vídeo depende esencialmente del método de captura y de almacenamiento utilizado. La televisión digital (DTV) es un formato relativamente reciente con mayor calidad que los primeros formatos de la televisión y se ha convertido en un estándar para la televisión. El vídeo 3D, vídeo digital en tres dimensiones, estrenado a finales del siglo XX. Para capturar secuencias de vídeo en 3D se utilizan normalmente seis u ocho cámaras con

medición en tiempo real de la profundidad. El formato de vídeo 3D se fija en MPEG-4 Parte 16 Animation Framework extensión (AFX).

Por otra parte la palabra video permite nombrar al video clip o clip de video que es un video de corta duración generalmente vinculado al mundo de la música, los grupos musicales suelen producir video clip de sus canciones para promocionar el lanzamiento de un disco

Con el auge del Internet y de los sitios como you tube los clip de videos se han popularizado y pueden encontrarse videos musicales fragmentos de programas de televisión avances de películas grabados por cualquier persona

El termino video también se utiliza para hacer mención de video club que es un establecimiento comercial o tienda donde se alquilan películas grabadas en video

Ventajas de la multimedia

Muchos autores coinciden en que los sistemas Multimedia ofrecen aspectos positivos y negativos que conviene tener presentes para potenciar unos y minimizar otros .Los aspectos positivos son: Tienen ventajas comunes a otro producto informático y a otras tecnologías, permitiendo además una mayor interacción.

Ofrecen la posibilidad de controlar el flujo de información.

Gracias a la enorme cantidad de información que se puede almacenar actualmente y a su confiabilidad, ofrecen gran rapidez de acceso y durabilidad. . Integran todas las posibilidades de la Informática y de los Medios Audiovisuales.

La información audiovisual que contiene un sistema multimedia puede ser utilizada para varias finalidades de la institución educativa.

Un programa multimedia bien diseñado no corre el peligro de obsolescencia, puesto que pueden actualizarse con facilidad los contenidos con pequeños cambios en el software.

Puede darse una mejora en el aprendizaje ya que el alumno avanza por el sistema según su ritmo individual de aprendizaje. Puede pedir información, animarse a penetrar en temas nuevos cuando tenga dominado los anteriores, seguir sus intereses personales.

Puede incrementarse la retención. La memorización de núcleos de información importantes aumentará significativamente gracias a la interacción y a la combinación de imágenes, gráficos, textos,... junto a las simulaciones con representaciones de la vida real.

Puede aumentar la motivación y el gusto por aprender. El aprendizaje se convierte de este modo en un proceso lúdico.

Puede, eventualmente, reducirse el tiempo del aprendizaje debido a que:

El alumno impone su ritmo de aprendizaje y mantiene el control.

La información es fácilmente comprensible.

La instrucción es personalizada y se adecua a cada estilo de aprender.

El refuerzo es constante y eficaz.

Puede lograrse una mayor consistencia pedagógica, ya que la información contenida es la misma en distintos momentos y para diferentes alumnos.

La metodología de trabajo, dentro de su variedad, es homogénea. Puede darse la evaluación de procesos y no sólo de resultados.

Puede convertirse en forma creciente y en función de la evolución de las tecnologías que lo sustentan en uno de los medios de instrucción de más calidad.

VARIABLE DEPENDIENTE

Comunicación

La **comunicación** es el proceso mediante el cual se transmite información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes. Tradicionalmente, la comunicación se ha definido como *"el intercambio de sentimientos, opiniones, o cualquier otro tipo*

de información mediante habla, escritura u otro tipo de señales". Todas las formas de comunicación requieren un *emisor*, un *mensaje* y un *receptor*. En el proceso comunicativo, la información es incluida por el *emisor* en un paquete y canalizada hacia el *receptor* a través del medio. Una vez recibido, el *receptor* decodifica el mensaje y proporciona una respuesta.

El funcionamiento de las sociedades humanas es posible gracias a la comunicación. Esta consiste en el intercambio de mensajes entre los individuos.

Desde un punto de vista técnico se entiende por comunicación el hecho que un determinado mensaje originado en el punto A llegue a otro punto determinado B, distante del anterior en el espacio o en el tiempo. La comunicación implica la transmisión de una determinada información. La información como la comunicación supone un proceso; los elementos que aparecen en el mismo son:

Código. El código es un sistema de signos y reglas para combinarlos, que por un lado es arbitrario y por otra parte debe de estar organizado de antemano.

El proceso de comunicación que emplea ese código precisa de un canal para la transmisión de las señales. El Canal sería el medio físico a través del cual se transmite la comunicación.

Ej.: El aire en el caso de la voz y las ondas

Hertzianas en el caso de la televisión.

La radiocomunicación es un sistema de telecomunicación que se realiza a través de ondas de radio u ondas hertzianas,

En tercer lugar debemos considerar el Emisor. Es la persona que se encarga de transmitir el mensaje. Esta persona elige y selecciona los signos que le convienen, es decir, realiza un proceso de codificación; codifica el mensaje.

El Receptor será aquella persona a quien va dirigida la comunicación; realiza un proceso inverso al del emisor, ya que descifra e interpreta los signos elegidos por el emisor; es decir, descodifica el mensaje.

Naturalmente tiene que haber algo que comunicar, un contenido y un proceso que con sus aspectos previos y sus consecuencias motive el Mensaje.

Las circunstancias que rodean un hecho de comunicación se denominan Contexto situacional (situación), es el contexto en que se transmite el mensaje y que contribuye a su significado.

Clases de lenguaje.

El lenguaje oral: es el que usamos para comunicarnos, y para conversar y para ello utilizamos el sonido de nuestra voz. y el vocabulario aprendido en nuestra niñez
El lenguaje escrito: es el que usando caracteres o signos plasmados sobre una Superficie, (papel, piedra, madera) también es una forma de comunicación y de

transmisión de cultura, historias, ritos, tradiciones, etc.

El lenguaje mímico: es aquél en el que se usan los gestos o ademanes, para la comunicación, ya sea por imposibilidad del habla o en el sentido lúdico (juego)

También hay un lenguaje musical: que es el transmitido por el sonido, ritmo, cadencias, melodías,

Hay un lenguaje artístico, que usa las diferentes actividades plásticas para transmitir ideas, conceptos, tradiciones cultura y se hace por medio de la pintura o la escultura

Lenguaje oral. Está formado por sonidos.

Lenguaje escrito. Está formado por letras.

Características del lenguaje oral.

Expresividad.

La expresión oral es espontánea y natural y está llena de matices afectivos que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva vocabulario. Se utiliza un vocabulario sencillo y limitado y normalmente está lleno de incorrecciones como frases hechas (muletillas) y repeticiones.

O sea, entonces, no...Hablar correctamente. Hablar despacio y con un tono normal. Vocalizar bien. Evitar muletillas. Llamar a las cosas por su nombre

evitando abusar de "cosa", "cacharro", "chisme"... Evitar palabras como "tío", "guay, "chachi". Utilizar los gestos correctos sin exagerar.

Lenguaje escrito

Lenguaje escrito esta formado por signos lingüísticos que forman el alfabeto. El lenguaje escrito no es más que un caso particular del lenguaje visual. En

Realidad hay muchos lenguajes visuales que parecen tener reglas en común. Pensar en el lenguaje visual nos puede ayudar a transmitir nuestros mensajes de forma más efectiva.

Cuando uno piensa en el lenguaje inmediatamente se asocia a la idea del lenguaje hablado o escrito. Un lenguaje de carácter secuencial, en el que unos símbolos suceden a los otros y la narración que construyen hace aflorar conceptos y/o emociones en nuestra mente

Características del lenguaje escrito.

Expresividad. Es menos expresivo y espontáneo y carece de gestos; por eso es más difícil expresar lo que queremos.

Vocabulario. Se puede usar un vocabulario más extenso y apropiado ya que da tiempo a pensar más y se puede corregir si nos equivocamos. Para escribir bien.

Hay que leer mucho. Cuidar la ortografía. Un texto con faltas es algo bochornoso. Leer lo que hemos escrito y poner cuidado en que los puntos coincidan con el final de las oraciones. Si lo que se lee no tiene sentido hay que corregirlo. Consultar el diccionario para usar las palabras correctas. No repetir palabras como "entonces", "pero", "y"...

La mayoría de los diarios y revistas actuales están compuestos por lenguaje textual y lenguaje de la imagen que también podemos llamar gráfico o visual. Al primero corresponden las noticias, artículos, editoriales, crónicas, y titulares. Al segundo, las fotografías, mapas, icnográficos e ilustraciones diversas incluidas las caricaturas y dibujos. Ambos lenguajes son igualmente importantes y sus combinaciones en cada página varían según los temas sobre los que se informa y las características propias de cada periódico.

Lenguaje gestual

El lenguaje gestual se define como cualquier sistema organizado a base de gestos o signos corporales, aprendidos o somatogénicos, no orales, de percepción auditiva o táctil, empleados por personas que, o bien no tienen una lengua común para comunicarse, o bien están discapacitadas física o psíquicamente para usar el lenguaje oral

Lenguaje

El lenguaje se configura como aquella forma que tienen los seres humanos para comunicarse. Se trata de un conjunto de signos, tanto orales como escritos, que a

través de su significado y su relación permiten la expresión y la comunicación humana.

