



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
CARRERA: INGLÈS**

**LA MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL PROCESO DE
ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÈS**

AUTORES:

**QUILLIGANA CHILENO WALTER FABIAN
SÁNCHEZ MARTÍNEZ GRACIELA NARCISA**

TUTOR

Ing. JONATHAN CÁRDENAS Msc.

**PROPUESTA METODOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: INGLÈS**

2016

I. DEDICATORIA

Dedico a ti Dios que me dio la oportunidad de vivir, la inteligencia necesaria y una maravillosa familia.

Con mucho cariño a mis padres, Luis Quilligana María Chileno quienes me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento, gracias por confiar en mí, aunque hemos vivido momentos difíciles siempre brindándome su amor.

También dedico a mi amada esposa Roció Guano por ser una persona comprensible, quien me ha brinda su apoyo incondicional y ha hecho suyas mis preocupaciones y problemas, a mi hijo Dennis Quilligana, quien me ha motivado para nunca rendirme y poder llegar a alcanzar mis objetivos.

A mis hermanos Lorena, Washington, Mayra, Vanessa Quilligana Chileno por estar junto a mí en todos los momentos con sus locuras sapiencias y ganas que me daban para poder seguir adelante en mis estudios

Walter

Lo dedico mi amor y cariño, a mis padres Germán Sánchez y Bélgica Martínez por su apoyo incondicional en todo momento, A mis adorados hijos, Axel e Ismael por regalarme su tiempo para poder culminar mis estudios universitarios para poder seguir adelante en vida y darles un futuro mejor.

A mis hermanos Danilo y Jonathan Sánchez Martínez quienes me apoyaron moralmente con sus mensajes de aliento y no renunciar este hermoso propósito, y cumplir con los ideales propuestos.

Graciela

II. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanistas; a la Escuela de Inglés, institución superior que nos brindó sus aulas para formarnos profesionalmente, a los docentes por compartir día a día sus sabios conocimientos y brindarnos su apoyo hacia el cumplimiento de nuestros objetivos

Un profundo agradecimiento a nuestro tutor Ing. Jonathan Cárdenas Msc; por su apoyo incondicional para el desarrollo de la presente propuesta.

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

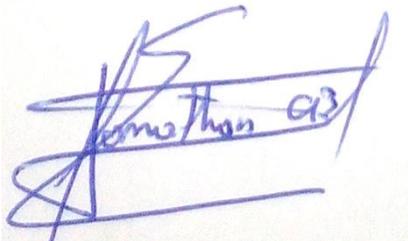
Ing. Jonathan Cárdenas Msc.

TUTOR.

Que el informe final de la propuesta metodológica titulada LA MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS, elaborado por los autores Quilligana Chileno Walter Fabián Sánchez Martínez Graciela Narcisa, Egresados de la Carrera de Inglés, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Social, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, noviembre del 2016



Ing. Jonathan Cárdenas Msc.

TUTOR.

IV. AUTORÍA NOTARIADA



Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final de la propuesta metodológica, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Walter Fabián Quilligana Chileno".

Quilligana Chileno Walter Fabián

0202192977

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Graciela Narcisca Sánchez Martínez".

Sánchez Martínez Graciela Narcisca

1721131520



Factura: 001-002-000007137



20170201002D00027

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20170201002D00027

Ante mí, NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS de la NOTARÍA SEGUNDA , comparece(n) GRACIELA NARCISA SANCHEZ MARTINEZ portador(a) de CÉDULA 1721131520 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en GUARANDA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE: WALTER FABIAN QUILLIGANA CHILENO portador(a) de CÉDULA 0202192977 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil CASADO(A), domiciliado(a) en GUARANDA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE: quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede RECONOCIMIENTO DE FIRMAS, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial - El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaría, no asume responsabilidad alguna. – Se archiva un original. GUARANDA, a 13 DE ENERO DEL 2017, (15:31).

GRACIELA NARCISA SANCHEZ MARTINEZ
CEDULA: 1721131520

WALTER FABIAN QUILLIGANA CHILENO
CEDULA: 0202192977


NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARÍA SEGUNDA DEL CANTÓN GUARANDA

V. ÍNDICE

Portada

Caratula

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	4
V. ÍNDICE	5
VI. Lista de Cuadros	8
VII. Lista de Anexos.....	9
1. Título.....	10
2. Resumen.....	11
3. Introducción	13
4. Fundamentación teórica.	15
4.4. Concepto de interactividad.....	18
4.4.1. ¿Por qué hablar de interactividad?	19
4.4.2. El dinamismo.	20
4.4.3. Funcionalidad.....	21
4.4.4. Desarrollo de las habilidades y destrezas en el Idioma Inglés	21
4.5. Componentes de multimedia.....	21
4.6. Enseñanza	23
4.6.1. .La enseñanza como transmisión de conocimientos.....	24
4.6.2. El proceso de enseñanza,.....	24
4.6.3. El proceso de enseñanza-aprendizaje	25
4.6.4. En la enseñanza se sintetizan conocimientos.	25
4.6.5.El nivel y dominio del Idioma Inglés.....	26
4.7. Tipos de enseñanza	26
4.7.1. Enseñanza Reales:.....	26

4.7.2. Enseñanza Escolares:	27
4.7.3. Enseñanza Simbólicos:.....	27
4.8. Enseñanza en el campo educativo.....	27
4.8.1. La educación Tecnológica.....	27
4.8.2. La tecnología Educativa.....	27
4.9. Idioma Extranjero Inglés.....	28
4.10. Uso de las TICs	28
4.11. Plan de procedimiento y análisis de la entrevista realizada a la Directora y Docente del séptimo año de educación básica de la institución.....	29
4.12. Resultados Obtenidos el antes y despues	30
4.12.1 El Antes.....	30
4.12.2. El Despues	31
5. Proposición resultados para la solución del problema principal y contribución a la propuesta metodológica	32
Propuesta Metodológica.....	32
5.1. Objetivo.....	32
Objetivo General	32
Objetivos Específicos:.....	32
5.2. Fundamentación	33
6. Desarrollo de la propuesta.....	33
6.1. Desarrollo del contenido de la multimedia	35
6.2 Construcción de la multimedia.	36
6.2.1. Ensayo del recurso.	37
6.2.2. Ajustes finales.	37
6.2.3. Distribución de la multimedia.....	37
6.3. Evaluaciones	38
6.3.1. Evaluación de la propuesta.....	38
6.4. Resultados esperados:	38
6.5. Instancias de cooperación: docente titular de las instituciones que se vincularan38	
7. Conclusiones	51

8. Recomendaciones	52
9. Bibliografía	53
10. Anexos	54
Menú	54
Los Saludos	55
Las vocales	55
El Abecedario.....	56
Pronombres personales.....	56
Miembros de la familia	57
Los Números	58
Los Días de la semana.....	58
Los meses del año	59
Los Colores	59
Las Frutas	60
Los Animales	60
Juegos de Evolución.....	61
Evaluación N° 1	61
Evaluación N° 2	61
Evaluación N° 3	62

VI. Lista de Cuadros

Cuadro N° 1 Cuadro de beneficiarios por género	39
Cuadro N° 2 Cronograma de actividades.....	40
Cuadro N° 3 Plan Operativo	41

VII. Lista de Anexos

Anexo N° 1 Presentación de la propuesta	54
Anexo N° 2 Fotografías.	63
Anexo N° 3 Presentación demostrativa de las actividades a realizar	64
Anexo N° 4 Presentación demostrativa de las actividades a realizar	64
Anexo N° 5 Presentación de la propuesta a los niños del séptimo año de Educación Básica de la escuela “Manuelita Sáenz”	65
Anexo N° 6 Dipositivas de la defensa de la propuesta metodologica	67

1. Título

La multimedia para mejorar el Proceso de Enseñanza del Idioma Inglés

2. Resumen

Se trata de un estudio de desarrollo cuyo objetivo fundamental fue elaborar una propuesta metodológica para el diseño de Multimedia dirigidas a los docentes y niños de la Escuela Fiscal Mixta “Manuelita Saenz” de la comunidad de Chalata como parte de los recursos para la enseñanza de la asignatura del idioma Ingles, a partir de modelos investigativos de tipo cualitativos.

Se utilizaron métodos teóricos en la revisión bibliográfica y el análisis documental que sustentan a este estudio; métodos empíricos a través de la aplicación de técnicas individuales y de grupo. se obtuvo información de valor para la concepción y elaboración del producto que se defiende.

Presentamos la propuesta metodológica de una multimedia la misma que se caracteriza por su enfoque didáctico en correspondencia con las aspiraciones formativas es primordial que todos los niños aprendan el idioma ya que brinda oportunidades de enseñanza y mejorar la comunicación en el diario vivir, observando imágenes, sonidos, vídeos, animaciones, entre otros,

Con la utilización de la multimedia los niños podran pronunciar las palabras y frases lo que ayudara a fortalecer la enseñanza del idioma inglés, asimilando los contenidos establecidos,

La presente propuesta Metodológica resultara de interés general para la institución educativa por la importancia que tiene el aprendizaje del inglés a temprana edad.

Summary

This is a development study whose main objective was to develop a methodological proposal for the design of Multimedia aimed at teachers and children of the "Manuelita Sáenz" Fiscal School of the community of Chalata as part of the resources for teaching the Subject of the English language, based on qualitative research models.

We used theoretical methods in the bibliographic review and the documentary analysis that support this study; Empirical methods through the application of individual and group techniques, valuable information was obtained for the conception and elaboration of the product that is defended.

We present the methodological proposal of a multimedia that is characterized by its didactic approach in correspondence with the formative aspirations, it is of the utmost importance that all children learn the language as it provides teaching opportunities and improve communication in daily life, observing images, sounds , Videos, animations, among others,

With the use of multimedia children will be able to pronounce the words and phrases which will help to strengthen the teaching of the English language, assimilating the established contents,

The present Methodological proposal will be of general interest for the educational institution because of the importance of learning English at an early age.

3. Introducción

El desarrollo alcanzado en este ámbito ha permitido que quien tenga por primera vez en sus manos un disco compacto, disco óptico de 12 cm. de diámetro para almacenamiento binario, usado en principio para almacenar audio, no será capaz de imaginar el enorme volumen de datos que pueda contener. Basta con que lo introduzca en su computadora para tener acceso, en pocos instantes, a un cúmulo de información genérica que tan sólo unos años atrás le hubiera tomado días encontrar; ciencias, educación o música; cualquier forma imaginable del conocimiento humano puede ser encontrado en un pequeño disco de plástico y aluminio llamado CD-ROM

Sin lugar a dudas, esta tecnología de comunicación constituye hoy un paradigma y nadie quiere quedarse a la zaga de su utilización. La producción de estas obras con calidad requiere, no sólo de equipos costosos, sino de la integración de profesionales de diversas ocupaciones, entre los que se encuentran: informáticos, técnicos de video, editores, redactores, comunicadores, además de especialistas propios de la rama del conocimiento de que trate la obra o conocedores de los intereses y características del destinatario al cual se dirige la misma, por ello se vinculan también pedagogos, publicistas, psicólogos, sociólogos.

