



UNIVERSIDAD
SAN GREGORIO
DE PORTOVIEJO

UNIDAD ACADÉMICA TÉCNICA
Carrera de Diseño Gráfico
Mención Multimedia

TESIS DE GRADO

Tema:

**LA INTERACTIVIDAD GRÁFICA MULTIMEDIA
APLICADA EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA
ESCUELA 2 DE AGOSTO DEL CANTÓN
ROCAFUERTE.**

Autora:

Ana Virginia Rodríguez Rodríguez

Director de tesis:

Ing. Esteban Plaza

Portoviejo - Manabí - Ecuador

2011

DEDICATORIA

A Dios, a mis padres, a mis hermanas.

Y a los principales beneficiarios de este proyecto, los estudiantes de la escuela 2 de Agosto, quienes para mí, representan a todas las niñas y niños de mi querida patria.

AGRADECIMIENTO

Todo proceso llevado,
toda etapa culminada,
en fin,
todos y cada uno de los aspectos de la vida,
están marcados por personas,
aquellas que facilitan las situaciones,
brindan una sonrisa,
ofrecen su apoyo,
proporcionan compañía,
y emiten aquella voz de aliento.
Además, soportan los malos ratos,
y las actitudes negativas y pesimistas,
pero, sin embargo siguen ahí.

A todos los que reconozco que marcaron su huella de apoyo, en este escalón de mi vida, y los que consideren haberme ayudado, y que tal vez yo no sepa reconocer.

Mil gracias, por haberme permitido creer en mi persona, y en mi talento.

Ana

CERTIFICACIÓN

Yo, Esteban Plaza Trujillo, en calidad de Director de Tesis, certifico que la estudiante egresada: Rodríguez Rodríguez Ana Virginia, es autora de la Tesis de Grado titulada: **"LA INTERACTIVIDAD GRÁFICA MULTIMEDIA APLICADA EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA 2 DE AGOSTO DEL CANTÓN ROCAFUERTE"**, que ha sido elaborada cumpliendo los parámetros metodológicos establecidos por la Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo, orientada y revisada durante su proceso de ejecución, por lo que autorizo su presentación.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

Ing. Esteban Plaza
DIRECTOR DE TESIS

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO
UNIDAD ACADÉMICA TÉCNICA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
MENCIÓN MULTIMEDIA

**"LA INTERACTIVIDAD GRÁFICA MULTIMEDIA APLICADA EN LA
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS PARA LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE LA ESCUELA 2 DE AGOSTO DEL CANTÓN ROCAFUERTE"**

TESIS DE GRADO

Sometida a consideración del honorable consejo directivo como requisito previo a la obtención del título de: Ingeniera en diseño gráfico mención multimedia.

APROBADO

Ing. Miriam Mariela Coral López
COORDINADORA DE CARRERA

Ing. Esteban Plaza Trujillo
DIRECTOR DE TESIS

Ing. Jodamia Murillo Rosado
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lic. Lina Cedeño Tuarez
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DECLARATORIA

Toda responsabilidad con respecto a las investigaciones con sus respectivas afirmaciones, ideas, recopilación y análisis de datos, conclusiones y recomendaciones presentadas en esta tesis, pertenecen y son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Rodríguez Rodríguez Ana Virginia

AUTORA

CC: 131147140-1

ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPITULO I	10
MARCO REFERENCIAL	10
1. TEMA.....	10
1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.2.1. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.3. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
1.4. JUSTIFICACIÓN	14
1.5. FACTIBILIDAD	16
1.6. OBJETIVOS.....	17
1.6.1. Objetivo General.....	17
1.6.2. Objetivos Específicos	17
CAPITULO II.....	18
MARCO TEÓRICO.....	18
2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	18
2.1. EL INGLÉS EN EL MUNDO.....	18
2.1.1. LA IMPORTANCIA DEL INGLÉS COMO SEGUNDO IDIOMA Y LAS EXIGENCIAS DE LA GLOBALIZACIÓN.....	19
2.1.2. EL INGLÉS EN AMÉRICA LATINA.....	20
2.1.3. INGLÉS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL ECUADOR.....	20
2.1.4. POR QUÉ LOS ESTUDIANTES DE LAS ESCUELAS PÚBLICAS NO APRENDEN INGLÉS.	21
2.1.4.1. INGLÉS EN LA ESCUELA 2 DE AGOSTO DEL CANTÓN ROCAFUERTE.....	25
2.2. METODOLOGÍA PARA ENSEÑAR INGLÉS.....	26
2.2.1. ENSEÑANZA BASADA EN CONTENIDOS Y EN DESARROLLO DE COMPETENCIAS.....	26
2.2.3 INTEGRACIÓN DE DESTREZAS DEL LENGUAJE	28
2.3 DESARROLLO DE HABILIDADES ACADÉMICAS Y COGNOSCITIVAS.....	28
2.4 INFLUENCIA DE LA EDAD EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.....	31

2.5	LA MULTIMEDIA Y LA EDUCACIÓN.....	32
2.5.1	DISEÑO DIDÁCTICO DE AMBIENTES VIRTUALES.....	33
2.5.2	LAS FUENTES DEL APRENDIZAJE EN EL DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES EDUCATIVOS.....	34
2.5.3	LA INTERFAZ Y LAS DIMENSIONES DE LA PROVISIÓN DE ESTÍMULOS SENSORIALES.....	35
2.5.4	LA MEDIACIÓN COGNITIVA.....	35
2.6	DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO.....	36
2.6.1	PRODUCCIÓN GRÁFICA DIGITAL.....	36
2.6.2	ELEMENTOS DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA.....	37
2.7	PRODUCCIONES AUDIOVISUALES PARA LA EDUCACIÓN.....	44
2.8	HIPÓTESIS.....	47
2.8.1	HIPÓTESIS GENERAL.....	47
2.8.2	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	47
2.9	VARIABLES.....	47
CAPITULO III.....		48
MARCO METODOLÓGICO.....		48
3.	METODOLOGÍA APLICADA.....	48
3.1.	MÉTODO INDUCTIVO.....	48
3.2.	MÉTODO DEDUCTIVO.....	48
3.3.	MÉTODO DE OBSERVACIÓN.....	49
3.4.	TÉCNICAS.....	49
3.4.1.	ENCUESTAS.....	50
3.4.2.	TEST DE EVALUACIÓN.....	50
3.4.3.	ENTREVISTAS.....	51
3.5.	INSTRUMENTOS.....	51
3.6.	POBLACIÓN.....	52
3.7.	RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	52
3.7.1.	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	52
3.8.	RECURSOS UTILIZADOS.....	53
CAPITULO IV.....		54
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....		54
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	54

4.1. RESULTADOS DEL ANÁLISIS A DOCENTES.....	54
4.2. RESULTADOS DEL ANÁLISIS A ESTUDIANTES	70
4.3. RESULTADOS DE EVALUACIONES.....	78
4.4. RESULTADOS DE SATISFACCIÓN - PRUEBA PILOTO.....	80
CAPITULO V.....	86
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	86
CAPITULO VI.....	89
PROPUESTA GRÁFICA	89
PROPUESTA GRÁFICA	90
PRESUPUESTO.....	116
BIBLIOGRAFÍA	117
ANEXOS	119

INTRODUCCIÓN

Sin desmerecer la importancia, esfuerzos, razonamientos, prácticas y aplicaciones de las demás profesiones existentes dentro del ámbito laboral. Es el diseño gráfico la mejor profesión para ser escogida como parte de la vida. Pues el diseñador no solo se concentra en la tarea de comunicar y ser artista, sino que tiene la capacidad de estar en contacto con diversidad de temas, ciencias y actividades. Lo importante es consumir información, que luego puede ser organizada y plasmada en diferentes piezas gráficas, con la finalidad de persuadir, divertir, impactar, informar, o como en el caso de este proyecto, educar a un público diversificado, selecto o masivo.

Tal vez uno de los principales potenciales que tiene la educación, es su permanente fusión con el diseño gráfico, pues resultaría poco funcional que un maestro imparta sus clases a blanco y negro, tan solo con interminables textos poco llamativos. Esta relación no es nueva, desde ya hace muchos años las técnicas y métodos pedagógicos se sustentan en la construcción de ambientes analógicos o digitales construidos específicamente con fines educativos, precisamente con la utilización de las diferentes alternativas que el diseño ofrece. Pero a pesar de no ser nuevo, es una situación que está mejorando e innovando constantemente.

Innovar, es sinónimo de crear, pensar en elementos nuevos, atributos diferenciadores, experiencias estéticas que reconquisten las miradas y capten la atención del consumidor de la información. La creatividad, es el sexto sentido del diseñador, es algo que definitivamente no lo puede proporcionar la universidad, para ser diseñador, al igual que para ser médico, cantante, piloto o deportista, la pasión y el talento deben estar en la sangre.

