UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.

ESCUELA DE CIENCIAS INFORMÁTICAS

CARRERA DE INGLÉS

"ROSETTA STONE PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL" PERTENECIENTE AL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2016 - 2017."

AUTORES:

SANTAMARÍA VERDEZOTO JUAN PABLO

VÁSCONEZ URBANO GERMÁN ANDRÉS

TUTORA:

COMANECY GAVILÁNEZ

PROPUESTA METODOLÓGICA PRESENTADA EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INGLÉS

2017

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.

ESCUELA DE CIENCIAS INFORMÁTICAS

CARRERA DE INGLÉS

"ROSETTA STONE PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL" PERTENECIENTE AL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2016 - 2017."

AUTORES:

SANTAMARÍA VERDEZOTO JUAN PABLO
VÁSCONEZ URBANO GERMÁN ANDRÉS

TUTORA:

COMANECY GAVILÁNEZ

PROPUESTA METODOLÓGICA PRESENTADA EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INGLÉS

2017

I. DEDICATORÍA

Todo sacrificio es finalmente recompensado.

Este trabajo se lo dedico a mi tía Carlina y a mi madre Martha, quienes se ha sacrificado mucho y me han sabido apoyar en todo incondicionalmente doy gracias a la vida por ser tan afortunado al tenerlas a mi lado, dedico a mi hija Ariana y mi esposa Joselin quienes han sido en pilar fundamental para culminar este objetivo propuesto y a toda mi familia por su apoyo moral.

Un agradecimiento profundo a mi amigo, que es más como mi hermano Andrés Vásconez por su amistad su confianza, y el esfuerzo y dedicación que puso para que se haga realidad este sueño anhelado.

Pablo Santamaría

El presente trabajo lo dedico a mi familia, mi esposa Patricia y mi hija Amy quienes son el soporte y el equilibrio en los momentos más difíciles, a mis padres Germán y Lilia que lucharon incansablemente por verme profesional y nunca desconfiaron, aunque el camino fue muy severo y complicado, finalmente agradezco a mis verdaderos amigos quienes me ayudaron a perseverar para yo poder cumplir el anhelo de mi vida.

Andrés Vásconez

II. AGRADECIMIENTO

Nuestro profundo agradecimiento a las autoridades, administrativos, docentes y trabajadores dela Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas por guiarnos, asesorarnos y orientarnos para ser partícipes de esta extraordinaria experiencia educativa.

A la licenciada Comanecy Gavilánez, nuestra tutora quien con su experiencia supo encaminarnos en nuestro trabajo de grado para de esta manera culminar exitosamente nuestra carrera.

Andrés Vásconez

Pablo Santamaría

III. CERTIFICACION DE LA TUTORA

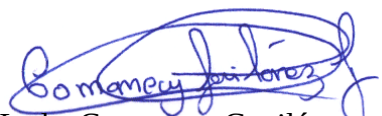
Lcda. Comanecy Gavilánez González Tutora de la Propuesta Metodológica.

CERTIFICA

Que el informe final de la Propuesta Metodológica titulado: "Rosetta Stone para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del cuarto año de educación general básica en la unidad educativa "San Miguel" perteneciente al cantón San Miguel, provincia Bolívar en el periodo lectivo 2016 - 2017." Fue elaborado por: el Sr. Juan Pablo Santamaría Verdezoto y el Sr. Germán Andrés Vásconez Urbano, egresados de la carrera de Inglés de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, que a su vez ha sido revisado e incorporadas 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, y faculto a los interesados para que procedan a presentar el informe final para el trámite pertinente para su pre-defensa.

Guaranda, septiembre del 2017



Lcda. Comanecy Gavilánez

TUTORA

IV. AUTORÍA NOTARIADA

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

Vásconez Urbano Germán Andrés

C.I. 0201838026

Santamaría Verdezoto Juan Pablo

C.I. 0201569225

NOTARIA PRIMERA DEL CANTÓN GUARANDA

ESCRITURA PÚBLICA

DECLARACION JURADA

Señores GERMÁN ANDRÉS VÁSCONEZ URBANO y JUAN PABLO SANTAMARÍA VERDEZOTO

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia de Bolívar, República del Ecuador, hoy día MIÉRCOLES, VEINTE Y NUEVE DE NOVIEMBRE DE DOS MIL DIECISIETE, ante mí, Doctor GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN, NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA, comparecen los señores GERMÁN ANDRÉS VÁSCONEZ URBANO y JUAN PABLO SANTAMARÍA VERDEZOTO. Los comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, de estado civiles, solteros, capaces de contraer obligaciones, domiciliados en esta ciudad y Cantón, a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía y papeletas de votación cuyas copias adjunto a esta escritura. Advertidos por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura, así como examinados en forma separada, de que comparecen al otorgamiento de la misma sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, juramentadas en debida forma, prevenidas de la gravedad del juramento, de las penas del perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, bajo juramento declaran lo siguiente: "Previo a la obtención de título de Licenciados en Idioma Inglés, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "ROSETTA STONE" PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL" PERTENECIENTE AL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERÍODO LECTIVO 2016 - 2017",son de nuestra autoría". (Hasta aquí la declaración jurada rendida por los comparecientes la misma que queda elevada a escritura pública con todo el valor legal). Para el |otorgamiento de esta escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso; y leída que les fue los comparecientes íntegramente por mí el Notario, se ratifican en todo su contenido y firman conmigo en unidad de acto, e incorporo esta escritura pública al protocolo de instrumentos públicos, a mi cargo. De todo lo cual doy fe.-

Sr. GERMÁN ANDRÉS VÁSCONEZ URBANO

NOTARIA 01 GUARANDA

Sr. JUAN PABLO SANTAMARÍA VERDEZOTO

Doctor GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGÁN

NOTARIO PÚBLICO PRIMERO DEL CANTÓN GUARANDA

V. TABLA DE CONTENIDOS

I. DEDICATORÍA 1

II. AGRADECIMIENTO 2

III. CERTIFICACION DE LA TUTORA 3

IV. AUTORÍA NOTARIADA 4

V. TABLA DE CONTENIDOS 6

VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS 10

VII. LISTA DE ANEXOS 12

I. RESUMEN EJECUTIVO 14

II. INTRODUCCIÓN 16

1. TEMA 18

2. PROBLEMA 19

3. JUSTIFICACIÓN 20

4. OBJETIVOS 21

4.1. **Objetivo General** 21

4.2. **Objetivos Específicos** 21

CAPÍTULO I 23

1.1. ¿QUÉ ES SOFTWARE? 23

1.2. ¿QUÉ ES PLATAFORMA? 25

1.3. ¿QUÉ ES MULTIMEDIA? 26

1.4. ¿QUÉ ES ESTRATÉGIA? 27

1.5. ¿QUÉ ES ROSETTA STONE? 28

CAPÍTULO II 34

2.1. **METODOLOGÍA** 34

2.2. **PLAN DE ANÁLISIS DE RESULTADOS** 35

CAPÍTULO III 38

3.1. PROPOSICIÓN O RESULTADOS PARA LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA PRINCIPAL Y CONTRIBUCIÓN A LA PROPUESTA METODOLÓGICA 38

3.2. ANALISIS DE RESULTADOS OBTENIDO DURANTE EL PERÍODO DE DIAGNÓSTICO FRENTE AL PERÍODO DE EVALUACIÓN. 39

***Gráfico 1.*.- Diagnóstico**.....39
***Gráfico* 2.- Evaluación**.....39
***Tabla 1*.- Resultados**.....39
***Gráfico 3*.- Diagnóstico**.....40
***Gráfico 4.*.- Evaluación**.....40
***Tabla 2*.- Resultados**.....40
Gráfico 5..- Diagnóstico.....41
Gráfico 6..- Evaluación.....41
***Tabla 3*.- Resultados**.....41
Gráfico 7.- Diagnóstico.....42
Gráfico 8.- Evaluación.....42
***Tabla 4*.- Resultados**.....42
Gráfico 9.- Diagnóstico.....43
Gráfico 10.- Evaluación.....43
***Tabla 5*.- Resultados**.....43
Gráfico 11.- Diagnóstico.....44
Gráfico 12.- Evaluación.....44
***Tabla 6*.- Resultados**.....44
Gráfico 13.- Diagnóstico.....45
Gráfico 14.- Evaluación.....45
***Tabla 7*.- Resultados**.....45
Gráfico 15.- Diagnóstico.....46
Gráfico 16.- Evaluación.....46
***Tabla 8*.- Resultados**.....46
Gráfico 17.- Diagnóstico.....47
Gráfico 18.- Evaluación.....47
***Tabla 9*.- Resultados**.....47
Gráfico 19.- Diagnóstico.....48
Gráfico 20.- Evaluación.....48
***Tabla 10*.- Resultados**.....48
Gráfico 21.- Diagnóstico en Contra Posición a la Evaluación.....49
3.3. ANÁLISIS FINAL.....49

3.4. CONCLUCIONES 50
3.5. RECOMENDACIONES 50
CAPÍTULO IV 52
4.1. TOPIC 52
4.2. INTRODUCTION 52
4.3. OBJECTIVES 52
4.4. DEVELOPMENT 53
Chart 1.- Motivation 53
4.5. RESULTS 54
BIBLIOGRAFÍA 55
ANEXOS 57
IMAGES AND PHOTOGRAPS OF THE PROJECT DEVEOPMENT 58
Imagen 1.- Sociabilización del proyecto 59
Imagen 2.- Pruebas de Diagnóstico 59
Imagen 3.- Ambientación en el Aula 60
Imagen 4.- Actividades Lúdicas 60
Imagen 5.- Primer Contacto Con el Uso del Software 61
Imagen 6.- Módulo de Actividades Guiadas 61
Imagen 7.- Evaluación final 62
Imagen 8.- Charlas Motivacionales del Idioma 62
Imagen 9.- Programa de Clausura 63
Imagen 10.- Entrega de Certificados 63
PICTURES OF THE "ROSETTA STONE" SOFTWARE 64
Imagen 11.- Rosetta Stone Validación 65
Imagen 12.- Rosetta Stone Escritorio de niveles 65
Imagen 13.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 66
Imagen 14.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 66
Imagen 15.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 67
Imagen 16.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 67
Imagen 17.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 68
Imagen 18.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 68
Imagen 19.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 69

Imagen 20.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 69
Imagen 21.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 70
Imagen 22.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 70
Imagen 23.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 71
Imagen 24.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 71
Imagen 25.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 72
Imagen 26.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 72
Imagen 27.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 73
Imagen 28.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 73
Imagen 29.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 74
Imagen 30.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 74
Imagen 31.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 75
Imagen 32.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 75
Imagen 33.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 76
Imagen 34.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 76
Imagen 35.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 77
Imagen 36.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 77
Imagen 37.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 78
Imagen 38.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 78
Imagen 39.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 79
Imagen 40.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 79
Imagen 41.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 80
Imagen 42.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 80
Imagen 43.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 81
Imagen 44.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 81
Imagen 45.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 82
English Test. - Prueba de Inglés 84
Imagen. - Certificado de la Institución 2 86

VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS

***Gráfico 1.*.- Diagnóstico**.....39

***Gráfico* 2.- Evaluación**.....39

***Tabla 1*.- Resultados**.....39

***Gráfico 3*.- Diagnóstico**.....40

***Gráfico 4.*.- Evaluación**.....40

***Tabla 2*.- Resultados**.....40

Gráfico 5..- Diagnóstico.....41

Gráfico 6..- Evaluación.....41

***Tabla 3*.- Resultados**.....41

Gráfico 7.- Diagnóstico.....42

Gráfico 8.- Evaluación.....42

***Tabla 4*.- Resultados**.....42

Gráfico 9.- Diagnóstico.....43

Gráfico 10.- Evaluación.....43

***Tabla 5*.- Resultados**.....43

Gráfico 11.- Diagnóstico.....44

Gráfico 12.- Evaluación.....44

***Tabla 6*.- Resultados**.....44

Gráfico 13.- Diagnóstico 45

Gráfico 14.- Evaluación 45

***Tabla 7.*- Resultados** 45

Gráfico 15.- Diagnóstico 46

Gráfico 16.- Evaluación 46

***Tabla 8.*- Resultados** 46

Gráfico 17.- Diagnóstico 47

Gráfico 18.- Evaluación 47

***Tabla 9.*- Resultados** 47

Gráfico 19.- Diagnóstico 48

Gráfico 20.- Evaluación 48

***Tabla 10.*- Resultados** 48

Gráfico 21.- Diagnóstico en Contra Posición a la Evaluación 49

VII. LISTA DE ANEXOS

IMAGES AND PHOTOGRAPS OF THE PROJECT DEVEOPMENT 58
Imagen 1.- Sociabilización del proyecto 59
Imagen 2.- Pruebas de Diagnóstico 59
Imagen 3.- Ambientación en el Aula 60
Imagen 4.- Actividades Lúdicas 60
Imagen 5.- Primer Contacto Con el Uso del Software 61
Imagen 6.- Módulo de Actividades Guiadas 61
Imagen 7.- Evaluación final 62
Imagen 8.- Charlas Motivacionales del Idioma 62
Imagen 9.- Programa de Clausura 63
Imagen 10.- Entrega de Certificados 63
PICTURES OF THE "ROSETTA STONE" SOFTWARE 64
Imagen 11.- Rosetta Stone Validación 65
Imagen 12.- Rosetta Stone Escritorio de niveles 65
Imagen 13.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 66
Imagen 14.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 66
Imagen 15.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 67
Imagen 16.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 67
Imagen 17.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 68
Imagen 18.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 68
Imagen 19.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 69
Imagen 20.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 69
Imagen 21.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 70
Imagen 22.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 70
Imagen 23.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 71
Imagen 24.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 71
Imagen 25.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 72
Imagen 26.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades 72

Imagen 27.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....73
Imagen 28.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....73
Imagen 29.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....74
Imagen 30.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....74
Imagen 31.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....75
Imagen 32.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....75
Imagen 33.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....76
Imagen 34.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....76
Imagen 35.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....77
Imagen 36.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....77
Imagen 37.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....78
Imagen 38.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....78
Imagen 39.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....79
Imagen 40.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....79
Imagen 41.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....80
Imagen 42.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....80
Imagen 43.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....81
Imagen 44.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....81
Imagen 45.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades....82
VARIOS
English Test. - Prueba de Inglés....84
Imagen. - Certificado de la Institución 2....86

I. RESUMEN EJECUTIVO

El aprendizaje basado en propuestas metodológicas a más de ser una innovación en la enseñanza es un redescubrimiento que nos permite utilizar las herramientas correctas para lograr plasmar el conocimiento en los estudiantes, a sabiendas que la educación nunca es rígida al contrario es flexible y debe ser personalizada no solo de acuerdo al grupo, sino también a la individualidad de cada estudiante si se desea obtener mejores resultados y conociendo de antemano que la escuela es un lugar en donde se condiciona al mismo y que fruto de estas experiencias se forma la personalidad que define al individuo como tal.

Durante el desarrollo el presente trabajo constó de cuatro periodos principales los cuales fueron; el periodo de diagnóstico, donde se determinó el nivel de conocimientos previos de los estudiantes, el periodo de ambientación, en el que se preparó a los estudiantes para que puedan utilizar el software multimedia "Rosetta Stone", el periodo de desarrollo, en el que se completaron las actividades por módulos que constan en el software multimedia y el periodo de evaluación, en el que se evaluó a los estudiantes para determinar cuáles fueron los conocimientos adquiridos.

También existieron refuerzos dirigidos a estudiantes que más lo necesitaban con el único fin de lograr un conocimiento significativo y que este perdure a lo largo del tiempo. Nos enfocamos en la motivación principalmente con el propósito de generar un impacto positivo en los estudiantes, mostrando todos los aspectos positivos de aprender el idioma inglés para finalmente estábamos deseosos de crear esa expectativa que los impulse a auto educarse y ser estudiantes menos dependientes de sus maestros.

SUMMARY

The learning based in the methodological propose is an innovation in the teaches that helps to uses the correct tool to achieve the knowledge in the students, knowing the education isn't rigid rather is flexible and it should be customized for each one the student not for the group because each of them are very important and has many interesting opinions and it helps to define your personalities.

During the development of this work we have four main periods such as: the diagnostic period where take test to know what is the students learning abilities. The ambience period, where prepare the students for the use of the computer and "Rosetta Stone" software. The development period where work with the software completing their different levels and the Evaluation period where we evaluate the students to determinate your new knowledge's.

Also we have a feedback to the students with difficulty to learn because our mission is improving the education to form a significant knowledge and it last for many time.

II. INTRODUCCIÓN

Como es de nuestro conocimiento, el idioma inglés surge en Inglaterra hace ya varios siglos, pero es así que a lo largo del tiempo y debido a sus innumerables conquistas este idioma se fue extendiendo primero a lo largo de Europa luego América, Asia, África hasta llegar inclusive a Oceanía. Pero no fue hasta la revolución informática, el surgimiento del internet y el desarrollo de nuevas tecnologías en la información y comunicación que este idioma repunto a tal grado de convertirse en el idioma oficial de la globalización en la actualidad.

Al ser este idioma el preferido por las personas de diferentes culturas y tradiciones alrededor del mundo para comunicarse entre sí ya sea en ámbitos económicos, estratégicos diplomáticos, políticos, científicos, turísticos, etc. Es que dicho idioma se vuelve una necesidad, que deberíamos saberlo todos.

Al decir anteriormente que el idioma inglés es una necesidad mundial es que se vuelve un reto de enseñanza en cada país donde no se lo habla como idioma oficial, y este reto lejos de ser una barrera, al contrario, contribuye con estándares de enseñanza globales que hace que el idioma sea entendido en cada lugar al que se vaya independientemente de diferentes factores como modismos, frases o conceptos abstractos entendidos solo en esas regiones.

Nuestro país para no quedarse atrás en este tema de importancia global ha hecho esfuerzos gigantes a pesar de sus carencias para invertir en el proceso de educación del idioma inglés en su pueblo, tal es así que ha fomentado un programa de enseñanza-aprendizaje de este idioma desde los años de básica más elementales hasta los años de

educación superior más avanzados esperando conseguir excelentes resultados en tiempos venideros.

Con todos estos antecedentes, y a sabiendas de que estamos preparándonos para ser futuros docentes hemos querido aportar con un grano de arena en estudiantes del cuarto año de educación general básica de la unidad educativa “San Miguel” para que estos procesos sean más efectivos, eficaces y útiles. De tal modo que optamos por realizar una propuesta metodológica, con un método conocido (Direct Method o método directo) pero ayudado con diferentes técnicas ya sean estas de carácter individual o grupal para perseguir el objetivo principal que es el fortalecer el idioma inglés.

Además, para finalizar y seguir a tono con el tópico de la globalización y la revolución que ha marcado la época del internet en nuestros días, utilizamos como herramienta de trabajo un software multimedia de enseñanza llamado “Rosetta Stone” el cual posee la peculiaridad de que puede ser utilizado con o sin internet, a cualquier hora, en cualquier lugar y solo con la ayuda de un computador Tablet o Smartphone ya que el programa permite guardar avances y descargar nuevos módulos de enseñanza con el fin de avanzar y no para hasta conseguir un conocimiento significativo.

1. TEMA

"ROSETTA STONE PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL PERTENECIENTE AL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2016 – 2017"

2. PROBLEMA

Para abordar esta temática, es relevante dar a conocer que, a pesar de los esfuerzos en los últimos años en el país, no se han obtenido los resultados esperados en cuanto al dominio del idioma Inglés, tanto es así que en la última década la encuestadora (E.F.) Education First la que lidera el ranking más grande e importante a nivel mundial nos ha catalogado en un nivel bajo de aptitud y siendo más específicos en el lugar 47 de 72 países participantes y con un puntaje EF EPI de 49,13 sobre 100 posibles en una prueba estandarizada que lideran países europeos nórdicos. (EPI, 2016)

Profundizando en esta problemática es importante dar a conocer que no solo se debe culpar al gran desinterés que tienen los estudiantes por aprender el idioma ingles, sino también que sus maestros, carecen en partes o en su totalidad de medios tecnológicos para asegurar una eficiente y completa manera de estudio de acuerdo a las exigencias del mundo actual, ya que la educación en el país se ve limitada a la utilización de los recursos a su alcance y existiendo una enorme brecha es imposible estandarizar los resultados.

Con el fin de ahondar en esta problemática y gracias a las experiencias brindadas durante el proceso de prácticas pre-profesionales en esta prestigiosa institución, se llegó a obtener un conjunto de evidencias que denotaban la existencia de una verdadera falencia en el uso de actuales metodologías de enseñanza, para ser más concretos los docentes se ven limitados en el uso exclusivo del texto como instrumento de enseñanza, condicionando la educación del futuro y revelando que existe un desconocimiento de las tecnologías de información y comunicación (TICs), y mucho más un software de enseñanza de aprendizaje que refuerce sus conocimientos.