La automatización de la información en la enseñanza de las ciencias básicas educativas puede ser más explotada para dar respuesta al inmenso volumen de conocimiento que en esta rama se generan y acumulan periódicamente; se ha calculado que determinadas disciplinas tienen un periodo de duplicación de sus conocimientos

Por otra parte el proceso educativo ha tenido que buscar el uso adecuado de métodos que propicien la búsqueda independiente del conocimiento y el tratamiento a determinados contenidos, como una necesidad del crecimiento explosivo de la información

En la actualidad es necesario hablar el Idioma Inglés lo que permitirá a los seres humanos comunicarnos con personas que vienen del extranjero

Para aprender Inglés se puede obtener acceso a recursos auténticos, como diarios y revistas en su versión original en inglés, escuchar radio online; conversar con otras personas en cualquier lugar del mundo o intercambiar ideas por correo electrónico, escribiendo en Inglés

La materia de Inglés debe ser impartida de mejor calidad, para sembrar en el niño la necesidad de aprenderlo o demostrar la importancia que tiene el idioma en la comunidad Chalata Alto, y sembrar en ellos el deseo, interés y la ilusión de aprenderlo.

En el sector donde realizamos nuestra investigación no existe material didáctico, peor aún elementos multimediales de interés en los niños para aprender el idioma Inglés.

Nuestra propuesta contara con el desarrollo de una multimedia para reforzar la enseñanza a través de materiales multimediales.

En la institución Educativa “Manuelita Sáez”, realizamos un estudio considerable tomando como muestra a los niños del séptimo año de educación básica, donde se pudo observar las siguientes manifestaciones:

- Baja Pronunciación de las vocales, abecedario, números etc.
- Desconocimiento en saber leer, escribir, escuchar, y hablar en inglés
- Desinterés en aprender palabras nuevas es decir ampliar el vocabulario

4. Fundamentación teórica.

4.1.Multimedia

El término multimedia se acuñó a finales de los 80 y principios de los 90 para referirse a los aparatos (en general ordenadores) capaces de trabajar a la vez con varios medios para transmitir la información; sonido, texto, animaciones, vídeo, imágenes, música. etc.

El paso de los antiguos ordenadores personales hacia aparatos multimedia supuso el despegue definitivo de los PCs como aparatos domésticos, al permitir unas posibilidades de entretenimiento casi infinitas. Se pasó de trabajar casi exclusivamente con textos e imágenes fijas, a poder recibir la información en forma de vídeos, con animaciones y sonidos que facilitan la interacción y la comprensión de lo transmitido al usuario final. (<http://www.mastermagazine.info/termino/6021.php>)

Consultamos el texto de Ana Duarte, titulado Los materiales hipermedias y multimedias aplicadas a la enseñanza, en el mismo, la autora cita a Ulizarna, el cual explica que el multimedia "se encuentra en el punto medio entre los medios editoriales tradicionales (texto, gráficos, fotografías) y el medio audiovisual (animaciones, sonidos y video) dado que emplea ambos de forma entrelazada". (Duarte, 2000)

Por otra parte, Poole expone que el concepto multimedia engloba diferentes maneras de expresión como el video animado, imágenes fijas, texto y sonido que pueden ser impartidas para transmitir un significado.

Poole agrega que el "concepto también encapsula la maquinaria utilizada para almacenar, editar, proyectar y transmitir los datos, que son la materia prima de las ideas (Poole, 1999)

4.2. Características de la multimedia

Según Duarte, las siguientes, son las características que se le atribuyen a los multimedios:

- Interactividad
- Dinamismo
- Flexibilidad
- Funcionalidad

4.3. ¿Por qué hablar de multimedia?

Hemos escogido entre varios conceptos, el de multimedia porque la bibliografía que consultamos presentaba información sobre las funciones y las ventajas de los multimedios interactivos en la educación.

Por ejemplo, entre varias funciones, se enfatiza que tiene una función innovadora, motivadora, estructuradora de la realidad, informativa, entre otras.

Con respecto a las ventajas, se dice que los multimedios fomentan la variabilidad metodológica, favorecen la participación y la actividad y el tratamiento y presentación de la información, favorece igualmente el aprendizaje educativo, incrementa la comprensión y la retención de la información, etc.

El término multimedia resulta ya familiar y es frecuente leer cosas sobre las posibilidades que ofrece en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Multimedia suele presentarse como el último avance, propiciado por la evolución y expansión de los medios electrónicos la misma que viene a resolver algunos de los problemas que tiene planteada la enseñanza en los actuales momentos

Sin embargo, el término no resulta nuevo para las ciencias de la educación: el convencimiento de la importancia de la comunicación en el proceso metodológico y didáctico, acompañado a cada aparición de un nuevo medio tecnológico.

Multimedia se ha convertido en la palabra estrella en los últimos años, en la educación basada en aprendizajes activos. Aunque el término no es nuevo en el campo educativo, las nuevas tecnologías de la información, que ha hecho que los profesionales de la educación tengamos la sensación de encontrarnos ante algo totalmente nuevo.

En la actualidad multimedia puede significar muchas cosas, dependiendo del contexto en que nos encontremos y del tipo de especialista que lo defina. En un tiempo multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc.

Multimedia se refiere normalmente a vídeo fijo o en movimiento, texto, gráficos, audio y animación controlados por un ordenador. Pero esta integración no es sencilla. Es la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proporcionar un entorno multisensorial de información.

El fuerte desarrollo que está experimentando multimedia actualmente es fruto de los avances tecnológicos en:

Software Programas de computadoras. Son las instrucciones responsables de que el hardware (la máquina) realice su tarea. Como concepto general, el software puede dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado.

Las dos categorías primarias de software son los sistemas operativos (software del sistema), que controlan los trabajos del ordenador o computadora, y el software de aplicación, que dirige las distintas tareas para las que se utilizan las computadoras.

Por lo tanto, el software del sistema procesa tareas tan esenciales, aunque a menudo invisibles, como el mantenimiento de los archivos del disco y la administración de la pantalla, mientras que el software de aplicación lleva a cabo tareas de tratamiento de textos, gestión de bases de datos y similares.

Constituyen dos categorías separadas el software de red, que permite comunicarse a grupos de usuarios, y el software de lenguaje utilizado para escribir programas.

El hardware. La definición más simple de lo que es un hardware, es que todo lo físico que podemos ver en una computadora, es considerado como hardware. Todo lo que usted puede llegar a tocar de una computadora, es el hardware. O sea, el monitor, el teclado, el mouse, la impresora, etc. Cada uno de estos elementos por separados, no son nada. Pero al unirlos de manera conjunta, para formar una computadora, pasan a ser parte del hardware de nuestro terminal computacional. (Danilos, 2009)

4.4. Concepto de interactividad.

El otro concepto término que hemos seleccionado para esta tarea es el de la interactividad pero centrada especialmente en el uso de multimedia, ya que ese fue, el otro concepto que tratamos en esta sección.

El autor Duarte presenta la interactividad como una de las características de los multimedia y explica que éste “permite la posibilidad de dialogar con el programa, utilizando potentes funciones de búsqueda, indagación, experimentación, etc. que superan con creces las posibilidades de recursos más tradicionales.” (Duarte, 2000)

Así mismo, Isabel Solano concuerda con esta idea y dice que la interactividad es “la posibilidad que tiene el usuario de participar y controlar el material ante el que se enfrenta.”

Cabero cita a Prendes, el cual “reconoce cinco niveles de interactividad, que van desde el más elemental que es aquel en el cual el usuario no puede adoptar ninguna decisión y lo único que puede hacer es desconectar o seguir absolutamente la secuencia establecida por el productor y diseñador del medio; al nivel superior en el cual todas las decisiones respecto a la información, la cantidad de la misma y al tiempo en el cual se establecerá la interacción serán determinados por el receptor de los mensajes. (Cabero, El ciberespacio: el no lugar como lugar educativo”, 1995)

Continuando con la interactividad en los sistemas multimedia, Solano afirma que “está en parte condicionada por los tipos de estructuras con las que haya sido diseñada el material.

Sin embargo, si bien es verdad que una estructura lineal permite una menor interactividad que una estructura reticular, es necesario reconocer que no estamos ante un sistema multimedia mejor cuánto más interactividad permita, sino que las condiciones del éxito de un multimedia radica en la adecuación a los usuarios, a los objetivos, a los contenidos, etc.”

Como investigadores estamos de acuerdo con los planteamientos que propone Solano en la cita anterior, ya que al diseñar y desarrollar un material multimedia, debemos tomar en cuenta, que no se trata de usar los recursos que nos ofrece la tecnología por el solo hecho de usarlos.

Se trata además de reflexionar en cómo esos recursos pueden ayudarnos a optimizar nuestras prácticas educativas. Lo que quiero decir es que debe existir una coherencia entre los medios tecnológicos y los que queremos enseñar.

4.4.1. ¿Por qué hablar de interactividad?

Porque como bien dice Cabero “la interactividad que poseen las nuevas tecnologías de la información y comunicación está permitiendo que el control de la comunicación, que en los medios tradicionales está situado en el emisor, se esté desplazando hacia el receptor, que determinará tanto el tiempo como la modalidad de uso. (Cabero, Nuevas tecnologías aplicadas a la educación,, 2000)

Con ello el receptor desempeñará un papel importante en la construcción de su mensaje, así como, a su vez, el de transmisor de mensajes”

Personalmente, consideramos que las ideas anteriores son sumamente interesante para nuestro trabajo diario como estudiantes de la escuela de inglés.

Por ejemplo en el caso de la enseñanza del inglés, que es nuestra área, hemos constatado que la mayoría del tiempo, es el docente del idioma quien está hablando y quien tiene la palabra en el aula de clases (Cabero, Nuevas tecnologías aplicadas a la educación,, 2000)

Lo ideal sería que los niños intervinieran más y fueran más activos, en especial en la enseñanza de una lengua extranjera. Este es uno de los aspectos en el cual reside la importancia de la interactividad en el ámbito educativo.

Además, Cabero señala las ventajas de las tecnologías interactivas expuestas por Miller, entre las que figuran la “distribución de la información de forma más consistente que la instrucción en vivo”, “intimidad en la interacción individual que se realiza con el material, dominio del propio aprendizaje”, “incremento de la motivación”, entre otras.

4.4.2. El dinamismo.

Es la agilidad, eficacia, laboriosidad, movilidad, movimiento, rapidez, solicitud, energía que toda persona activa y emprendedora posee esta cualidad actúa con prontitud, en el ser humano para poder desenvolverse en su vida diaria.

Se puede manifestar que el dinamismo se lo puede realizar en forma grupal de acuerdo a la cultura que sus padres la transmite dejando una plenitud de acoger las expresiones vertidas de la vida.

Nuestro trabajo propone una estrategia para dinamizar el desarrollo educativo aprovechando las oportunidades específicas del contexto actual y las ventajas que ofrece la institución.

Flexibilidad tecnológica según Leandro Alegsa hace referencia a la amplitud con que la tecnología, el conocimiento técnico y las materias primas pueden ser utilizados en otros productos o servicios.

En la actualidad la alianza entre las instituciones educativas es primordial para su desarrollo del conocimiento así como el crecimiento enorme de la tecnología y la inclusión innata de los seres humanos donde los procesos cada vez requiere amplitud para realizar las actividades requeridas que le permitan explotar este sector tecnológico (<http://www.alegsa.com.ar/Dic/sistema%20informatico.php>, 2014)

4.4.3. Funcionalidad

aporta a la flexibilidad para escribir nuevas formas de enseñanza para mejorar la eficiencia y facilitar el aprendizaje del idioma inglés a través de imágenes, videos

4.4.4. Desarrollo de las habilidades y destrezas en el Idioma Inglés

La enseñanza contemporánea de lenguas extranjeras, se fundamenta en el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas, así como la formación de hábitos en los distintos componentes de la lengua (fonológico, gramatical, lexical) que permitan un acertado desempeño en los actos comunicativos donde se utilice la nueva lengua.

4.5. Componentes de multimedia

Una de las características diferenciadoras de los sistemas hipermedia es su flexibilidad para adaptarse a las necesidades de diferentes aplicaciones. Esta flexibilidad viene determinada tanto por aquellos rasgos inherentes a los sistemas hipermedia, como por las vías mediante las que autores y usuarios interactúan con dichos sistemas.