En cada proyecto planteado se debe dejar plasmado el esfuerzo, el sentido común, el pensamiento crítico, los objetivos planteados, y el aporte brindado. Al culminar la realización del multimedia escolar **Basic English for School**, los resultados obtenidos permiten visualizar una proyección a futuro, en la que los estudiantes de la

escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte, se sientan seguros y libres de iniciarse en la utilización básica del idioma inglés.

CAPITULO I

MARCO REFERENCIAL

1. TEMA

LA INTERACTIVIDAD GRÁFICA MULTIMEDIA APLICADA EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA 2 DE AGOSTO DEL CANTÓN ROCAFUERTE.

1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Por qué las escuelas públicas tienen falencias en cuanto a impartir la enseñanza del idioma inglés a sus alumnos?

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Un idioma se aprende mejor si se lo empieza a cultivar desde edades tempranas, pues la predisposición involuntaria de los infantes favorece considerablemente a la adquisición de diversas habilidades como: el pensamiento crítico, la flexibilidad de la mente, la creatividad, y fundamentalmente aumenta el desarrollo de las habilidades matemáticas, tal como lo asevera la información de estudios comprobados (en 2007, USA: Harwich Massachusetts).

Con referencia a la premisa anterior y conociendo los beneficios que este tipo de aprendizaje aporta a un individuo. Es preciso conocer que en las escuelas públicas y privadas del país, la presencia de la lengua inglesa es una realidad. Y la asignatura de idioma extranjero se imparte como una materia obligatoria. Aunque no en ambas partes con las mismas condiciones y la misma eficacia.

Es así como surge un punto estratégico de investigación, una problemática de tipo social y educativa, la misma que se orienta al análisis de las desventajas que podrían estar afectando el desarrollo general integral de los estudiantes escolares de las escuelas públicas del Ecuador, en esta ocasión centrando la realización de este proyecto, al análisis de dicha situación en una institución de la localidad, tal es el caso de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte.

En el presente caso de estudio la problemática radica en dos aspectos fundamentales: primero, ésta institución no cuenta con un profesor permanente para la enseñanza del idioma inglés, ni mucho menos un departamento de idiomas o cuerpo docente

destinado a cumplir esta tarea, y segundo, los niños no tienen acceso a libros de texto u otros materiales referentes a la lengua extranjera.

Es importante mencionar que entre los libros que comprenden ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2010 el material para idioma extranjero aun no fue distribuido, y según datos oficiales del sitio web del ministerio de educación del Ecuador se prevé que el currículo para esta asignatura esté listo para el presente año, 2012.

En vista de esta problemática los estudiantes de esta institución están perdiendo un gran potencial intelectual, además de ir al colegio con un nivel bajo de conocimiento acerca de la lengua inglesa. Y tal como lo menciona Nelson Martínez en su investigación titulada: **Por qué los estudiantes de las escuelas públicas no aprenden inglés**, se intuye que los alumnos de las escuelas públicas o definitivamente no aprenden Inglés o aprenden muy poco.

Actualmente en las escuelas nacionales, la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera se aborda en el mayor de los casos a través del modelo tradicional donde se utiliza principalmente el libro de texto guía, con el cual el maestro “que en la mayoría de los casos **no** es angloparlante”, hace de este aprendizaje algo memorístico y repetitivo.

Comprendiendo así clases monótonas con actividades que no son atractivas para los estudiantes, lo que incrementa el número de alumnos desmotivados y desinteresados, e incluso algunos con indisposición hacia la materia.

1.2.1. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo puede el diseño gráfico fusionarse con la pedagogía para crear métodos funcionales que puedan ser impartidos para la enseñanza-aprendizaje de inglés?
- ¿Cuáles son los beneficios que la propuesta multimedia traerá a la institución, a los maestros y principalmente a los estudiantes?
- ¿Cuál es la malla curricular básica que las escuelas deben impartir sobre el idioma inglés?

1.3. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Campo: Educativo.

Selección de contenidos básicos para nivel escolar. Aplicación de material pedagógico con métodos y técnicas educativas tradicionales y alternativas.

Área: Diseño Gráfico y Multimedia.

Aspecto: Recursos o vehículos para transmitir conocimientos del idioma Inglés con herramientas digitales.

Espacio: Investigación realizada en la provincia de Manabí, cantón Rocafuerte, escuela 2 de Agosto – Dir. Cdla. Los Sauces, Calle 2 de Agosto y Atahualpa.

Tiempo: Ésta investigación se inicia en el mes de agosto del 2011 y concluye en el mes de enero del 2012.

1.4. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad la importancia de la enseñanza del idioma inglés en la educación general básica es una prioridad, además, de una obligación exigida por el sistema educativo actual ecuatoriano, puesto que en el contexto internacional, el inglés es la lengua del comercio, de la política, las relaciones internacionales, el turismo, el ocio, la educación, la ciencia y la tecnología, por lo tanto es la forma más accesible de poder desenvolverse en un entorno global de competencias.

El mundo condiciona patrones que llevan al éxito, para lo cual es imprescindible conocer lenguas extranjeras, de tal manera alguien que no tenga por lo menos nociones básicas del idioma inglés con su respectiva fluidez, desde ya, se encuentra en desventaja ante otras personas que sí lo dominan.

La enseñanza del inglés como materia de lengua extranjera en las escuelas del país, se ha convertido no sólo en un privilegio de las escuelas particulares, sino más bien en una obligación dictada por el ministerio de educación del Ecuador, por lo tanto en las instituciones públicas también se debe impartir la enseñanza de ésta lengua.

Con la utilización de imágenes, textos, audio y videos, se puede lograr la planificación y diseño de soportes o medios didácticos idóneos que los estudiantes de la escuela 2 de agosto requieren para agilizar el proceso de adquisición de los conocimientos del idioma inglés, porque estos recursos aumentan la participación y aproximación entre el circuito “contenido-alumno”, ya que constituyen una herramienta gráfica multimedia interactiva que definitivamente funciona mejor en comparación con un libro de texto estático, no dinámico.

Con la finalidad de cumplir los objetivos de éste proyecto a cabalidad, la propuesta gráfica que lo comprende, se sustenta en la forma que se imparte la información, mediante la utilización de códigos visuales, actividades de interés que constituyen un compendio de las preferencias de los niños y niñas de la escuela en mención.

Además no se pretende presentar un contenido extenso de interminables unidades que pocas veces se alcanzan a revisar y asimilar, durante el tiempo que comprende un año lectivo escolar.

Lo que busca esta propuesta innovadora es poner al alcance de los estudiantes y del docente encargado de esta asignatura, un conjunto de clases sencillas, accesibles, fáciles de recordar, prácticas y funcionales, que servirán como una introducción amigable a esta nueva lengua, siendo punto de referencia y refuerzo para cada clase impartida según el cronograma de cada año escolar.

Con la meta clara de ofrecer la recolección de un contenido que esté acorde a la realidad educativa de la mayoría de escuelas fiscales del país.

Por lo tanto no se busca sobre-informar ni mucho menos extralimitar la cantidad de información que se imparte a los estudiantes, sino por el contrario, nutrir cada clase de información básica de calidad, que les ayude sobremanera al contacto no forzado con el idioma, y a despertar en ellos el interés por aprender más acerca del mismo.

1.5. FACTIBILIDAD

Este proyecto fue creado con la finalidad de aportar al desarrollo y crecimiento intelectual de las niñas y niños de la Escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte, en lo que respecta a enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Todo esto por medio de la proporción de material interactivo educativo desarrollado a cabalidad desde el punto de vista del diseño gráfico multimedia.

La factibilidad de este trabajo se sustenta en las necesidades que tiene la escuela 2 de Agosto, y por lo tanto las desventajas que los estudiantes de la misma institución presentan, afirmación reflejada en datos oficiales de este proceso investigativo.

De los 50 estudiantes evaluados un 40% presentan un nivel regular, y un 42% un nivel malo en los grados de 2do, 3ero y 4to año de básica, y en 5to, 6to y 7mo, respectivamente. Por lo tanto el aproximado global de la institución se encasilla en un nivel regularmente malo.

Por otra parte en lo referente a utilización de material didáctico para impartir la materia, la herramienta o medio más utilizado está liderado por el libro de texto para maestros con un 88%, mientras que materiales alternativos tales como audios y la computadora, mantienen un índice del 0% cada uno, otros imprescindibles tales como las imágenes y los videos se utilizan con una frecuencia del 25%.

Finalmente estudiando la realidad de la institución se pudo distinguir las diferentes falencias, ellos no cuentan con una herramienta pedagógica unificada, en la que tengan acceso a diferentes medios y herramientas que enriquezcan la calidad de la educación y el aprendizaje de un idioma.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. Objetivo General

- Fortalecer el conocimiento del idioma inglés en la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte para niños de 6-11 años, mediante la creación de material pedagógico interactivo.