El lenguaje es posible gracias a diferentes y complejas funciones que realiza el cerebro. Estas funciones están relacionadas con lo denominado como inteligencia y memoria lingüística. La complejidad del lenguaje es una de las grandes diferencias que separan al hombre de los animales, ya que si bien estos últimos también se comunican entre sí, lo hacen a través medios instintivos relacionados a diferentes condicionamientos que poca relación tienen con algún tipo de inteligencia como la humana.

Otra característica del lenguaje es que éste comienza a desarrollarse y a cimentarse a partir de la gestación, y se configura según la relación del individuo con el mundo que lo rodea. De este modo, aprende a emitir, a escuchar y a comprender ciertos sonidos y no otros, planificando aquello que se pretende comunicar de una manera absolutamente particular.

El lenguaje es la facultad humana que permite expresar y comunicar al mundo interior de las personas. Implicar manejar códigos y sistemas de símbolos organizados de acuerdo con leyes internas, con el fin de manifestar lo que se vive, se piensa, se desea, se siente...

Por medio del lenguaje de los gestos, el movimiento, la pintura, la palabra..., el individuo cifra y descifra el mundo, se relaciona con los demás, interpreta su ámbito social, produce cultura, se inserta en la época en que viven. El repertorio del alumno no es solamente verbal; los niños participan activamente de códigos

simbólicos de distintas naturaleza. La ciencia que estudia el lenguaje que es la lingüística en sus aspectos pragmático, semántico, morfosintáctico y fonológico. La lingüística describe y explica el lenguaje humano, sus relaciones internas, sus funciones y su papel en la vida social.

Debido a la complejidad de las interacciones humanas, desenvolverse al mundo actual exige que el individuo posea conocimientos y destrezas en el uso, comprensión y crítica del entorno simbólico (lenguajes cinéticos, gráficos, fónicos). El estudio de la lengua o idioma no basta para entender el conjunto de relaciones sociales derivadas del auge de los medios de comunicación y de informática.

A partir de estas consideraciones, se ha denominado «Lenguaje y Comunicación» al área del currículo que se encarga de garantizar el desarrollo de las competencias lingüística de los alumnos a base de un enfoque eminentemente funcional y práctico.

Para sistematizar la enseñanza activa del lenguaje, es preciso que el maestro subordine los contenidos teóricos a la práctica. Así, los alumnos llegaran a dominar un conjunto de medios expresivos con los cuales podrá operar en las dos direcciones: expresión de su mundo interior y comprensión de la vida simbólica en la cual están inmersos. Se entiende, por lo tanto, que los alumnos se familiarizaran con los lenguajes de la publicidad, de los medios de información, de la cultura, de la técnica de arte.

La propuesta curricular del área de lenguaje y comunicación posee las siguientes características: Priorizar el desarrollo funcional del lenguaje como instrumento para el pensamiento, la comunicación y el aprendizaje.

Al aspecto práctico el uso del lenguaje se une también los del placer o goce estético y la valoración del lenguaje como manifestación de la cultura e identidad ecuatoriana.

Asume que el estudio del lenguaje no se reduce a aprender gramática, pues esta sola no enseña a hablar, ni a escribir, ni a leer correctamente. La gramática no es un fin en sí misma: posee validez como un apoyo para desarrollar las capacidades comprensivas, expresivas, humanísticas, estéticas y científicas de los alumnos.

Integran los ejes transversales siguientes: educación en la práctica de valores, desarrollo de la inteligencia, interculturalidad y educación ambiental.

Consta de cuatro elementos fundamentales: objetivos, destrezas, contenidos, y recomendaciones metodológicas generales.

Los objetivos se han formulado en función del alumno; establecen las capacidades que poseerá al finalizar la educación básica, y se han organizado alrededor de tres categorías: formación humanística y científica, comprensión creativa (Cfr. p. 35/36).

Una destreza es un «saber hacer», es una capacidad que la persona pueda aplicar o utilizar de manera autónoma cuando la situación lo requiere.

Un contenido es un conocimiento científico (un concepto, una norma, una estructura) que la persona comprende e interioriza y que utilizan para interiorizar la ejecución de sus habilidades y destrezas, Esto es posible cuando los contenidos organizados y jerarquizados son

El conjunto de objetivos, destrezas, contenidos, recomendaciones metodológicas es un fruto de un consenso sobre lo que debe constituir el común obligatorio nacional para la educación básica.

GENERALES	ESPECÍFICOS
<p>Formación humanística y científica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y expresar el mundo natural y el simbólico. 2. Reconocer y valorar la diversidad humana, lingüística y cultural 3. Utilizar el lenguaje como un medio de participación democrática en la vida social y en el trabajo. 	<p>Formación humanística y científica. Dominar las operaciones mentales básicas (comparar, clasificar, analizar, sintetizar, inferir, generalizar, inducir, deducir, etc.) para comprender y expresar mundo natural y el simbólico. Valorar las manifestaciones de la diversidad humana lingüística y cultural del Ecuador y del mundo mediante la vivencia comunicativa Gozar de la producción literaria, oral y escrita, de las diferentes culturas nacionales y extranjeras. Reconoce la presencia y los aportes de otros idiomas en la lengua materna. Interactuar democráticamente en el entorno social mediante la práctica comunicativa. Reconocer y comprender los elementos funcionales de la lengua materna.</p>
<p>Comprensión crítica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Entender y dar una respuesta crítica a los mensajes transmitidos por los diferentes medios. 5. Aprovechar diferentes lenguajes como fuentes de conocimiento, de información y de placer. 	<p>Comprensión crítica: Comprender, analizar y valorar críticamente textos de comunicación oral y escrita, tanto literarios como de uso cotidiano. Descifrar mensajes expresados por los lenguajes de mayor uso en la vida diaria. Disfrutar de la lectura y de las manifestaciones culturales (teatro, danza, música, cine, etc.) como medios de recreación para el uso del tiempo libre. Emplear la lectura como un recurso para el aprendizaje y la adquisición de conocimiento en todos los ámbitos de la vida personal y social.</p>
<p>Expresión creativa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Utilizar diversos lenguajes como medios de expresión, comunicación, creación, entretenimiento 	<p>Expresión creativa: Expresar el mundo interior de manera espontánea por medio de los lenguajes no verbales (gestual, gráfico, corporal, etc.) Crear textos de comunicación oral y escritos. Hablar y escribir con claridad, exactitud y naturalidad.</p>

Cuadro N^o 1 Común obligatoria de la Reforma Curricular

Elaborado por: Janeth Aviles

El desarrollo del lenguaje comienza durante los primeros meses de vida cuando el bebé reacciona a los sonidos en su alrededor. Los padres pronto aprenden a reconocer los diferentes llantos de su bebé que significan diferentes necesidades. Para la edad de tres o cuatro meses, los bebés comienzan a hacer sus propios sonidos, los que se conocen como 'arrullo'. Los bebés mayores comienzan a barbullar, repitiendo en serie sílabas tales como 'babadubiba'. Aproximadamente a la edad de un año, algunos bebés pueden pronunciar unas pocas palabras reconocibles, tales como 'papá' y 'mamá'.

Incluso en esta etapa temprana, hay mucho que puede hacer para estimular el desarrollo del lenguaje en su bebé. Comience hablando con él tantas veces pueda mientras le dé de comer, le bañe y le cambie el pañal. Pronuncie el nombre de su bebé cuando hable con él y haga diferentes expresiones con la cara. A partir de la edad de seis meses, también puede comenzar a leer libros a su bebé. Su hijo está escuchando todo lo que dice.

A medida que su bebé crezca y se aproxime a cumplir su primer año, empezará a reconocer algunas palabras comunes, tales como 'jugo' y 'bye-bye'. Puede jugar juegos sencillos, por ejemplo, peekaboo (escondarse y luego aparecer súbitamente) y contar los dedos de los pies. Continúe hablando con su bebé con la mayor frecuencia posible, e identifique en voz alta los nombres de los objetos. Aumente sus expresiones de una sola palabra. Por ejemplo, cuando él diga 'papá', su respuesta puede ser 'Sí, Papá ya llegó a casa'. Pregunte al responsable de cuidar a su hijo o a su bibliotecario acerca de libros sencillos que puede leer diariamente a su hijo.

Entre la edad de uno y dos años, su hijo puede comprender mejor lo que usted dice y pedir las cosas que quiere. Posiblemente emplee fragmentos de palabras y gestos, pero el progreso se producirá rápidamente. Entre la edad de dos y tres

años, los niños pasan por una verdadera explosión de su vocabulario. Comienzan a combinar palabras en frases cortas, a seguir instrucciones sencillas y a sostener conversaciones más largas.