3. JUSTIFICACIÓN

En tiempos modernos sabemos que el inglés es uno de los idiomas mejor aceptados por las personas de todo el mundo, se posiciona como lengua internacional de la globalización alrededor del mundo en importantes reuniones, negocios, viajes, avances tecnológicos, medicina, turismo, etc.

De esta manera, enfocados en mejorar la calidad en la educación como próximos Docentes, buscamos un software educativo llamado "**Rosetta Stone"** que no es más que una herramienta tecnológica que mejora la metodología de enseñanza-aprendizaje del idioma ingles para fortalecer los conocimientos en los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica y con infinitas posibilidades ya que cuenta con una plataforma online que se puede utilizar en cualquier parte del mundo, a toda hora y que no solo depende de si tenemos conexión a internet, ya que este software se puede instalar en un computador especifico, brindando las mismas características que tendríamos trabajando bajo una conexión a red.

Para finalizar consideramos que el uso del software "Rosetta Stone" es de vital importancia en estos tiempos, la cual soluciona los dos principales problemas que son; la falta del uso de un software multimedia para el aprendizaje del idioma ingles y del uso adecuado de un Laboratorio virtual con la ayuda del software y la plataforma interactiva que utilizados correctamente lograran reflejar resultados positivos en los estudiantes y por ende en el desarrollo educativo del país.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje del idioma ingles mediante el uso del software “Rosetta Stone” en los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “San Miguel”.

4.2. Objetivos Específicos

- Efectuar un diagnóstico inicial y final del aprendizaje del idioma ingles a los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “San Miguel”.
- Aplicar el uso apropiado de material tecnológico dentro de un aula para incentivar al aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “San Miguel”.
- Utilizar el software “Rosetta Stone” para consolidar el aprendizaje del idioma ingles de los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Miguel”.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

1.1. ¿QUÉ ES SOFTWARE?

El software de computadora es el producto que construyen los programadores profesionales y al que después le dan mantenimiento durante un largo tiempo. Incluye programas que se ejecutan en una computadora de cualquier tamaño y arquitectura contenido que se presenta a medida que se ejecutan los programas de cómputo e información descriptiva tanto en una copia dura como en formatos virtuales que engloban virtualmente a cualesquiera medios electrónicos.

El software de computadora sigue siendo la tecnología más importante en la escena mundial. Y también es un ejemplo magnífico de la ley de las consecuencias inesperadas. Hace 50 años, nadie hubiera podido predecir que el software se convertiría en una tecnología indispensable para los negocios, ciencias e ingeniería, ni que permitiría la creación de tecnologías nuevas (por ejemplo, ingeniería genética y nanotecnología), la ampliación de tecnologías ya existentes (telecomunicaciones) y el cambio radical de tecnologías antiguas (la industria de la impresión); tampoco que el software sería la fuerza que impulsaría la revolución de las computadoras personales, que productos de software empacados se comprarían en los supermercados, que el software evolucionaría poco a poco de un producto a un servicio cuando compañías de software “sobre pedido” proporcionaran funcionalidad justo a tiempo a través de un navegador web, que una compañía de software sería más grande y tendría más

influencia que casi todas las empresas de la era industrial, que una vasta red llamada internet sería operada con software y evolucionaría y cambiaría todo, desde la investigación en bibliotecas y la compra de productos para el consumidor hasta el discurso político y los hábitos de encuentro de los adultos jóvenes (y no tan jóvenes).

Nadie pudo prever que habría software incrustado en sistemas de toda clase: de transporte, médicos, de telecomunicaciones, militares, industriales, de entretenimiento, en máquinas de oficina la lista es casi infinita. Y si usted cree en la ley de las consecuencias inesperadas, hay muchos efectos que aún no podemos predecir. Nadie podía anticipar que millones de programas de computadora tendrían que ser corregidos, adaptados y mejorados a medida que transcurriera el tiempo. Ni que la carga de ejecutar estas actividades de "mantenimiento" absorbería más personas y recursos que todo el trabajo aplicado a la creación de software nuevo.

Conforme ha aumentado la importancia del software, la comunidad de programadores ha tratado continuamente de desarrollar tecnologías que hagan más fácil, rápida y barata la elaboración de programas de cómputo de alta calidad. Algunas de estas tecnologías se dirigen a un dominio específico de aplicaciones (por ejemplo, diseño e implantación de un sitio web), otras se centran en un dominio tecnológico (sistemas orientados a objetos o programación orientada a aspectos), otros más tienen una base amplia (sistemas operativos, como Linux). Sin embargo, todavía falta por desarrollarse una tecnología de software que haga todo esto, y hay pocas probabilidades de que surja una en el futuro. A pesar de ello, las personas basan sus trabajos, confort, seguridad, diversiones, decisiones y sus propias vidas en software de computadora. Más vale que esté bien hecho. (Pressman, 2010)

1.2. ¿QUÉ ES PLATAFORMA?

En el mundo actual la tecnología tiene un papel preponderante en casi todas las áreas de la actividad humana, a tal grado que en ocasiones pareciera que estamos acercándonos al límite del conocimiento humano. Por fortuna esto no es así. El cambio es una constante, y cada día surgen y mueren proyectos y empresas que producen una gran variedad de programas de computadora, aplicaciones para teléfonos móviles, bases de datos, sistemas de análisis de grandes volúmenes de información, redes sociales y otros tipos de innovaciones que, antes de ser populares, hubiera sido muy difícil prever su existencia. ¿Quién hubiera pensado que el navegador más importante de los albores del Internet gráfico, Netscape, desaparecería dejando su lugar a Internet Explorer, el cual también caería con el arribo de Google Chrome?, ¿lo mismo que Altavista, el otrora único y más utilizado buscador del Internet, que sería desplazado por Google? ¿Que IBM dejaría de fabricar computadoras personales, que Apple resurgiría de sus cenizas a través de una extraña fusión entre moda y tecnología, que el sistema operativo de una computadora perdería su relevancia en favor de los navegadores, que existirían las redes sociales como Facebook y Twitter? Las tecnologías de la información han permeado en la educación al igual que en cualesquiera de las áreas de la actividad humana. Durante el Seminario Plataformas Libres para la Educación Mediada por TIC se analizaron diferentes plataformas libres utilizadas en la educación mediada por tecnología; sin embargo, es importante mencionar que existen muchas formas de nombrar el tipo de software del que se habla en este libro, ejemplo de ello son los LMS (*Learning Management Systems*), los LCMS (*Learning Content Management Systems*), el VLE (*Virtual Learning Environment*),

entre otros. La función de este software es la de proveer un espacio en el cual se puedan encontrar los profesores, los estudiantes, los tutores y otros agentes involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia, mediante el uso de diversas técnicas y metodologías. En los últimos 10 años Moodle ha sido la plataforma libre para la educación a distancia más utilizada, pero la experiencia nos previene y es buena idea cuestionar si esto continuará o llegará un nuevo competidor que cambie dicha situación. (Valenzuela, 2015)

1.3. ¿QUÉ ES MULTIMEDIA?

Para hablar de la multimedia hoy día, no debe perderse de vista que estos han sido posibles debido al avance inexorable de la tecnología, que mediante la llamada "alta tecnología", que hoy está en manos de grandes grupos sociales mediante dispositivos y medios como el teléfono celular, la computadora, las redes sociales, o la web, y que sin éstos no sería posible desplegar la interfaz de la página web de cualquier programa de computadora o del teléfono celular ni las aplicaciones para juegos.

En este reciente uso de la tecnología cabe ver nuevas maneras de comunicación basadas en la aplicación de esas tecnologías, cuyo dominio exige capacidades y conocimientos que no estaban consideradas en la formación de los profesionales que, por tradición, se han ocupado de la comunicación. De hecho, en el presente, puede decirse que la comunicación es eminentemente visual, y como tal, ésta ha de ser diseñada por "nuevos" profesionales: las comunicadoras visuales, formados para el manejo de las tecnologías, y cuyas propuestas son en realidad proyectos, es decir, que detrás de cada mensaje, donde se integran recursos de voz, imagen, texto, que se despliegan en entornos digitales y virtuales, hay toda una concepción del mensaje.

Esto es, de formas tradicionales, como la voz y la escritura, acompañados por imágenes, lo cual es posible por conducto de tecnologías, como la de impresión en litografía o imprenta, o la comunicación por medio de ondas de radio o hertzianas, hoy se ha pasado a la aplicación de software y medios apropiados para ofrecer calidades digitales en audio y video con el fin de comunicar mensajes, fundamentalmente, visuales.

Para lograrlo, las tecnologías exigen su dominio a profesionales con formación específica y distinta a las tradicionales en el uso de imágenes y comunicación, pues cada vez es mayor la exigencia del público ávido de imágenes y efectos visuales para ser persuadidos en la adquisición de la amplia gama de productos disponibles en el mercado. En suma, en la actualidad ha surgido la necesidad de diseñar los mensajes visuales en el contexto de la era digital, lo que supone detrás de ellos, a esos nuevos profesionales que han de cumplir con tales demandas. (Ojeda, 2012)

1.4. ¿QUÉ ES ESTRATÉGIA?

"El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y practicas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza _ Aprendizaje." (Velazco y Mozquera, 2010)

Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las

estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información (Días y Hernandez, 1999)

Es sustancial, plantear estrategias didácticas que contemplen los objetivos de Enseñanza-Aprendizaje a partir de los diversos métodos, los cuáles deben dirigirse a las necesidades particulares de cada asignatura, por lo tanto, los docentes deben conocer y emplear una variedad de actividades que le permitan concretar dichos procesos apoyados de los diversos recursos web que ofrece la Educación a distancia.

1.5. ¿QUÉ ES ROSETTA STONE?

Rosetta Stone es un programa para aprender idiomas que es producido por Rosetta Stone, Inc. El título de este programa es una referencia a la Piedra Rosetta, una piedra con inscripciones que ayudó a los investigadores a descifrar la escritura del egipcio antiguo.

Rosetta Stone utiliza una combinación de imágenes, texto y sonido, donde los niveles de dificultad suben a medida que el estudiante avanza. En estas lecciones el estudiante aprende vocabulario y funciones gramaticales sin traducción alguna. El objetivo del programa es que los estudiantes aprendan el idioma que estudian de la manera que aprendieron su idioma materno.

USO DEL PROGRAMA

La instrucción del idioma se hace por medio de unidades donde cada unidad tiene **10-12** lecciones (el número de lecciones varía dependiendo de la unidad). Cada lección está dividida entre **A B C D y E**. En cada lección el estudiante del idioma tiene que elegir la imagen correcta entre cuatro imágenes. Las mismas imágenes y las mismas oraciones son utilizadas en todos los idiomas

Estas son las funciones de cada sección de las lecciones

A: Escuchar y leer. - En este ejercicio un hablante nativo dice una palabra o frase y el estudiante tiene que elegir la imagen correcta. Esta sección contiene texto para que el estudiante lea al mismo tiempo lo que el nativo dice.

B Escuchar. - En este ejercicio el hablante nativo dice una palabra o frase y luego el estudiante elige la imagen correcta. En este ejercicio no se incluye texto ya que es sólo para escuchar.

C: Leer. - Aquí sólo se presentas las imágenes con el texto. No hay voz del hablante nativo; el estudiante tiene que leer el texto en las imágenes solamente y así escoger la imagen que representa el texto.

D: Hablar. - Aquí el estudiante escucha al hablante nativo hablar y luego se le pide que repita. La voz del estudiante es evaluada por sistema de reconocimiento de voz que compara la voz del estudiante a la voz del nativo. Se necesita un micrófono para que el sistema de reconocimiento de voz pueda evaluar al estudiante.

E: Escribir. - Aquí el estudiante escucha una frase que luego tiene que escribir. Al presionar Enter, el programa le dice dónde están sus errores. Si no hay errores, el estudiante pasa a la siguiente imagen.

NIVELES

Todos los idiomas excepto latín usan el mismo set de palabras y oraciones en el mismo orden, con las mismas imágenes (incluso algunas imágenes son repetidas en diferentes lecciones). Hay tres niveles de enseñanza, cada uno vendido por separado, o pueden ser comprados juntos por un descuento.

Nivel I consiste de ocho unidades que empiezan con palabras como "niño", " Avión", "Perro", después avanza a los números, el tiempo pasado y futuro, y la unidad final consiste en dar direcciones. La unidad 1-4 tienen 10 lecciones más una lección de repaso cada una; las unidades 5-8 tienen 11 lecciones más una unidad de repaso cada una. En total son 92 lecciones.

Estos son algunos de los temas en el Nivel I:

- Direcciones: “¿Cómo llegó a.…”
- Formas afirmativas y negativas de verbos
- El presente, el pasado y el futuro
- Comida, comer, y beber
- Relaciones familiares
- Profesiones y actividades
- Objetos directos

- Decir la hora
- Números hasta el 100
- Objetos de preposiciones
- Ropa y el vestirse
- Estar solo, en grupo, o con amigos
- Vehículos, muebles, e instrumentos musicales
- Figuras, colores, y localizaciones (la *niña está a la derecha de...*)

Nivel II consiste de las unidades 9-11. Estas unidades son más avanzadas que las del nivel I ya que en ellas se enseñan conceptos gramaticales más avanzados; por ejemplo, el subjuntivo. Las lecciones también incluyen temas como ir al banco, ir de compras, y viajar.

En algunas lecciones se muestran videos cortos para ilustrar algunos verbos. Las unidades 16 y 17 consisten completamente de caricaturas humorísticas, algunas con texto. En total son 118 lecciones.

Estos son algunos de los temas en el Nivel II:

- Saludos y conversaciones
- Viajar, transportación, y transacciones
- Verbos en la voz pasiva
- Las medidas: longitud, peso, volumen, temperatura y distancia
- Ir de compras e ir a comer a restaurantes
- Preguntar; formas de referencia

- Imperativos
- El tiempo y la ropa
- Actividades de oficina y terminología
- Cláusulas del subjuntivo
- Conversaciones sociales comunes
- El calendario
- Geografía política
- Los cinco sentidos; enfermedad y salud

Nivel III usa unidades más convencionales ya que usa videos mucho más largos que los del nivel II y también usa textos más largos para expandir el nivel de enseñanza.

Estos son algunos de los temas en el Nivel III:

- Llegando al aeropuerto
- Alquilar un coche
- Tiempos subjetivos del verbo
- Encontrando un apartamento
- Construcciones causativas
- Negociación de un arriendo
- Pronombres personales, reflexivos, e intensivos
- Ir de compras al mercado
- Comprando y vendiendo
- Pronombres relativos
- Situaciones de trabajo (WIKIPEDIA, 2017)

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

2.1. METODOLOGÍA

Es la serie de métodos y técnicas que se aplican sistemáticamente en un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente valido, en este sentido la metodología funciona como el soporte conceptual que rige la manera con la que aplicamos los procedimientos en la investigación.

> **Metodología es** ***una ciencia del conocimiento, subordinada a la Tecnología y cuyo objeto de estudio es el*** **cómo del conocimiento,** ***trata una serie de conceptos y técnicas que hacen expedito el camino del descubrimiento y de la invención*** *(Carvajal, 2006).*

La metodología será "aplicada" ya que se involucra directamente al grupo de estudiantes, además esta va ser reforzada con la "técnica grupal" que atreves del programa educativo multimedia "Rosetta Stone" perseguiremos fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma ingles al grupo de estudiante de Cuarto Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "San Miguel".

Tanto con la metodología aplicada y la técnica grupal esperamos obtener cambios positivos en los estudiantes, sentando precedentes que ayuden a mejorar el nivel de aprendizaje del idioma inglés.

2.2. **PLAN DE ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Actividad	**Objetivo**	**Metodología**	**Fecha/tiempo**	**Beneficiario**
Evaluar	Realizar una evaluación de diagnóstico, para comprobar el nivel de inglés que tienen los estudiantes.	Preguntas aplicadas directamente al estudiante y entrevista personal, al Docente.	1/05/2017	Estudiantes y responsables del proyecto
Capacitación	Capacitar a los estudiantes sobre el manejo adecuado del software Rosetta Stone, en todas las unidades.	Expositiva, participativa, interactiva y tecnológica.	02/05/2017	Estudiantes
Aplicación de la propuesta metodológica	Fortalecer el aprendizaje del idioma ingles, mediante el uso del software Rosetta Stone.	Materiales de apoyo y recursos humanos; Docente, computador, proyector de imágenes, plan de clases, pizarrón, marcadores.	05/05/2017	Estudiantes del tercero de bachillerato.
Evaluar a los estudiantes al término de cada tema tratado.	Conocer el desempeño evolutivo de cada estudiante.	Aplicación de un test en base a los temas tratados.	25 minutos	Estudiantes.

Hacer un Feedback de cada tema tratado.	Despejar dudas por parte de los estudiantes y reforzar el tema.	Participación activa del grupo, realización de ejercicios, etc.	15 minutos	Estudiantes
Presentaciones	Practicar el vocabulario y las expresiones del Inglés, mediante la participación colectiva del grupo.	Los estudiantes deberán hacer una demostración sobre una situación real.	40 minutos	Estudiantes
Elaboración del informe final	Dar a conocer los logros obtenidos y las actividades realizadas para el informe final	Cualitativo y cuantitativo	07/08/2017	Estudiantes y responsables de la propuesta

CAPÍTULO III

PLAN DE ANÁLISIS DE RESULTADOS

CAPÍTULO III

PLAN DE ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1. PROPOSICIÓN O RESULTADOS PARA LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA PRINCIPAL Y CONTRIBUCIÓN A LA PROPUESTA METODOLÓGICA

Como es de conocimiento general el idioma Inglés es de gran importancia en la actualidad ya que, gracias a la globalización y algunos factores relacionados al vertiginoso avance de las tecnologías, cada día se ha ido fortaleciendo hasta convertirse sin lugar a dudas como el idioma más importante a nivel mundial.

Es tanto así que, en estos tiempos modernos es casi obligatorio saber Inglés ya sea en el ámbito individual como profesional ya que se lo utiliza en múltiples campos como él; Económico, Político, Tecnológico, Comercial, Industrial, Turístico, educativo, entre otros.

Con estos antecedentes nos vamos dando cuenta que el idioma Inglés se está convirtiendo en una necesidad y además vemos que poco a poco se va acuñando el termino de idioma universal por su carácter de uso múltiple en todas las actividades del diario convivir.

El Ministerio de Educación en forma equivocada en la Actualización y Fortalecimiento Curricular no lo dio la importancia que debía al idioma Inglés en la educación, en la actualidad se dan cuenta de que los niños y niñas desde sus tiernas edades tienen la necesidad de conocer el idioma y puede ser que no solo Inglés, sino otros más, tomando en cuenta que la educación está en constante evolución.