1.6.2. Objetivos Específicos

- Identificar los códigos visuales que aumentaran el interés y motivación de los niños para el aprendizaje de la lengua extranjera.
- Seleccionar los contenidos a ser presentados en el material.
- Diseñar el material interactivo de apoyo pedagógico para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
- Aplicar el producto y comprobar su funcionalidad pedagógica.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.1. EL INGLÉS EN EL MUNDO

El inglés es una lengua que ha logrado extenderse a lo largo y ancho de amplios territorios, siendo una lengua originaria del noroeste de Europa, desarrollándose inicialmente en Inglaterra y difundiéndose en todas las islas británicas, y luego con las colonizaciones, extendiéndose hacia América del norte, apoderándose de los territorios de Estados Unidos y Canadá, llegando luego hasta Australia y otros países del globo terráqueo. Está considerada como la *lingua franca* del mundo.

Cada día, más y más personas aprenden inglés. Las escuelas públicas enseñan el idioma desde primaria e incluso antes. El idioma inglés se ha vuelto obligatorio en la enseñanza secundaria, tanto, que incluso algunos programas incluyen lecciones en inglés de otros temas académicos como matemáticas o ciencias.

Un número cada vez mayor de universidades solicitan a sus estudiantes dominio del inglés bien para ser admitidos o para graduarse. Muchas de ellas ofrecen hoy en día programas académicos exclusivamente en inglés con el objetivo de competir con las universidades de mayor categoría de Estados Unidos y del Reino Unido.

“El aprendizaje de inglés es muy importante no sólo para el sector público sino también para el sector privado, que factura 50.000 millones de dólares con esta actividad. De hecho, durante la próxima década se calcula que habrá en todo momento por lo menos dos mil millones de personas aprendiendo inglés”¹.

¹ El Índice de Nivel de Inglés EF (EF EPI : “English Proficiency Index”) -2011-Spain. **Dr. Napoleon Katsos**, Socio Directivo de Investigación del Centro de Investigación de inglés y Lingüística Aplicada de la Universidad de Cambridge.

Si se presta atención a los diferentes sectores de la actividad humana, es necesario reconocer que apenas quedan pocos grupos en los que el inglés no es la lengua dominante para relacionarse, en un ambiente pluricultural. Es así como una de las principales actividades en las que el inglés lidera considerablemente son las nuevas tecnologías.

La revolución de las telecomunicaciones está íntimamente ligada a la consolidación del inglés como lengua ordinaria de comunicación entre individuos y grupos con diferentes lenguas nativas.

Lo mismo sucede en la política internacional, donde el inglés hace tiempo que reemplazó al francés como lengua de la diplomacia. Casi todos los organismos internacionales tienen al inglés como lengua oficial, y muchas veces es además la lengua de trabajo, ante la coexistencia de varios idiomas formalmente considerados como oficiales.

Los ámbitos en los que quizá se haya dejado sentir menos el liderazgo de la lengua inglesa son el artístico y el de la moda, aunque en otras facetas de la cultura, como la cinematografía, el inglés es la lengua dominante, por lo tanto se está convirtiendo en el lenguaje universal por excelencia.

2.1.1. LA IMPORTANCIA DEL INGLÉS COMO SEGUNDO IDIOMA Y LAS EXIGENCIAS DE LA GLOBALIZACIÓN.

Históricamente hablar un segundo idioma o, mejor dicho, hablar un segundo idioma altamente valorado, era cosa de la alta sociedad. A raíz de la post-guerra, durante la expansión económica de los Estados Unidos. En muchos países eclipsó al francés como el idioma de la gente adinerada.

Actualmente, la globalización, la industrialización y el internet han cambiado de manera drástica el papel del inglés en los últimos 20 años. Hoy en día, un buen nivel de inglés no se considera como una ventaja de los ricos sino que se está volviendo

cada vez más en una aptitud básica necesaria para cualquier trabajo, de la misma manera que la literatura dejó de ser un privilegio de la élite hace dos siglos, para convertirse en una materia básica para cualquier ciudadano de cualquier país².

El inglés se ha convertido en el idioma estándar de la comunicación, no solo a nivel del comercio internacional, sino también en cualquier situación en la que dos personas no hablan el mismo idioma. Incluso en países donde existen varios idiomas regionales, este idioma sirve de herramienta de comunicación. A pesar de la controversia que esto puede generar, los gobiernos del mundo entero reconocen cada día más que es necesario un buen nivel de inglés para formar parte de la economía global.

2.1.2. EL INGLÉS EN AMÉRICA LATINA

Según datos oficiales de los estudios realizados por el Instituto EF (Education First), luego de las comparaciones entre 42 países y más de 2 millones de estudiantes, a nivel mundial América Latina es la zona más débil de todas las regiones y países analizados, con un nivel medio de inglés que apenas sobrepasa el límite más bajo del índice requerido³.

Tal vez este déficit intelectual se puede explicar en parte por la importancia del español para toda la región, en conjunto con las falencias en cuanto a organización del sistema de la educación pública del medio. Tal es la situación que los estudiantes quedan desamparados frente a un mercado globalizado. El nivel general de educación de una población es un factor esencial a la hora de establecer el estudio del inglés como una prioridad y su habilidad para ello.

2.1.3. INGLÉS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL ECUADOR

El Ministerio de Educación de la República del Ecuador establece que el conocimiento de más de un idioma es ventajoso para todos, porque la necesidad de

² EF (EF EPI : “English Proficiency Index”) 2011.

³ Anexo 1. Visualizar tabla de posición del Ecuador en cuanto al nivel de inglés de los países de América Latina.

comunicación es una de las actividades más importantes en un mundo globalizado, considerándolo como una característica de la educación moderna⁴.

Si se tiene en cuenta que el desafío de la educación contemporánea, es contribuir a desarrollar las competencias de los estudiantes para convivir en su comunidad local, y en una cada vez más cercana comunidad mundial, se puede decir que el conocimiento de varios idiomas, y en especial del idioma Inglés, es indispensable.

El Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, con base en estas premisas considera al idioma Inglés como una herramienta y nexo de trabajo para los futuros profesionales que hoy se preparan en las aulas en calidad de estudiantes siendo un elemento fundamental para su formación integral.

Con el objetivo de fortalecer la educación básica, la **Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 2010**, establece en su literal número cuatro que las jóvenes y los jóvenes que concluyen los estudios de la Educación Básica serán ciudadanos y ciudadanas capaces de: entre otros ítems mencionados, interpretar y aplicar a un nivel básico un idioma extranjero en situaciones comunes de comunicación⁵.

2.1.4. POR QUÉ LOS ESTUDIANTES DE LAS ESCUELAS PÚBLICAS NO APRENDEN INGLÉS.

Conocer, tener dominio o poder usar un idioma significa según Savignon, 1972, citado por Martínez⁶ (2008), - es tener la habilidad para funcionar en un ambiente o situación real de comunicación, es decir, tener la habilidad para funcionar en un escenario verdaderamente comunicativo, en un intercambio dinámico en el que la competencia lingüística debe adaptarse al input total de información, tanto lingüístico como paralingüístico, de uno o más interlocutores.

⁴ República Del Ecuador. Ministerio De Educación, Dirección Nacional De Currículo, División De Idiomas Extranjeros (Programa Nacional de Inglés Diseño Curricular por Competencias). Filosofía, fundamentación y lineamientos para el octavo, noveno y décimo año de Inglés de la Educación Básica, Bachillerato y especificaciones del programa oficial. 2008

⁵ ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2010. Versión final. 9 de agosto del 2007.

⁶ Director de Educación a Distancia y licenciado en idioma inglés. Email: nelson.martinez@udb.edu.sv

Esto implica que un hablante de un segundo idioma o idioma extranjero puede usar su gramática, vocabulario, propiedad sociolingüística, convenciones del discurso, cultura, y otros elementos paralingüísticos necesarios para interactuar eficientemente en una situación comunicativa, es decir usarlo con facilidad.

Por lo tanto en términos generales, actualmente las condiciones que ofrecen las instituciones públicas del país no ofrecen las condiciones favorables para incrementar en los estudiantes el enriquecimiento del uso de un segundo idioma, por ejemplo, la falta de un profesor especializado, material didáctico específico, aulas y/o laboratorios especializados, entre otros.

Se podría decir que el factor docente, cumple una tarea determinante, aunque en el caso de las instituciones públicas tiene una connotación negativa. Porque el profesor de inglés carece del perfil lingüístico, en términos de dominio del idioma, para incidir efectivamente en el aprendizaje de la lengua. Además como en el caso de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte los maestros de otras materias suplen ineficientemente las horas clase de inglés, y reconocen sus falencias con respecto al idioma⁷.

El factor estudiante también tiene su incidencia, manifestada a través del poco interés y poca motivación en aprender inglés. Existe la percepción por parte de los docentes que los estudiantes no prestan importancia a la asignatura, por tanto hay poco compromiso, estudio y aprendizaje en la materia.