Aproveche los eventos en su entorno para exponer a su hijo a nuevas oportunidades para aumentar su vocabulario. Salga a pasear e identifique los objetos cotidianos en la zona donde vive, hable sobre el camión de la basura que va pasando, identifique los vegetales en el supermercado. Invite a su hijo a que imite las palabras y frases que usted pronuncia. Continúe formando oraciones utilizando el creciente vocabulario de su hijo para que aprenda a juntar palabras. Exploren juntos la biblioteca de su localidad para encontrar más libros para su lectura diaria.

2.6 HIPÓTESIS

La multimedia mejorará el desarrollo del lenguaje en los niños de segundo año de la escuela Cristóbal Colón de la parroquia Atahualpa cantón Ambato durante el periodo Junio – Octubre / 2010

2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Multimedia

Variable Dependiente: Lenguaje

CAPITULO III

MARCO METODÓLOGICO

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación se fundamenta en los paradigmas crítico propositivo constructivista humanista que busca que los estudiantes construyan su propio aprendizaje, por lo cual el docente debe ser un mediador del aprendizaje

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo ,es cualitativo porque busca la comprensión de los fenómenos que ocurren en nuestra sociedad tiene una observación directa de los problemas y por esta razón podemos formular hipótesis que serán verificadas después de seguir un proceso de análisis de las mismas ,se puede decir que esta investigación es cuantitativa porque busca la causa de los hechos que se investiga ,para la comprobación de las hipótesis planteadas en la investigación

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Investigación de campo.- La investigación que se realizó es de campo porque se llevo a cabo el lugar mismo de los hechos donde se producen los

acontecimientos con los actores propios de esta investigación como los estudiantes, docentes, directivos de la escuela Cristóbal Colón de la parroquia Atahualpa Cantón Ambato

Investigación Documental o Bibliográfica.- Este tipo de investigación es indispensable, ya que el presente trabajo se apoya en documentos ya existentes, como libros, tesis, monografías, apuntes, folletos y escritos científicos que se relacionan con el tema de la investigación.

Investigación Aplicada.- Esta investigación es aplicada porque permite en base a los análisis de los resultados establecer estrategias de solución con una propuesta práctica y aplicada

3.3. NIVEL O TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

Explicativa.- Mediante este tipo de investigación puedo detectar cambios positivos y negativos de los participantes de la investigación que son los estudiantes y docentes, se puede comprobar experimentalmente la hipótesis planteada en el problema

Descriptiva.- Es descriptiva porque me permite comparar resultados de las variables dependiente e independiente puedo clasificar, la información obtenida los objetos involucrados en el trabajo de investigación

Exploratoria.- Se utiliza para obtener información de cuanto conocen sobre las nuevas tecnologías especialmente de la multimedia para comprobar la hipótesis planteada

La observación a docentes

La observación a estudiantes

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de esta investigación está constituida por los estudiantes del segundo año de la escuela “Cristóbal Colón”, docentes y directivos de la misma

En el presente caso la muestra corresponde al 100% es decir se aplicara a todos los involucrados en la investigación

Director de la institución	1
Docentes de la escuela “Cristóbal Colon”	12
Estudiantes del segundo año	30

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE La Multimedia

Conceptualización	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnicas
La multimedia es el uso de diversos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros. Para informar o entretener al usuario	Medios Audiovisuales	Texto Video Sonido imágenes animaciones	Los sonidos, los Videos texto mejoran la fluidez del lenguaje en los niños de segundo año?	TECNICAS La observación Instrumento
	Medios Sonoros	Sonidos Grabadora parlantes Voz	¿Los profesores utilizan películas Grabadora videos para mejorar el Proceso enseñanza-aprendizaje?	Cuestionario estructurado
	Hipermedia	Interactiva Navegación	¿Los profesores utilizan la computadora en el salón de Clase?	Técnica Encuesta

Cuadro N° 2 Operacionalización de la variable Dependiente

Elaborado por: Janeth Aviles

OPERACIONALIZACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE DEPENDIENTE: LENGUAJE

Concepto	Dimensiones/ categorías	Indicador	Ítems	Técnicas
<p>LENGUAJE</p> <p>El lenguaje es la facultad humana que permite expresar y comunicar al mundo interior de las personas. Implicar manejar códigos y sistemas de símbolos organizados de acuerdo con leyes internas, con el fin de manifestar lo que se vive, se piensa, se desea, se siente...</p>	<p>Tipos</p> <p>de lenguaje</p>	<p>Coordinación</p> <p>Vocabulario</p> <p>Criticaran</p> <p>analizaran</p>	<p>¿Los profesores utilizan películas y videos para mejorar el vocabulario?</p> <p>¿Los niños mantienen el interés por aprender nuevas palabras cuando se utiliza la multimedia?</p>	<p>Técnica</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p> <p>Estructurado</p>

Cuadro N°3 Operacionalización de la Variable Independiente

Elaborado por: Janeth Aviles

3.6 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

TÉCNICAS:

Observación focalizada a los estudiantes

Encuesta aplicada a los docentes

INSTRUMENTOS

Cuestionario Estructurado

Cuestionario

3.7 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Esta investigación tiene validez porque me permite demostrar, verificar si la hipótesis planteada en la investigación se cumple.

Es factible porque tengo el apoyo y colaboración de los profesores, estudiantes y directivos de la escuela Cristóbal Colón de la parroquia Atahualpa, dispongo de los recursos necesarios para desarrollar esta investigación

3.8 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

El plan de recolección de la información se realiza en la escuela Cristóbal Colón de la parroquia Atahualpa cantón Ambato con la técnica de la observación y la Encuesta cuyo instrumento el cuestionario estructurado y el cuestionario esto se aplica a los estudiantes, directivos y docentes respectivamente.

¿Para qué?	Mejorar el leguaje
¿De qué personas?	Estudiantes de segundo año
¿Sobre qué aspecto?	Aplicación de la multimedia
¿Quién o quiénes?	Janeth Avilés
¿A quiénes?	Director, docentes, estudiantes
¿Cuándo?	Periodo Junio –Octubre / 2010
¿Dónde?	Escuela Cristóbal Colón
¿Cuántas veces?	Primer Periodo
¿Cómo?	Observación encuesta
¿Con que?	Cuestionario estructurado, cuestionario

3.9. PLAN DE PROCESAMIENTO DE DATOS

Según **Luis Herrera y otros**, el procesamiento de la información se detalla de la siguiente manera

Procesamiento

- Definición de los sujetos: personas u objetos que van a ser investigados
- Revisión Crítica de la información recogida
- Tabulación y cuadros según los ítems planteados en las variables, estudio estadístico para la presentación de resultados

Análisis e Interpretación de resultados

- Análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias o de acuerdo con los objetivos e hipótesis para esto nos apoyaremos de la herramienta EXCEL
- Interpretación de los resultados
- Comprobación de la hipótesis
- Sacar conclusiones y recomendaciones

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN

1. ¿Los profesores utilizan la computadora en el salón de clase?

Ponderación	escala	frecuencia	Porcentaje
SI	1	4	17%
NO	2	26	83%
TOTAL		30	100%

Cuadro N° 4 Pregunta 1 a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Avilés

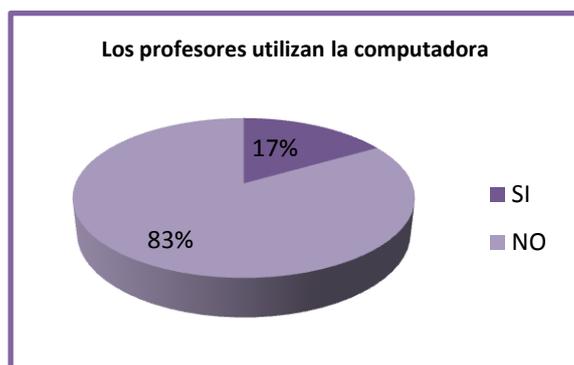


Gráfico N° 3

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- Respecto a la pregunta 1 de 30 estudiantes encuestado ,4 de ellos que corresponde al 17 % dicen que los

profesores si utilizan la computadora, 20 de ellos que corresponde al 83% dicen que no utilizan la computadora, la computadora en el salón de clase

Delo que se puede deducir que un numero mínimo de docentes utilizan un medio informático para impartir sus clases

2¿Los sonidos, videos, textos mejoran la fluidez del lenguaje en los niños?

Ponderación	escala	frecuencia	Porcentaje
SI	1	27	90%
NO	2	3	10%
TOTAL		30	100%

Cuadro N° 5 Pregunta 2 a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Avilés



Grafico N°4

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN De 30 estudiantes 27 que representa el 90% de estudiantes observados si les influyen los sonidos para mejorar el lenguaje, 3 estudiantes que corresponde al 10% de estudiantes observados no les influya los sonidos para mejorar el lenguaje

Se puede evidenciar en la mayoría de los estudiantes los sonidos si influyen en el lenguaje, mientras que a un grupo pequeño no los influye

3¿Los videos mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?