3.2. ANALISIS DE RESULTADOS OBTENIDO DURANTE EL PERÍODO DE DIAGNÓSTICO FRENTE AL PERÍODO DE EVALUACIÓN.

ANÁLISIS INDIVIDUAL POR PREGUNTA

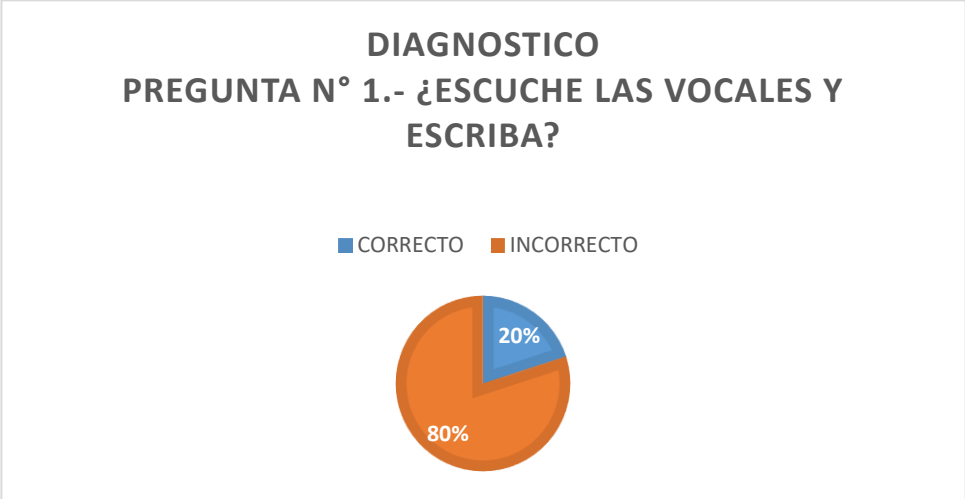


***Gráfico 1.*.- Diagnóstico**

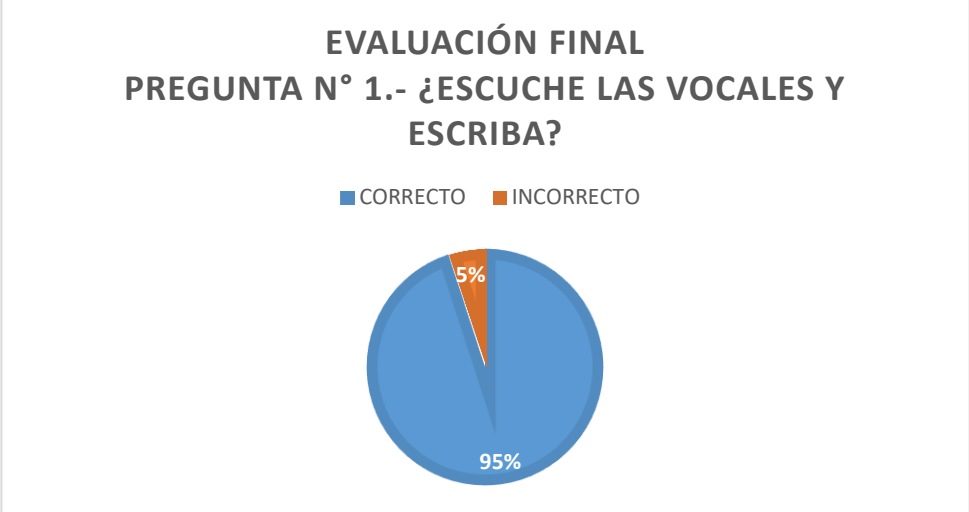


***Gráfico* 2.- Evaluación**

***Tabla 1.*- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 20% sabe frente a un 80% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 95%sabe frente a un 5% que no sabe

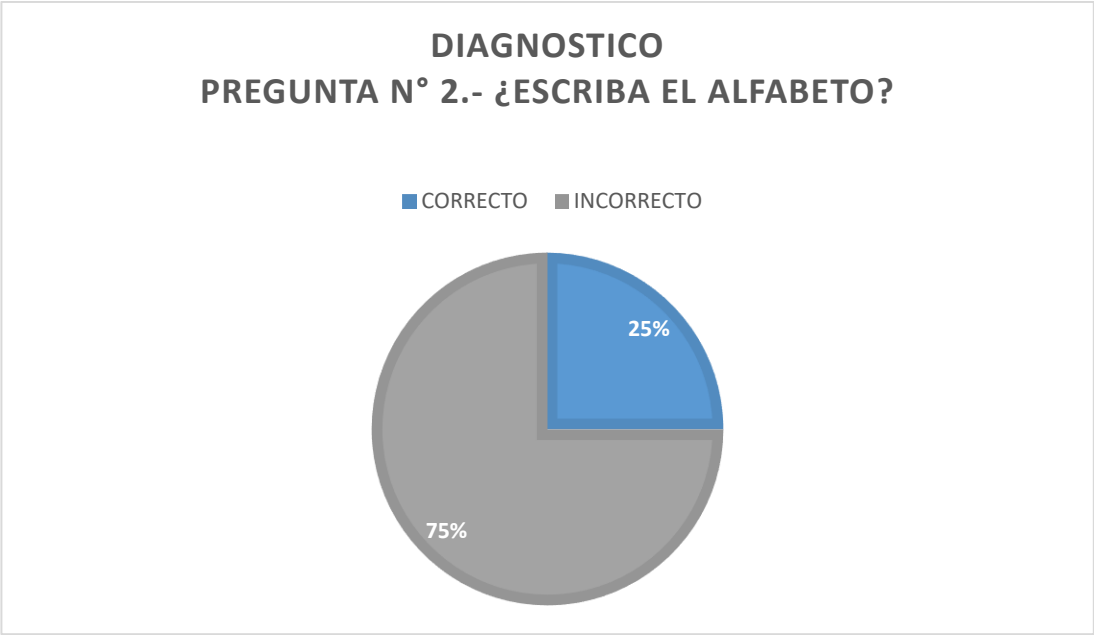


***Gráfico 3.*- Diagnóstico**

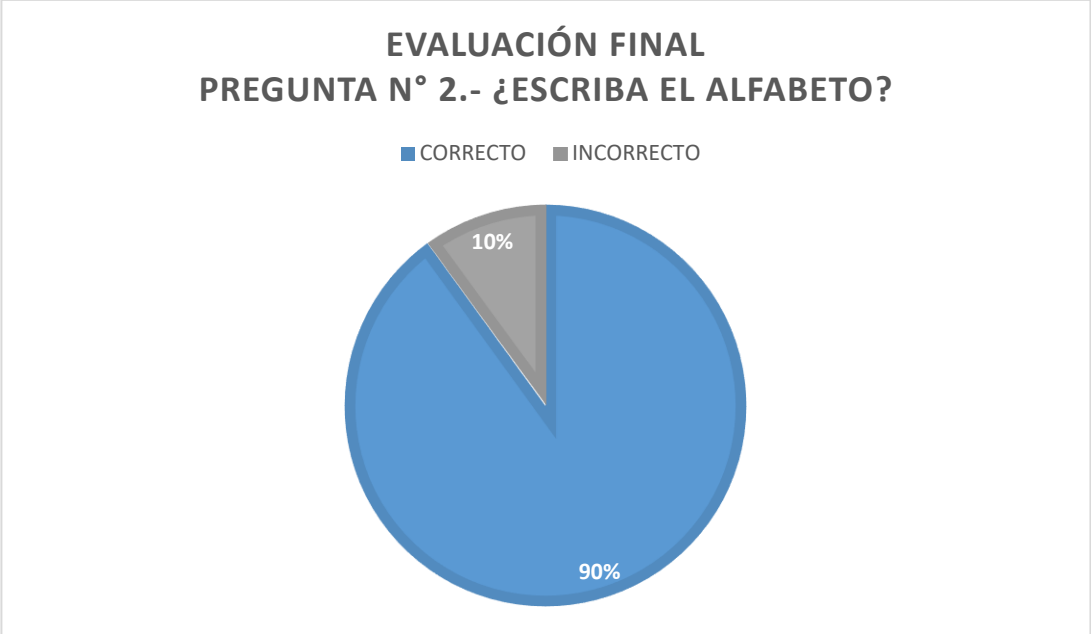


***Gráfico 4.*.- Evaluación**

***Tabla 2.*- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 25% sabe frente a un 75% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 90%sabe frente a un 10% que no sabe.

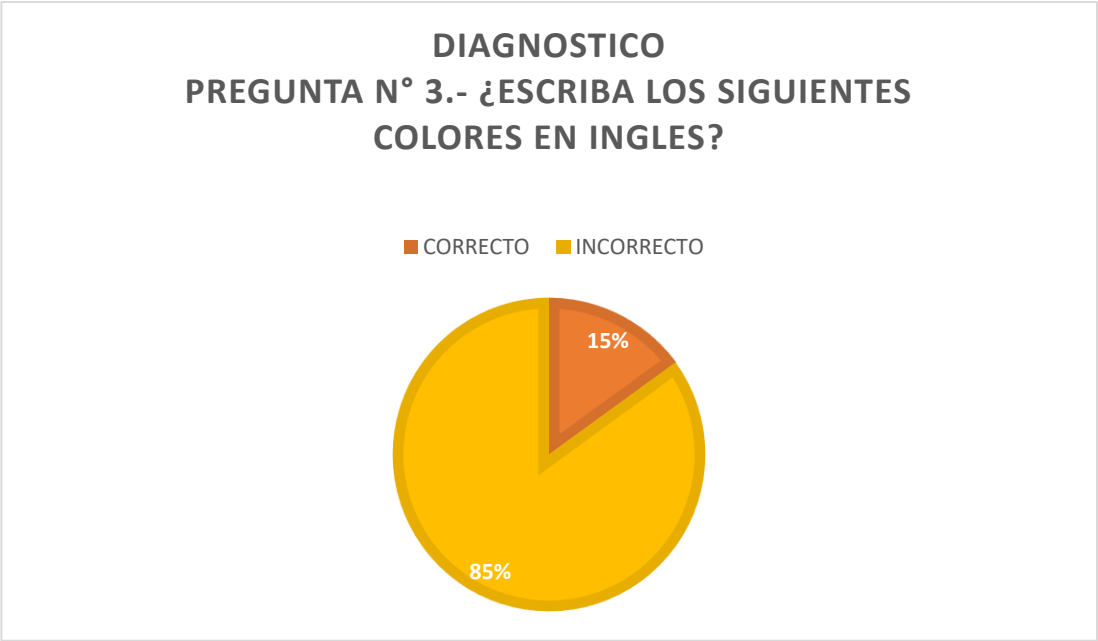


Gráfico 5..- Diagnóstico

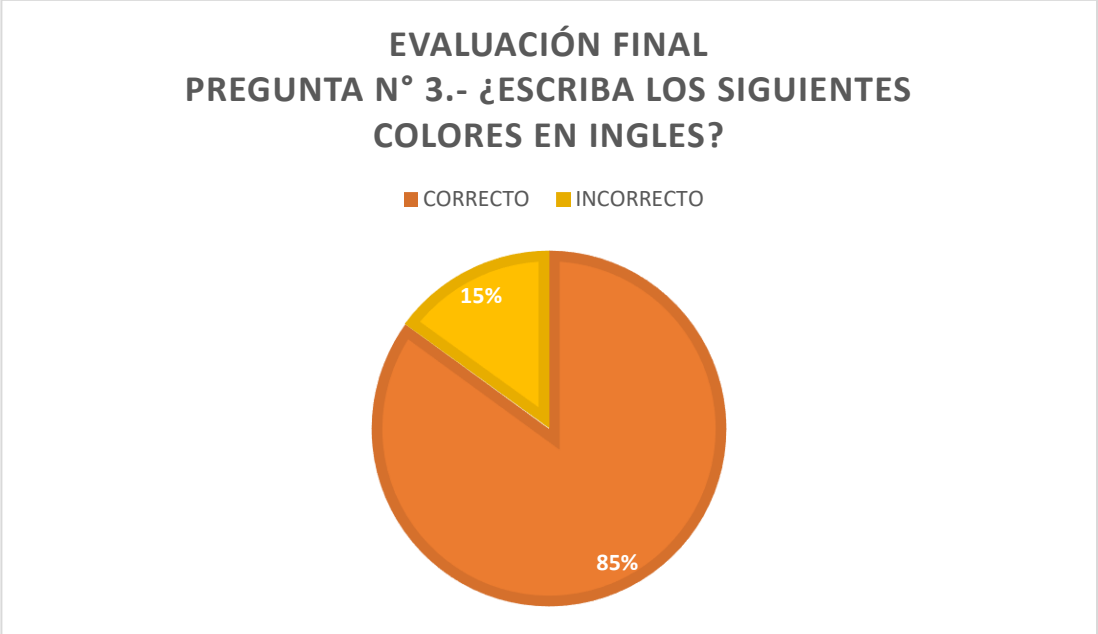


Gráfico 6..- Evaluación

***Tabla 3*.- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 15% sabe frente a un 85% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 85%sabe frente a un 15% que no sabe.

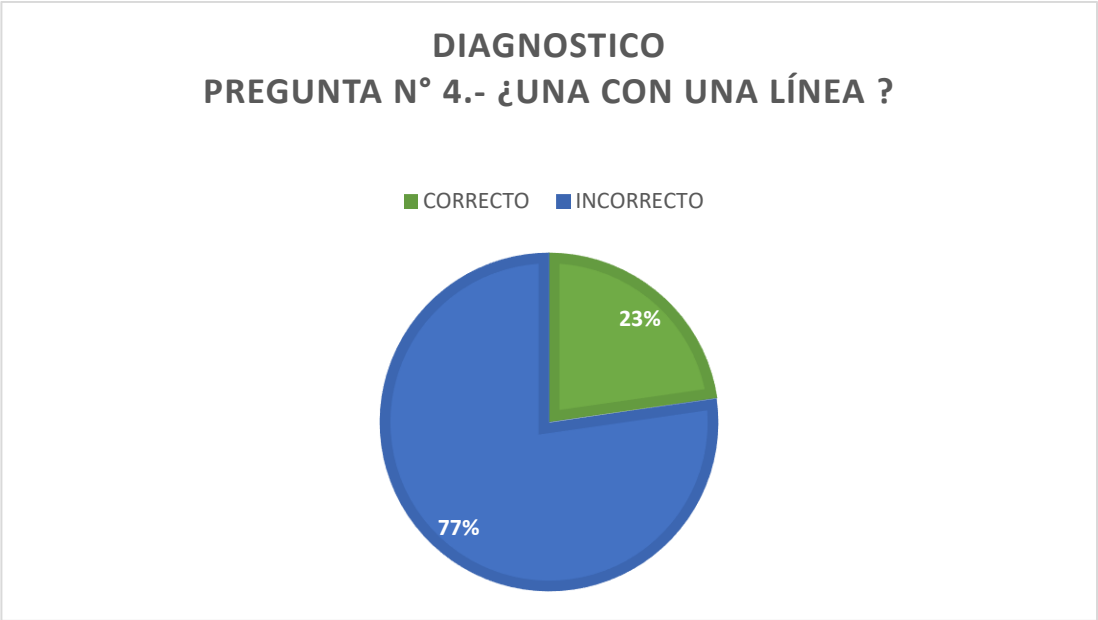


Gráfico 7.- Diagnóstico

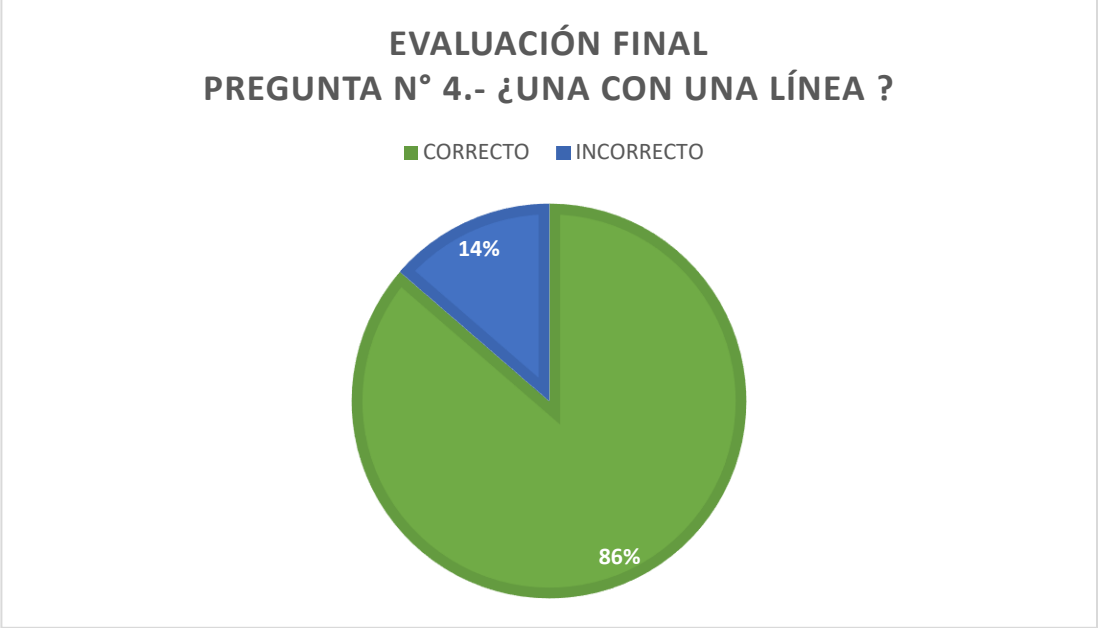


Gráfico 8.- Evaluación

***Tabla 4.*- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 23% sabe frente a un 77% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 86%sabe frente a un 14% que no sabe.

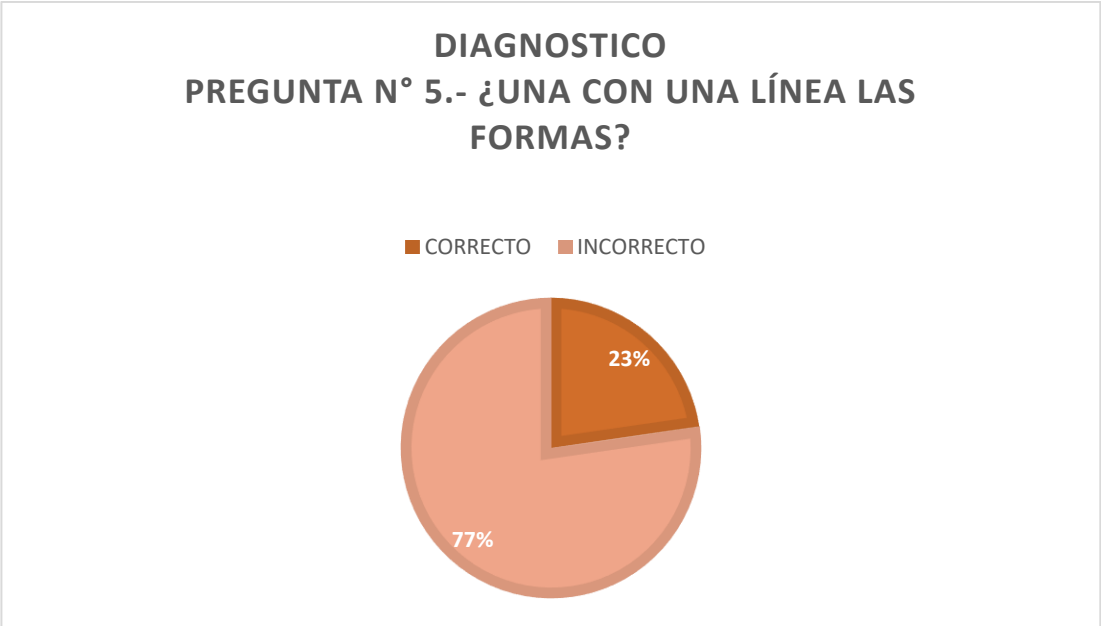


Gráfico 9.- Diagnóstico

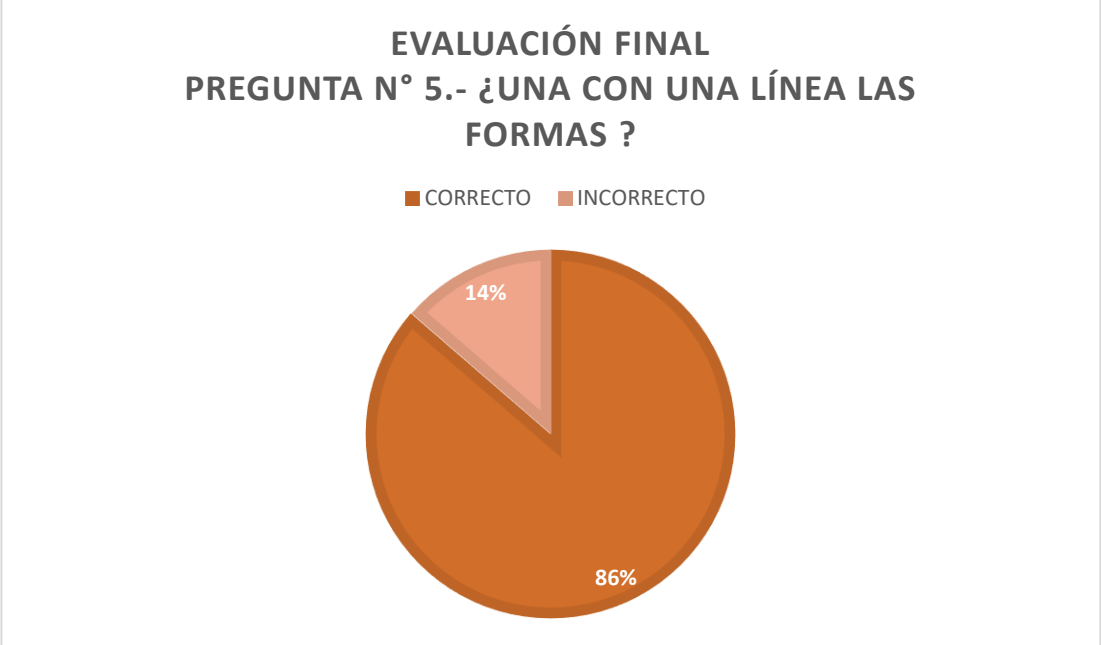


Gráfico 10.- Evaluación

***Tabla 5*.- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 23% sabe frente a un 77% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 86%sabe frente a un 14% que no sabe.