Por lo tanto no existe una retroalimentación en la que el estudiante se interesa por preguntar e investigar más información referente a la materia, ni el profesor siente presión por parte de ellos para incrementar contenidos teóricos y prácticos, finalmente las clases son de tipo mecánico y no razonadas. Lo que se resume en tiempo desperdiciado, puesto que los estudiantes aprenden para el momento, más no para la vida.

⁷ Anexo 2. Visualizar gráfico estadístico indicativo.

Dentro del factor metodología hay una serie de indicadores que tampoco contribuyen al aprendizaje del inglés. Todavía existe la práctica de enseñar inglés a través del español, de enseñar gramática y traducción, usar el libro de texto sin mayor creatividad o dinamismo.

El ambiente e infraestructura en general no proporciona el contexto de aprendizaje más adecuado ya que carece de bibliotecas, de laboratorios multimedia, de tecnologías como Internet y computadoras. Por lo tanto existe poco uso de equipo de sonido-CD, un mínimo uso de tecnología, y evaluaciones tradicionales que no son congruentes con el enfoque comunicativo bidireccional.

El programa de estudio del idioma inglés también presenta ciertas deficiencias, no existe una guía estándar que refiera los contenidos idóneos descritos en orden de continuidad en el que el aprendizaje y adquisición de conocimientos sean regidos por un ritmo secuencial.

Luego del análisis de varios contenidos tales como el del libro English for me⁸, Inglés graficado⁹ y Communicative English PROGRAM BEGINNERS¹⁰ y otros utilizados en las escuelas del medio. Son notorias las diferencias que existen en cuanto a organización de la información, los temas no coinciden en las diferentes unidades de un libro y otro. Mientras que uno se centra en gramática otro se enfoca en vocabulario. Mientras que en uno el abordaje del verbo **to be** está al inicio de las unidades en el otro está al final, etc.

Según lo opinión del pedagogo Tayron Fabián Gómez Benavides¹¹, para enseñar inglés como segundo idioma es necesario llevar un orden específico para impartir las clases, en conjunto con adquisición de vocabulario y el desarrollo de las destrezas del habla y la escritura.

⁸ Colección de libros de Luis H. Calderón C. EDITORIAL PROLIPA 2007.

⁹ Libro Inglés Graficado, de Luis Calderón C. Quito-Ecuador 2003.

¹⁰ Libro Communicative English Program nivel 1 del South American Language Center. Quito-Ecuador 2000.

¹¹ Director y profesor de la Institución particular Escuela Monolingüe Kids for Tomorrow de Portoviejo.

Aunque también tiene mucho que ver, la experiencia del docente, para controlar las clases de la mejor manera, e incluso improvisar tiempos y contenidos en dependencia del nivel de avance y agilidad que vayan adquiriendo los estudiantes¹².

En definitiva el sistema actual de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la educación general básica, no sólo es obsoleto por tiempo sino también por su alcance. No tiene un enfoque comunicativo, su metodología de enseñanza y modelo de evaluación son tradicionales, basados en un enfoque gramatical.

A pesar que es ampliamente usado, los mismos docentes expresan que el programa oficial de inglés no lleva a los estudiantes a aprender inglés. En conclusión, el currículo ofrece poco y en general interfiere en el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes.

¹² Anexo 3. Ver la entrevista realizada a pedagogos.

**2.1.4.1. INGLÉS EN LA ESCUELA 2 DE AGOSTO DEL CANTÓN
ROCAFUERTE.**

Análisis FODA de la estructura educativa de la enseñanza del inglés en la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte, y su posición al ser beneficiada por la presente investigación.

<p>Factores Internos</p> <p>Factores externos</p>	<p>Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Poco alumnado -Acceso a computadoras -Edad y deseo de aprender de los alumnos. -Interés por la computadora. 	<p>Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Poco material didáctico -Ausencia de profesor de inglés. -Uso nulo de herramientas multimedia.
<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizar material interactivo para el aprendizaje de vocabulario. 	<p>FO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fomentar la utilización del material interactivo. -Motivar para el aprendizaje repetitivo. 	<p>DO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilización del multimedia no solo por el profesor especializado en inglés.
<p>Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Irregularidad de permanencia de maestro de inglés. -Pocas horas destinadas para la materia. 	<p>FA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilización de juegos interactivos en horas de recreo. 	<p>DA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mejorar pronunciación mediante utilización de audio.

2.2. METODOLOGÍA PARA ENSEÑAR INGLÉS

2.2.1. ENSEÑANZA BASADA EN CONTENIDOS Y EN DESARROLLO DE COMPETENCIAS

El proceso de enseñanza del idioma Inglés mediante la utilización de contenidos hace que las lecciones tengan más significado y por lo tanto que sean más motivantes. Con una metodología basada en el uso de contenidos se establecen claras conexiones entre el aprendizaje del idioma y otros tipos de aprendizaje.

El diseño curricular en base a competencias permite desarrollar en los alumnos lo esencial para dar y recibir información en diferentes situaciones y lugares.

La inteligencia representa un conjunto de habilidades que posibilitan al individuo para la generación de soluciones eficientes y cuando es apropiado la creación de nuevas alternativas. Se reconoce que todos nacen con “talentos” marcados por la genética. Pero esas potencialidades van a desarrollarse de una u otra manera dependiendo del medio ambiente, de las experiencias, de la educación recibida, etc.

Al definir la inteligencia como una capacidad, ésta se convierte en una competencia, destreza o habilidad que ya estando potencialmente presente se puede incrementar y desarrollar. Según la teoría de las múltiples inteligencias de Gardner¹³ todos tenemos las ocho inteligencias en mayor o menor medida.

Aunque estas inteligencias no dependen unas de otras, raramente funcionan de forma aislada. Toda persona posee en algún grado las distintas inteligencias, pero la forma en que éstas se combinan es tan diversa como los rostros y las personalidades de los individuos.

¹³ Teoría de las múltiples inteligencias. HOWARD GARDNER.

Las inteligencias que propone Gardner son ocho:

- Lingüística
- Lógico/matemática
- Musical
- Espacial
- Kinestésica/corporal
- Interpersonal
- Intrapersonal
- Natural

Estas ocho inteligencias funcionarían a modo de computadoras dentro de la mente, es decir, cada una tiene capacidades intelectuales autónomas, que funcionan de manera distinta en cada individuo.

Sin embargo, la cultura y sistema educativo están fundamentalmente basados en la enseñanza, evaluación, refuerzo de sólo dos inteligencias: la lingüística y la lógico/matemática, porque han sido las únicas consideradas. Se debe tener en cuenta que el ser humano tiene las ocho inteligencias mencionadas y que ninguna mente es igual a otra, ni siquiera en el caso supuesto de dos clones.

El sistema educativo ha ignorado siempre esto, y siempre ha pretendido tratar a todos los alumnos por igual: el mismo currículo, la misma metodología, los mismos exámenes para todos. Pero no todos son iguales, ni desarrollan las inteligencias de la misma manera, y por lo tanto se debe tender a una educación centrada en el individuo más no en el grupo.

Las inteligencias están física, social y simbólicamente distribuidas, esto significa que cada tipo de inteligencia no está solo en la mente del sujeto sino que se desarrolla y enriquece con el intercambio que los sujetos mantienen con sus padres, con libros, y computadoras (ej. recursos de Internet, Multimedia.) etc.

2.2.3 INTEGRACIÓN DE DESTREZAS DEL LENGUAJE

Se ejecuta desarrollando las destrezas de escuchar, hablar, escribir y leer de una manera integrada. Implica que en un ciclo de tareas o pasos de experiencia en una actividad, el estudiante debe tener una impresión inicial receptiva, escuchando o leyendo un texto y buscando el sentido de lo que escucha o lee.

La concepción de la teoría de las múltiples inteligencias cambia la forma de enfocar la enseñanza y obviamente la manera de enseñar un idioma extranjero.

La tarea de los educadores es tratar de presentar la enseñanza desde diversos ángulos, estimulando todas o la mayoría de las inteligencias. Lo que implica cambios en la forma de planificar las clases, incluyendo el tratamiento personalizado y a la vez más motivante, desarrollando nuevas herramientas, proporcionando más oportunidades para lograr éxito en la experiencia de aprendizaje.

Por ejemplo la inteligencia lingüística destaca en la lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas y juegos de palabras, descifrar rompecabezas y aprender vocabulario acerca de diferentes temas. Se aprende mejor leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo.

2.3 DESARROLLO DE HABILIDADES ACADÉMICAS Y COGNOSCITIVAS

Están basadas en el lenguaje, por ejemplo: tomar notas; o están relacionadas muy estrechamente con el aprendizaje del idioma, por ejemplo: clasificar, ordenar en secuencia, plantear hipótesis, inferir, deducir, elaborar cuadros sinópticos, resúmenes, interpretar y elaborar gráficos, etc.

- **Escuchar - Listening**

Escuchar es una habilidad receptiva y sus características principales son el silencio mantenido por la persona que escucha y la atención selectiva que presta, de acuerdo a sus objetivos. Por lo tanto, aplicando este principio en clase, el alumno necesita una razón para escuchar y el profesor debe crear esta necesidad estableciendo tareas en concordancia con la clase de texto a procesarse.