Ambos, rasgos o elementos de hipermedia y formas de interacción del usuario con el sistema, determinarán tanto las posibilidades que hipermedia presenta de cara a la mejora del aprendizaje, como los aspectos a considerar en el diseño de los propios materiales.

A la hora de describir los elementos que conforman cualquier sistema multimedia podemos toparnos con distinta nomenclatura, distinta estructuración, etc. dependiendo de los sistemas de autor en que se sustente, hablan de cuatro elementos básicos de la base hipermedia: nodos, conexiones o enlaces, red de ideas e itinerarios. (Jonassen, 1990)

a) Nodo: Es el elemento característico de Hipermedia. Consiste en fragmentos de texto, gráficos, vídeo u otra información. El tamaño de un nodo varía desde un simple gráfico o unas pocas palabras hasta un documento completo y son la unidad básica de almacenamiento de información. La modularización de la información permite al usuario del sistema determinar a qué nodo de información acceder con posterioridad.

b) Conexiones o enlaces. Interconexiones entre nodos que establecen la interrelación entre la información de los mismos. Los enlaces en hipermedia son generalmente asociativos. Llevan al usuario a través del espacio de información a los nodos que ha seleccionado, permitiéndole navegar a través de la base de información hipermedia.

Pueden darse distintos tipos de conexiones: de referencia (de ida y vuelta), de organización (que permiten desenvolverse en una red de nodos interconectados), un valor, un texto, hay conexiones explícitas e implícitas, etc.

c) Red de ideas: Proporciona la estructura organizativa al sistema. La estructura del nodo y la estructura de conexiones forman una red de ideas o sistema de ideas interrelacionadas o interconectadas.

d) Itinerarios. Los itinerarios pueden ser determinados por el autor, el usuario/alumno, o basándose en una responsabilidad compartida. Los itinerarios de los autores suelen tener la forma de guías.

Muchos sistemas permiten al usuario crear sus propios itinerarios, e incluso almacenar las rutas recorridas para poder rehacerlas, etc. Algunos sistemas graban las rutas seguidas para posteriores revisiones y anotaciones.

Junto a los elementos que conforman la base de información hipermedia, las vías mediante las cuales autores y usuarios interaccionan con los sistemas constituyen el otro gran grupo de características que inciden en la potencialidad que puede presentar un sistema hipermedia de cara al aprendizaje.

Podemos hablar aquí de dos elementos del sistema multimedia que determinarán como se realiza esta interacción. Me refiero a la interfaz con el usuario y al control de navegación.

e) La interfaz de usuario constituye la forma en se establece la interacción con el alumno, la interacción hombre-máquina. Además es responsable de la presentación de los distintos nodos, y de recoger las acciones y respuestas de los niños

f) El Control de navegación constituye el conjunto de herramientas puestas al servicio de los distintos sujetos del proceso para ordenar y posibilitar el intercambio de información.

Para ello reconoce las acciones del alumno, controla el nivel de acceso (a que nodos tiene acceso y a cuales no) y proporciona información de las acciones del alumno al sistema tutor (sea este el profesor de la sala, un tutor a distancia o un sistema de tutor inteligente).

4.6. Enseñanza

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos. Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a los niños en temprana edad para que en lo venidero no tengan problema de aprendizaje

La enseñanza es una acción coordinada, es más constituye, un proceso de comunicación, cuyo propósito es presentar a los niños de forma sistemática los hechos, ideas, técnicas y habilidades que conforman el conocimiento humano.

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; estudiante; y el objeto de conocimiento.

Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el estudiante se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber. (<http://definicion.de/ensenanza/>)

4.6.1. .La enseñanza como transmisión de conocimientos

Los docentes de la institución en especial el de séptimo año debe explicar en forma clara y precisa las actividades académicas con el apoyo de textos y técnicas de participativas para que los niños puedan recibir el conocimiento y puedan escribir, y leer lo aprendido en la hora clase de inglés.

También se basa en la percepción, a través de la oratoria y la escritura, el docente, con el avance científico, la enseñanza ha incorporado las nuevas tecnologías y hace uso de otros canales para transmitir el conocimiento, como el video e Internet.

La tecnología también ha potenciado el aprendizaje a distancia y la interacción más allá del hecho de compartir un mismo espacio físico.

Ante todo, la enseñanza interesa al sentido auditivo y la finalidad de la educación, el carácter y la jerarquía de los temas se relacionan con la pregunta ¿qué enseñar?

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.

4.6.2. El proceso de enseñanza,

Todos sus componentes asociados se debe considerar como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre la cual, en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, de comprender y transformar la realidad objetiva que lo circunda. (Martinez Enrique, Sanchez salanova, 2013)

Este proceso se perfecciona constantemente como una consecuencia obligada del quehacer cognoscitivo del hombre, respecto al cual el mismo debe ser organizado y

dirigido, al proceso de obtención de los conocimientos y a su aplicación creadora en la práctica.

La enseñanza tiene un punto de partida pedagógica que permite al docente cumplir con los objetivos propuestos en su plan de clase.

En función de determinar los contenidos, métodos y las formas organizativas planificadas que se desean alcanzar en los niños al cual se enseña.

Tales objetivos sirven además para orientar el trabajo tanto de los docentes como de los educandos en el proceso de enseñanza, constituyéndose al mismo tiempo un indicador valorativo de primera clase, para medir la eficacia, a punto de partida de la evaluación de los resultados alcanzados con su desarrollo.

4.6.3. El proceso de enseñanza-aprendizaje

El docente, debe presentarse como el amigo, guía y orientador; para que los niños puedan aprender y aplicar los conocimientos, hábitos y habilidades impartidos, y tengan la posibilidad de ser aptos para la vida, aplicando lo aprendido en las aulas.

4.6.4. En la enseñanza se sintetizan conocimientos.

¿Qué se va a enseñar? ¿Cómo se va a enseñar? El idioma inglés a los niños de la escuela “Manuelita Sáez, aplicando la multimedia vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

No debemos olvidarnos que los contenidos del libro de séptimo año de educación básica general determinan, en gran medida su efecto educativo; que está sujeta a los cambios condicionados de acuerdo a las necesidades materiales y colectivas de su objetivo, de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados por la experiencia.

La enseñanza es siempre un complejo proceso dialéctico y su movimiento evolutivo está condicionado por las contradicciones internas, de las leyes objetivas además de las condiciones fundamentales que hacen posible su comprensión.

4.6.5.El nivel y dominio del Idioma Inglés

Los niveles empleados en **Vaughan Systems** se encuentran siempre de acuerdo con el marco común europeo de referencia para las lenguas, que incorporan elementos de gramática, vocabulario, lectura y pronunciación. Actualmente esta regulación consta de nueve niveles: A1, A2, A2+, B1, B1+, B2, B2+, C1 y C2.

Antes de comenzar cualquier programa o curso, un profesor experimentado sitúa al alumno en su nivel midiendo el grado de dominio que posee de las diferentes áreas y conceptos. Una corta entrevista en inglés, realizada durante sólo unos minutos, suele ser suficiente para asignar el nivel de cada uno de los niños

El Método Vaughan es dinámico, divertido y didáctico. Combina precisión descriptiva con sencillez en el uso, permitiendo rápidamente que todos los interlocutores hablen. Las habilidades de cada nivel de inglés son:

Reading	Writing	Listening	Speaking
----------------	----------------	------------------	-----------------

El nivel de dominio es el A1 que es un nivel básico para iniciar el aprendizaje del idioma inglés de los niños de la escuela Manuelita Sáenz, donde todavía no son capaces de usar el idioma en ninguna situación práctica.

4.7. Tipos de enseñanza

4.7.1. Enseñanza Reales:

Son los objetos que pueden servir de experiencia directa al niño para poder acceder a ellos con facilidad. Algunos ejemplos son:

- Plantas, animales.
- Objetos de uso cotidiano.
- Instalaciones de la institución.
- Y cuantos objetos acerquen la realidad al alumno.

4.7.2. Enseñanza Escolares:

Los propios del centro, cuyo único y prioritario destino es colaborar en los procesos de enseñanza.

- Laboratorios, aulas de informática.
- Biblioteca.

4.7.3. Enseñanza Simbólicos:

Son los que pueden aproximar la realidad al estudiante a través de símbolos o imágenes.

Dicha transmisión se hace por medio del material impreso o por medio de las nuevas tecnologías.

4.8. Enseñanza en el campo educativo

Dentro de este campo podemos incluir la enseñanza tecnológica educativa.

4.8.1. La educación Tecnológica.

Este concepto implica un problema educativo en reconstrucción permanente que procura enseñar en forma sistémica la racionalidad productiva -el fenómeno cultural a partir del cual el hombre crea lo que no existe y produce artificialidad- utilizando la racionalidad educativa, el dispositivo social preparado para difundir en forma sistematizada lo que ya existe y ha sido codificado.

Para esto aplicamos la metodología proyectual.

4.8.2. La tecnología Educativa.

Es el conjunto de tecnologías de gestión y de técnicas de actuación que utilizan las sociedades en determinados momentos históricos para difundir el conocimiento acumulado y socialmente significativo, desde la perspectiva de los grupos

responsables de legislar, organizar y conducir. (Antonio Bautista García-Vera y Carmen Alba Pastor, 2012).

4.9. Idioma Extranjero Inglés.

Se refiere a una lengua diferente a la lengua materna o lengua propia, y diferente a la lengua propia del país en el que se aprende.

Se conoce como EFL, L2 O lengua meta Del inglés target Language es la lengua objeto de aprendizaje, ya sea formal o natural, y engloba los términos de lengua extranjera y lengua segunda.

La Distinción entre una y otra se establece de manera general en virtud de la situación de aprendizaje, es decir, si esta se aprende en un país donde la lengua no es ni oficial ni autóctona, se considera 'lengua extranjera'.

Por el contrario, si la lengua se aprende en un país donde coexiste como oficial o autóctona con otra u otras lenguas, se considera 'segunda Lengua por su usabilidad en contexto próximo de aprendizaje. (http://www.uninpahu.edu.co/uninpahu/wp-content/uploads/politica_idiomas.pdf, 2013).

4.10. Uso de las TICs

Los medios tecnológicos y los innumerables recursos existentes en la web constituyen un gran apoyo para aprender y enseñar una lengua extranjera.

La incorporación de las TICs en la clase de inglés comprende una amplia gama de posibilidades, desde utilizar CDs de audio y video hasta usar el computador e internet para apoyar y complementar el aprendizaje de los estudiantes y el desarrollo de las habilidades productivas y receptivas.

Con una planificación adecuada, las actividades que incorporan el uso de tecnologías son altamente motivadoras, promueven la interacción entre los alumnos, ofrecen la posibilidad de tener contacto con el uso real y funcional del idioma y constituyen una gran fuente de material auténtico (Warschauer, M. y P.F. Whittaker, (2002).)

Los objetivos de la presente propuesta han incorporado el uso de las TICs en forma explícita en las cuatro habilidades del inglés. En el caso de la comprensión auditiva, el material en formato de audio y video disponible en CDs, DVDs o en la web constituye un gran apoyo para que los alumnos desarrollen esta habilidad por medio de textos como diálogos, canciones, narraciones o noticias, entre muchos otros.

Estos recursos promueven el uso oral del idioma, a partir de respuestas a preguntas, comentarios o reacciones a lo escuchado o visto. Asimismo, es recomendable grabar actividades, como representaciones o juegos de roles, para que los estudiantes los puedan ver y autoevaluarse.