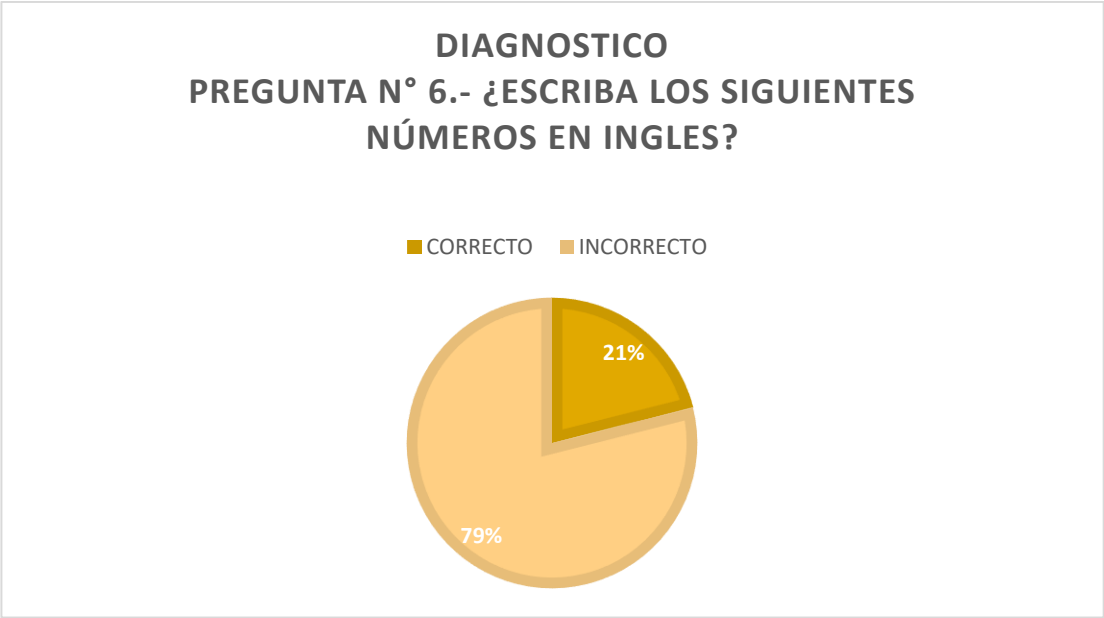


Gráfico 11.- Diagnóstico



Gráfico 12.- Evaluación

***Tabla 6*.- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 21% sabe frente a un 79% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 95%sabe frente a un 5% que no sabe.

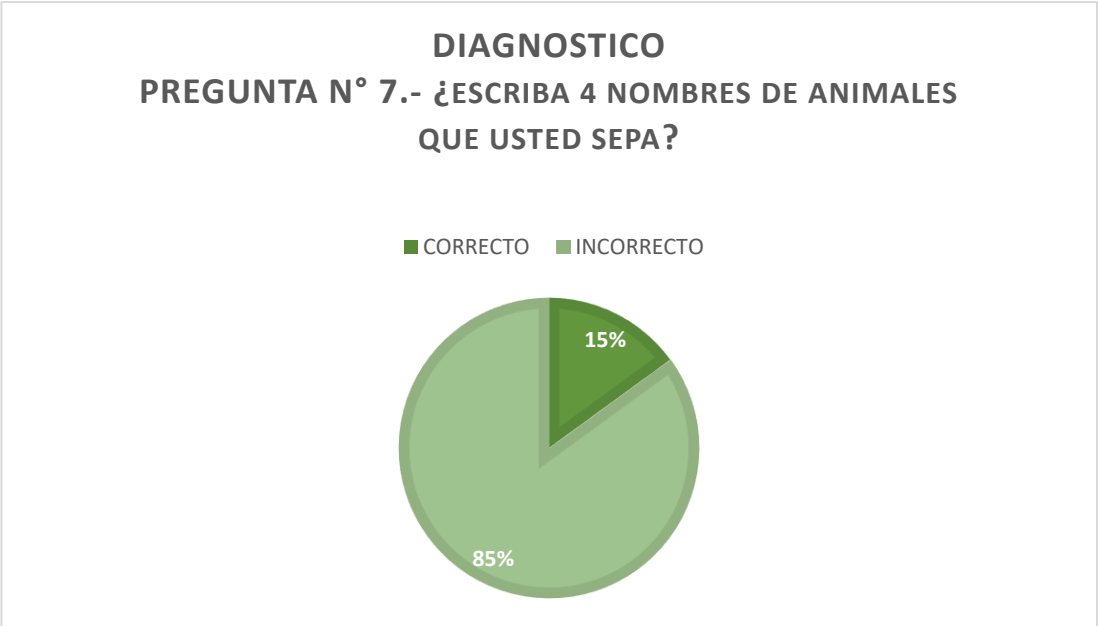


Gráfico 13.- Diagnóstico

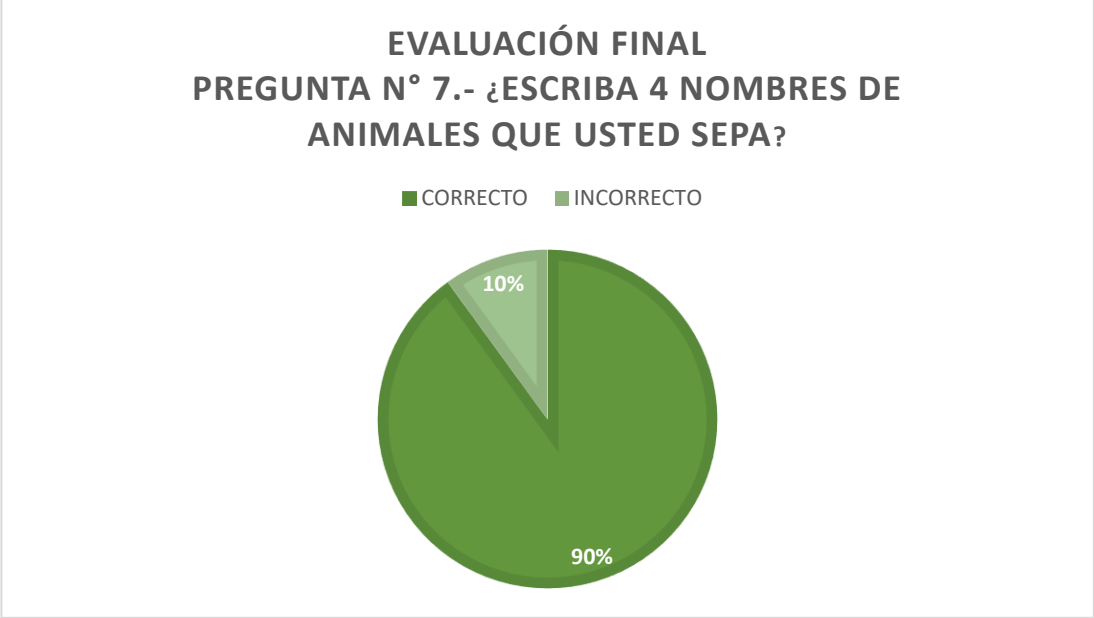


Gráfico 14.- Evaluación

***Tabla 7*.- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 15% sabe frente a un 85% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 90%sabe frente a un 10% que no sabe.

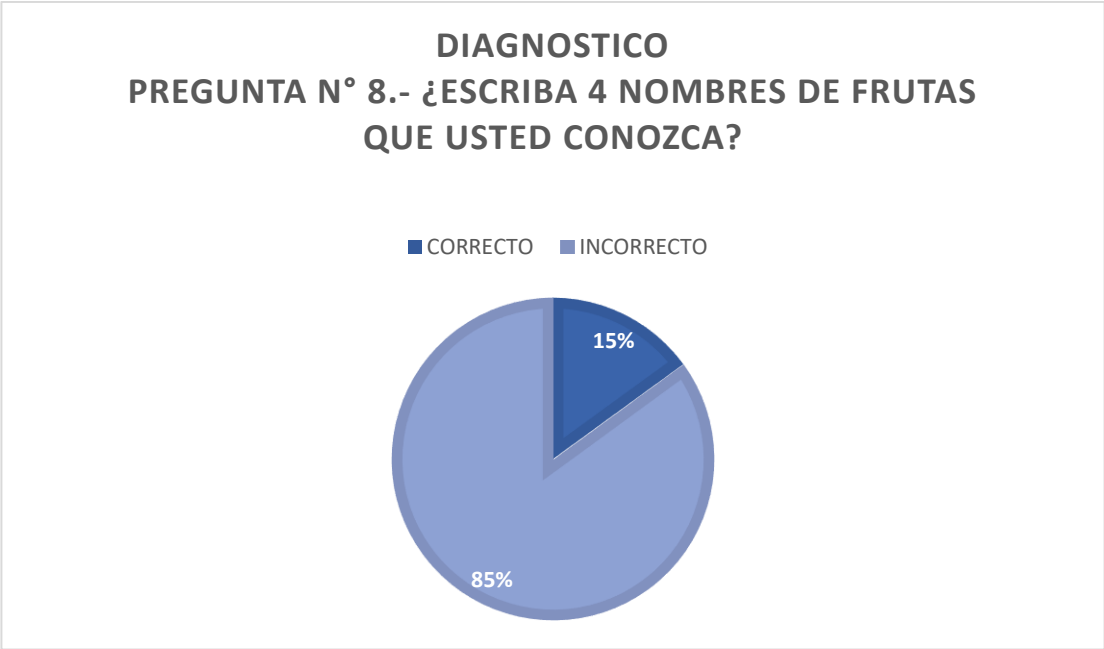


Gráfico 15.- Diagnóstico

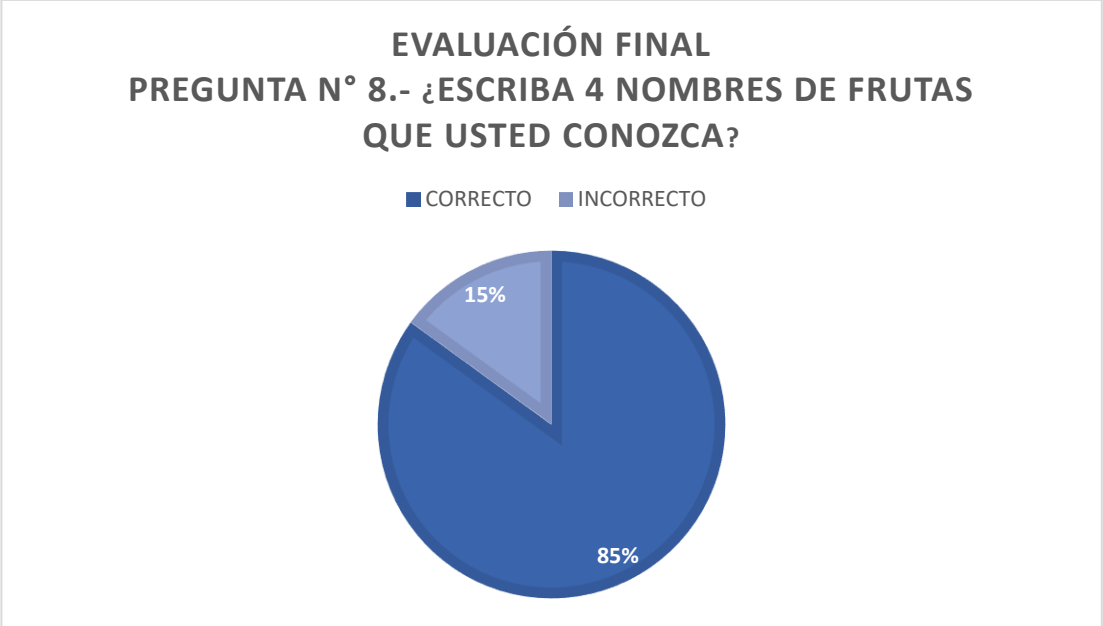


Gráfico 16.- Evaluación

***Tabla 8*.- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel"**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 15% sabe frente a un 85% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 85%sabe frente a un 15% que no sabe.

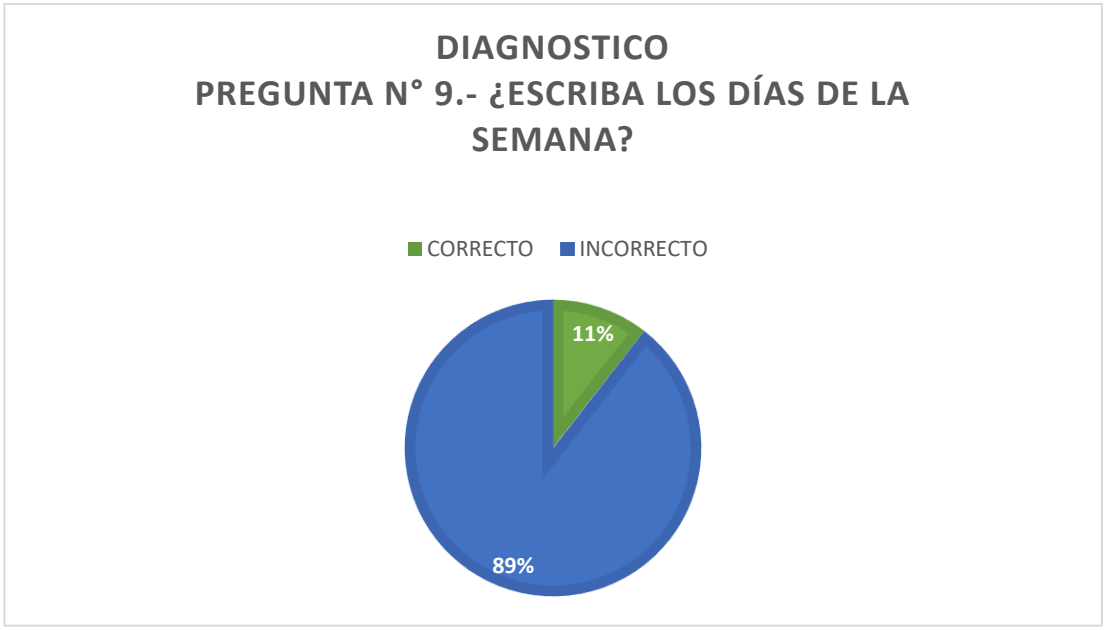


Gráfico 17.- Diagnóstico

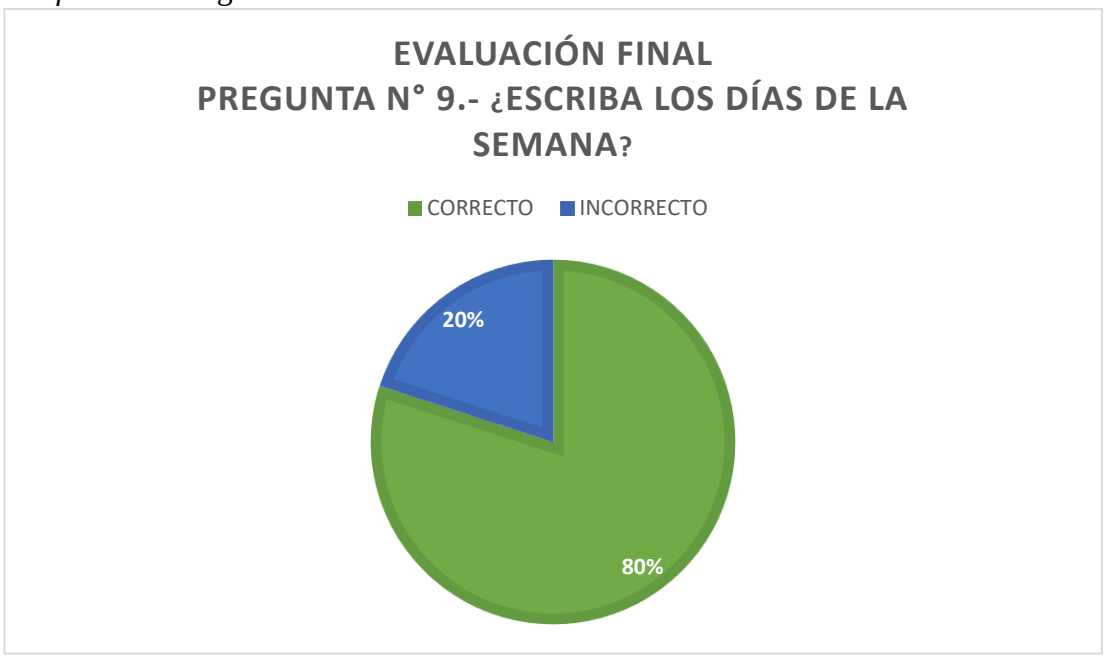


Gráfico 18.- Evaluación

***Tabla 9*.- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 11% sabe frente a un 89% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 80%sabe frente a un 20% que no sabe.

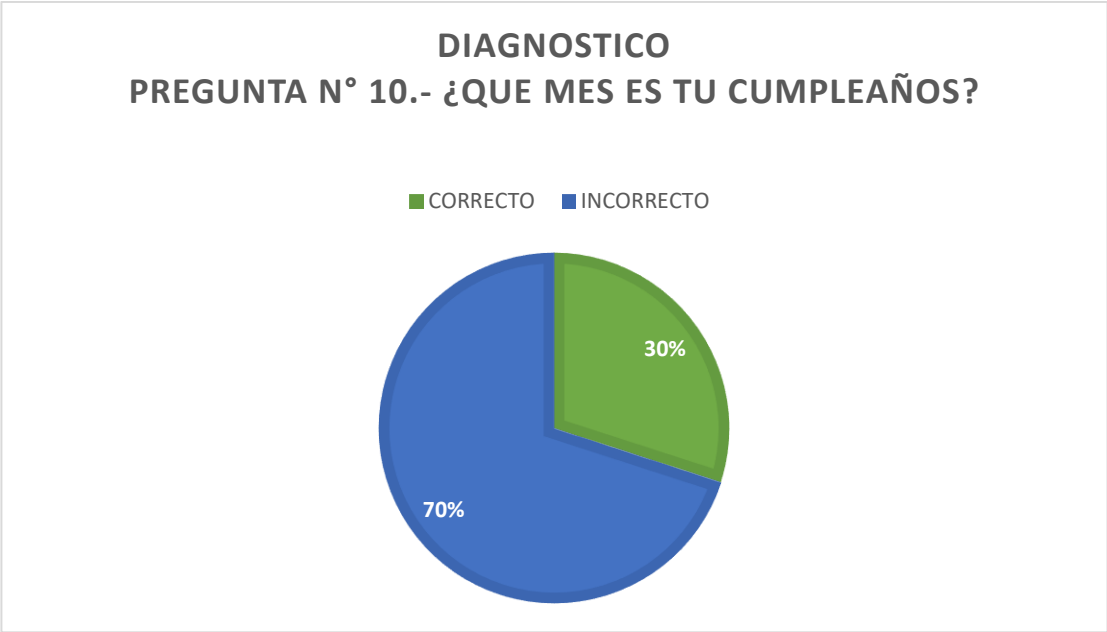


Gráfico 19.- Diagnóstico

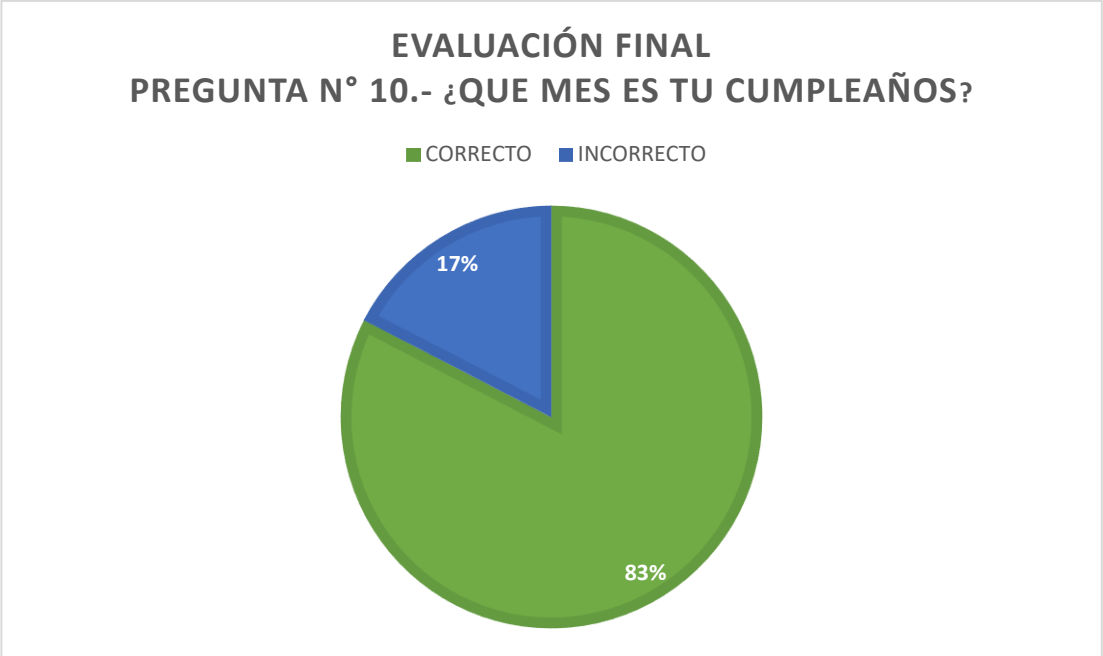


Gráfico 20.- Evaluación

***Tabla 10*.- Resultados**

FUENTE:	**Pruebas realizadas en la Unidad Educativa "San Miguel" en Junio, 2017**
ELABORADO POR:	Andrés Vásconez y Pablo Santamaría
ANALISIS:	En la prueba de diagnóstico el 30% sabe frente a un 70% que no sabe en cambio en la evaluación final, el 83%sabe frente a un 17% que no sabe.