- **Leer - Reading**

Leer es también una actividad receptiva ya que a través de la lectura recibimos información. Sus características son parecidas a las de escuchar, es decir que la persona que está leyendo lo hace en silencio, selecciona y procesa la información según sus necesidades y propósitos. De la misma manera que sucede al desarrollar la destreza de escuchar, el profesor necesita establecer las tareas apropiadas precisando las razones del estudiante para leer.

- **Hablar - Speaking**

Hablar es una actividad productiva. Se la utiliza para transmitir información. Su característica principal es la de utilizar un sistema de sonidos con significado. Para el desarrollo de esta habilidad, el profesor debe proporcionar una experiencia receptiva que le pueda servir de modelo y ofrecer amplias oportunidades para la práctica oral, comenzando con una guía constante para luego ser más libre gradualmente.

- **Escribir - Writing**

Escribir es una actividad productiva. Se la utiliza para transmitir información. Se caracteriza por utilizar un sistema grafológico con significado. Igual que para desarrollar la habilidad de hablar, el profesor debe proporcionar modelos de lenguaje escrito en forma de textos y ofrecer una práctica guiada adecuada al comienzo, la misma que se tornará más libre posteriormente.

- **Gramática - Grammar**

La gramática es la composición de accidentes y funciones de las palabras de un idioma, el arte de hablar y escribir bien una lengua.

A pesar de ser el aspecto indispensable para aprender a utilizar bien un idioma, esta destreza se ha introducido en la mente de los estudiantes como algo aburrido que les proporciona poco interés y fatiga.

Actualmente se enseña gramática por medio de mecanismos alternativos y técnicas innovadoras de contenido. Es preciso relacionar la gramática con el conocimiento de personajes famosos, u otros tópicos que ayudan a distraer el cerebro del estudiante y facilitan el procesamiento de la información.

- **Vocabulario - Vocabulary**

Se pensaría que el vocabulario es uno de los aspectos de menor interés en cuanto al aprendizaje de un idioma. Pero lo cierto es, que sin la retentiva de un vocabulario considerable, el aprendizaje del resto de destrezas resultarían irrelevantes.

Para poder transmitir un mensaje con precisión y coherencia se necesita tener una amplia gama de palabras guardadas en el cerebro. Y las técnicas o métodos que se utilizan para el aprendizaje de vocabulario se centran en la asociación de gráficos representativos y sonido en conjunto con la repetición de listas de palabras. Además de la práctica y luego la experiencia con el idioma.

- **Pronunciación – Pronunciation**

La pronunciación se la enseña integrándola a las actividades orientadas a desarrollar las destrezas orales, no como un aspecto aislado o separado del lenguaje. Se pretende capacitar a los estudiantes para procesar y producir textos orales comprensibles con la variedad de propósitos descritos.

2.4 INFLUENCIA DE LA EDAD EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.

A pesar de que los estudiantes de todo el mundo empiezan cada vez a una edad más temprana sus estudios de inglés, no existe prueba científica de cuál es el momento adecuado para aprender un segundo idioma. Aunque es comprobable que la facilidad a la hora de aprender un idioma disminuye lentamente y a un ritmo constante con la edad, tras alcanzar su punto óptimo al final de la infancia.

No obstante muchos adultos siguen siendo muy buenos estudiantes. Por supuesto, empezar lo antes posible permite un aprendizaje de mayor duración en término de años. Además, una gran cantidad de estudios demuestran que son los niños de entre 8 y 12 años quienes en general aprenden el idioma más rápido y mantienen esa ventaja incluso tras varios años de estudio.

Con veracidad los psicólogos afirman que en estas edades los niños pasan por etapas de desarrollo importantes. "Los niños están en el proceso de pasar del egocentrismo a la reciprocidad, y la información que reciben antes de los 10 años de edad es crítica en estas fases" (Lambert y Klineberg, 1967), "Con esta expansión, los niños tendrán la libertad de explorar la riqueza de valores y percepciones del mundo, ya que no se limitan a un estrecho punto de vista de vida o un conjunto limitado de opciones" (Carpenter y Torney, 1973)¹⁴.

Independientemente de la edad en la que se comience, el consenso general dentro de la comunidad académica es que incluso en un entorno de inmersión total, los niños necesitan de cuatro a siete años para ser igual de competentes en inglés que los niños angloparlantes de su edad. Para dominar el inglés oral hacen falta entre tres y cinco años. En un entorno de inmersión parcial, como el de la mayoría de los estudiantes de inglés, se requiere mucho más tiempo.

¹⁴ EL INGLÉS MEJOR A EDADES TEMPRANAS de M^a Vanesa Álvarez Díez. 2010

Reconocer que el dominio total y absoluto de un idioma es un objetivo a largo plazo, ayudaría a los estudiantes a fijarse pautas realistas y cumplir con sus programas de estudio en función de las mismas.

2.5 LA MULTIMEDIA Y LA EDUCACIÓN

Si se define la palabra "multimedia" como la "utilización de diferentes medios para presentar una información", se debe concluir que el término no es nuevo, ni tampoco absolutamente desconocido en la escuela. Puesto que se afirma que un maestro o es multimedia o es un mal maestro; entendiéndose que, es básico que un maestro presente la información mediante diferentes códigos: su voz, sus gestos, escribiendo sus textos en la pizarra, acudiendo a otros medios y, desde luego, utilizándolos con sentido.

En definitiva, de lo que se trata es de adecuar el proceso comunicativo a las características de los sujetos que toman parte en dicho proceso. Lo verdaderamente novedoso de la multimedia es integrar y permitir controlar todas estas formas de comunicar en un solo medio: la computadora.

Si bien es cierto que la multimedia no solucionará todos los problemas educativos, cuyas causas se encuentran fuera de la escuela, no se debe olvidar que su fuerte potencial interactivo aporta grandes posibilidades para atender la diversidad de alumnos y de formas de aprender.

Entre otras características positivas, se destaca la existencia de un cierto consenso en aceptar que la multimedia puede aumentar la motivación de los alumnos, aunque sin asegurarla; presentar la información utilizando varios canales, tal y como se produce en la realidad actual, aumenta la efectividad del proceso enseñanza-aprendizaje.

Las fuentes ya no son esporádicas sino continuas, debido a la existencia de entidades dedicadas exclusivamente a proporcionar nuevas fuentes de conocimiento.

Todos los instrumentos desde la pizarra, el libro, el compás, eran instrumentos físicos reales, hoy en día la tecnología permite crear un laboratorio de física virtual, simular instrumentos, ahora los materiales didácticos están al alcance de casi todos.

Estas nuevas alternativas permiten al individuo ejecutar acciones o procesos que realizarían en un ambiente real pero traducido por medio de componentes de hardware y software a un espacio virtual que no deja de ser real. Consecuentemente los grandes productores de aparatos electrónicos han puesto al alcance de la humanidad la computadora portátil y otros dispositivos móviles tales como los teléfonos celulares o las recientes tablets.

Logrando así presentar información física interactiva, presentada de diferentes formas y formatos. Entre ellos el e-book o libro electrónico, y otras opciones virtuales que están empezando a reemplazar a los textos y materiales impresos, que definitivamente ofrecen al estudiante menos opciones y alternativas de práctica ante lo llamativo que puede llegar a ser un entorno virtual funcionalmente desarrollado.

2.5.1 DISEÑO DIDÁCTICO DE AMBIENTES VIRTUALES.

El desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje implica el diseño de interfaces, que puedan reflejar, en el mejor de los casos, una propuesta didáctica claramente definida. Sin embargo, en muchas ocasiones puede ser que la interfaz se encuentre desligada totalmente del enfoque didáctico que se pretende dar al proyecto educativo.

En este sentido, el diseño de la interfaz juega un papel fundamental: puede estar en sintonía con la propuesta didáctica; desvirtuarla; o simplemente, ignorarla. Es aquí donde se destaca la figura del diseñador gráfico, mediante la creación de los ambientes virtuales de aprendizaje, apoyados en propuestas didácticas que permitan orientar el diseño de la interfaz hacia mejores resultados.

La efectividad de un proceso educativo a través de medios virtuales depende, entre otras cosas, del manejo estratégico de la información y de los procesos cognitivos que pretendan propiciarse a través del diseño de actividades de aprendizaje. En este sentido, la didáctica como disciplina ofrece una guía importante para la planeación de actividades en el desarrollo de proyectos educativos.

Los ambientes virtuales de aprendizaje cumplen dos funciones básicas especialmente vinculadas con el aprendizaje: la mediación cognitiva y la provisión de estímulos sensoriales, por lo tanto un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos. Dichos entornos pueden proveer materiales y medios para instrumentar el proceso.