Para apoyar la comprensión lectora, los recursos de la web ofrecen una amplia gama de material de lectura, tanto original como adaptado, de los más diversos temas y altamente motivadores para los estudiantes.

En el caso de la expresión escrita, las herramientas del procesador de texto y las distintas formas de interacción social en la web representan excelentes herramientas de aprendizaje interactivo, aumentan la motivación de los alumnos frente a las tareas y dan oportunidades de usar el idioma en contextos y audiencias reales (escribir correos electrónicos, blogs). (Warschauer, M. y P.F. Whittaker, (2002).)

4.11. Plan de procedimiento y análisis de la entrevista realizada a la Directora y Docente del séptimo año de educación básica de la institución

Al entrevistar a la directora de la institución educativa sobre la propuesta metodológica que se va a diseñar para los niños de séptimo año, recibió con mucho agrado lo que como estudiantes de la universidad queremos realizar ya que era un trabajo novedoso e interesante, así como también el docente del paralelo nos felicitó por la preocupación de nosotros por los niños ya que no existe el docente y material didáctico para impartir esta asignatura por lo que nos dieron la apertura para ingresar al aula y realizar un diagnóstico de cómo se encontraban los niños en su nivel de

conocimientos en el aprendizaje del idioma inglés a lo cual se llevó material didáctico, videos y motivaciones para que las clases sean interesantes y motivadas.

Por lo que empezamos a impartir el aprendizaje del idioma inglés desde el día 22 de septiembre del 2016.

4.12. Resultados Obtenidos el antes y despues

4.12.1 El Antes

Al visitar la escuela tuvimos la acogida de las autoridades y docente de séptimo año de educación básica así como de los niños; quienes permitieron socializar como estudiantes de la universidad Estatal de Bolívar se pudo notar que los niños no conocen el idioma inglés ya que no cuentan con esta asignatura en la escuela.

Debemos manifestar que al ingresar a la institución educativa Manuelita Sáenz y mantener un diálogo con el magister Fernando Barragan docente del séptimo año de educación básica donde le manifestamos que íbamos a realizar una LA MULTIMEDIA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS, nos manifestó que muy interesante el trabajo que se iba elaborar ya que ayudara de mucho para los niños, ya que no cuentan un docente de la asignatura de inglés y que el impartía esta cátedra y que la venida de nosotros será muy fructífera, le manifestamos que si tenía algún documento para dictar la materia y nos dijo que se defendía como más pudiera

Por lo que procedimos a realizar un diagnóstico de la situación actual donde arroja como información que no sabían ni leer y escribir en inglés por lo que procedimos a invitarles a que nos colaboren para poder realizar nuestra propuesta

En las visitas que hemos hecho los niños y el docente nos recibieron con mucha alegría lo que nos dio más confianza para proceder a enseñarles la escritura, la lectura y la pronunciación correctamente como:

Vocales	La familia
Abecedario	Días de la semana
Números	Meses del año
Colores	Frutas
Los Saludos	Animales
Pronombres personales	

4.12.2. El Despues

La propuesta metodológica sobre el uso y aplicación de la multimedia ha sido satisfactoria e importante para la institución educativa, docentes y estudiantes ya que por medio de esta se dio alternativa a la enseñanza.

Donde se vio el cambio de actitud de los niños y el interés por seguir aprendiendo el ingles en una forma metódica y didáctica

Se realizo evaluaciones de cada uno de los temas, donde se obtuvo como resultado un avance muy bueno por parte de los niños.

Al momento de socializar nuestra propuesta con los docentes y niños se pusieron contentos ya que las imágenes de ellos salían en las diapositivas

Por lo que el docente felicito la iniciativa de brindar a los niños y docente esta ayuda en forma digital y en Cds para cada docente de la institución que sea utilizado en el proceso de enseñanza del idioma Inglés

**5. Proposición resultados para la solución del problema principal y
contribución a la propuesta metodológica**

Propuesta Metodológica

Título

“Jugando y cantando el Inglés voy practicando”

5.1. Objetivo

Objetivo General

Diseñar una propuesta metodologica para la elaboaracion de una multimedia para mejorar el proceso de enseñanza del idioma Inglés en los estudiantes del en los niños del séptimo año de Educación Básica General de la escuela fiscal mixta “Manuelita Sáenz”, de la parroquia Veintimilla, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2016.

Objetivos Específicos:

- Socializar la multimedia para mejorar enseñanza del Idioma Inglés.
- Realizar las actividades escolares para la enseñanza del Idioma Inglés.
- Utilizar la multimedia con los estudiantes y docentes en la enseñanza del Idioma Inglés.

5.2. Fundamentación

La presente propuesta metodológica tiene la intención de orientar a la elaboración de la multimedia para la enseñanza del idioma, nuestra propuesta será abierta, para que sea aplicada en la asignatura de inglés, enfocada al manejo adecuado de los contenidos de la multimedia y garantizar el objetivo general.

El potencial que tiene la multimedia es para desarrollar nuevas habilidades, donde la información sea explorada y experimentada por el niño y en este contexto, crear un entorno pedagógico que propicie la construcción del conocimiento, orientado a la generación de experiencias de aprendizaje, que tenga relación con la resolución de problemas, reflexión, análisis, elaboración y autoevaluación del desarrollo personal; así como de la colaboración entre los docentes y niños, que forman parte de la experiencia de aprendizaje en los diferentes escenarios donde se desarrolla el programa.

La propuesta está estructurada con una secuencia lógica de diferentes momentos del proceso de elaboración, la misma que favorezca el proceso de diseño y elaboración de las mismas para elevar la calidad de enseñanza

6. Desarrollo de la propuesta

La propuesta metodológica la elaboramos en el programa multimedial “Cuadernia, la misma que es una aplicación de creación de contenidos educativos, posible de crear cuadernos digitales preparados para la red o para ser impresos. La interfaz de usuario de Cuadernia contiene un espacio de trabajo y un panel de herramientas intuitivo.

En Cuadernia se pueden reproducir Videos y Sonidos, además permite crear actividades para que el estudiante interactúe.

Sirve para la creación de cuadernos o libros digitales, puede generar completas unidades didácticas que pueden contener información y actividades multimedia distribuibles a través de un navegador de Internet.

También permite la publicación y el mantenimiento de estos contenidos a través de internet, o ser utilizado como una herramienta de apoyo por parte del docente en clase es muy sencillo de manipular. Se utiliza como un libro físico: pasando las hojas. Permite la elaboración y resolución en línea o en modo local de actividades educativas. Facilita la labor creativa y de distribución de contenidos educativos.

Cuadernia es una herramienta diseñada para ser ejecutada en cualquier plataforma con la única condición de disponer de un navegador web.

Para la elaboración de la multimedia se interactuará con todos los componentes multimediales como, videos, sonidos, imágenes, texto, lo que permitirá al docente y niños desarrollar la enseñanza del idioma inglés, a través de interacciones directas fomentando la creatividad y el óptimo desenvolvimiento en cada uno de los temas implícitos de esta.

Esta multimedia será de fácil de utilización basado en Windows y Linux, para crear aplicaciones en el CD-ROM con la integración de ilustraciones gráficas, textos, sonidos, MP3, Audio y Videos, dentro de un ambiente orientado a objetos, para poder manipular variables de cadena y acciones, además de la creación de aplicaciones independientes, la creación de esta aplicación servirá de un modelo para futuras implementaciones de otras asignaturas.

Para el diseño se utilizarà imágenes, fotografías y sonidos, ilustraciones precisas y creativas generadas dentro del contexto investigativo.

La información que contendrá esta multimedia, ayudará al docente y los niños a realizar actividades educativas interactivas la misma que tendrá información de varios temas como:

6.1. Desarrollo del contenido de la multimedia.

Uno de los aspectos más trabajosos y que consume tiempo y recursos es el desarrollo del contenido de la multimedia, que consiste en recopilar todos los textos, sonidos e imágenes que se emplearán en el producto siguiendo las normas de diseño establecidas.

Consideramos que durante la planificación y desarrollo de los contenidos de la multimedia es imprescindible tener presente las características del diseño.

La eficiencia que se logre en este aspecto tendrá un impacto significativo en el objetivo general. Para escribir y desarrollar un contenido realmente útil, es necesario investigar y pensar cuidadosamente sobre los diferentes aspectos.

Elaboración de textos: Esto incluye todos los aspectos que se consideró oportuno incluir en el recurso en formato de texto; como los objetivos, orientaciones y las evaluaciones para el niño.

La mejor forma de lograr este propósito es que los niños utilicen como instrumento educativo, la multimedia no sólo facilita el aprendizaje y pone en contacto a los estudiantes con los contenidos, sino que también permite al usuario posibilidades de interactividad.

Entre los aspectos a considerar en las orientaciones para el estudiante tenemos:

Introducción y motivación del tema.

Alcanzar en la orientación del contenido de las temáticas a tratar en la semana en relación con el programa de la asignatura.

Orientación de las esencialidades de los contenidos integrados mediante tareas, con un enfoque productivo que favorezcan al razonamiento según la relación entre objetivo-contenido-método con una secuencia coherente.

Las tareas docentes deben elaborarse de forma tal que:

Favorezcan los conocimientos, hábitos, habilidades, y la evaluación.

Se desarrolló en los niños la autonomía en el aprendizaje

Las tareas docentes pueden ser:

Son interactivas con textos, imágenes o combinadas. Simulaciones.

El niño incorpora el contenido a través de la búsqueda, la reflexión y la creatividad a través de talleres.

Compartir y difundir la información con sus compañeros y con la comunidad de forma tal que propicien y estimulen un pensamiento creativo

Las tarea orientada con imagen, video facilita la asimilación del conocimiento.

Lenguaje claro, sencillo, conciso, utilizar afirmaciones cortas y comprensivas, orientar y preguntar directamente.

Selección de imágenes fijas o en movimiento, crear videos. Cuidar que sean didácticas, sencillas, de calidad técnica y representativa del contenido para que faciliten el aprendizaje con pertinencia a los objetivos.

Enseñanza con la imagen, esto implica la adecuación y utilización didáctica de los videos, sonidos simulaciones e imágenes a utilizar en la multimedia.

6.2 Construcción de la multimedia.

Consiste en integrar imágenes, animaciones, secuencias de video, textos y sonidos en un producto final. Para este fin realizamos en el programa Cuadernia, entre los más utilizados por sus posibilidades, facilidades y recursos que brindan al usuario se encuentran: Microsoft Office.

La navegación que realiza el usuario a través de la multimedia creada con estas aplicación para establecera la estrategia pedagógica que seguirá el niño cuando utilice

la multimedia, mediante la presentación de los contenidos y las funciones de la misma en el proceso de enseñanza,

Los elementos que integran la multimedia necesitan crearse, editarse y convertirse a formatos de archivos que sean compatibles con el editor de multimedia empleado. Al trabajar con imágenes de cierta complejidad, secuencias de video y sonido, es necesario utilizar software que permitan la confección de un producto de calidad.

El editor de imágenes que utilizamos, es el Adobe Photoshop, permite modificar brillo, contraste y balance de color de las imágenes, así como confeccionar nuevas imágenes por manipulación de capas y máscaras.

Entre los programas de edición de video, Adobe Audition, ayuda a modificar parámetros, volumen, elimina ruidos o edita segmentos.

6.2.1. Ensayo del recurso.

Se verifico el contenido en las pantallas, desde la ortografía redacción de textos, hasta la sincronización de los efectos. se chequeo también la funcionalidad y verificar que el recurso se ejecuta en diferentes configuraciones de hardware.

6.2.2. Ajustes finales.

Se procedio a rectificar todos los errores detectados y de ser necesario se ensaya nuevamente.