ANÁLASIS GENERAL DEL DIAGNÓSTICO FRENTE A LA EVALUACIÓN

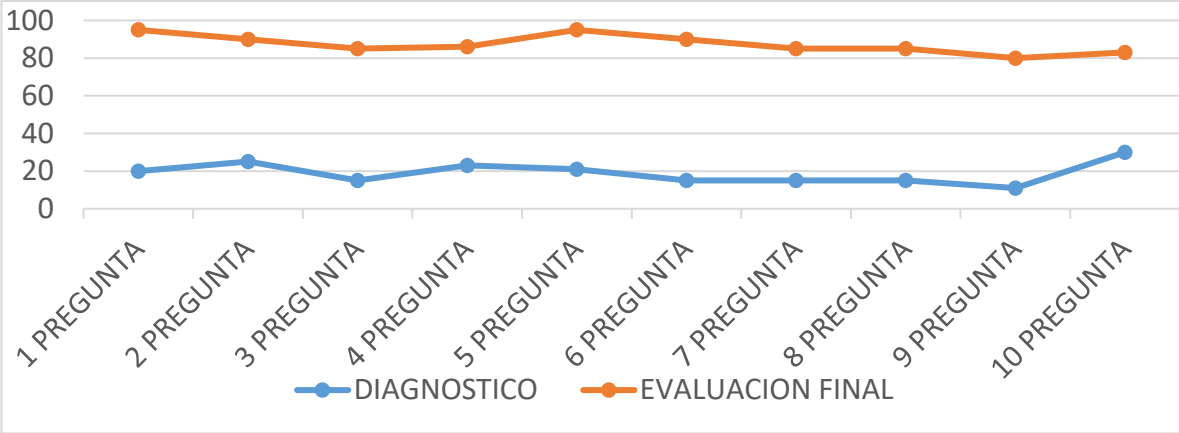


Gráfico 21.- Diagnóstico en Contra Posición a la Evaluación

3.3. ANÁLISIS FINAL

Análisis general que denota el mejoramiento de los estudiantes en su evaluación de diagnóstico, en contraposición a su desempeño en la evaluación final, en la que nos queda claro su progreso utilizando el software educativo multimedia “Rosetta Stone” comprobando así de esta mañera que esta herramienta ayuda al mejoramiento en procesos de enseñanza – aprendizaje, potenciando el conocimiento significativo de los participantes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.4. CONCLUCIONES

Basados en todos los datos del capítulo anterior hemos llegado a los siguientes resultados.

- La enseñanza del idioma ingles a través de los medios tecnológicos ayudan al profesor en la tarea de educar a los niños del cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Miguel”
- La metodología aplicada a fortalecido la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a los niños del cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Miguel”
- La motivación ayudo a incentivar la auto-educación a los niños del cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Miguel” haciendo del Inglés un idioma fácil y divertido de aprender.

3.5. RECOMENDACIONES

- Se recomienda trabajar con medios tecnológicos para perfeccionar el aprendizaje el idioma Inglés en los niños del cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Miguel”.
- Se recomienda a los docentes capacitase con este tipo de metodologías y medios virtuales para que fortalezcan verdaderamente la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.
- Se recomienda a todos los sectores involucrados motivar a los estudiantes para que el aprendizaje del idioma sea una experiencia placentera dentro y fuera de las instituciones educativas.

CAPÍTULO IV

THE PROPOSAL

CAPÍTULO IV

THE PROPOSAL

4.1. TOPIC

"Rosetta Stone to strengthen the learning of the English language in students of the fourth year of basic education in the Educative Unit San Miguel of San Miguel's canton, Bolivar province in the academic year 2016 – 2017"

4.2. INTRODUCTION

Nowadays everybody accepts the English how the main language of the world so that is very useful learn English to communicate anything, anywhere and anytime with anybody around the world.

This important language is used in different ways such as business, tourism, medicine, education, and many others by people of all the world become the most important wa to communicate in the earth.

4.3. OBJECTIVES

4.3.1. Main

Strengthen the English language learning by the use of "Rosetta Stone" software in the students of the fourth year of basic education in the "San Miguel" Educative Unit

4.3.2. Specifics

- Make a diagnostic before and after of the English language in the students of the fourth year of basic education in the “San Miguel” Educative Unit.
- Apply properly the technological tools inside and outside the classes to encourage the English learning in the students of the fourth year of basic education in the “San Miguel” Educative Unit.
- Use correctly the software to consolidate the English learning in the students of the fourth year of basic education in the “San Miguel” Educative Unit

4.4. DEVELOPMENT

Use the Rosetta Stone software to improve the learning in the students is very important so like the motivation because a student without motivation don’t render like a motivate students.

Chart 1.- Motivation



4.5. RESULTS

- Motivate students get a better class.
- The class is more happiness.
- The students want to prepare by herself.
- The students have preparation before the class.
- The class is more participative.
- They make constructive discussions.
- The knowledge keeps in your brain for a long time.
- The teachers feel more happiness.

BIBLIOGRAFÍA

Carvajal, L. (2006). Metodología de la Investigación. En L. Carvajal, *Metodología de la Investigación* (28 ed., Vol. 28, pág. 150). Santiago de Cali. 28 ed. USC: Cooprusaca, Poemia. Recuperado el Julio de 2017, de http://www.lizardo-carvajal.com/metodologia-de-investigacion/

Días y Hernandez, F. G. (1999). *ESTRATEGIAS DOCENTES PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.* Mexico: McGRAW-HILL. Obtenido de http://148.208.122.79/mcpd/descargas/Materiales_de_apoyo_3/Diaz%20Barriga%20estrategias%20docentes.pdf

EPI. (06 de Noviembre de 2016). *Education First. S.A.* Obtenido de http://www.ef.com.es/epi/regions/latin-america/ecuador/

Ojeda, N. (2012). *Introduccion a la multimedia* (Primera ed., Vol. Uno). (E. D. Valdivieso, Ed.) Mexico, estado de Mexico, Mexico: RED TERCER MILENIO S.C. Recuperado el 22 de Septiembre de 2017, de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Introduccion_a_la_multimedia.pdf

Pressman, R. (2010). *Ingeniería del Software. Un enfoque práctico* (Séptima ed., Vol. 7). (McGRAW-HILL, Ed., & P. APPROACH, Trad.) New York, New York, United States: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Recuperado el 30 de Agosto de 2017, de http://cotana.informatica.edu.bo/downloads/ld-Ingenieria.de.software.enfoque.practico.7ed.Pressman.PDF

Valenzuela, M. M. (2015). *Plataformas libre para la educación mediada por las TICs* (PRIMERA ed., Vol. Primero). (S. y. Editores, Ed.) México, MéxicoDF, México: ECOESAD. Recuperado el 11 de SEPTIEMBRE de 2017, de http://seminarioplataformas.cuaed.unam.mx/sites/default/files/plataformas.libres.para.la.educacion.mediada.por.las.TIC.pdf

Velazco y Mozquera, M. y. (2010). *ESTRATEGIAS DIDACTICAS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO.* MEXICO: Mexico S.A. Obtenido de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf

WIKIPEDIA. (22 de JUNIO de 2017). *Rosetta Stone (software).* Obtenido de Wikipedia enciclopedia Libre: https://es.wikipedia.org/wiki/Rosetta_Stone_(software)

ANEXOS

IMAGES AND PHOTOGRAPS OF THE PROJECT DEVEOPMENT

Imágenes del desarrollo del proyecto



Imagen 1.- Sociabilización del proyecto



Imagen 2.- Pruebas de Diagnóstico



Imagen 3.- Ambientación en el Aula



Imagen 4.- Actividades Lúdicas



Imagen 5.- Primer Contacto Con el Uso del Software



Imagen 6.- Módulo de Actividades Guiadas

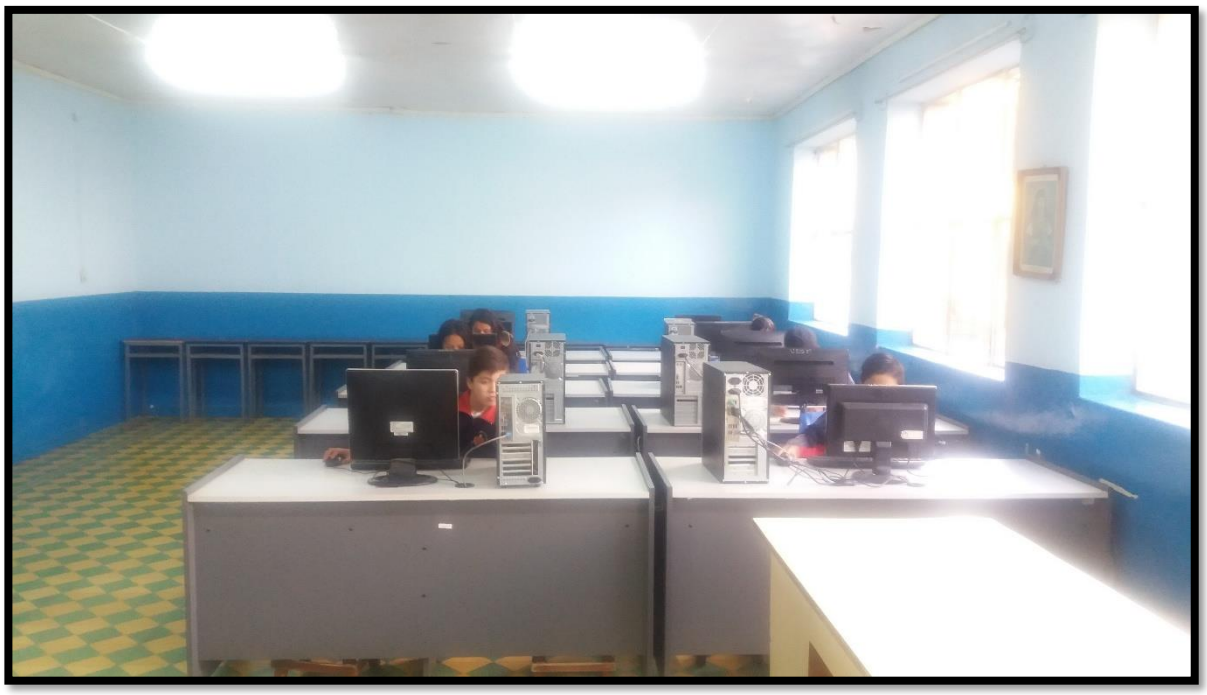


Imagen 7.- Evaluación final



Imagen 8.- Charlas Motivacionales del Idioma



Imagen 9.- Programa de Clausura



Imagen 10.- Entrega de Certificados

PICTURES OF THE “ROSETTA STONE” SOFTWARE

Imágenes del software educativo multimedia “Rosetta Stone”