Ponderación	escala	frecuencia	Porcentaje
SI	1	20	67%
NO	2	10	33%
TOTAL		30	100%

Cuadro N° 6 Pregunta 3 a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Avilés



Gráfico N°5

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De un total de 30 estudiantes, 20 que representa el 67% encuestado manifiestan que los videos si mejorar el proceso aprendizaje, 10 estudiantes que representa el 33% de estudiantes los no mejoran el aprendizaje utilizan los videos Para tratar cualquier tema o contenido

La mayoría de estudiantes encuestados manifiestan que la utilización de videos para el proceso enseñanza facilita el mismo, mientras que un porcentaje mínimo de estudiantes dicen que los videos para impartir sus clases no les motiva el aprendizaje

4 ¿Los profesores utilizan cuentos, trabalenguas que están en CD?

Ponderación	escala	frecuencia	Porcentaje
SI	1	13	43%
NO	2	17	57%
TOTAL		30	100%

Cuadro N° 7 Pregunta 4 a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Avilés



Gráfico N° 6

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De los 30 estudiantes observados y encuestados 17 estudiantes que representan el 57% ,dicen que los profesores no utilizan CD con cuentos, trabalenguas para el proceso enseñanza, mientras que 13 estudiantes que es el 43% , dicen que si utilizan CD para impartir sus clases

Lo que se puede sacar como conclusión que la mayoría de profesores no utilizan CD para mejorar el proceso aprendizaje,

5. ¿Te gustaría recibir clases utilizando la computadora?

Ponderación	Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	30	100%
NO	2	0	0%
TOTAL		30	100%

Cuadro N° 8 Pregunta 5 a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Avilés



Gráfico N° 7

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-De un total de 30 estudiantes que representan el 100% de estudiantes observados demuestran interés cuando se dan clases con la computadora, mientras que un 0% de estudiantes observados no les gustaría recibir clases con la computadora

Respecto a la pregunta se puede decir que a todos los estudiantes si les gusta recibir clases con la computadora, a ningún estudiante no les gustaría recibir clases con la computadora

6 ¿Los niños mantienen el interés por aprender nuevas palabras cuando se utiliza la multimedia?

Ponderación	Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	27	100%
NO	2	3	0%
TOTAL		30	100%

Cuadro Nº 9 Pregunta 6 a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Avilés



Gráfico N°8

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- El 100% de estudiantes observados evidencian interés por aprender nuevas palabras con la multimedia, el 0 % no manifiesta interés por aprender nuevas palabras con los videos.

La mayoría de estudiantes observados demuestran interés por aprender nuevas palabras cuando se trabaja con la multimedia, mientras que pocos estudiantes no demuestran interés.

7 ¿Las clases son dinámicas y participativas cuando se utiliza la tecnología?

Alternativas	Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	30	100%
NO	2	0	0%
TOTAL		30	100%

Cuadro N° 9 Pregunta 7 a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Avilés



Gráfico N° 9

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- El 100% de estudiantes observados son dinámicos con la tecnología, y un 0% demuestra inactividad con la tecnología

En la mayoría de estudiantes observados su comportamiento es dinámico y participativo cuando se trabaja con tecnología, mientras que un porcentaje pequeño demuestra inactividad

ENCUESTAS A DOCENTES Y AUTORIDAD

1 ¿Sabe usted que son las nuevas tecnologías?

Alternativas	Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	12	92%
NO	2	1	8%
TOTAL		13	100%

Cuadro N° 10 Pregunta 1 a los docentes y autoridad

Elaborado por: Janeth Avilés



Gráfico N° 10

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- El 92% de docentes encuestados expresan que si saben sobre las nuevas tecnologías, el 8% de docentes encuestados no conocen sobre las nuevas tecnología es un porcentaje mínimo

En esta pregunta los docentes expresan que si saben que son las nuevas tecnologías, mientras que 1 docentes dicen que si conocen sobre las nuevas tecnologías

2 ¿Utiliza Usted la computadora para impartir sus clases?

Alternativas	Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	7	54%
NO	2	6	46%
TOTAL		13	100%

Cuadro Nº 11 Pregunta 2 a los docentes y autoridad

Elaborado por: Janeth Avilés

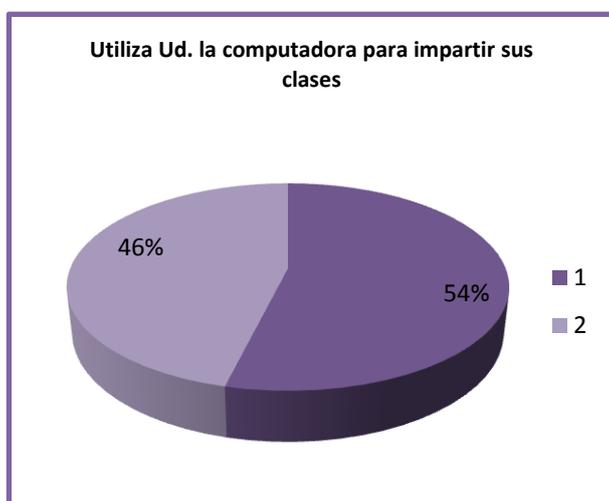


Gráfico Nº11

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- Respecto a la pregunta de los 13 docentes 7 indican que si utilizan la computadora, 6 docentes de un total de 13 manifiesta que no utilizan la computadora para dictar sus clases

El 54% de docentes encuestados manifiestan que si utilizan la computadora para impartir sus clases, mientras que un 46% expresan que no utilizan la computadora para impartir sus clases

3¿Sabe usted que es la multimedia?

Ponderación	escala	frecuencia	Porcentaje
SI	1	3	23%
NO	2	10	77%
TOTAL		13	100%

Cuadro N° 12 Pregunta 3 a los docentes y autoridad

Elaborado por: Janeth Avilés

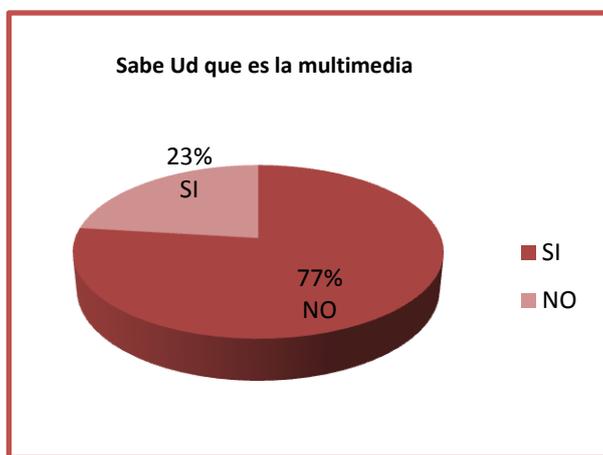


Gráfico N° 12

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-De 13 docentes encuestados 10 docentes

No sabe lo que es la multimedia esto representa el 77% de docentes que no conocen sobre la herramienta multimedia y sus beneficios, mientras 3 docentes que representa el 23% si sabe sobre el término multimedia y sus beneficios

La multimedia no es una herramienta conocida para un gran número de docentes, mientras que para tres docentes es desconocido este término multimedia

4 ¿Utiliza usted la multimedia como recurso didáctico para mejorar el lenguaje de los niños?

Ponderación	escala	frecuencia	Porcentaje
SI	1	6	43%
NO	2	7	57%
TOTAL		13	100%

Cuadro N° 13 Pregunta 4 a los docentes y autoridad

Elaborado por: Janeth Avilés



Gráfico N°13

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-De los 13 docentes encuestados 7 docentes manifiestan que no han utilizados la multimedia esto representa 57% de docentes que no han utilizado la multimedia como recurso didáctico para sus clases, mientras que 6 docentes si han utilizado la multimedia como recurso para mejorar el lenguaje esto representa el 43% que si ha utilizado la multimedia como recurso didáctico para mejorar el lenguaje de los estudiantes

Respecto a esta pregunta lo que se puede sacar como conclusión es que los docentes no han utilizado la multimedia como recurso didáctico en sus clases para mejorar el lenguaje, un grupo de docentes dice que si han utilizado la multimedia como recurso didáctico para mejorar el lenguaje en sus clases

5: ¿Considera que la institución debería tener un laboratorio de computación equipada para cada estudiante?

Alternativas	Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	13	100%
NO	2	0	0%
TOTAL		13	100%

Cuadro N° 14 Pregunta 5 a los docentes y autoridad

Elaborado por: Janeth Avilés



Gráfico N° 14

Elaborado por Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN De los 13 docentes encuestados que representa 100% de encuestados manifiestan que la institución si debería tener un laboratorio de computación, y un 0% dice que no es necesario un laboratorio de computación para estar a la par del mundo tecnológico que nos enfrentamos

La mayoría de docentes encuestados manifiestan que la institución si debería tener un laboratorio de computación, mientras que ningún docente manifiesta que no debería tener un laboratorio de computación

6 ¿La multimedia mejorará la fluidez del lenguaje de los niños?