2.5.2 LAS FUENTES DEL APRENDIZAJE EN EL DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES EDUCATIVOS

De acuerdo con Herrera¹⁵ “las fuentes que pueden desencadenar los procesos cognitivos de “asimilación” y “acomodación” y generar las condiciones favorables para el aprendizaje pueden categorizarse en tres clases”. Estas clases son:

- a) **MATERIALES DIDÁCTICOS.** Consisten en bases de datos e información, misma que puede presentarse por medios digitales o análogos.
- b) **CONTEXTO AMBIENTAL.** El entorno que rodea al aprendiz puede ser virtual o no virtual y también proporciona información.
- c) **COMUNICACIÓN DIRECTA.** Este proceso puede ser de manera oral o escrita, en ambos casos puede realizarse a través de medios digitales o análogos.

¹⁵ HERRERA B., Miguel: “Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos”, Revista Iberoamericana de Educación, Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F. 2006.

2.5.3 LA INTERFAZ Y LAS DIMENSIONES DE LA PROVISIÓN DE ESTÍMULOS SENSORIALES

El papel de la interfaz que despliega información en forma de imágenes, textos, sonidos, etc., es la provisión de estímulos sensoriales. La misma que tiene dos dimensiones que deben considerarse en el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje: la dimensión de atención y la dimensión de motivación.

a) La dimensión de atención se refiere a la potencialidad que tiene la interfaz para centrar la atención del aprendiz en los estímulos relevantes. Esta potencialidad puede manifestarse a través de dos formas: al enfatizar los aspectos importantes de la información o, al inhibir los ruidos e interferencias del entorno.

b) La dimensión de motivación se refiere a la potencialidad de la interfaz para estimular o mantener el interés del estudiante hacia el aprendizaje.

2.5.4 LA MEDIACIÓN COGNITIVA

Es una función que tiene una importancia fundamental en el aprendizaje. Es necesario comprender cómo los esquemas cognitivos interactúan para modificarse y aprender, sea a través del uso de las TIC¹⁶ o no.

Esta mediación no sólo se da a través del diálogo sostenido entre dos o más individuos en donde la interacción bidireccional es posible (a través del correo electrónico, por ejemplo); también se da entre el estudiante y el autor de un texto (impreso o informático), aún cuando la interacción sea unidireccional. A través de la lectura, el aprendiz se pone en contacto con los esquemas cognitivos del autor. Esta mediación cognitiva también es posible entre el aprendiz y la “realidad” mediada a través de la representación virtual.

¹⁶ TIC. Tecnologías de la información y la comunicación.

2.6 DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO

Una GUI¹⁷ presenta una interfaz ilustrada para un programa. Una GUI proporciona a un programa una apariencia visual única. Otorga a distintas aplicaciones un conjunto consistente de componentes de interfaz de usuario intuitivos, las GUIs permiten al usuario invertir más tiempo en aprender a utilizar el programa de una forma productiva. Las interfaces están compuestas por componentes visuales con los que el usuario interactúa mediante el ratón, teclado o cualquier otra forma de entrada.

2.6.1 PRODUCCIÓN GRÁFICA DIGITAL

Cuando se desarrolla un proyecto en cualquier soporte online u offline se debe recurrir desde un principio a la organización y planificación de las tareas, fundamentándose en los aspectos técnicos y en el perfil del usuario, para el correcto desempeño del proyecto independientemente de qué plataforma o para que sistema operativo va a efectuar.

La gran ventaja de la tecnología digital es el tipo de estructura de contenidos y su capacidad para enriquecer la información con imágenes, textos, sonidos, videos, animaciones de diversos estilos, los cuales pueden aumentar la interactividad del usuario. Sin embargo, existen ciertas limitaciones con los multimedia, por ello lo más recomendable es el uso de archivos que funcionen en la mayoría de los ordenadores, de tal manera que se deben seguir ciertas reglas y conocer los formatos existentes en el contenido digital.

¹⁷ GUI. Graphic User Interface - Interfaz gráfica de usuario.

2.6.2 ELEMENTOS DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA.

- Tipografía

Tipografía es la disciplina que dentro del Diseño Gráfico, estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales. La Tipografía tiene una dimensión técnica y funcional basada en el oficio de tipógrafos e impresores. Cuenta con sistemas de medición y cálculo que ayudan a organizar y racionalizar la comunicación visual.

Pero, tiene además una dimensión humanística que se basa en la escritura, representación abstracta de objetos e ideas que hizo posible el registro de la cultura, la organización del pensamiento y el desarrollo intelectual del hombre. Entendida como disciplina, la Tipografía profundiza y enriquece en direcciones múltiples los alcances del Diseño Gráfico¹⁸.

Sin embargo, el uso de la tipografía no termina ahí, la tipografía juega un doble papel en la comunicación, uno es visual y otro es verbal, primero se mira, después se reconoce y decodifica, por ello es de gran importancia el uso correcto de la tipografía pues facilita la lectura y la jerarquiza.

En fin la utilización de caracteres de diferentes familias tipográficas está presente en todas las áreas del saber humano y fundamentalmente en el diseño gráfico, forma parte esencial para la presentación de estilos y presentaciones creativas y atractivas. Actualmente la tipografía persiste tanto en la expansión de medios impresos y tradicionales tanto como en los medios alternativos digitales.

Uno de los aspectos que se destaca, en la tipografía aplicada al diseño digital, es el tipo: la selección en el uso de la **serif** o **sans serif**.

¹⁸ Definición extraída de la publicación Introducción a la Tipografía. Lic. Dalia Álvarez Juárez. Universidad de Londres

En una publicación digital, cambian algunas de las reglas utilizadas en el diseño editorial, una de ellas es el uso de las **serif** como la mejor opción, esto se debe a que los caracteres sin terminaciones pierde menos calidad al ser trazados en píxeles, lo que da como resultado una mejor legibilidad.

Entre las tipografías diseñadas específicamente para su uso en el ordenador encontramos a la **georgia** o la **verdana**, su cuerpo es ligeramente mayor que la mayoría de las tipografías, lo que facilita su lectura.

Por otro lado, la tipografía con serifa, por ejemplo la clásica **times new roman** no es recomendable en textos con un puntaje menor a 14 puntos en el diseño digital, debido a que causa ruido visual, pero es muy útil en textos extensos, porque el usuario tiende a imprimir los documentos para poder leerlos posteriormente, por lo tanto sus propiedades negativas en digital se convierten en positivas en el medio impreso.

Además para mantener el control de la tipografía sobre el diseño digital, es necesario tomar en cuenta factores, tales como los diversos sistemas operativos y plataformas utilizados por los usuarios, y aún más si el diseño será presentado para la web.

- **Imagen**

La imagen digital es toda aquella imagen que se encuentre en código binario y pueda ser almacenada o manipulada por medio de una computadora, independientemente de que esta haya sido generada de manera análoga o por computadora.

Las características de la imagen digital es que puede ser almacenada, manipulada, transportada y transformada por medio de computadoras o medios electrónicos digitales para esto en caso de ser análoga debe ser digitalizada por medio de algún medio de captura que puede ser un escáner o una cámara digital, en caso de ser digital esta pudo haber sido generada en una computadora mediante el uso de un

software, que puede ser vectorial o de mapa de bits, en caso de ser vectorial, pudo haber sido rasterizada para convertirla a mapa de bits o en caso contrario pudo haber sido generada originalmente en un programa de mapa de bits y haber sido transformada a vectores¹⁹.

Al hablar sobre imagen digital, se está afirmando la estrecha relación que la misma guarda con la computadora y en especial con herramientas interactivas y su presencia en el internet. Por lo tanto en cuanto a medios digitales, el aspecto imagen debe encontrar el punto medio en el que las ilustraciones y fotografías utilizadas realmente deban ser presentadas con un objetivo claro, y no nada tan sólo como elementos que hacen ver un ambiente “bonito”.

Al trabajar sobre publicaciones digitales los gráficos e imágenes se requiere de un tratamiento especial, el mismo que comprende la compresión de tamaños para optimizar el rendimiento de la computadora y la velocidad de descarga, en caso de que se requiera la utilización de internet.

Los formatos recomendados para este tipo de publicaciones son el GIF²⁰, debido a que permite el uso de transparencia en los colores y su sistema de compresión que se basa en eliminar los colores innecesarios reduciendo la paleta de colores a 256 colores u 8 bits., otro es el PNG²¹, un formato muy utilizado que capta las transparencias con mejor resolución, aunque su tamaño es más pesado.

Finalmente el más utilizado es el JPEG²², este formato tiene una gran capacidad de compresión que hace de los archivos disminuyan considerablemente con respecto a su tamaño original.

¹⁹ Definición extraída de la publicación Dibujo por Computadora Lic. Dalia Álvarez Juárez. Universidad de Londres

²⁰ GIF (Graphic Interchange Format ó Formato Gráfico Intercambiable).

²¹ PNG (Portable Network Graphic ó Gráficos portátiles en red).

²² JPEG (Joint Photographic Experts Group ó Estándar del grupo de Expertos Fotográficos).