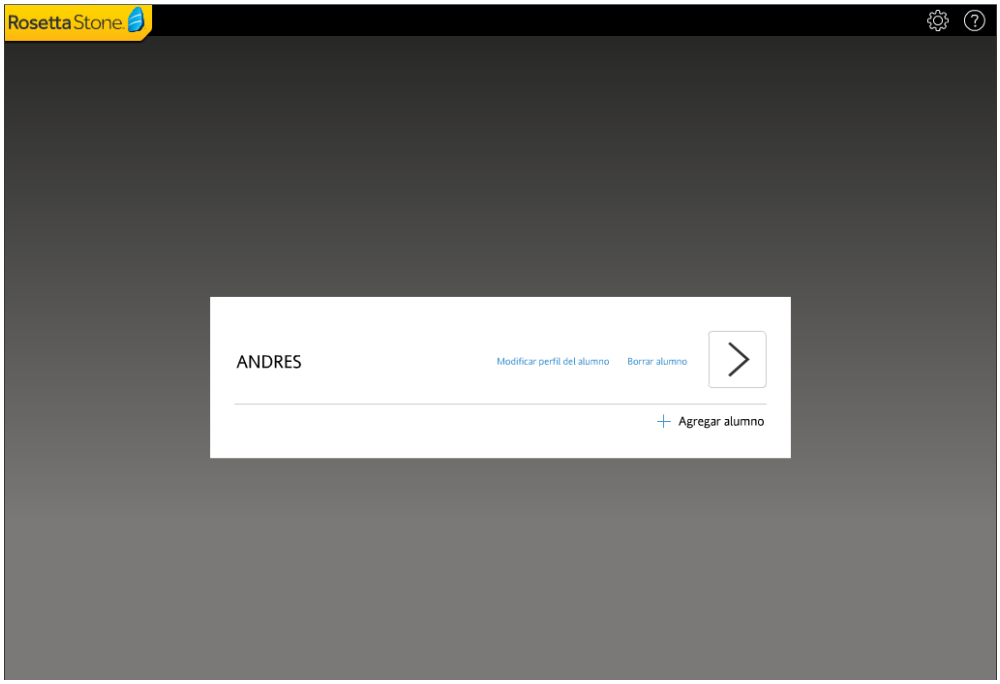


Imagen 11.- Rosetta Stone Validación



Imagen 12.- Rosetta Stone Escritorio de niveles

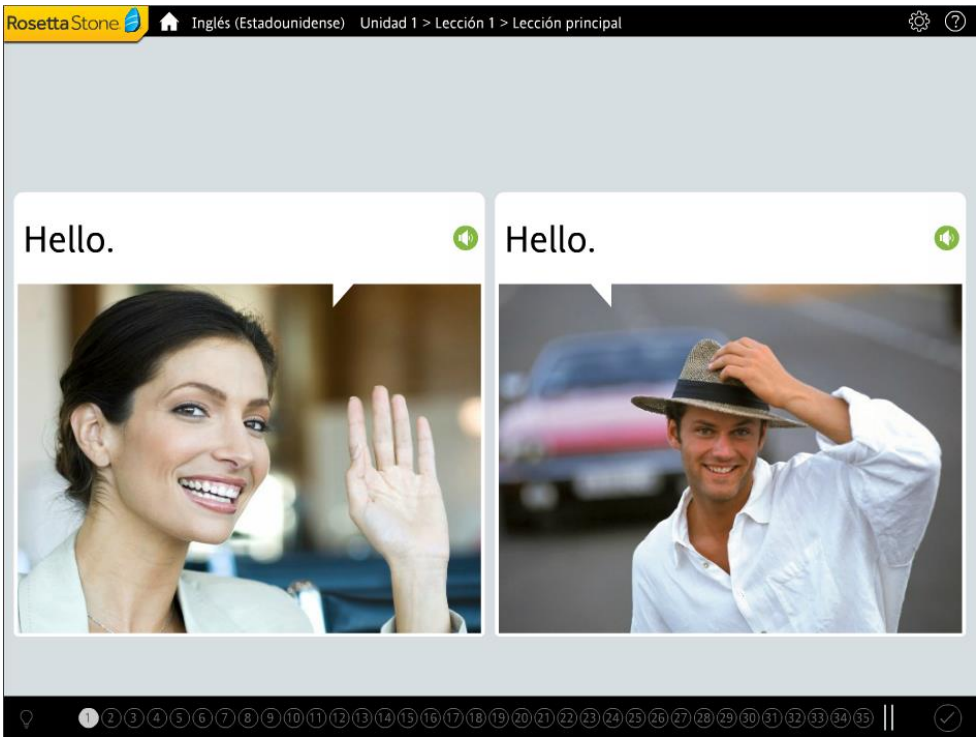


Imagen 13.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades



Imagen 14.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

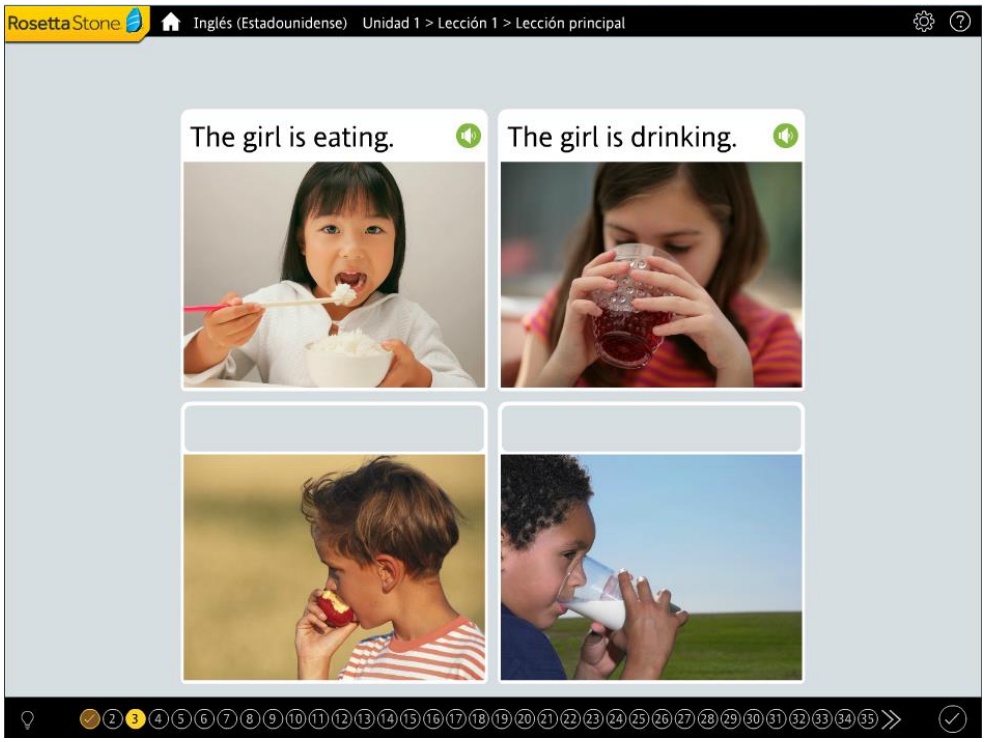


Imagen 15.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

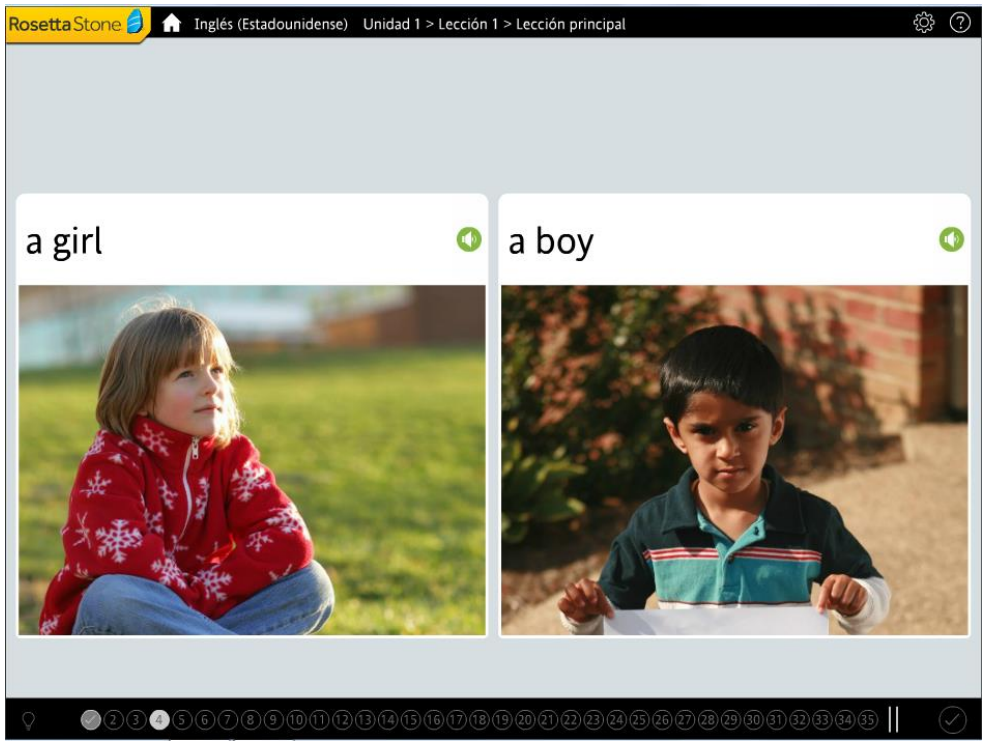


Imagen 16.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

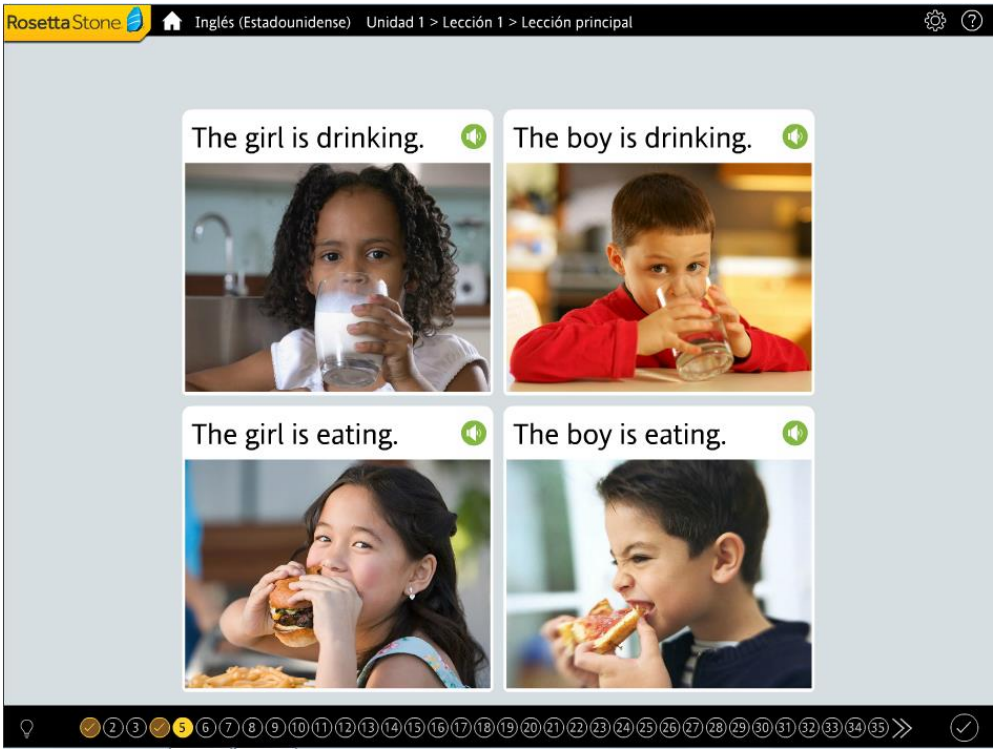


Imagen 17.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

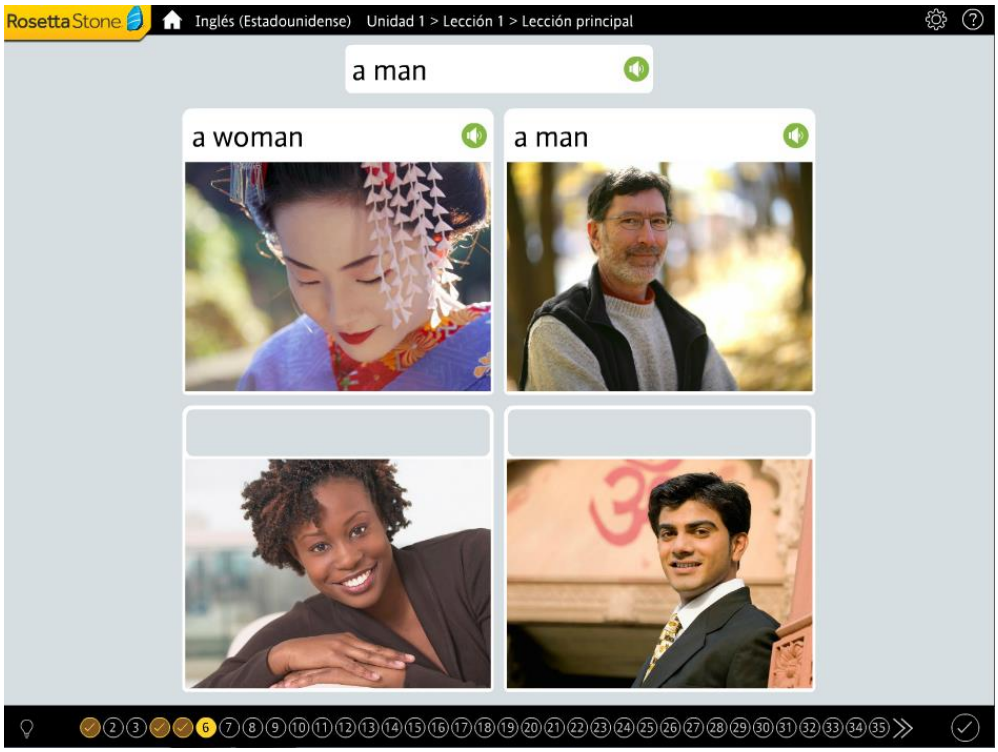


Imagen 18.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

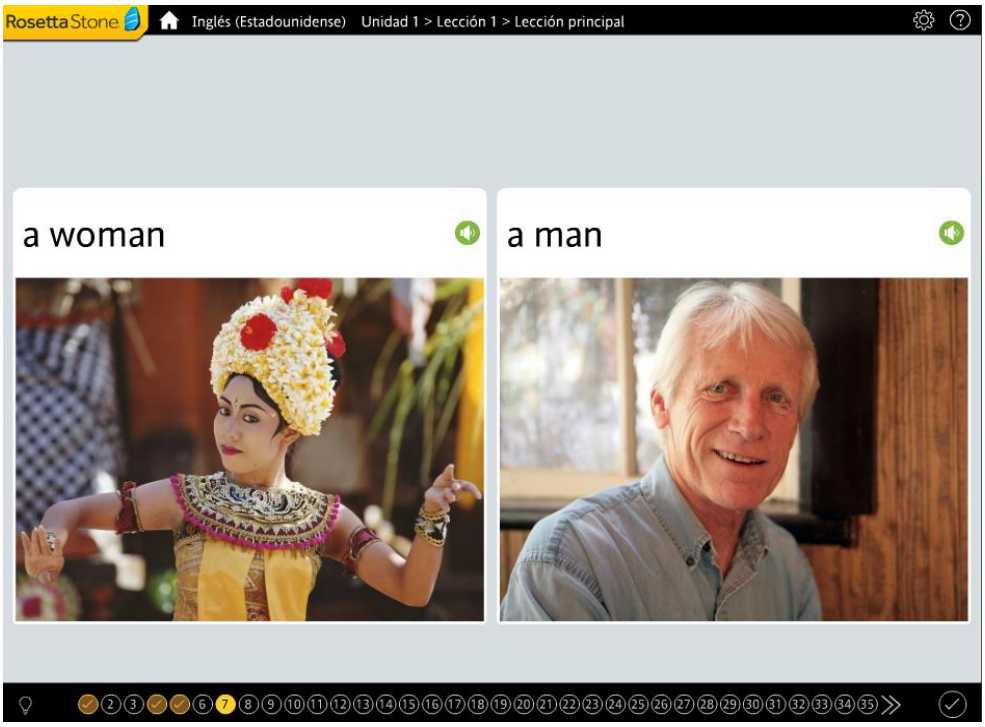


Imagen 19.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

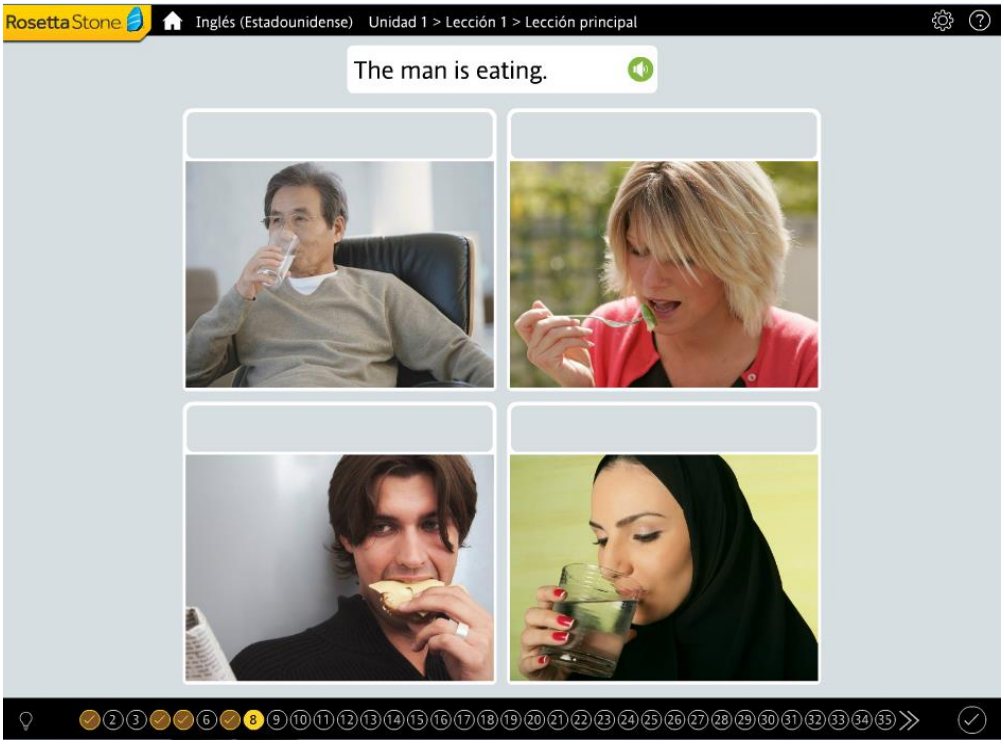


Imagen 20.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

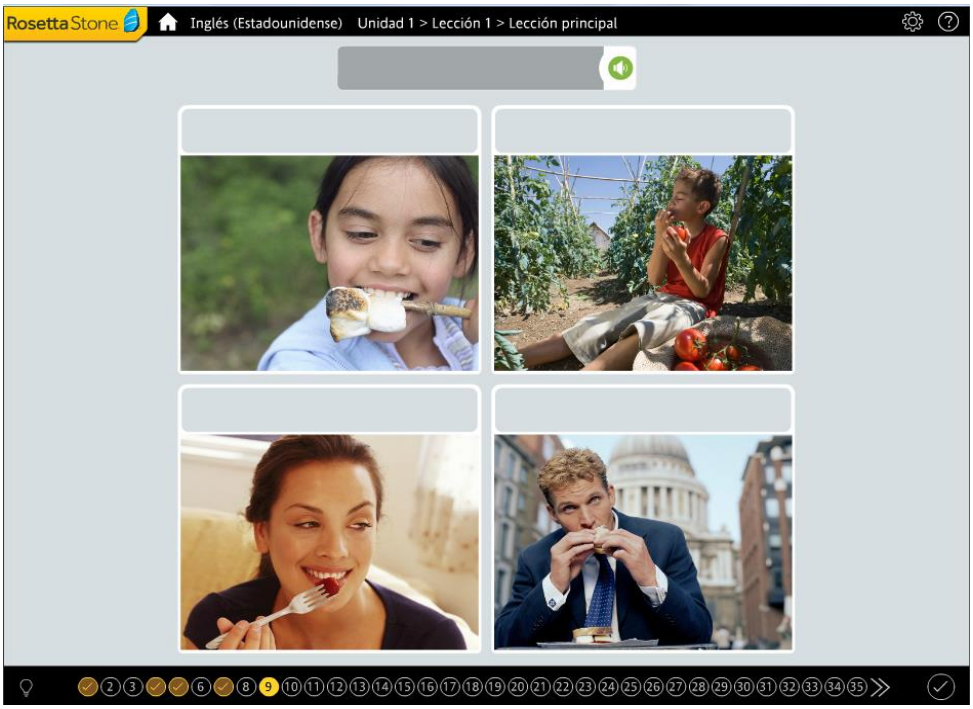


Imagen 21.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades



Imagen 22.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

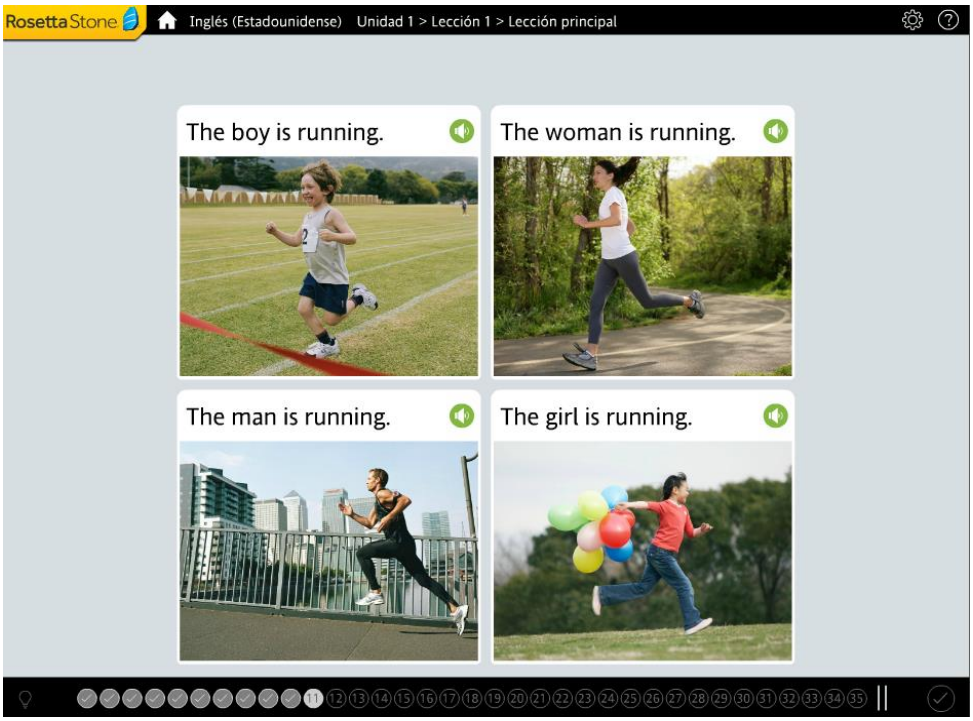


Imagen 23.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

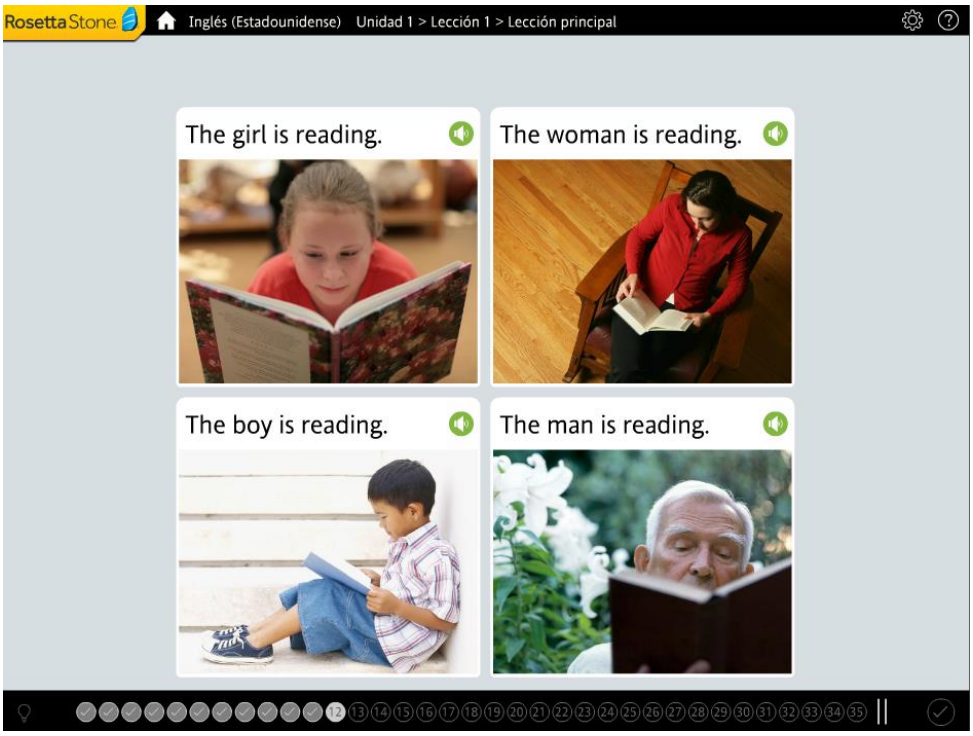


Imagen 24.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

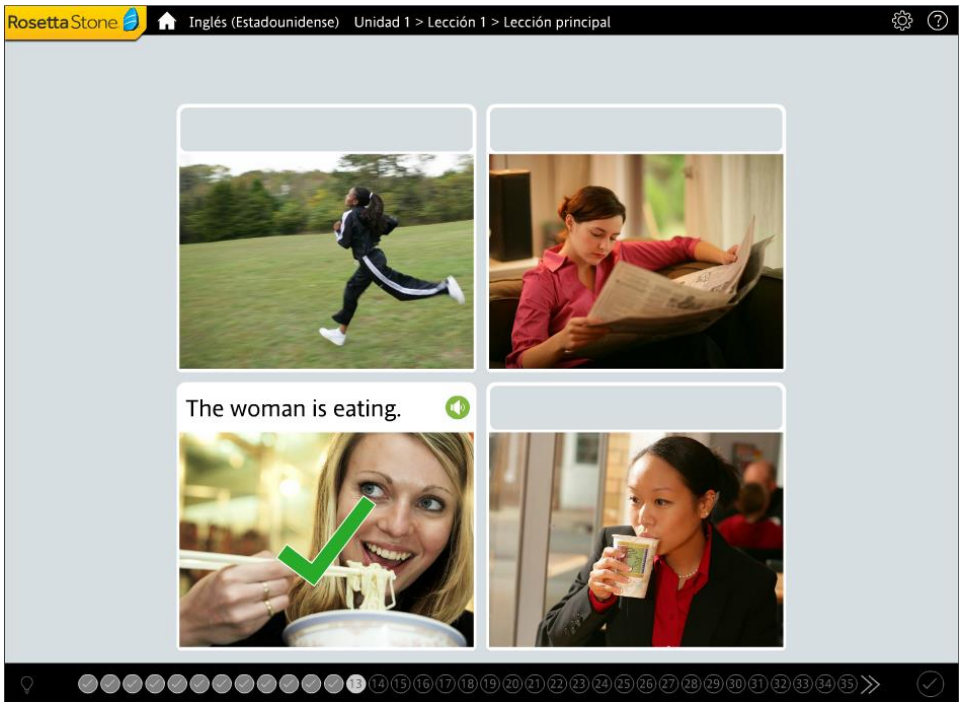


Imagen 25.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

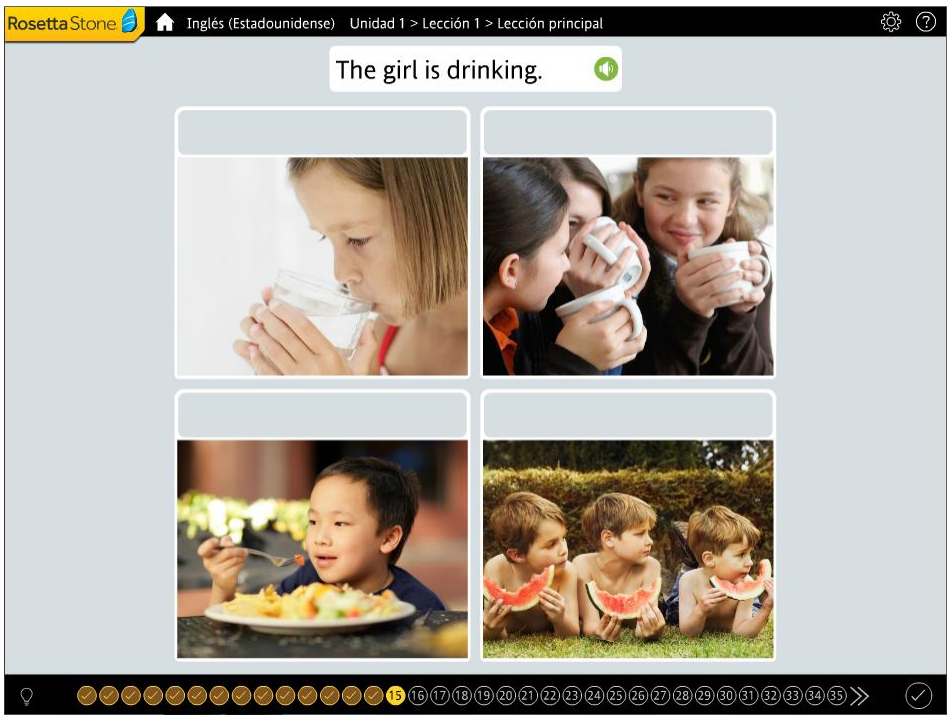


Imagen 26.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

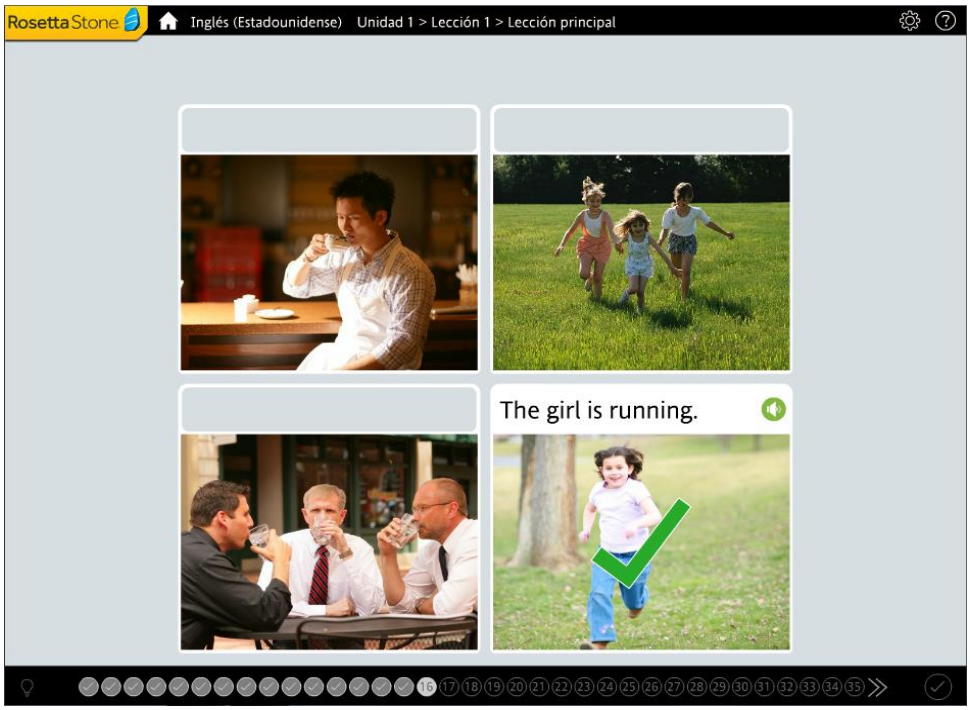


Imagen 27.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

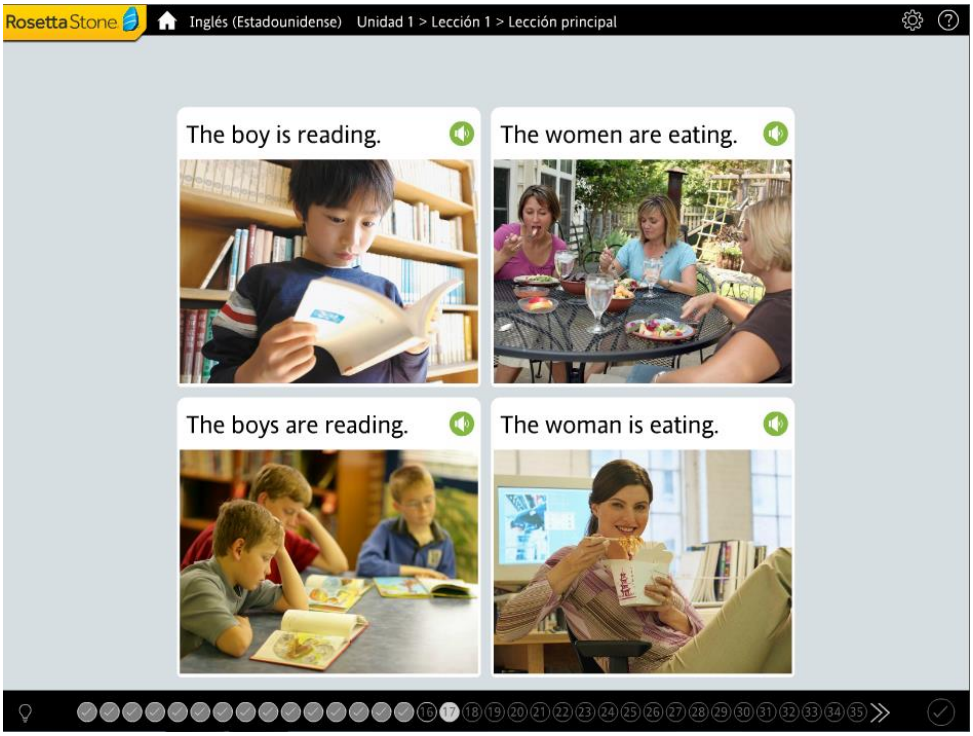


Imagen 28.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

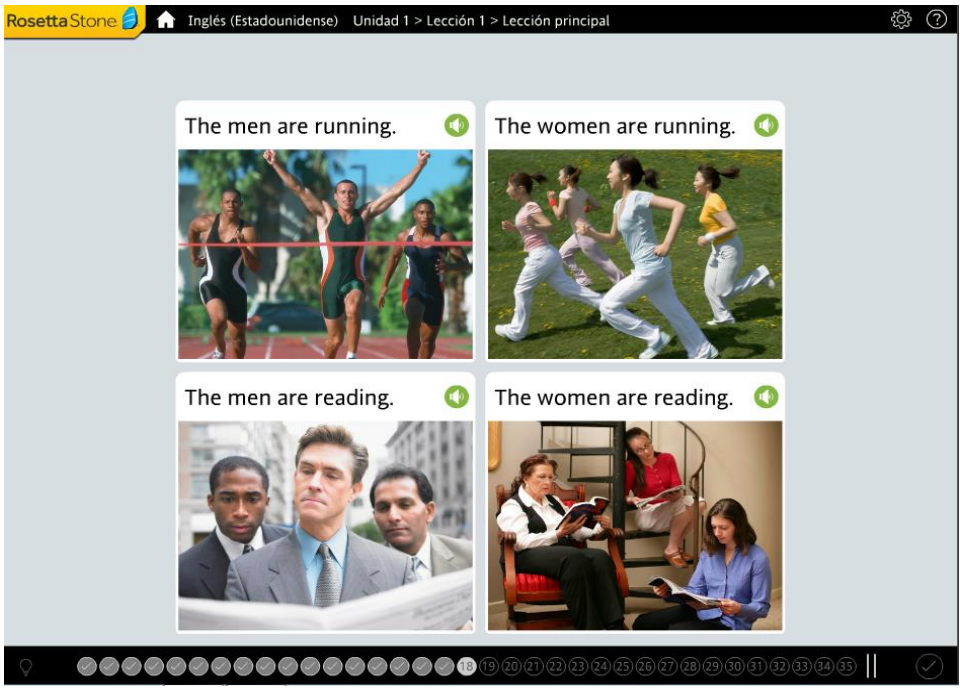


Imagen 29.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades



Imagen 30.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

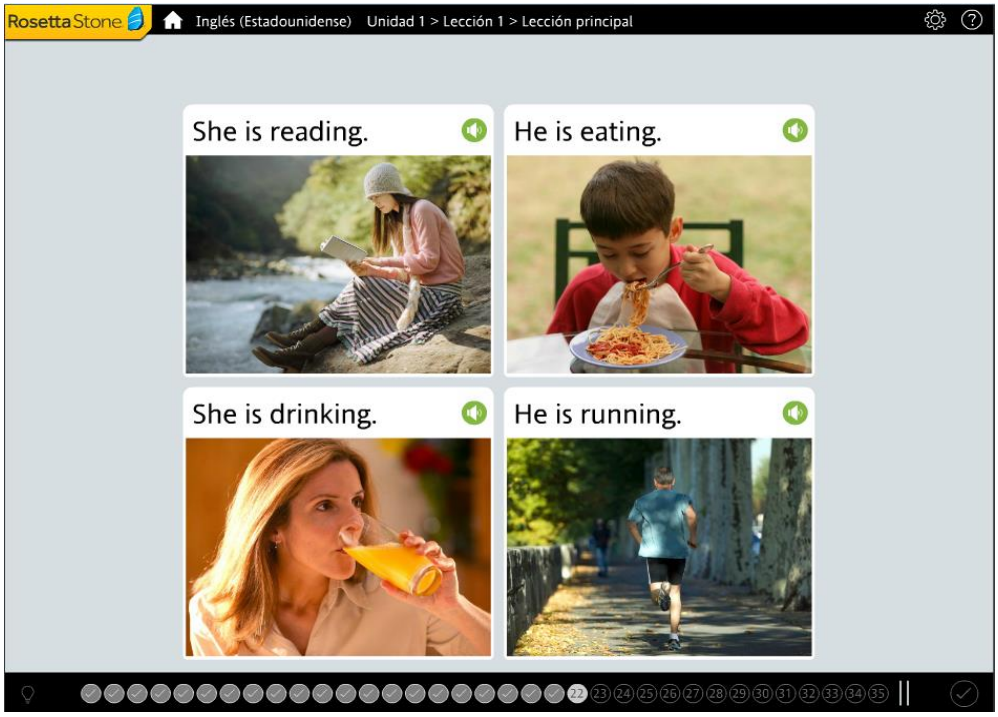


Imagen 31.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

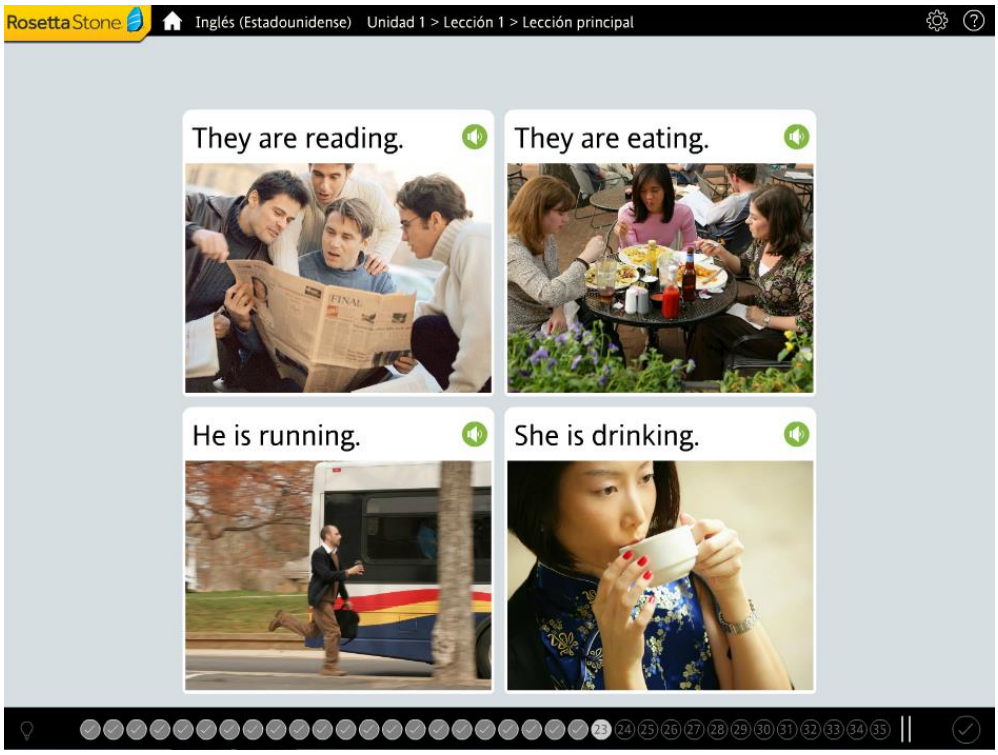