Alternativas	Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	12	92%
NO	2	1	8%
TOTAL		13	100%

Cuadro N° 15 Pregunta 6 a los docentes y autoridad

Elaborado por: Janeth Avilés

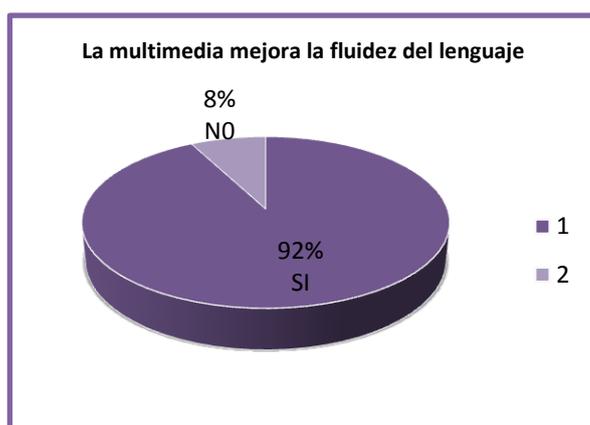


Gráfico N° 15

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- El 92% de docentes afirma que la multimedia si mejora el lenguaje de los estudiantes, mientras que el 8% dice que la multimedia no mejora la fluidez del lenguaje sabiendo que el lenguaje es necesario para podernos comunicar

La mayoría de docentes encuestados dicen que la multimedia si mejora la fluidez del lenguaje, un grupo mínimo indica lo contrario que la multimedia no mejora la fluidez del lenguaje

7 ¿Utiliza usted CD con cuentos y trabalenguas para impartir sus clases?

Ponderación	escala	frecuencia	Porcentaje
SI	1	6	43%
NO	2	7	57%
TOTAL		13	100%

Cuadro N° 16 Pregunta 7 a los docentes y autoridades

Elaborado por: Janeth Avilés

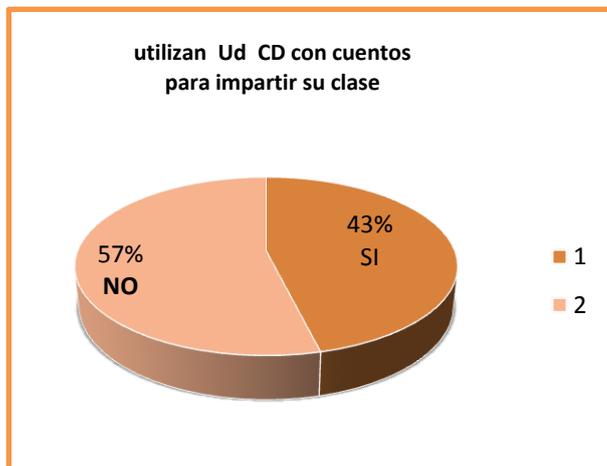


Gráfico N° 16

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De los 13 docentes encuestados seis dice que si utiliza CD con cuentos, trabalenguas para impartir sus clases, mientras que siete docente dicen que no utilizan CD para sus clases

El 57% de docentes encuestados manifiestan que no utilizan CD con cuentos, trabalenguas para sus clases, el 43% si utilizan CD para impartir sus clases

8¿Le gustaría impartir clases utilizando la computadora?

Alternativas	Escala	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	12	92%
NO	2	1	8%
TOTAL		13	100%

Cuadro N° 17 Pregunta 8 a los docentes y autoridad

Elaborado por: Janeth Avilés

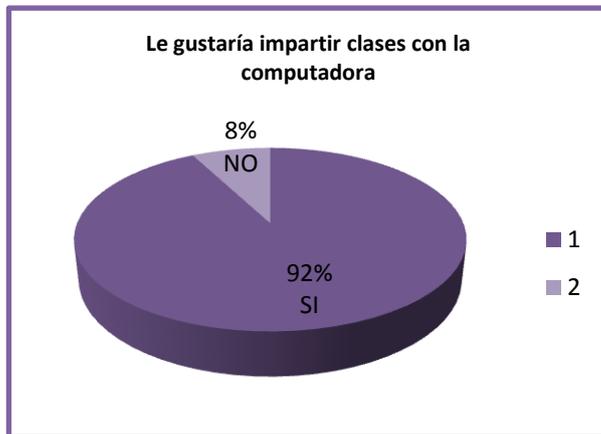


Gráfico N° 17

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- El 92% de docentes si desea impartir clases con la computadora, mientras que el 8% no desea impartir clases con la computadora

La mayoría de docentes encuestados si les gustaría impartir clases utilizando la computadora, mientras que pocos docentes dicen que no les gustaría dar clases con la computadora

9: ¿Los docentes deben elaborar materiales didácticos basados en la multimedia?

Ponderación	escala	frecuencia	Porcentaje
SI	1	10	77%
NO	2	3	23%
TOTAL		13	100%

Cuadro N° 18 Pregunta 9 a los docente y autoridad

Elaborado por: Janeth Avilés

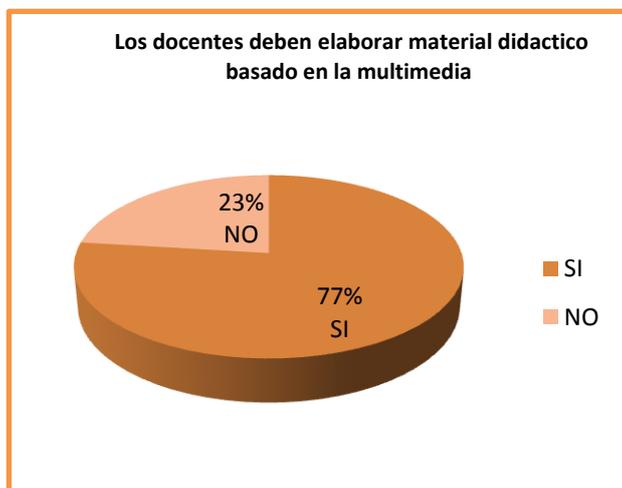


Gráfico Nª18

Elaborado por: Janeth Avilés

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De los 13 docentes encuestados 10 docentes que representa el 77% dicen que si se debe elaborar material didáctico con la multimedia porque tiene muchos beneficios, mientras que 3 docentes que representa el 23% expresan no se debe elaborar materiales en multimedia

La mayoría de docentes encuestados manifiestan que los docentes si deben elaborar material didáctico en multimedia ya que tiene muchos beneficios ahorra tiempo y esfuerzo

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

Modelo Lógico

Hipótesis alternativa (H₁)

La multimedia mejorara el desarrollar del lenguaje en los niños de segundo año de la escuela Cristóbal Colón de la parroquia Atahualpa cantón Ambato durante el periodo Junio – Octubre / 2010

Hipótesis nula (H₀)

La multimedia **NO** mejora el desarrollo del lenguaje de los niños de segundo año de la escuela Cristóbal Colón de la parroquia Atahualpa cantón Ambato durante el periodo Junio – Octubre / 2010

Modelo Estadístico

La fórmula de Chi cuadrado, en su versión simplificada, es la siguiente:

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

X² = Chi cuadrado

Σ = sumatoria

f_o = Frecuencias observadas

f_e = Frecuencias esperadas

Nivel de confianza

Se selecciona un nivel de confianza del 95%

Prueba de la hipótesis

La encuesta aplicada a los estudiantes por existir dos alternativas se elabora una tabla de contingencia, seleccionando el Chi cuadrado para la comprobación de la hipótesis

Región de aceptación y rechazo

Para determinar la región de aceptación y rechazo se calcula los grados de libertad y se determina el valor del Chi cuadrado en la tabla estadística

ALTERNATIVAS	PREGUNTANº3	PREGUNTANº2	TOTAL
	V.I. Multimedia	V.D. Lenguaje	
SI	12	27	39
NO	1	3	4
TOTAL	13	30	43

Cuadro Nª18 Prueba de la hipótesis

Elaborado por: Janeth Aviles

PROMEDIO PONDERADO

$$P_{sip} = \frac{\sum \text{total filas del SI}}{\sum \text{total de encuestados}}$$

$$P_{sip} = \frac{39}{43} = 0,90$$

$$P_{nop} = \frac{\sum \text{total de filas del NO}}{\sum \text{total de encuestados}}$$

$$P_{nop} = \frac{4}{43} = 0,09$$

VALOR ESPERADO

$$Fe(si)_p = 43 * 0,90 = 38,7$$

$$Fe(no)_p = 43 * 0,09 = 3,87$$

OBSERVADO	ESPERADO	(O _i - E _i)	(O _i - E _i) ²	(O _i - E _i) ² /E _i
20	23,49	-3,49	12,18	0,52
10	6,48	3,52	12,39	1,91
27	23,49	3,51	12,32	0,52
3	6,48	-3,48	12,11	1,87
CHICUADRADO ESPERADO				4,82

Cuadro N^o19 Chi Cuadrado

Elaborado por : Janeth Aviles

GRADOS DE LIBERTAD

$$gl = (f-1) * (c-1)$$

$$(2-1) * (2-1)$$

$$gl = (1) * (1)$$

$$gl = 1$$

Nivel de confianza = 95%

X² Teórico 3,84 (ver anexo)

Entonces:

Contrastando el valor del Chi cuadrado calculado con el valor del Chi cuadrado teórico o tabular y según la regla de decisión formulada que dice: se acepta la hipótesis Nula (H_0) si el valor a calcularse del Chi cuadrado es menor de Chi cuadrado tabular, caso contrario se rechaza

X^2 mayor que X^2 Tabular

Mayor que 3,84

Por tanto:

Se rechaza la hipótesis Nula (H_0) y se **ACEPTA** la hipótesis alternativa (H_1) que dice . La multimedia mejorara el desarrollar del lenguaje en los niños de segundo

año de la escuela Cristóbal Colón de la parroquia Atahualpa cantón Ambato
durante el periodo Junio – Octubre / 2010

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Realizado el análisis e interpretación de los resultados y la verificación de la Hipótesis de la investigación se procede a establecer las conclusiones y recomendaciones que servirán de fundamento para la elaboración de la propuesta

- Las nuevas Tecnologías son importantes conocerlas y aplicarlas en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes
- La multimedia es una herramienta importante con numerosos beneficios especialmente para el desarrollo del lenguaje de los estudiantes
- Los docentes deben elaborar material didáctico innovador para que los aprendizajes dejen de ser tradicionales
- Las instituciones educativas deben contar con un laboratorio de computación donde el estudiante sea participe de su conocimiento
- Es importante utilizar videos para mantener el interés de los estudiantes

5.2 RECOMENDACIONES:

- Sugerir a las autoridades y docentes de la escuela Cristóbal Colon de la parroquia Atahualpa cantón Ambato la utilización de videos elaborados en multimedia para tratar cualquier contenido.
- La utilización de la computadora en el salón de clases para proyectar videos películas diapositivas que contribuirán para que los estudiantes capten de mejor manera los conocimientos
- Elaborar material didáctico innovador para motivar el aprendizaje de los estudiantes y desarrollar el lenguaje de los mismos

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Datos informativos

6.1.1 Título

El empleo de videos multimedia para mejorar el lenguaje de los niños de segundo año de la escuela Cristóbal Colon de la parroquia Atahualpa cantón Ambato

Unidad Ejecutora: Escuela Cristóbal Colón

Beneficiarios: Estudiantes de segundo año

Ubicación de la Institución: Parroquia Atahualpa cantón Ambato

Tiempo estimado para la Ejecución de la propuesta

Inicio Octubre Fin Mayo

Equipo técnico responsable:

Es responsabilidad de la maestra de segundo año, del profesor del área de computación

Costo

En el presente trabajo de investigación tuvo un costo aproximado

Materiales	Costo
Uso del computador	\$20
Internet	\$200
Memorias Flash	\$30
Material de Oficina	
Lápices	\$2
Esteros	\$2
Cuadernos	\$3
CD	\$6
Hojas de papel boom	\$6
Copias	\$8
Movilización	
Transporte	\$20
Servicios personales	\$50
Imprevistos	\$30
TOTAL	\$375

Cuadro N^o20 Costo de la propuesta

Elaborado por: Janeth Aviles

6.2 ANTECEDENTES

La presente propuesta tendrá como base las conclusiones de la propuesta:
Aplicación de la tecnología multimedia en la Educación de valores.....

La tecnología multimedia incide significativamente en la aplicación de la Educación de valores

Los actuales materiales didácticos que se utilizan en el proceso enseñanza – aprendizaje no han permitido que se desarrollo cultivo de valores

La aplicación a través de una guía multimedia formara estudiantes autónomos que realicen críticas constructivas

6.3 JUSTIFICACIÒN

Esta propuesta nace de la necesidad de proporcionar material didáctico innovador para los docentes apoyados en la tecnología multimedia para mejorar el lenguaje de los estudiantes, el material didáctico esta diseñado en un CD. Interactivo funcional y de fácil ejecución con esto podemos ver como la enseñanza se mejora a través de la tecnología, ya que nos permite alcanzar nuestros objetivos con rapidez y menor esfuerzo

Este CD puede ser útil para docentes interesados en cambiar sus métodos de enseñanza del tradicional a método activo participativo donde los estudiantes se sienten motivados para adquirir nuevos conocimientos y también se puede desarrollar el lenguaje, este desarrollo se lo adquiere a través de los videos por que poseen sonido, imágenes en movimiento textos animaciones, ya que la multimedia nos permite transmitir información utilizando diversos medios

6.4 OBJETIVOS

6.4.1. General.-

Utilizar videos para mejorar el lenguaje de los niños de segundo año de la escuela Cristóbal Colón de la parroquia Atahualpa cantón Ambato

6.4.2. Específicos

- Socializar el video
- Motivar la utilización de los videos
- Aplicar el video para desarrollar el lenguaje de los estudiantes
- Evaluar a los estudiantes posterior a la aplicación de los videos

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Esta propuesta se aplicara con la colaboración de maestros y estudiantes, estos videos pueden utilizar todos los educandos de la institución sin distinción de genero y raza, Los 15 equipos de computación con los que cuenta la institución abastecen y satisfacen la aplicación del video, con la participación técnica del profesor de computación. Si se cuenta con los recursos económicos científicos y técnicos será posible la aplicación de esta propuesta

6.6 FUNDAMENTACIONES

Científica. Que es la multimedia

Etimológicamente la palabra multimedia significa “múltiples intermediarios” y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información, según esta definición tan general una televisión o un periódico serian dispositivos multimedia

La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros. Cuando se usa el término en el ámbito de la computación, nos referimos al uso de software y hardware para almacenar y presentar contenidos, generalmente usando una combinación de texto, fotografías e ilustraciones, videos y audio. En realidad estas aplicaciones tecnológicas son la verdadera novedad al respecto, y lo que ha popularizado el término, ya que como podemos inferir la multimedia está presente en casi todas las formas de comunicación humana.

Es difícil definir en pocas palabras el término multimedia, Se puede decir que en una computadora personal es la capacidad de mostrar gráficos videos, sonidos, textos y animaciones, e integrarlo todo en un mismo entorno llamativo para el usuario, que interactuara para obtener un resultado visible, audible o ambas cosas

La multimedia es la integración de dos o mas medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario mediante el ordenador; combinación de hardware, software de almacenamiento incorporados para proveer un ambiente de información multisensorial .Uso de texto, sonidos y videos para presentar información; hace que la información cobre vida

Para que sirve la multimedia: Construir una presentación multimedia es como hacer una película primero se define los objetivos de la presentación, se recopila la información se diseña su estructura, después se produce los materiales digitales imágenes audio video y animación, finalmente todos los elementos son unidos por medio de la programación de software.

Ventajas de la multimedia

Muchos autores coinciden en que los sistemas Multimedia ofrecen aspectos positivos y negativos que conviene tener presentes para potenciar unos y minimizar otros

Los aspectos positivos son: Tienen ventajas comunes a otro producto informático y a otras tecnologías, permitiendo además una mayor interacción. Ofrecen la posibilidad de controlar el flujo de información.

Gracias a la enorme cantidad de información que se puede almacenar actualmente y a su confiabilidad, ofrecen gran rapidez de acceso y durabilidad. . Integran todas las posibilidades de la Informática y de los Medios Audiovisuales.

La información audiovisual que contiene un sistema multimedia puede ser utilizada para varias finalidades de la institución educativa.

Un programa multimedia bien diseñado no corre el peligro de obsolescencia, puesto que pueden actualizarse con facilidad los contenidos con pequeños cambios en el software.

- Puede darse una mejora en el aprendizaje ya que el alumno avanza por el sistema según su ritmo individual de aprendizaje. Puede pedir información, animarse a penetrar en temas nuevos cuando tenga dominado los anteriores, seguir sus intereses personales.
- Puede incrementarse la retención. La memorización de núcleos de información importantes aumentará significativamente gracias a la interacción y a la combinación de imágenes, gráficos, textos,... junto a las simulaciones con representaciones de la vida real.
- Puede aumentar la motivación y el gusto por aprender. El aprendizaje se convierte de este modo en un proceso lúdico.
- Puede, eventualmente, reducirse el tiempo del aprendizaje debido a que:
 - El alumno impone su ritmo de aprendizaje y mantiene el control.
 - La información es fácilmente comprensible.
 - La instrucción es personalizada y se adecua a cada estilo de aprender.
 - El refuerzo es constante y eficaz.
- Puede lograrse una mayor consistencia pedagógica, ya que la información contenida es la misma en distintos momentos y para diferentes alumnos.
- La metodología de trabajo, dentro de su variedad, es homogénea. Puede darse la evaluación de procesos y no sólo de resultados.
- Puede convertirse en forma creciente y en función de la evolución de las tecnologías que lo sustentan en uno de los medios de instrucción de más calidad.

El vídeo

El video es una tecnología utilizada para capturar, grabar, procesar, transmitir y reproducir una secuencia de **imágenes** representativas de una escena que se encuentra en movimiento. El término, que proviene del latín “ver”, actualmente está asociado a distintos formatos de almacenamiento, ya sea análogos (VHS y Betamax) como digitales (MPEG-4, DVD, Quicktime, etc.).

Es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento. Etimológicamente la palabra *video* proviene del verbo latino *video, vides, videre*, que se traduce como el verbo ‘ver’. Se suele aplicar este término a la señal de vídeo y muchas veces se la denomina «el vídeo» o «la vídeo» a modo de abreviatura del nombre completo de la misma.