- **Audio**

El audio digital es la representación de señales sonoras mediante un conjunto de datos binarios. Un sistema completo de audio digital comienza habitualmente con un transceptor (micrófono) que convierte la onda de presión que representa el sonido a una señal eléctrica analógica.

Esta señal analógica atraviesa un sistema de procesamiento analógico de señal, en el que se puede realizar limitaciones en frecuencia, ecualización, amplificación y otros procesos como el de edición. La ecualización tiene como objetivo contrarrestar la particular respuesta en frecuencia del transceptor utilizado de forma que la señal analógica se asemeje mucho más a la señal de audio originaria.

Uno de los formatos de sonido más comunes es el MP3 (Multimedia Protocol v.3) que se destaca de otros formatos por su calidad y compresión de los archivos, y su capacidad de compatibilidad con todos los sistemas operativos. Ya sea en HTML o flash se puede implementar el audio, realizando la vinculación externa, la cual es una muy buena opción para aumentar la velocidad de descarga.

En lo que respecta al aspecto comunicativo, el audio es un gran transmisor de información, puede trasladar al usuario a una época, provocarle un sentimiento, informarle o educarle. El audio puede darle un toque particular e identificador a un proyecto. Aunque al igual que los demás elementos del diseño, el audio debe ser manejado de manera equilibrada y prudente, no es recomendable incluir sonido deliberadamente, todo depende del tono de la comunicación que se desea transmitir, y de las necesidades y perfil del usuario.

- **Vídeo**

El vídeo es la tecnología de la captura, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

En lo referente a formatos, existen tres de gran implantación: el MOV de QuickTime, el AVI (Audio Video Interleaved) y el estándar MPEG (Moving Pictures Experts Group). El formato MOV de QuickTime, creado por Apple, es multiplataforma y en sus versiones más recientes permite interactuar con películas en 3D y de realidad virtual. El formato AVI es un formato propio de Windows, y por lo tanto está diseñado para ejecutarse principalmente en sus sistemas operativos.

El formato correspondiente al estándar MPEG produce una compresión de los datos con una pequeña pérdida de la calidad; desde su creación, se ha definido el MPEG-1, utilizado en CD-ROM y Vídeo CD, el MPEG-2, usado en los DVD-ROM y la televisión digital, y el MPEG-4, que se emplea para transmitir vídeo e imágenes en ancho de banda reducido.

Su uso en Web continúa siendo limitado, aun existiendo una cantidad importante de formatos para su compresión, no es suficiente, mientras tanto puede ser utilizado para pequeños detalles pero no como transmisor de la información principal. En lo que concierne a proyectos en CD o DVD, su almacenamiento no es un gran problema, por lo que sí puede ser utilizado sin limitación alguna.

- **Animación**

La animación se refiere al proceso de generación de imágenes donde cada imagen es una alteración de la anterior. La presentación de estas imágenes a una velocidad suficiente, que por lo general está estandarizada a 24 fotogramas por segundo, produce en conjunto secuencial la sensación de movimiento.

Pero, la animación no es únicamente sinónimo de movimiento en el espacio, en realidad se trata de un concepto más amplio, ya que además, debe cubrir todos los cambios que producen un efecto visual, incluyendo la situación en el tiempo, la forma, el color, la transparencia, la estructura, la textura de un objeto, los cambios de

luz, la posición de la cámara, la orientación, el enfoque, e incluso la técnica de presentación.

Según esta definición las imágenes capturadas por un video también construirían una animación. Por lo tanto, lo que distingue a la animación de las técnicas de adquisición de imágenes en movimiento, es que en la animación los fotogramas son generados uno a uno, bien por métodos tradicionales de dibujo o bien generando las imágenes en un computador.

Las técnicas tradicionales de la animación en 2D, ha pasado también a tener su correspondiente en el mundo digital, destacándose entre éstas la animación de fotograma a fotograma, la animación de gráficos vectoriales y la animación por trayectoria de objetos o personajes.

Las animaciones juegan un papel importante dentro del contenido digital, pueden atraer la atención del usuario, describir un proceso, puede pasar desde el entretenimiento hasta la educación, y con la ayuda de los varios tipos de animación que existe, más la incorporación de la creatividad y la construcción de un buen guión, se pueden lograr grandes resultados en de contenido digital.

- **Colores**

Los monitores de computadora se componen de puntos llamados píxeles. Estos puntos están colocados en renglones y columnas, como una rejilla o retícula. Cada píxel puede tener cualquier valor de una gama de más de 16 millones de colores. El despliegue del color en los monitores es bajo el modelo de color RGB.

Los dispositivos como el monitor de la computadora están diseñados para funcionar bajo el modelo de color RGB, siendo el rojo (Red), verde (Green) y azul (Blue) los colores conocidos como primarios aditivos, debido a que la combinación de estos

colores en su estado puro produce luz blanca. En el espectro RGB, cada color consiste en tres números (uno para el rojo, otro para el verde y el último para el azul) que indican el porcentaje de cada color.

En el diseño de páginas Web o proyectos interactivos, el contraste es esencial, sobre todo en el aspecto relacionado con la lectura, si bien la función de un sitio es proporcionar información, lo más importante es que sea fácil y cómoda la lectura, eso se logra con un buen contraste entre el color de fondo y la tipografía, la mejor legibilidad se da entre un fondo claro y una tipografía oscura o un fondo oscuro y tipografía clara.

- **Interactividad**

La interacción permite al receptor elegir los caminos a seguir asincrónicamente, la multimedia puede ser o no interactiva y la interactividad no tiene que estar forzosamente en la multimedia, por ello es básico comprender los principios de la interactividad y la multimedia en los contenidos digitales, pues por lo general se cree que multimedia es igual a interactivo.

¿Un CD-ROM es interactivo? Si, puede ser interactivo ya que dependiendo de como se haya planteado el manejo de contenidos, el usuario puede decidir que información desea obtener primero. Sin embargo un CD-ROM no necesariamente es multimedia ni interactivo, basta imaginar un simple archivo de texto de 640mb dentro de un CD-ROM.

Es importante recordar que puede haber multimedia sin interactividad e interactividad sin multimedia. Un CD-ROM es un medio de comunicación asincrónico, y dependiendo del mensaje puede ser no lineal e interactivo. La interactividad solamente se puede dar en medios de comunicación asincrónicos y no-lineales.

También dentro de la interactividad el receptor decide o escoge que parte del mensaje le interesa más, es decir controla el mensaje. Y por ende no es posible la información no lineal sin interactividad.

Con esto se especifica que el emisor no puede hacer su mensaje interactivo más allá de los límites del medio de comunicación. Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico.

2.7 PRODUCCIONES AUDIOVISUALES PARA LA EDUCACIÓN

Las nuevas tecnologías digitales han incursionado en los ámbitos de entretenimiento, artístico y educativo, desde la década de los años ochenta del siglo XX se ha estudiado e investigado sobre la interactividad, el hipertexto y sus posibilidades ahora no sólo los videojuegos apuntan hacia un control total de la narrativa, sino también otras áreas explotan las posibilidades que ofrecen los medios digitales.

La educación ha sido una de las áreas más beneficiadas con los proyectos audiovisuales e interactivos, sobre todo en los aspectos de presentación de información, material de estudio y consulta, proceso de aprendizaje y auto evaluación del alumno.

En un principio se desarrollaba para soportes off line, conforme ha avanzado la tecnología encontramos ambos soportes, online y off line, sobre todo por las ventajas que brinda: acceso en cualquier punto geográfico, asincrónico en algunos casos, inmediatez en la recepción de información y actualización permanente de contenidos.

Soportes off line en la educación

Los soportes off line le ofrecen a los usuarios las siguientes opciones:

- Definición de preferencias generales como a quién se dirige, funcionamiento de la aplicación, nivel de dificultad, etc.
- Personalización de la interfaz
- Auto evaluaciones
- El alumno aprende a su ritmo y puede consultar la evolución de sus estudios, calificaciones obtenidas en pruebas o juegos.

Las aplicaciones educativas off line se establecen en cinco grupos según su función:

- **Programas de apoyo al estudio**

Son aplicaciones que complementan las clases, pueden ser utilizadas en el salón de clases o en el hogar, la finalidad de este tipo de aplicaciones es ampliar y profundizar los conocimientos, especialización en determinadas áreas o realización de ejercicios de repaso.

- **Manuales**

Son aplicaciones orientadas a un conocimiento técnico, por lo general para desarrollar habilidades prácticas, se utilizan en un entorno fuera del salón de clases y sirven como guía.

- **Juegos Didácticos**

Son destinados al aprendizaje de materias en específico de una forma interactiva y dinámica, están inmersos en una narrativa de ficción en donde hay escenarios y personajes y conforme va avanzando el estudiante en su aprendizaje también lo va haciendo la narración.