Imagen 32.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

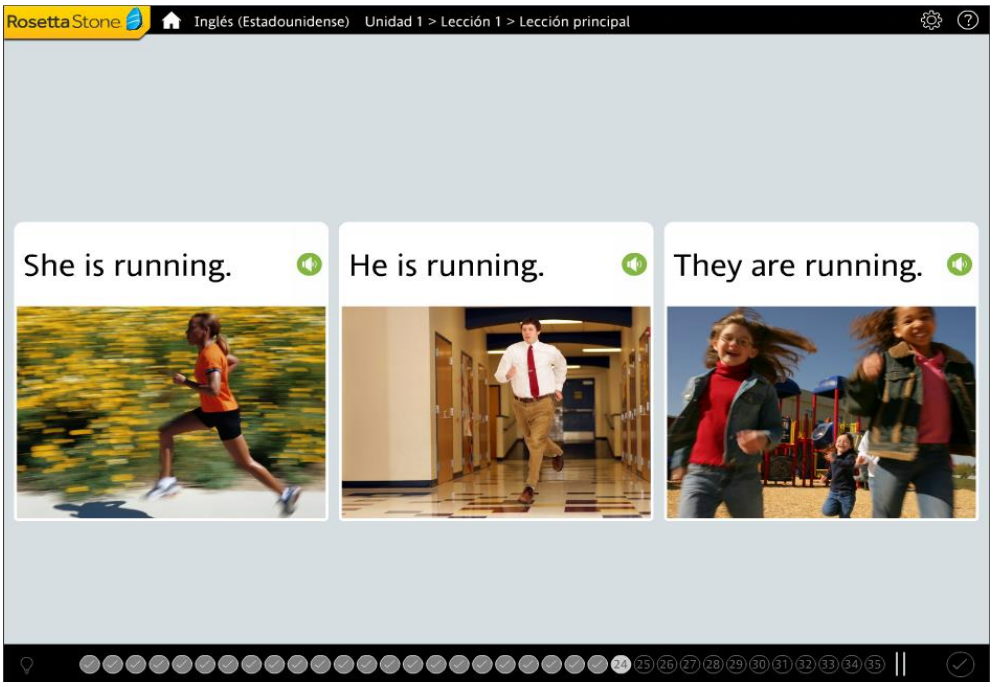


Imagen 33.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades



Imagen 34.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

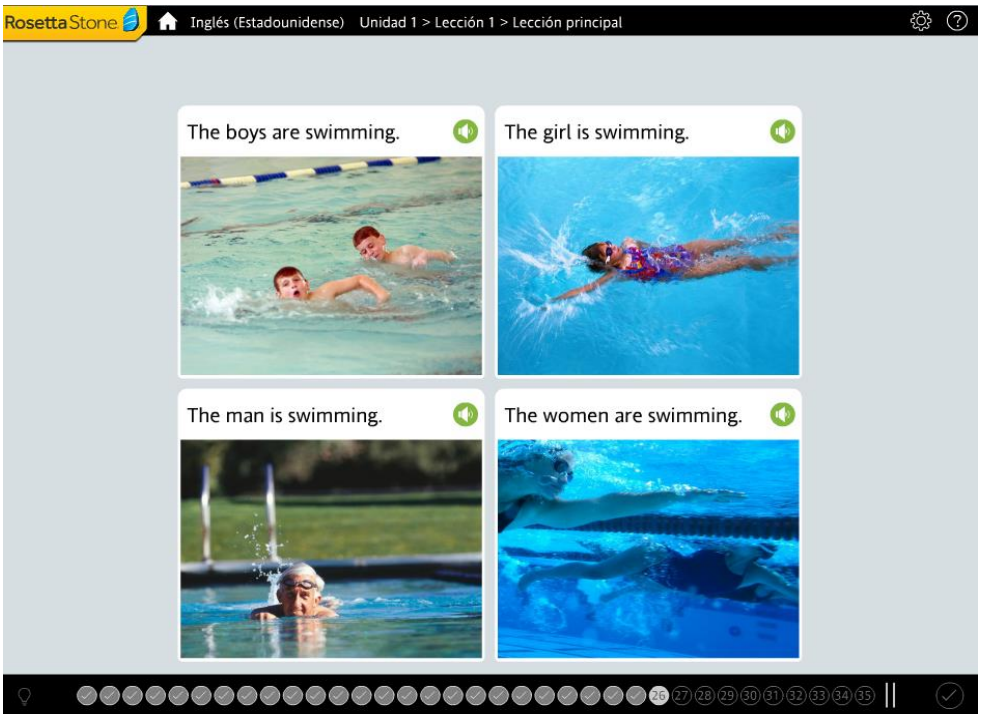


Imagen 35.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades



Imagen 36.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

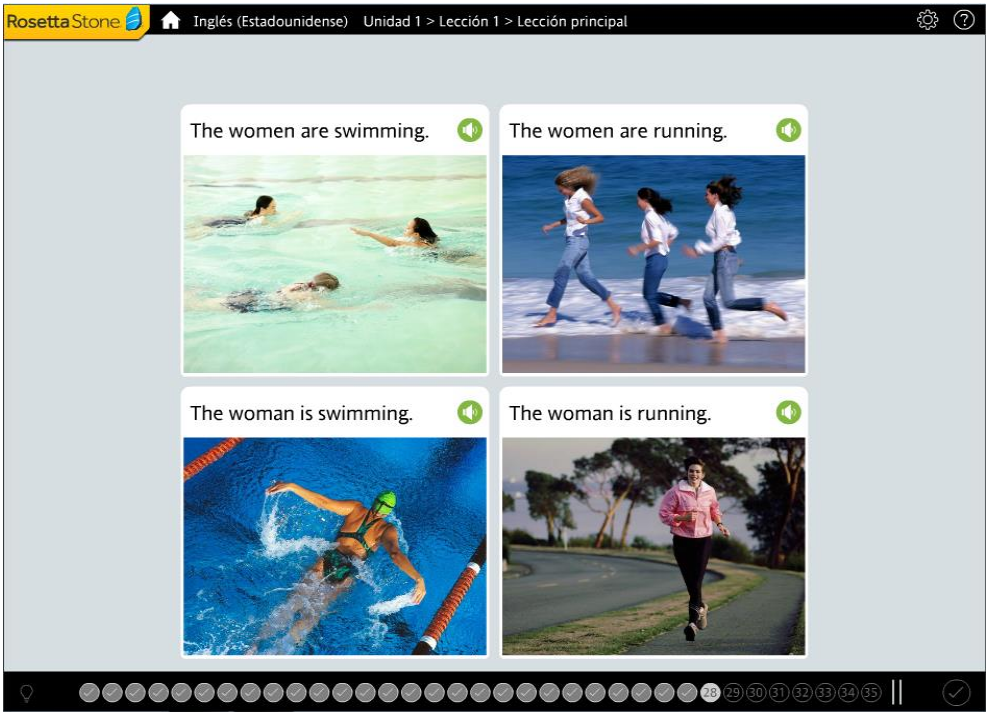


Imagen 37.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

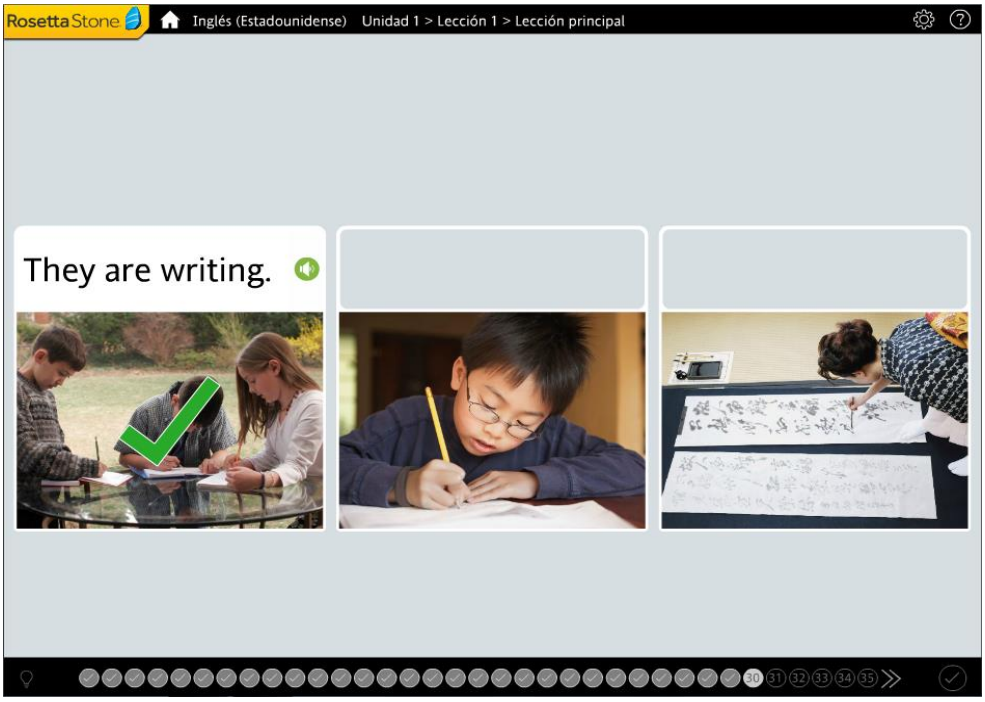


Imagen 38.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

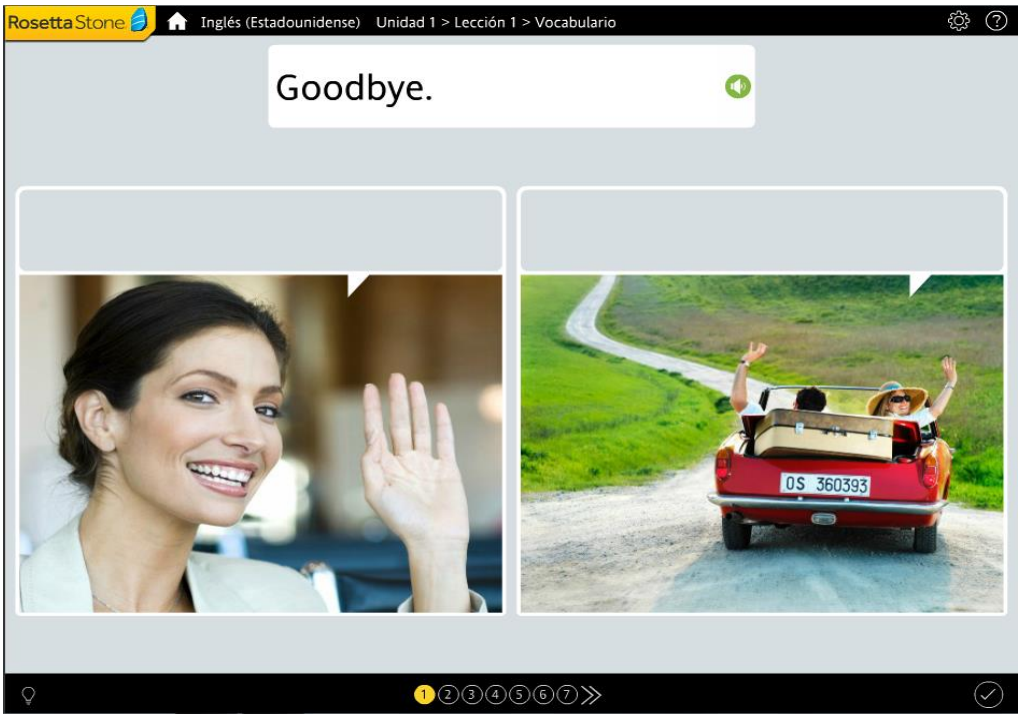


Imagen 39.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

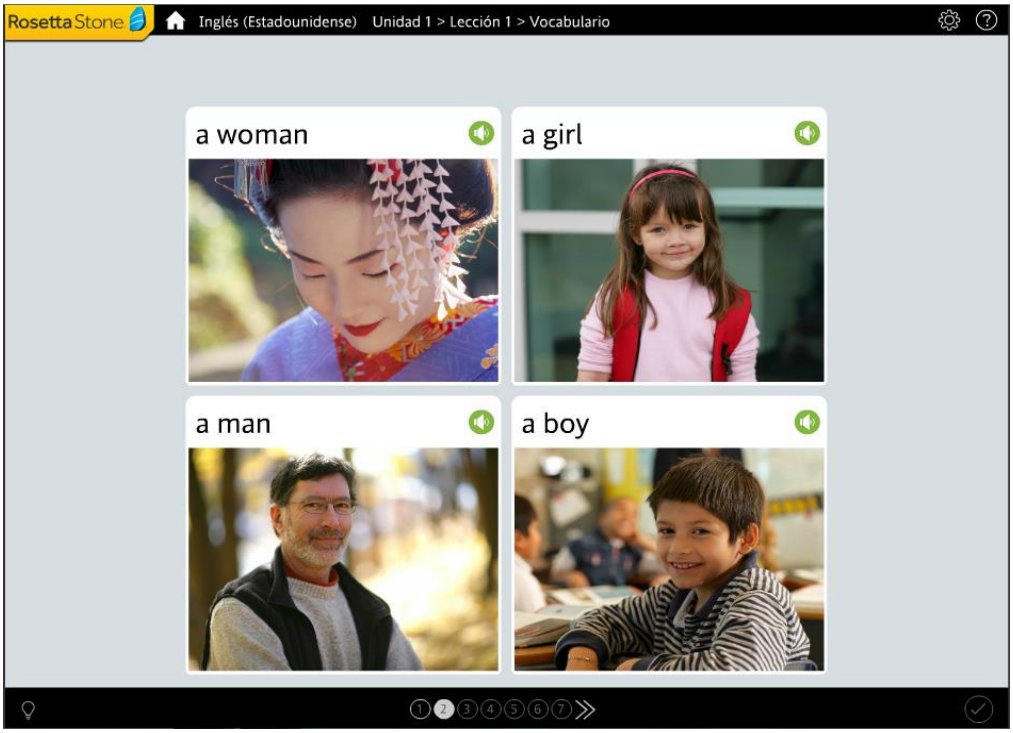


Imagen 40.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

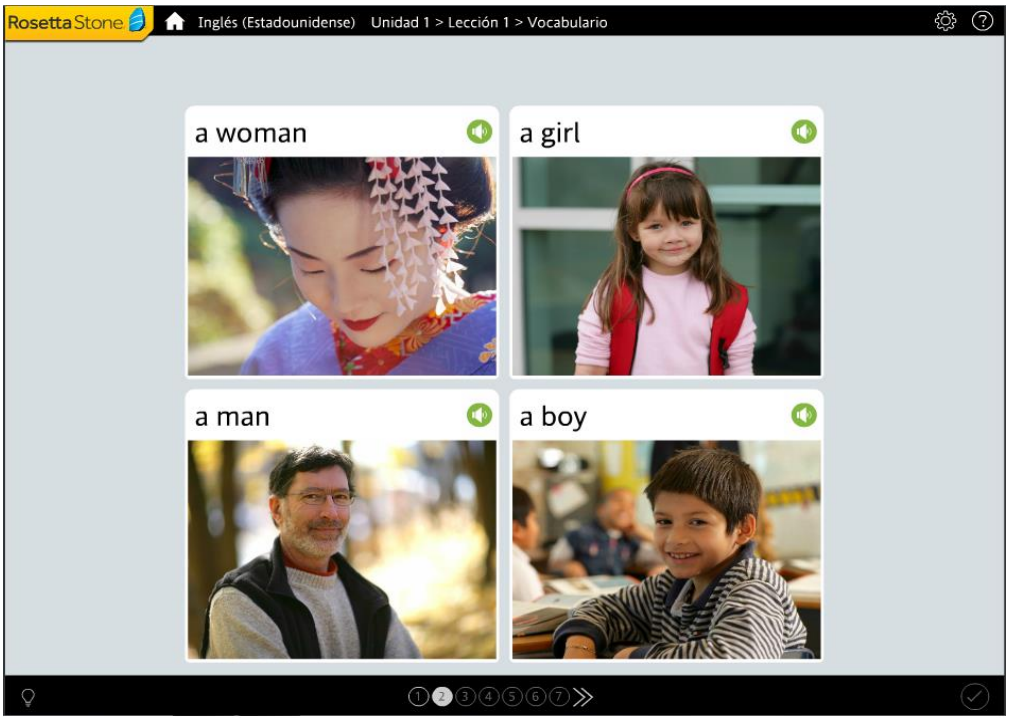


Imagen 41.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

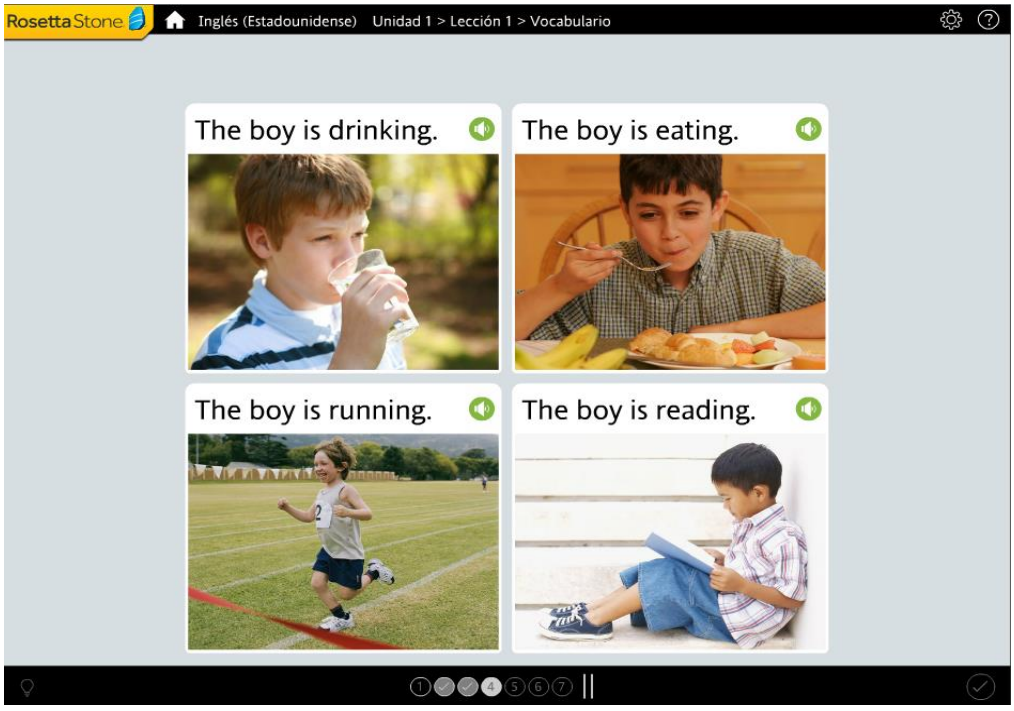


Imagen 42.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

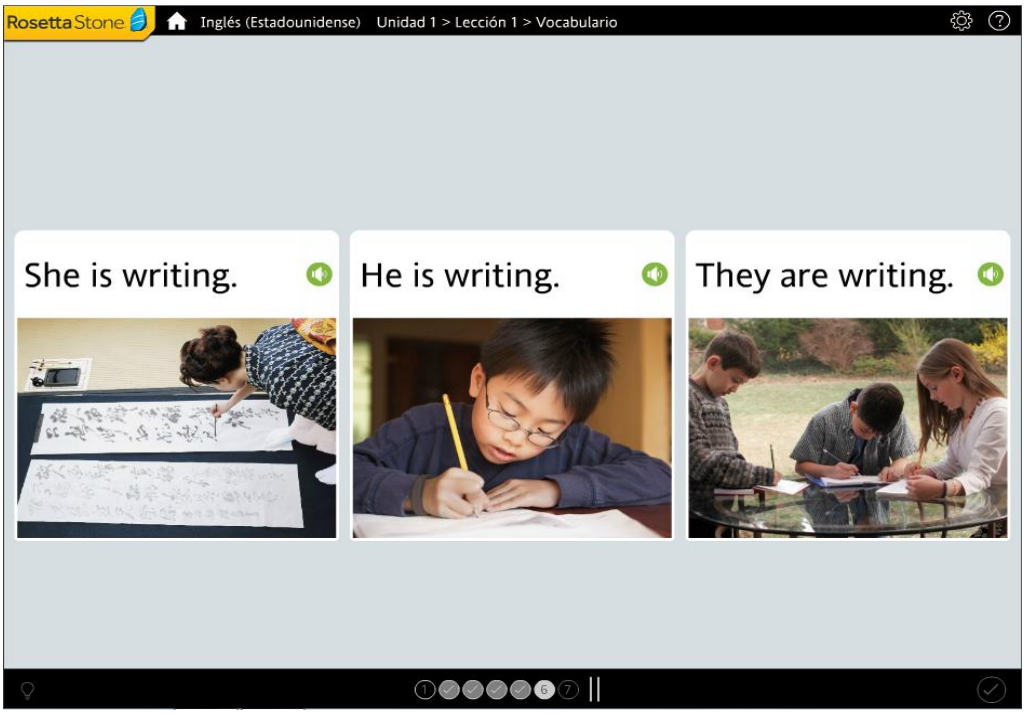


Imagen 43.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

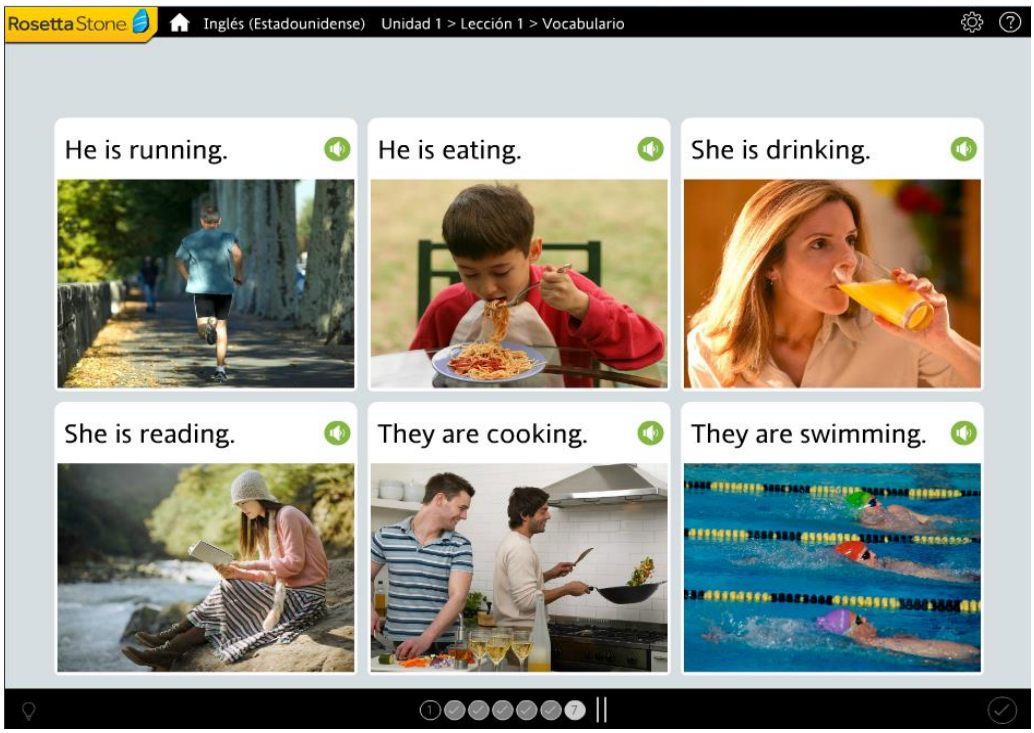


Imagen 44.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

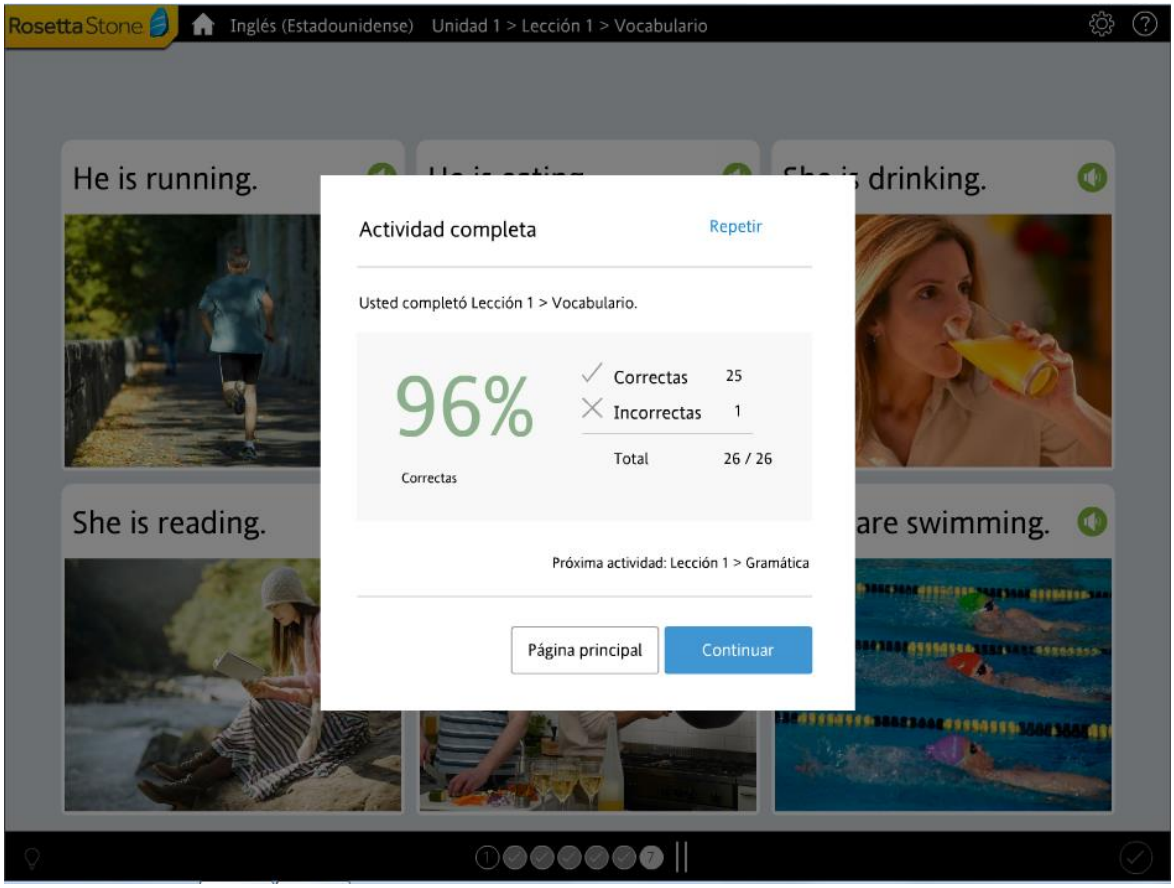


Imagen 45.- Unidad 1 Nivel 1 Actividades

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
CARRERA DE INGLÉS
EVALUACIÓN FINAL

NAME: **COURSE:** **DATE:**

1. **ESCUCHE LAS VOCALES Y ESCRIBA**

_____ _____ _____ _____ _____

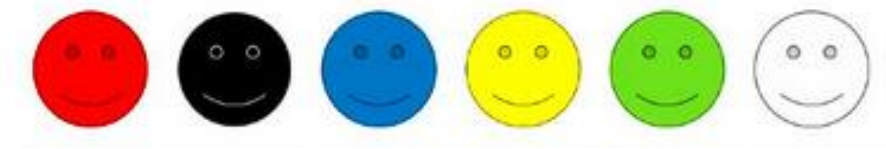
2. **ESCRIBA EL ALFABETO**

_____

_____

_____

3. **ESCRIBA LOS SIGUIENTES COLORES EN INGLES**



4. **UNA CON UNA LÍNEA**



CHAIR

TABLE

CAT

PEAR

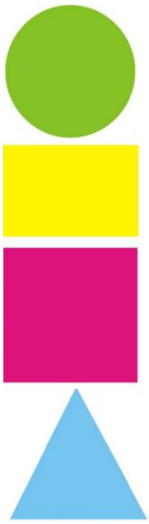
DOG

APPLE

SWITCH

BOOK

5. **UNA CON UNA LÍNEA LAS FORMAS**



SQUARE

CIRCLE

TRIANGLE

RECTANGLE

6. **ESCRIBA LOS SIGUIENTES NÚMEROS EN INGLES**

1..... 2..... 3..... 4.....

5..... 6..... 7..... 8.....

9..... 10.....

7. ESCRIBA 4 NOMBRES DE ANIMALES QUE USTED SEPA