6.2.3. Distribución de la multimedia.

Aquí se elaboró una copia master donde se organicen todos los ficheros que integran la multimedia y proceder a su reproducción

Se ingresa al menú donde le aparecerá la información de lo que se va a aprender.

- | | |
|----------------|--------------------------|
| 1. Los Saludos | 4. Pronombres personales |
| 2. La familia | 5. Días de la semana |
| 3. Abecedario | 6. Meses del año |

7. Números

8. Colores

9. Frutas

10. Animales

6.3. Evaluaciones

Para que los estudiantes aprendan de la mejor manera deben atender lo que se desea aprender dando click en las opciones y ver las imágenes textos y sonidos.

6.3.1. Evaluación de la propuesta.

Evaluamos el impacto de la propuesta, sobre la utilidad de la misma donde los niños captaron la enseñanza del idioma inglés por medio de la

A finalizar cada una de las actividades se evaluaba de forma cuantitativa la habilidad de desempeño de cada estudiante y la comprensión de dichos temas.

6.4. Resultados esperados:

Que por medio de la metodología del idioma Inglés, el docente tiene que adquirir conocimientos, para un buen desempeño profesional creando un aprendizaje significativo en el aula clases.

Así como también generar interés y motivación en la adquisición del idioma Inglés en los estudiantes motivo estudio.

A partir de los resultados la propuesta metodología fue satisfactoria

6.5. Instancias de cooperación: docente titular de las instituciones que se vincularan

Escuela fiscal mixta “Manuelita Sáenz”, de la parroquia Veintimilla, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2016.

Recursos humanos.

Docentes estudiantes y egresados

Recursos materiales

Computadora impresora fotocopias marcadores cámara fotográfica.

Cuadro N° 1 Cuadro de beneficiarios por género

DETALLES	CANTIDAD	ETNIA	BENEFICIARIOS	GÉNERO	
				MUJER	HOMBRE
Niños en la edad comprendida de entre 12 14 años.	14	Mestizos	14	6	8
Familias	14	Mestizos	14	--	-
Unidad Educativa	1		1	-	-

Nombres y Apellidos

1. Barragán Shirley Elisabeth
2. Bayas Roberto Delfín
3. Gavilánez William Stalyn
4. Gavilánez Erika Pamela
5. Guamán Richar Gustavo
6. Guamugete Widinson Jhoel
7. Guamugete Widninson Darwin
8. Llumitaxi Jhoel Marcelo
9. Poma Mayra Yolanda
10. Sisa Cristina Nicole
11. Sisa Manobanda Christian
12. Tores Nikson Geovanny
13. Ulloa Johana
14. Villava Evelyn Samira
- 15.

Cuadro N° 2 Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	COMPONENTES	FECHA INICIAL	FECHA FINAL	Responsable
COMPONENTE	Entrega de proyecto	3 junio de 2016	7-de junio de 2016	Quilligana Walter Sánchez Graciela
	Entrega de proyectos a la comisión académica para su trámite pertinente.	7 de junio del 2016	16 junio 2016	Quilligana Walter Sánchez Graciela
	Entrega de los proyectos por parte de la comisión académica a consejo directivo de la facultad.	16 Junio de 2016	7 Junio de 2016	Quilligana Walter Sánchez Graciela
	Notificación a los egresados sobre sus propuestas.	7 Julio de 2016	19 de julio 2016	Quilligana Walter Sánchez Graciela
	Ejecución del proyecto.	23 junio 2016	noviembre 2016	Quilligana Walter Sánchez Graciela
	Informe final.	30 de septiembre 2016	11 de noviembre de 2016	Quilligana Walter Sánchez Graciela

Cuadro N° 3 Plan Operativo

N	ACTIVIDAD	OBJETIVO	METODOLOGIA	RESPONSABLES	FECHA	BENEFICIARIOS
1	Socialización de la propuesta metodológica.	Dar a conocer a la escuela la forma de utilizar y aplicar la multimedia de la asignatura de Inglés.	Taller práctico con el docente y los estudiantes con el uso de la multimedia en el computador.	Quilligana Walter Sánchez Graciela	Septiembre 22 del 2016	Escuela Manuelita Sáenz
2	Reproducción	Reproducir la multimedia para los docentes y estudiantes de la escuela.	Orientación técnica informática.	Quilligana Walter Sánchez Graciela	Septiembre 23 del 2016	Escuela Manuelita Sáenz
3	Instalación	Instalar la multimedia.	Procesos tecnológicos básicos.	Quilligana Walter Sánchez Graciela	Septiembre 24 del 2016	Escuela Manuelita Sáenz
4	Manejo y aplicación de la multimedia	Orientar a los docentes y estudiantes al uso de la aplicación multimedia de la asignatura de Inglés.	Actividades educativas con los estudiantes en el laboratorio de cómputo para acceder a la información.	Quilligana Walter Sánchez Graciela	Septiembre 25 del 2016	Escuela Manuelita Sáenz

Methodological Proposal

Title

"Playing and singing English I practicing"

Objective

Design a methodological proposal for the creation of a multimedia to improve the process of teaching English in the students of the seventh year of General Basic Education of the mixed school "Manuelita Sáenz", in the parish of Veintimilla, canton Guaranda, Province Bolivar, period 2016

General objective

Socialize the multimedia to improve the teaching of the English Language.

- To carry the school activities for the teaching of the English Language.
- Use multimedia with students and teachers in the teaching English.

Foundation

The present methodological proposal is intended to guide the development of multimedia for teaching the language, our proposal will be open, to be applied in the subject of English, focused on the proper handling of the multimedia content and ensure the objective general.

The potential that have the multimedia is to develop new skills, where information is explored and experienced by the child and in this context, create a pedagogical environment that propitie the construction of the knowledge, oriented to the generation of learning experiences, which is related With the resolution of problems, reflection, analysis, elaboration and self-evaluation of personal development; As well as the collaboration between teachers and children, which are part of the learning experience in the different scenarios where the program is developed.

The proposal is structured with a logical sequence of different moments of the elaboration process, the same one that will favor the process of design and elaboration of the same to raise the quality of teaching.

Development of the proposal

The methodological proposal is made in the multimedia program "Cuadernia, which is an application of educational content creation, possible to create digital notebooks prepared for the network or to be printed. The Cuadernia user interface contains a workspace and a tool panel.

In Cuadernia you can play Videos and Sounds, also allows to create activities for the student to interact.

It is used for the creation of notebooks or digital books, can generate complete didactic units that can contain multimedia information and activities distributable through an Internet browser.

It also allows the publication and maintenance of these contents through the internet, or be used as a support tool by the teacher in class is very simple to manipulate. It is used as a physical book: passing the leaves. It allows the elaboration and resolution online or in local mode of educational activities. It facilitates creative work and distribution of educational content.

Cuadernia is a tool designed to be executed on any platform with the only condition is to have a web browser

Multimedia will interact with all multimedia components such as videos, sounds, images, text, which will allow teachers and children to develop English language teaching, through direct interactions fostering the creativity and optimal development in each of the Implicit themes of this.

This multimedia will be easy to use based on Windows and Linux, to create applications on the CD-ROM with the integration of graphic illustrations, texts,

sounds, MP3, Audio and Videos, within an object-oriented environment, to be able to manipulate variables Chain and actions, besides the creation of independent applications, the creation of this application will serve as a model for future implementations of other subjects.

For the design will be used images, photographs and sounds, precise and creative illustrations generated within the research context.

The information contained in this multimedia will help the teacher and the children to carry educational activities which will have information on various topics such as:

Development of multimedia content.

One of the most difficult aspects and time consuming is the development of multimedia content, which consists of collecting all the texts, sounds and images that will be used in the product according to the established design rules

We consider that during the planning and development of the contents of multimedia it is essential to keep in mind the characteristics of the design.

The efficiency achieved in this regard will have a significant impact on the overall objective. In order to write and develop really useful content, it is necessary to investigate and think carefully about the different aspects

Elaboration of texts: This includes all the aspects that it was considered opportune to include in the resource in text format; Such as the objectives, orientations and evaluations for the child.

The best way to achieve this goal is for children to use as an educational tool, multimedia not only facilitates learning and puts students in contact with content, but also allows the user possibilities of interactivity

Among the aspects to consider in the orientations for the student we have:

Introduction and motivation of the subject.

Achieve in the orientation of the content of the topics to be treated in the week in relation to the program of the subject.

Orientation of the essentials of contents integrated by tasks, with a productive approach that favor reasoning according to the relationship between objective-content-method with a coherent sequence.

Teaching tasks should be developed in such a way that:

Promote knowledge, habits, skills, and assessment.

Autonomy in children was developed in children

Teaching tasks can be:

They are interactive with texts, images or combined. Simulations.

The child incorporates content through search, reflection and creativity through workshops.

Sharing and disseminating information with peers and the community in a way that encourages and encourages creative thinking

The task oriented with image, video facilitates the assimilation of knowledge.

Language clear, simple, concise, use short and comprehensive statements, direct and ask questions.

Selection of moving images, creating videos. Take care that they are didactic, simple, of technical quality and representative of the content so that they facilitate the learning with relevance to the objectives.

Teaching with the image, this implies the adaptation and didactic use of the videos, sound simulations and images to be used in multimedia

Multimedia construction.

It consists of integrating images, animations, video sequences, texts and sounds into a final product. To this end we make the Cuadernia program, among the most used for its possibilities, facilities and resources that provide the user are: Microsoft Office.

The navigation made by the user through the multimedia created with these applications to establish the pedagogical strategy that the child will follow when using multimedia, by presenting the contents and functions of the same in the teaching process

The elements that integrate multimedia need to be created, edited and converted to file formats that are compatible with the multimedia editor employed. It works with images of a certain complexity, sequences of video and sound, it is necessary to use software that allow the production of a quality product.

The image editor we use, is Adobe Photoshop, allows you to modify brightness, contrast and color balance of images, as well as make new images by manipulating layers and masks.

Among video editing programs, Adobe Audition helps to modify parameters, volume, eliminate noise or edit segments

Assay of the resource.

Check the content on the screens, from the spelling of texts, to the synchronization of the effects. You also check the functionality and verify that the resource runs in different hardware configurations.

Final settings.

All the detected errors were rectified and re-tested if necessary

Distribution of multimedia.

Here a master copy was elaborated where all the files that integrate the multimedia are organized and proceed to their reproduction

You enter the menu where you will be presented with information about what is going to be learned

1. Greetings
2. The family
3. Abecedario
4. Personal pronouns
5. Days of the week
6. Months of the year
7. Numbers
8. Colors
9. Fruits
10. Animals
- 11.- Evaluations

Evaluation of the proposal.

We evaluated the impact of the proposal on the usefulness of the proposal where children learned English through multimedia.

At the end of each of the activities, each student's ability to perform and the understanding of these subjects was assessed in a quantitative way.

Expected results:

That through the methodology of the English language, the teacher has to acquire knowledge, for a good professional performance creating a significant learning in the classroom.

As well as generating interest and motivation in acquiring the English language in students study motif.

From the results the proposed methodology was satisfactory

Instances of cooperation: teaching head of institutions that are linked

Mixed fiscal school "Manuelita Sáenz", from the Veintimilla parish, Guaranda, Bolivar province, period 2016.

Materials and Resources:**Human Resources.**

Teachers students and graduates

Material resources

Computer Printer Photocopies Markers Camera

4. Conclusions

The teacher is not specialized in this language.

It uses the traditional methodology, based on the "typical teacher's discourse", since children are only passive subjects within the teaching;

The methodological elements and didactic aspects to be taken into account for the English language multimedia design were identified

A methodological proposal was designed for the elaboration of the multimedia English language for the children of the Mixed School "Manuelita Sáenz"

It was concluded that children had fun learning and being motivated, as progress is shown quickly in the results obtained.