La tecnología de vídeo fue desarrollada por primera vez para los sistemas de televisión, pero ha derivado en muchos formatos para permitir la grabación de vídeo de los consumidores y que además pueda ser visto a través de Internet.

La calidad del vídeo depende esencialmente del método de captura y de almacenamiento utilizado. La televisión digital (DTV) es un formato relativamente reciente con mayor calidad que los primeros formatos de la televisión y se ha convertido en un estándar para la televisión. El vídeo 3D, vídeo digital en tres dimensiones, estrenado a finales del siglo XX. Para capturar secuencias de vídeo en 3D se utilizan normalmente seis u ocho cámaras con

medición en tiempo real de la profundidad. El formato de vídeo 3D se fija en MPEG-4 Parte 16 Animation Framework extensión (AFX).

Por otra parte la palabra video permite nombrar al video clip o clip de video que es un video de corta duración generalmente vinculado al mundo de la música, los grupos musicales suelen producir video clip de sus canciones para promocionar el lanzamiento de un disco

Con el auge del Internet y de los sitios como you tube los clip de videos se han popularizado y pueden encontrarse videos musicales fragmentos de programas de televisión avances de películas grabados por cualquier persona

El termino video también se utiliza para hacer mención de video club que es un establecimiento comercial o tienda donde se alquilan películas grabadas en video

Computador:

Es la comúnmente llamada PC de escritorio, es una estación que cuenta con todos los periféricos en unidades diferentes, el CPU es una unidad, y los dispositivos de entrada y salida son en su mayoría externos, por ejemplo el monitor, el teclado el mouse y las impresoras. Dado su diseño no son de fácil transporte, y están más bien diseñadas para estar en una posición fijas, sin embargo esto se ve compensado al tener una mayor capacidad de proceso y prestaciones. Su principal característica es que la forma de su chasis es horizontal y por lo tanto ocupa un espacio menor.

Computador portátil: es una unidad compacta que tiene incorporados los dispositivos de entrada y salida mas comunes que los computadores de escritorio (teclado, mouse, monitor y parlantes), en una chasis pequeño y practico que permite el fácil transporte lo que le da el nombre de portátil. Sin embargo debido al espacio reducido se prescinde de algunos componentes que hacen que el desempeño con respecto a las computadoras de escritorio sea algo menos, aunque en la actualidad se diseñan procesadores específicos para equipos portátiles que permiten obtener rendimientos bastante similares.

Parlantes

Son la vía de salida de los sonidos (voz, música, efectos sonoros, ruidos) generados en el computador, mas específicamente por la tarjeta de sonido, Se conectan en la parte posterior de la torre del computador y funcionan como los parlantes convencionales. Hay muchos modelos de parlantes, están los básicos con dos altavoces y otros mas avanzados que cuentan con sonido envolvente, sur round, subwoofer, sistemas de 2.1, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1 canales entre otros. También es posible conectar auriculares al computador.

6.7 METODOLOGÍA

Para la aplicación del video en la institución educativa se siguió los siguientes pasos

- Pedir permiso a la autoridad de la institución para aplicar los videos
- Solicitar la colaboración del compañero de computación para utilizar los videos
- Aplicar el video a los estudiantes y docentes de la institución
- Evaluar a los estudiantes después de la aplicación de los videos

Destreza	Contenido	estrategias metodológicas	Recursos	Evaluación
Conocer las partes del cuerpo humano y pronunciarlas correctamente	Partes del Cuerpo Humano	<p>Conocimientos previos</p> <p>Preguntas del cuerpo.</p> <p>Esquema conceptual de partida</p> <p>¿Les gustaría conocer las partes del cuerpo?</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <p>Encender el computador</p> <p>Dar indicaciones generales</p> <p>Insertar el CD que contiene el video del cuerpo humano y otros videos para mejorar el lenguaje</p> <p>Seguir los pasos del manual del usuario</p> <p>Transferencia de conocimientos</p> <p>Observar el video ,Señalar las partes del cuerpo Pronunciar correctamente</p> <p>Realiza movimientos lúdicos de acuerdo al ritmo de la canción</p>	<p>Computador</p> <p>Infocus</p> <p>CD</p> <p>Parlantes</p>	Conozco las partes del cuerpo humano

Cuadro N^a21 Metodología

Elaborado por: Janeth Aviles

6.8 ADMINISTRACIÓN

Los videos en multimedia serán utilizados por los profesores primeros y segundos años de la institución, el profesor de computación y los estudiantes, para mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje para el desarrollo del lenguaje

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.-Esta propuesta será monitoreada permanentemente por el director, docentes de la institución y el encargado del centro de cómputo durante todo el año lectivo para tomar decisiones oportunas que permitan modificarla suprimirla o sustituirla por otra.

Preguntas Básicas	Explicación
Quienes solicitan evaluar?	Docentes, autoridades, persona que elaboro El CD
Porqué evaluar?	Para determinar la eficacia del CD
Para que evaluar?	Para comprobar los aprendizajes obtenidos Por los estudiantes
Quién evalúa?	Docentes, estudiantes
Cuando evaluar?	En los meses posteriores a la aplicación
Cómo evaluar?	Mediante la hetero-evaluación permitiendo al Docente medir los conocimientos adquiridos Por los estudiantes con el uso del CD
Con que se evalúa?	Instrumentos de evaluación

Cuadro N^o 22 Previsión de la evaluación

Elaborado por: Janeth Aviles

Bibliografía

- http://www.uoc.edu/web/esp/articles/joan_majo.html
- <http://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos13/lnuevtec/lnuevtec.shtml>
- <http://edant.clarin.com/diario/2005/11/17/opinion/o-03002.htm>
- <http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/ciberhabitat/universidad/ui/eadei/eadev.htm>
<http://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070829201017AAuxvze>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- <http://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult.shtml>
- <http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm>
- <http://pedagogiaunam2008.blogspot.com/>
- http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/1998/enero/aplicaciones_multimedia_en_la_educacion_y_la_formacion.html
- <http://www.eliceo.com/consejos/usos-de-los-multimedia-en-la-educacion.htm>
- <http://www.ub.es/prometheus21/articulos/obsciberprome/brito12.pdf>
- <http://definicion.de/lenguaje/>
- <http://roble.pntic.mec.es/~msanto1/lengua/oral.htm>
- <http://www.youtube.com/watch?v=2wo5bcE-IYM>
- http://www.youtube.com/watch?v=qMaJ1_eZDos&feature=fvwm
- <http://www.youtube.com/watch?v=J9fxsbvu1UM&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=excc4hOQXps&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=tFryvNmLU-Y>
- <http://www.youtube.com/watch?v=OQXHxprkTIM>
- http://www.youtube.com/watch?v=GmeXKy8_w-U&feature=related

<http://www.youtube.com/watch?v=Xj99aavnhd4>

<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=138615>

<http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml><http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>

<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/158/15802628.pdf>

ANEXO 1

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

ENCUESTA DIRIGIDA DIRECTIVOS Y DOCENTES

OBJETIVO:

Determinar la incidencia de la multimedia en el desarrollo del lenguaje de los niños de segundo año de la escuela "Cristóbal Colón" de la parroquia Atahualpa cantón Ambato durante el periodo Junio – Octubre / 2010

Instrucciones Lea detenidamente cada interrogante antes de plasmar su respuesta a la derecha de cada aspecto marque con una x si es positivo o negativo

1.- ¿Sabe usted que son las nuevas tecnologías?

SI NO

2.- ¿Sabe usted que es la multimedia?

SI NO

3.- ¿Considera que las instituciones deberían tener un laboratorio de computación?

SI NO

4.- ¿Utilizan los docentes la computadora para impartir sus clases?

SI NO

5.- ¿Ha utilizado usted la multimedia como recurso didáctico para mejorar el lenguaje de los niños?

SI NO

6.- ¿La multimedia mejorará la fluidez del lenguaje de los niños?

SI

NO

7.- ¿Utiliza usted CD con cuentos y trabalenguas para impartir sus clases a los estudiantes?

SI

NO

8.-¿ Le gustaría impartir clases utilizando la computadora ?

SI

NO

9.- ¿Los docentes deben elaborar materiales didácticos basados en la multimedia ?

SI

NO

¡GRACIAS POR SU COLABORACION!

ANEXO 2

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Lugar: Atahualpa

Institución: Escuela Cristóbal Colón

Objetivo:

Determinar la incidencia de la multimedia en el desarrollo del lenguaje de los niños de segundo año de la escuela “Cristóbal Colón “de la parroquia Atahualpa cantón Ambato durante el periodo Junio – Octubre / 2010

Nombre del estudiante.....

PREGUNTAS	SI	NO
1.- ¿Los profesores utilizan la computadora en el salón de clase?		
2.- ¿Los sonidos, videos, textos mejoran la fluidez del lenguaje en los niños?		
3.-¿ Los profesores utilizan películas, videos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?		
4.- ¿Los profesores utilizan cuentos, trabalenguas que están en CD?		
5.- ¿Te gustaría recibir clases utilizando la computadora?		
6.- Los niños mantienen el interés por aprender nuevas palabras cuando se utiliza la multimedia?		
7.- ¿las clases son dinámicas y participativas cuando se utiliza la tecnología?		