1. ..... **2.** ..... **3.** .....
4. .....

8. ESCRIBA 4 NOMBRES DE FRUTAS QUE USTED CONOZCA

1. ..... **2.** ..... **3.** .....
4. .....

9. ESCRIBA LOS DÍAS DE LA SEMANA

1: **5:**

2: **6:**

3: **7:**

4:

10. QUE MES ES TU CUMPLEAÑOS



_____.

SIGNATURE
(FIRMA)



UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL"

PICHINCHA Y 10 DE ENERO TELEFAX: 2989-044

colegioparticularsm@gmail.com

El suscrito Rector de la Unidad Educativa "San Miguel", a petición verbal de la parte interesada.

CERTIFICO

Que el Sr. Juan Pablo Santamaría Verdezoto, portador de la cédula de Identidad N° 0201569225, estudiante egresado de la Universidad Estatal de Bolívar de la Carrera de Inglés, realizó las prácticas en esta Institución desde el 01 de Junio hasta el 12 de Julio, dictando horas clase en el área de Inglés a los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica, cumpliendo a cabalidad y puntualidad con sus obligaciones.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como a bien tuviere.

San Miguel de Bolívar, 14 de julio del 2017

LIC. WILLIAM GAIBOR
RECTOR UESM

UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL" RECTORADO

Imagen. - Certificado de la Institución 1



UNIDAD EDUCATIVA "SAN MIGUEL"

PICHINCHA Y 10 DE ENERO TELEFAX: 2989-044

colegioparticularsm@gmail.com

El suscrito Rector de la Unidad Educativa "San Miguel", a petición verbal de la parte interesada.

CERTIFICO

Que el Sr. German Andrés Vásconez Urbano, portador de la cédula de Identidad N° 0201838026, estudiante egresado de la Universidad Estatal de Bolívar de la Carrera de Inglés, realizó las prácticas en esta Institución desde el 01 de Junio hasta el 12 de Julio, dictando horas clase en el área de Inglés a los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica, cumpliendo a cabalidad y puntualidad con sus obligaciones.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como a bien tuviere.

San Miguel de Bolívar, 14 de julio del 2017

LIC. WILLIAM GAIBOR
RECTOR UESM

UNIDAD EDUCATIVA SAN MIGUEL RECTORADO

Imagen. - Certificado de la Institución 2

CERTIFICADO ANTI-PLAGIO URKUND