Children say that they want to learn this language to actively participate, this means a great motivating point for them.

5. Recommendations

It is recommended to socialize the results of this methodological proposal in the Mixed School "Manuelita Sáenz"

They must use multimedia in the academic activities so that they learn in a pleasant way the development of the communicative and auditory abilities of the English language, in the Mixed School "Manuelita Sáenz"

It is important that teachers at the school have adequate knowledge of English language teaching and learning

To train teachers in seminars and pedagogical workshops that allow them to enrich their academic work in the area.

It is necessary to invest time and effort in an integrated curriculum where there are many opportunities to use the English language.

Teachers implement in the classroom the active pedagogical model, through multimedia leaving behind traditional teaching and updating their methods;

Evaluate the impact of this methodology and promote its improvement.

7. Conclusiones

El docente no es especializado en este idioma.

Utiliza la metodología tradicional, basados en el “típico discurso del docente”, puesto que los niños son solo sujetos pasivos dentro de la enseñanza;

Se identificaron los elementos metodológicos y aspectos didácticos a tener en cuenta para el diseño de multimedia del idioma inglés

Se diseñó una propuesta metodológica para la elaboración de la multimedia idioma inglés para los niños de la Escuela mixta “Manuelita Sáenz”

Se llegó a la conclusión, de que los niños se divirtieron aprendiendo y se sienten motivados, ya que los progresos se muestran rápidamente en los resultados obtenidos.

Los niños manifiestan que quieren aprender este idioma para participar activamente esto significa para ellos un gran punto motivador.

8. Recomendaciones

Se recomienda socializar los resultados de esta propuesta metodológica en la Escuela mixta “Manuelita Sáenz”

Deben utilizar la multimedia en las actividades académicas para que aprendan de forma, agradable el desarrollo de las habilidades comunicativas y auditivas del idioma Inglés, en la Escuela mixta “Manuelita Sáenz”

Es importante que los docentes de la escuela cuenten con conocimientos adecuados a acerca de la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés

Capacitar, a los docentes en seminarios y talleres pedagógicos que les permitan enriquecer su labor académica en el área.

Es necesario invertir tiempo y esfuerzos en un currículo integrado donde haya muchas oportunidades para utilizar el idioma inglés.

Los docentes implementen en el aula de clases el modelo pedagógico activo, a través de la multimedia dejando atrás la enseñanza tradicional y actualizando sus métodos;

Evaluar el impacto de esta metodología y propiciar su perfeccionamiento

9. Bibliografía

http://www.uninpahu.edu.co/uninpahu/wp-content/uploads/politica_idiomas.pdf. (07 de 2013).

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/sistema%20informatico.php>. (30 de marzo de 2014).

Antonio Bautista García-Vera y Carmen Alba Pastor. (2012). Qué es tecnología educativa. Madrid, España.

Cabero. (1995). El ciberespacio: el no lugar como lugar educativo”. Edutec. Recuperado el 21 de julio de 2016

Cabero. (2000). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación,.

Danilos, M. J. (3 de Noviembre de 2009). Taller 1 de computacion. Recuperado el 7 de Agosto de 2016

Duarte, A. (27 de Abril de 2000). Los materiales hipermedias y multimedias aplicados a la enseñanza", Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, . Recuperado el 28 de julio de 2016

<http://definicion.de/ensenanza/>. (s.f.).

<http://www.mastermagazine.info/termino/6021.php>. (s.f.). Recuperado el 20 de julio de 2016

Jonassen, D. y. (1990). Learning and instructional Design, en eduactional media y tehcnology Yearbook. Hyper.

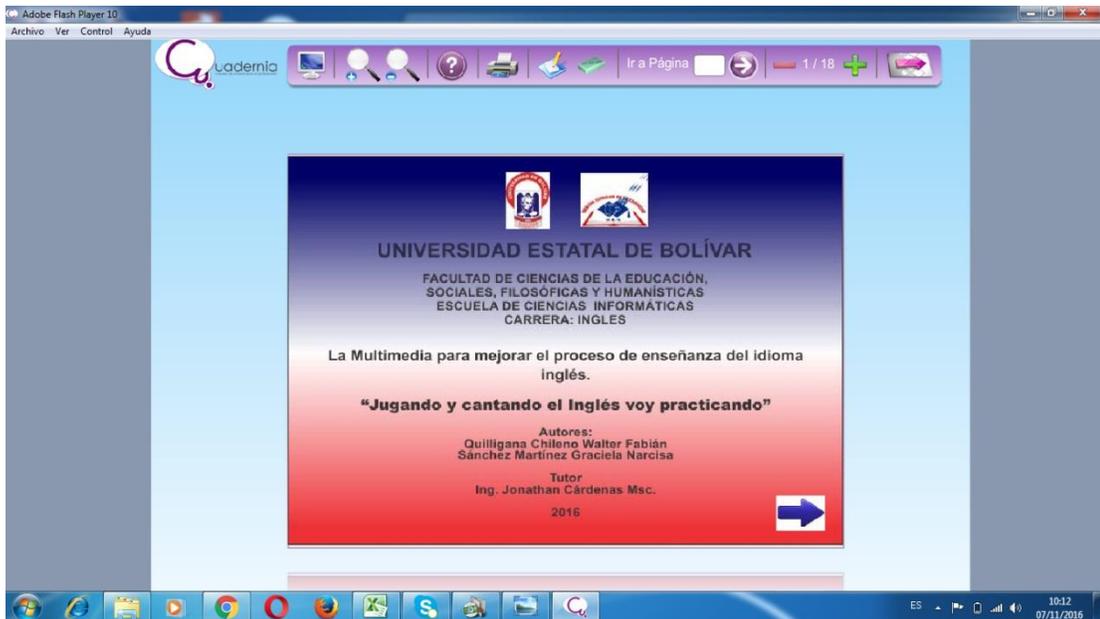
Martinez Enrique, Sanchez salanova. (2013). El proceso de enseñanza-aprendizaje. Obtenido de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>.

Poole, B. J. (1999). Tecnología Educativa.

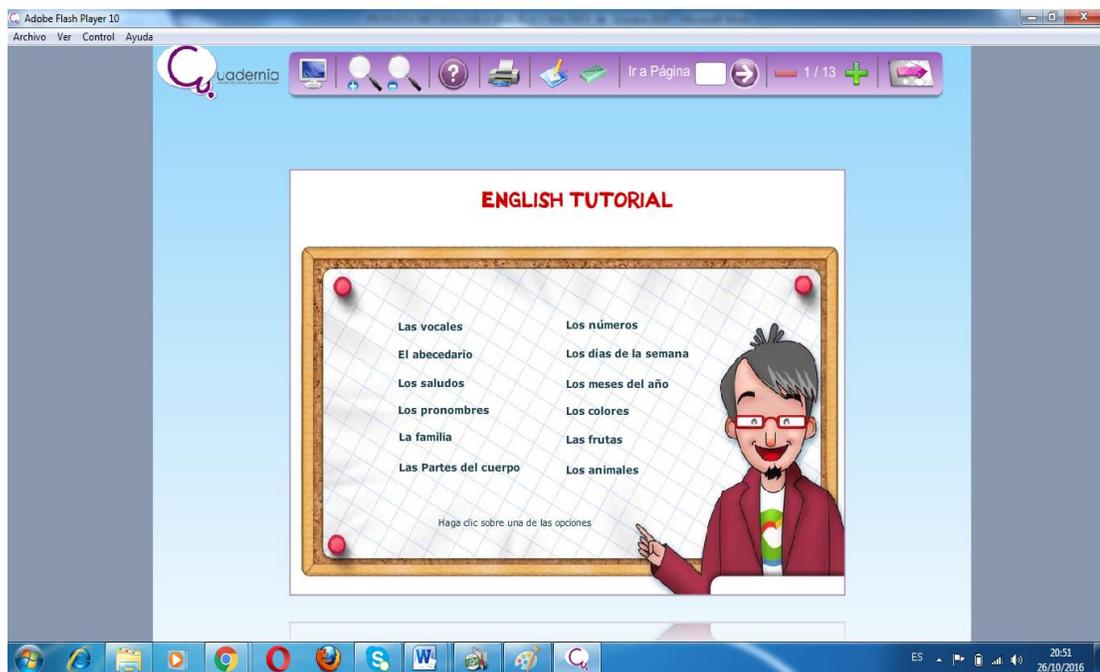
Warschauer, M. y P.F. Whittaker. ((2002).). Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice. Recuperado el 23 de Agosto de 2016