ANEXO 3

MANUAL DEL USUARIO

MANEJO DEL CD.

La finalidad de este documento es conocer la aplicación del CD, la principal ventaja que tiene es fácil de ejecutar no se necesita ser instalado en el computador

Este material didáctico ahorra tiempo y esfuerzo los niños se sienten atraídos por las imágenes en movimiento mas adelante veremos en su ejecución

Paso 1: Colocar el CD en el CPU en el lugar donde es el lector de CD



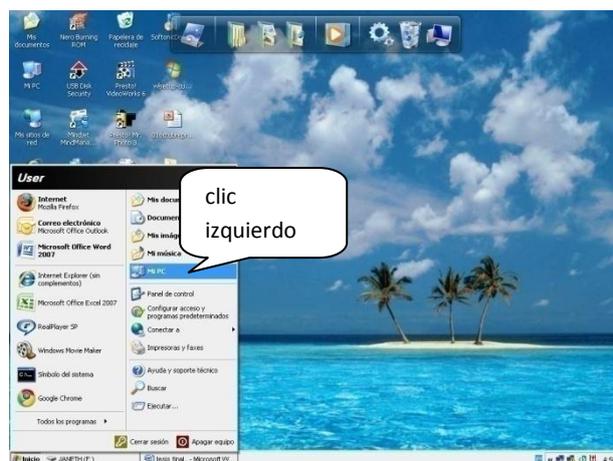
Paso 2:

Como ingresar a mi PC

Clic izquierdo en el icono MI PC



Otra forma de ingresar es por el botón inicio, dar clic en la opción MI PC



Pasó 2:

Nos muestra varias opciones selecciono abrir con el botón izquierdo



Paso 3:

Se abre la pantalla de MI PC

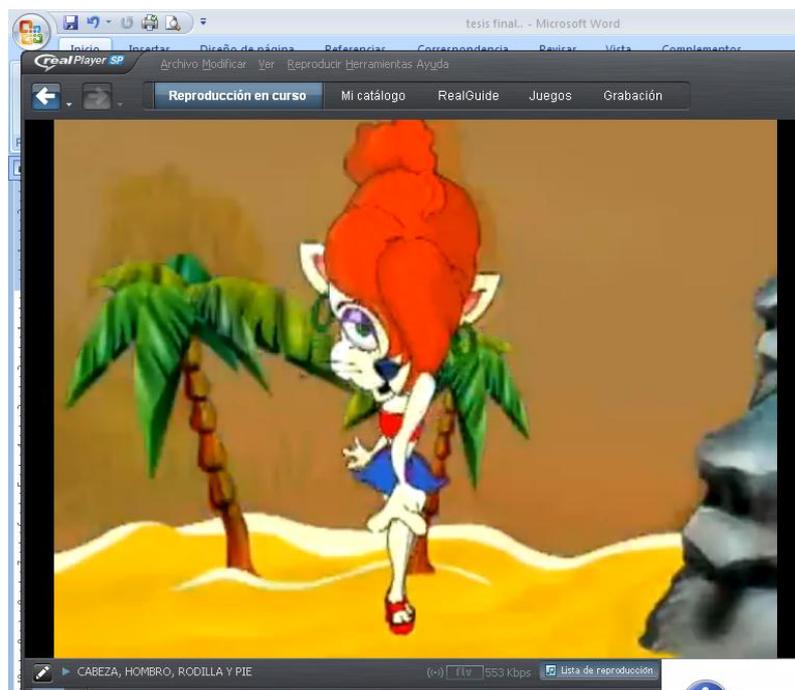


El CD contiene:

El tema:

Mi cuerpo.

El objetivo de este video es enseñar las parte del cuerpo con movimientos lúdicos , señalando las mismas y pronunciando las partes del cuerpo cabeza hombros, pies





Tema:

La Granja de Mi Tío

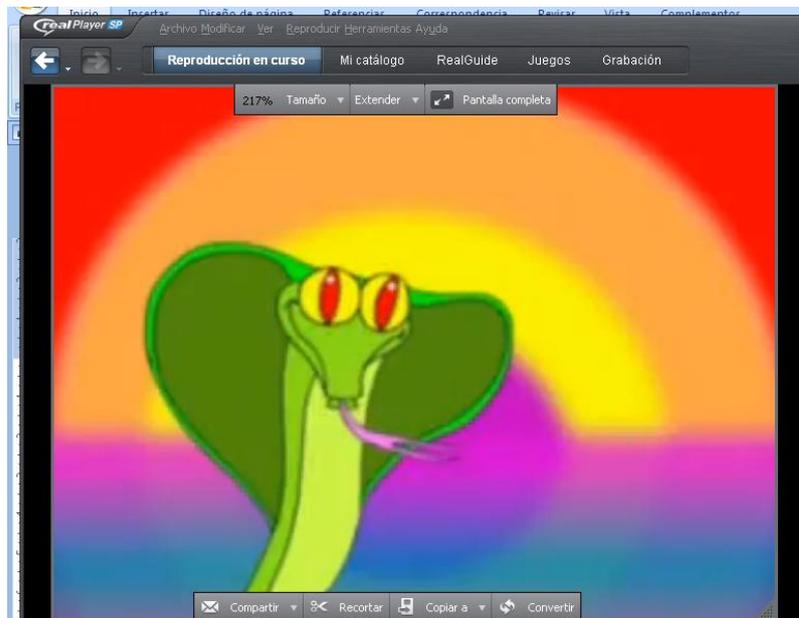
Objetivo de este video es desarrollar el lenguaje también se puede desarrollar la memoria de los estudiantes





Tema: La serpiente

Objetivo: El objetivo de este video es pronunciar palabras con rimas





Tema:

La tortuga Manuelita

Objetivo: Conocer y pronunciar términos nuevos



Tema:

Los números

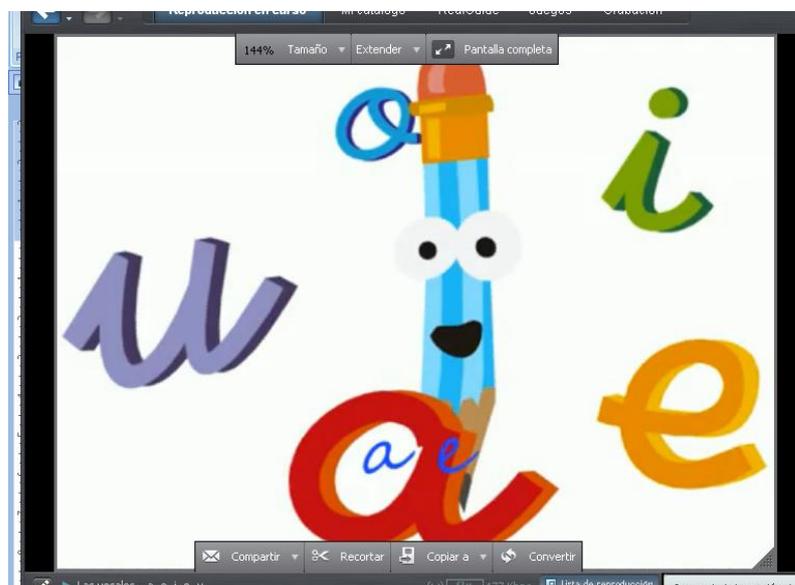
Objetivo: Contar del 1 al 10

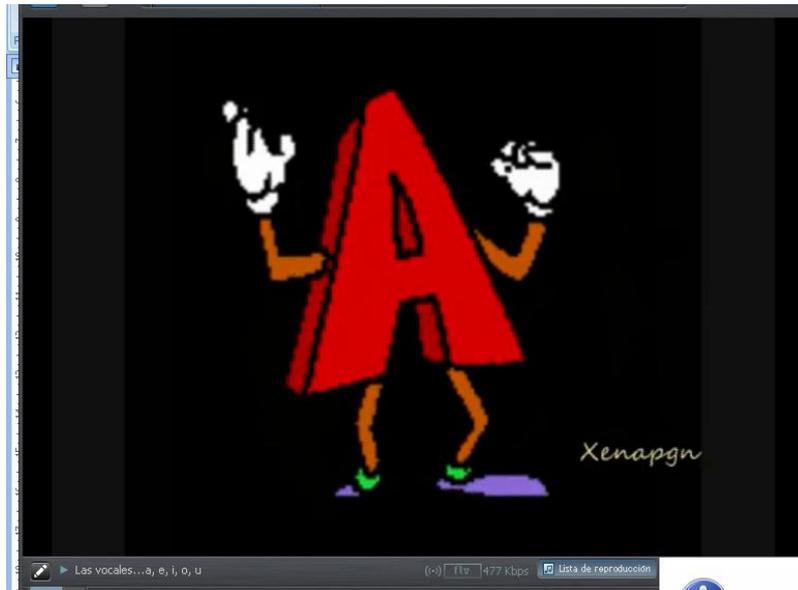


Tema:

Las vocales

Objetivo: Pronunciar las vocales para conocerlas





Tema:

El abecedario

Objetivo: Conocer el abecedario