10. Anexos

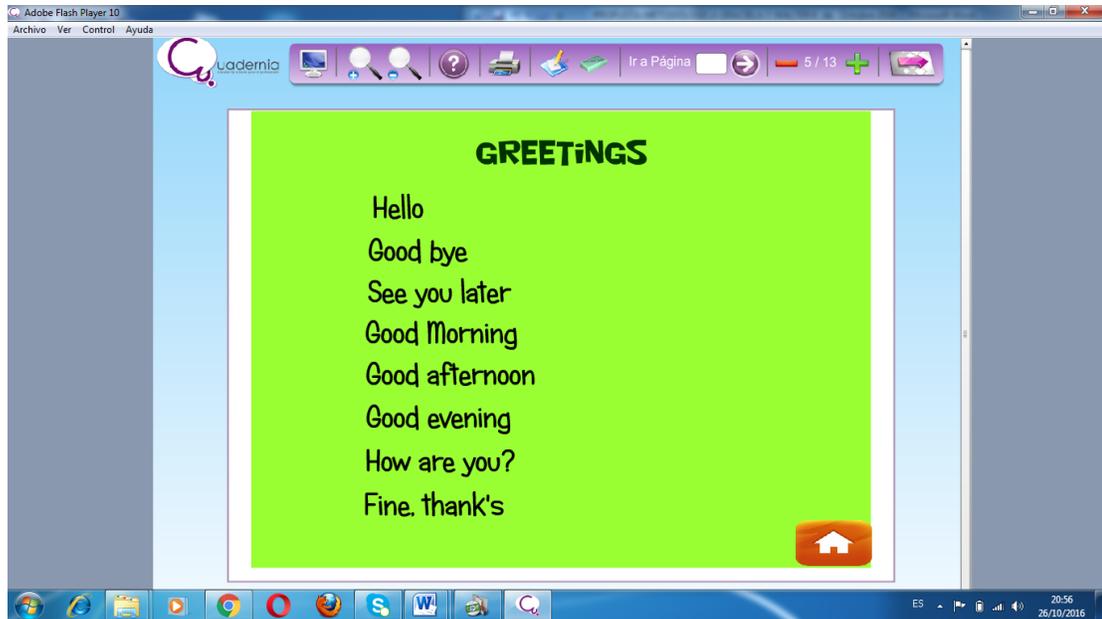
Anexo N° 1 Presentación de la propuesta



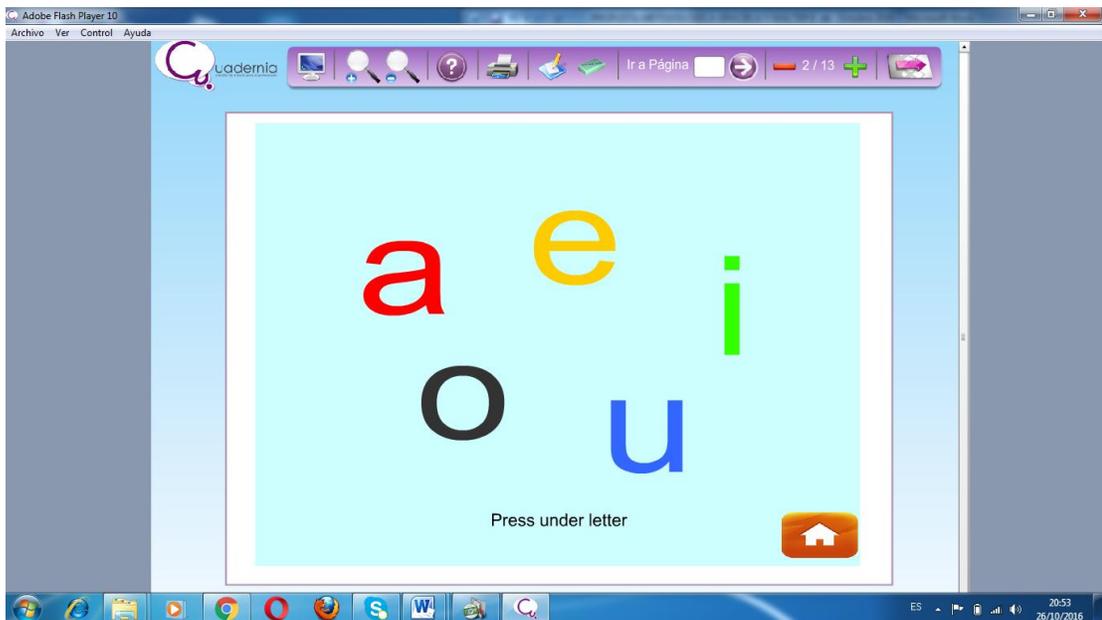
Menú



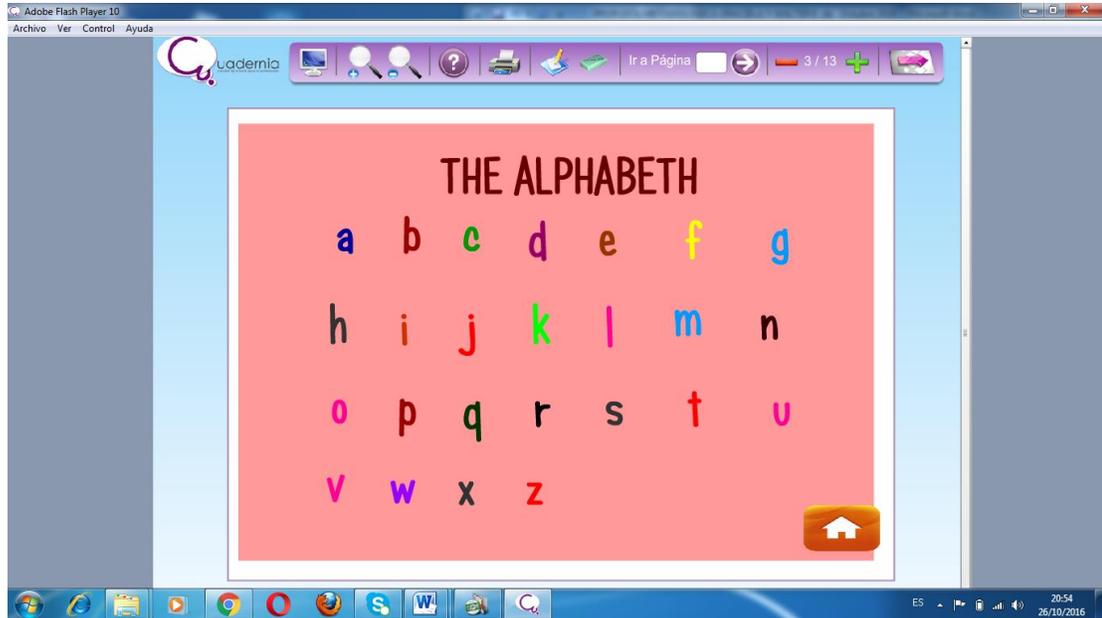
Los Saludos



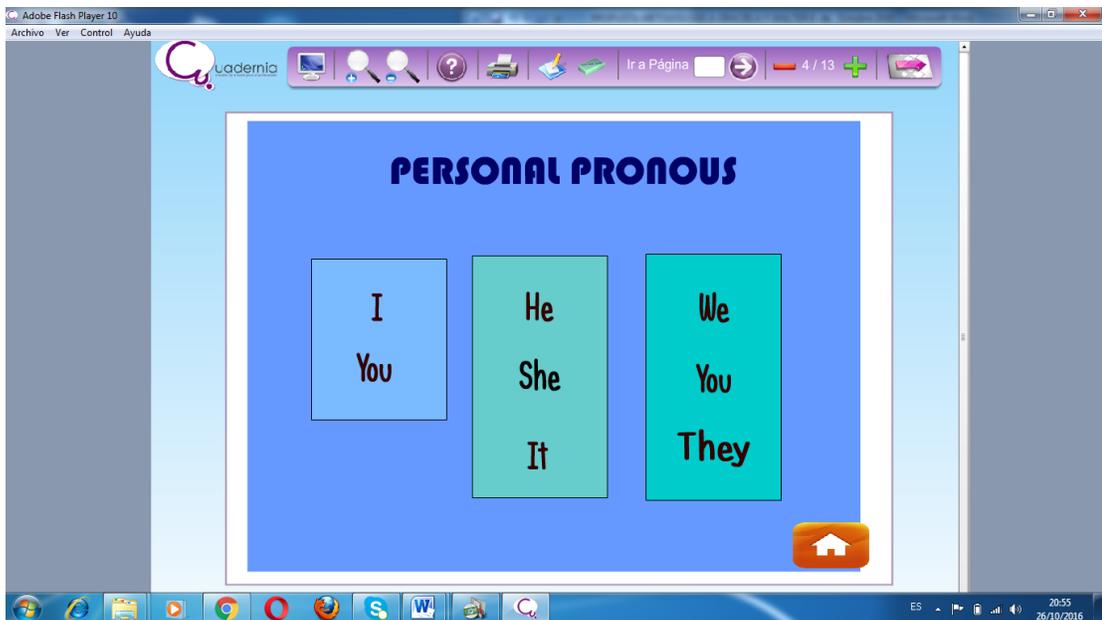
Las vocales



El Abecedario



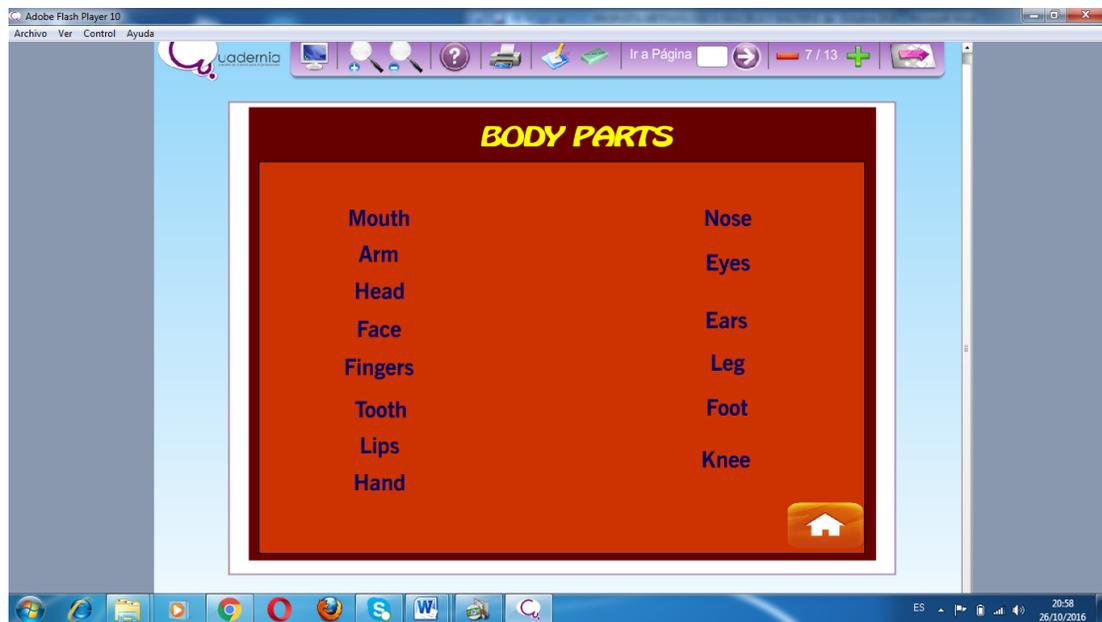
Pronombres personales



Miembros de la familia



Partes del cuerpo humano



Los Números

Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda

Ladernia

Ir a Página 8 / 13

THE NUMBERS

1	2	3	4	5
One	Two	Three	Four	Five
6	7	8	9	10
Six	Seven	Eight	Nine	Ten
11	12	13	14	15
Eleven	Twelve	Thirteen	Fourteen	Fifteen
16	17	18	19	20
Sixteen	Seventeen	Eighteen	Nineteen	Twenty

Home button

ES 20:58 26/10/2016

Los Días de la semana

Adobe Flash Player 10
Archivo Ver Control Ayuda

Ladernia

Ir a Página 9 / 13

WEEKDAYS

Thursday

Wednesday Friday

Tuesday Saturday

Monday Sunday

Home button

ES 20:59 26/10/2016

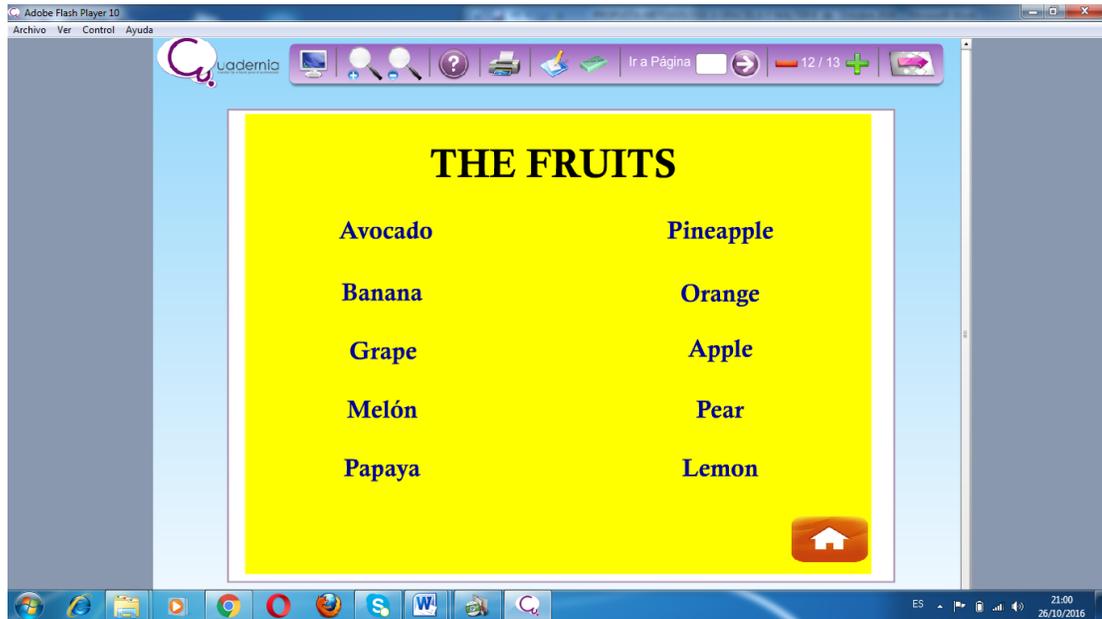
Los meses del año



Los Colores



Las Frutas



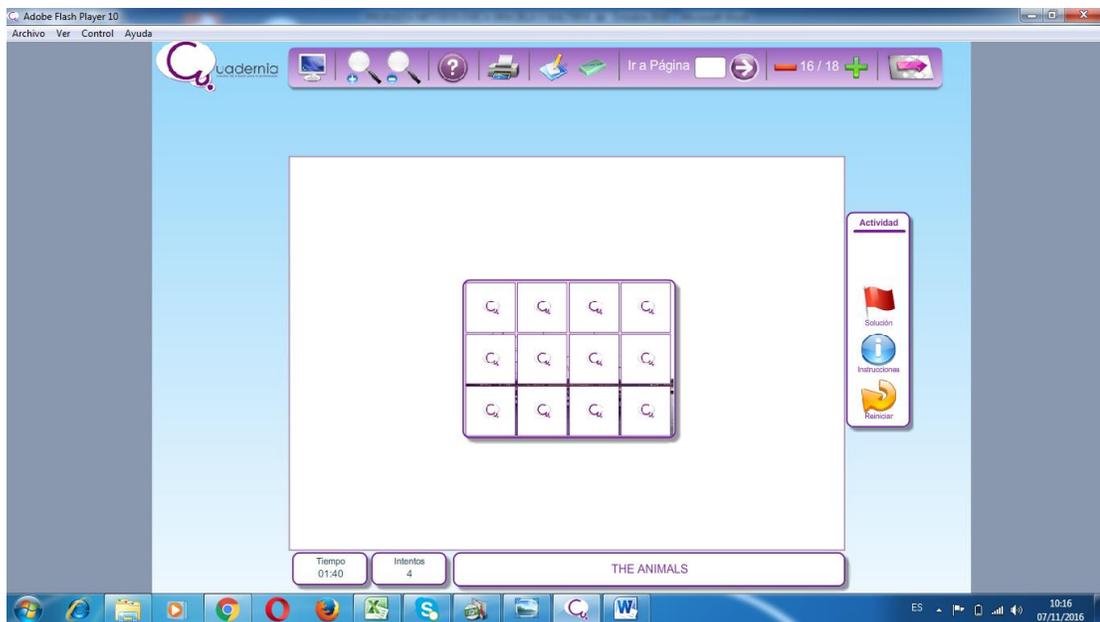
Los Animales



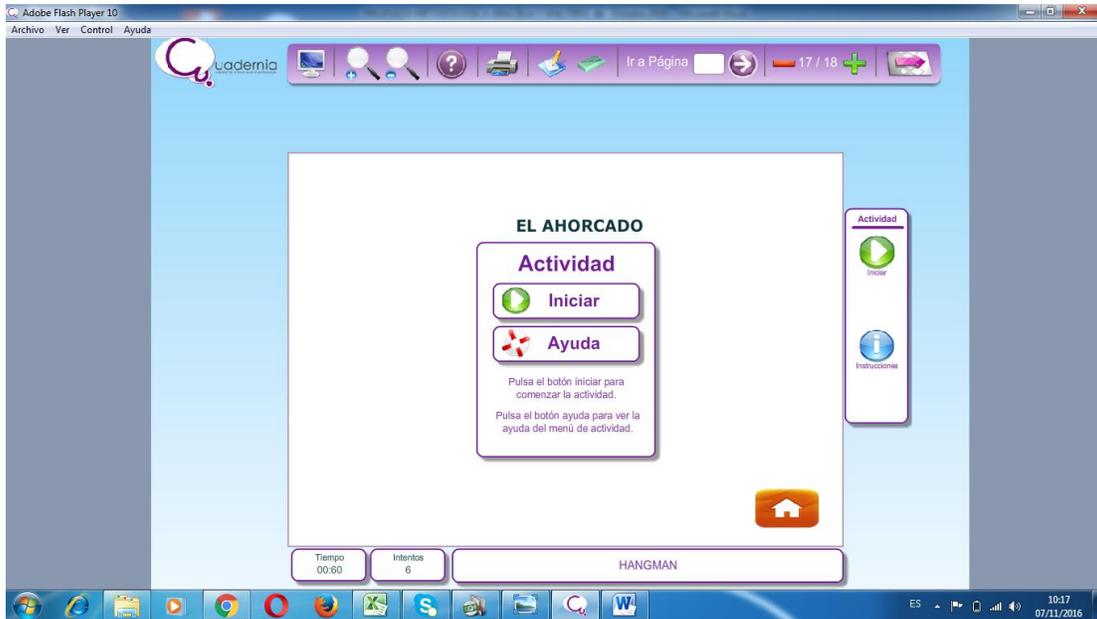
Juegos de Evolución



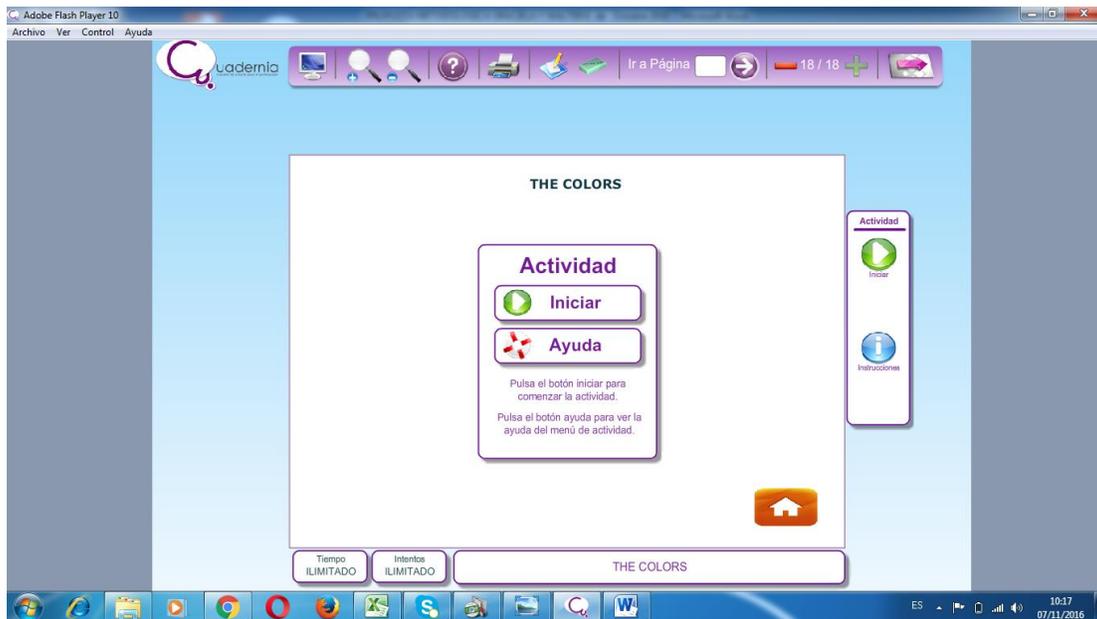
Evaluación N° 1



Evaluación N° 2



Evaluación N° 3



Anexo N° 2 Fotografías.

**Visita educativa de los estudiantes para dar clases clase demostrativas
presentacion del docente a los niños de se petimos año
de educacion basica genetal**



Graciela Sànchez, Msc Fernando Barragan Docente, Walter Quilligana



Anexo N° 3 Presentación demostrativa de las actividades a realizar

Walter Quilligana



Anexo N° 4 Presentación demostrativa de las actividades a realizar

Graciela Sánchez



Anexo N° 5 Presentación de la propuesta a los niños del séptimo año de Educación Básica de la escuela “Manuelita Sáenz”

Las Vocales



El Abecedario



Pronombres Personales



Niños del séptimo año de Educación Básica General Escuela Manuelita Saenz



Anexo N° 6 Dpositivas de la defensa de la propuesta metodologica

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS INFORMÁTICAS
CARRERA: INGLES

TÍTULO

La Multimedia para mejorar el proceso de enseñanza del Idioma Ingles

Autores:
Quiligana Chileno Walter Fabián
Sánchez Martínez Graciela Narcisa

TUTOR
Ing. Jonathan Cárdenas MSc.

Propuesta metodológica presentado en opción a obtener el Título de Licenciados en Ciencias de la Educación, mención: Ingles
2016



INTRODUCCIÓN

Es necesario hablar el idioma inglés lo que permite comunicarnos con personas que vienen del extranjero

En la escuela la materia de ingles es importante que sea impartida de mejor calidad, para que el estudiante pueda interactuar, y aprender a demostrar que el idioma ingles es necesario para buscar el interés y la ilusión de aprenderlo.

En el sector donde realizamos nuestra investigación no existe material didáctico, peor aún elementos multimediales de interés de los estudiantes para la enseñanza del idioma.

Nuestra propuesta contara con el desarrollo de una multimedia para reforzar la enseñanza a través de materiales didácticos En la institución Educativa "Manuelita Sáenz"



FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Multimedia

¿Por qué hablar de multimedia?

Hardware

Características de la multimedia

Software

Interactividad



POR QUÉ HABLAR DE INTERACTIVIDAD?

Dinamismo

- Es la agilidad, eficacia, laboriosidad, movilidad, movimiento, rapidez, solicitud, energía que toda persona activa y emprendedora pose

Flexibilidad

- Leandro Alessa, hace referencia a la amplitud con que la tecnología, el conocimiento técnico y las materias primas pueden ser utilizados en otros productos o servicios.

Funcionalidad

- Aporta a la flexibilidad para escribir nuevos formas de enseñanza para mejorar la eficiencia y facilitar el aprendizaje del idioma ingles a través de imágenes, videos



TIPES DE ENSEÑANZA

Son los objetos que pueden servir de experiencia directa al niño

Enseñanza Reales

Enseñanza Simbólicas

Son los que pueden aproximar la realidad al estudiante a través de símbolos o imágenes

Los propios del centro, cuyo único y prioritario destino es colaborar en los procesos de enseñanza

Enseñanza Escolares

Enseñanza en el campo educativo

Dentro de este campo podemos incluir la enseñanza tecnológica



ENSEÑANZA

Es la acción y efecto de enseñar los conocimientos, en temprana edad para que en lo venidero no tengan problema de aprendizaje, el propósito es presentar en forma sistemática los hechos, ideas, técnicas y habilidades que conforman el conocimiento humano.

Docente

Estudiante

Conocimiento

SE COMPONE DE TRES ELEMENTOS:

El docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo con el estudiante, por medio del proceso de interacción.

Por lo tanto, el estudiante se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber

Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.





IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS.

Se refiere a una lengua diferente a la nuestra, que se aprende, ya sea formal o natural

La Distinción entre una y otra se establece de manera general en virtud de la situación de aprendizaje, es decir, si esta se aprende en un país donde el idioma inglés no es oficial ni autóctona, se considera lengua extranjera o segunda Lengua

PROPUESTA METODOLÓGICA
"JUGANDO Y CANTANDO EL INGLÉS VOY PRACTICANDO"

Objetivo General

Aplicar la multimedia para mejorar el proceso de enseñanza del idioma inglés en los niños del séptimo año de Educación Básica General de la escuela fiscal mixta "Manuelita Sáenz", de la parroquia Veintimilla, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2016

Específicos

- Socializar la multimedia para mejorar enseñanza del Idioma Inglés
- Realizar las actividades escolares para la enseñanza del Idioma Inglés
- Utilizar la multimedia con los estudiantes y docentes en la enseñanza del Idioma Inglés

INICIO CON EL MENÚ

ENGLISH TUTORIAL

- Las vocales
- El abecedario
- Los saludos
- Los pronombres
- La familia
- Las Partes del cuerpo
- Los números
- Los días de la semana
- Los meses del año
- Los colores
- Las frutas
- Los animales

Haga clic sobre una de las opciones