- **Cuentos Interactivos**

Son narraciones electrónicas de cuentos interactivos, generalmente se usa para los niños en el aprendizaje del lenguaje, su estructura es lineal y ramificada, por lo que el usuario tiene cierta interactividad.

- **Enciclopedias y guías temáticas**

Estas aplicaciones fueron desarrolladas como guías de referencia en donde se puede encontrar información dependiendo del tema o área.

Las herramientas de la representación

Si hablamos de multimedia en computadora, se requiere de una computadora que tenga atributos multimedia: despliegue de video y sonido. En la actualidad los programas o aplicaciones multimedia, por lo general requieren un computador capaz de leer e interpretar contenidos de audio/video. Pero es importante ver las especificaciones de los programas multimedia específicos para observar sus exigencias recomendadas (regularmente plantean exigencias mínimas que no son útiles porque funcionarán muy lento).

Por otra parte cuando se habla de proyectos audiovisuales en exposiciones artísticas no basta con el ordenador, sino los demás dispositivos de salida, como podría ser un monitor, televisión, proyector, consola de sonido, en sí, las herramientas de la representación son todos esos dispositivos que permiten el correcto funcionamiento y visualización del proyecto.

2.8 HIPÓTESIS

2.8.1 HIPÓTESIS GENERAL

- La incursión del material gráfico multimedia aumentará la eficiencia en cuanto a impartir el conocimiento del idioma inglés en los niños y niñas de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte.

2.8.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- La utilización de ilustraciones, animaciones, y juegos interactivos para la presentación del contenido de las clases, incrementarán el interés y nivel de estímulo de los estudiantes.
- El compromiso por parte de los maestros, de hacer uso del material multimedia, asegurará la efectividad y máximo potencial del producto.

2.9 VARIABLES

Variable Independiente

- Material gráfico multimedia

Variable Dependiente

- Conocimiento del idioma inglés

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3. METODOLOGÍA APLICADA

Para el análisis del grupo humano a beneficiarse, se utilizó la modalidad de investigación cuasi experimental, descrita con anterioridad en el proyecto de este proceso investigativo, el mismo que desde un principio estuvo orientado al descubrimiento de la causa del problema para luego elaborar y evaluar una intervención que impediría, controlaría o resolvería el problema.

Las herramientas investigativas que se utilizaron para descubrir estas falencias fueron las descritas a continuación:

3.1. MÉTODO INDUCTIVO

A partir de Hechos, Objetos y Personas.

Entre los hechos se destacan las experiencias obtenidas que se derivaron luego de la aplicación de las técnicas de observación y encuestas. Además la inducción de conclusiones establecidas luego del análisis detallado de objetos referentes al tema, tales como libros de texto y hojas de encuesta.

En cuanto a lo que respecta a personas, fueron el pilar principal para descodificar atributos fundamentales, los mismos que ofrecieron información indispensable para plantear las soluciones de la problemática de la investigación.

3.2. MÉTODO DEDUCTIVO

A partir de Hechos, Objetos y Personas investigadas y analizadas.

Con lo que respecta a los hechos destaca la deducción principal derivada de la problemática global de este informe, desde un principio se tuvo en consideración el

principio general de la problemática social que aborda la investigación, luego fue preciso deducir un principio particular para detectar la realidad de la escuela estudiada.

Los objetos de investigación representan protagónicamente al material didáctico alternativo utilizado en el mundo actual, dentro de un contexto globalizado de competencias y destrezas relacionadas con la educación en las escuelas y otras instituciones y medios educativos del sistema, principalmente ligados a la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en las escuelas.

Y finalmente el factor personas, por medio del cual se pudo establecer directrices indicativas de gran importancia por medio de las cuales se comprobó las desventajas intelectuales de los estudiantes de la escuela 2 de Agosto, con relación a otras escuelas del medio.

3.3. MÉTODO DE OBSERVACIÓN

Este proceso estuvo regido principalmente por la observación realizada en el espacio físico de las aulas de clases del plantel involucrado, relacionado con el comportamiento, actitudes y reacciones de los estudiantes, la participación del docente, las evaluaciones aplicadas, y la prueba piloto del material multimedia.

3.4. TÉCNICAS

Gracias a la utilización de estas técnicas investigativas, las mismas que fueron, la encuesta, la entrevista y la observación se logró ir culminando secuencialmente, las diferentes etapas de este proceso investigativo. Con la finalidad de llevar un minucioso y detallado control de los datos requeridos y obtenidos para el desempeño del proyecto. A continuación se describen brevemente dichos procesos.

3.4.1. ENCUESTAS

Se aplicó dos modelos de encuesta, el primero dirigido a los estudiantes de la unidad ejecutora, y diseñado para conocer las preferencias de los estudiantes en cuanto a información visual, actividades preferidas y grado de conocimiento de medios interactivos²³.

El segundo modelo de encuesta estuvo dirigido a los profesores de la institución, a través del cual se pretendió conocer información relacionada con; materiales didácticos que utilizan con mayor frecuencia en el aula de clases, conocimientos que tiene sobre el idioma inglés, apreciaciones educativas y de currículo, además de la relación y grado de utilización que tienen sobre medios multimedia interactivos²⁴.

Con la aplicación de estas dos encuestas se logró dar pasos agigantados para el cumplimiento del primer objetivo específico de esta investigación, el mismo que hace referencia a determinar códigos visuales que aumentarían el interés y motivación de los niños para el aprendizaje de la lengua extranjera.

3.4.2. TEST DE EVALUACIÓN

Pre – Test: fue la primera evaluación para determinar el nivel de conocimientos y habilidades que los estudiantes tenían sobre el idioma, antes de instaurado el proceso metodológico desarrollado para este fin, y con la ayuda del pedagogo que apoyó la realización de este proyecto, seleccionar los contenidos que se incluyeron en el material multimedia.

Post – Test: fue el mismo modelo de evaluación aplicado por segunda ocasión con la finalidad de comprobar la efectividad del curso²⁵.

²³ Anexo 4. Modelo de encuesta aplicada a estudiantes de la escuela 2 de Agosto.

²⁴ Anexo 5. Modelo de encuesta aplicada a profesores de la escuela 2 de Agosto.

²⁵ Anexo 6 y 7. Modelos de test aplicados a estudiantes de la institución investigada.

3.4.3. ENTREVISTAS

Las entrevistas representan un punto clave de gran interés en los resultados de esta investigación, la información obtenida por este medio cuenta con el respaldo de dos profesionales especialistas en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, con una trayectoria importante en el ejercicio de dicha profesión, además ambas personalidades han trabajado con estudiantes de kínder y primaria y como atributo adicional han tenido la oportunidad de vivir y estudiar el idioma en países de habla inglesa²⁶.

La realización de dichas entrevistas, logró aclarar interrogantes específicas referentes a premisas y deducciones deliberadas, que fueron sustentadas luego de escuchar razonamientos lógicos y pertinentes interpretados desde el punto de la voz de la experiencia.

3.5. INSTRUMENTOS

- Libros Digitales e Impresos
- Libreta para apuntes
- Cámara Fotográfica
- Cámara Filmadora
- Hojas de Encuestas
- Hojas de evaluación
- Banco de preguntas para Entrevistas
- Computadora
- Software especializado para diseño Gráfico.
- Dispositivos de almacenamiento digital.

²⁶ Anexo 3. Respuestas de la entrevista realizada a pedagogos.

3.6. POBLACIÓN

- 50 estudiantes de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte.
- 8 profesores de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte.

Para la realización de las encuestas se trabajó con el 100% de la población.

3.7. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Las fuentes de investigación son la base del éxito de la investigación, el desarrollo veraz y adecuado del proceso de análisis de la información, constituye la ejecución adecuada para trabajar en la funcionalidad de la estrategia creativa de comunicación. Por lo tanto la información recolectada mediante entrevistas, encuestas y otros métodos antes mencionados ha sido filtrada y procesada para obtener resultados reales.

3.7.1. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de la información de esta investigación se utilizó diferentes materiales y herramientas, principalmente de tipo informático, o específicamente programas especializados que facilitaron el procesamiento y permitieron manejar la información con mayor eficacia y precisión. Los mismos están detallados a continuación:

Edición de textos

- Microsoft Office Word 2011
Tabulación y representación de gráficos estadísticos
- Microsoft Office Excel 2011
- Otros.

3.8. RECURSOS UTILIZADOS

Talento Humano

- Una investigadora
- Un tutor del proyecto
- Un Pedagogo Colaborador
- Persona para la grabación de audios.

Recursos Materiales

- Computadora
- Software especializado la mayoría de ellos del paquete de Adobe.
- Cámara fotográfica
- Hojas de encuesta y entrevista
- Impresora
- Papelería
- Discos compactos
- Cartuchos de tinta a color y tinta negra
- Internet.

Recursos Económicos

- Aporte personal de la ejecutora del proyecto.

Recursos Institucionales

- Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo
- Escuela 2 de Agosto
- Escuela monolingüe Kids for tomorrow

CAPITULO IV

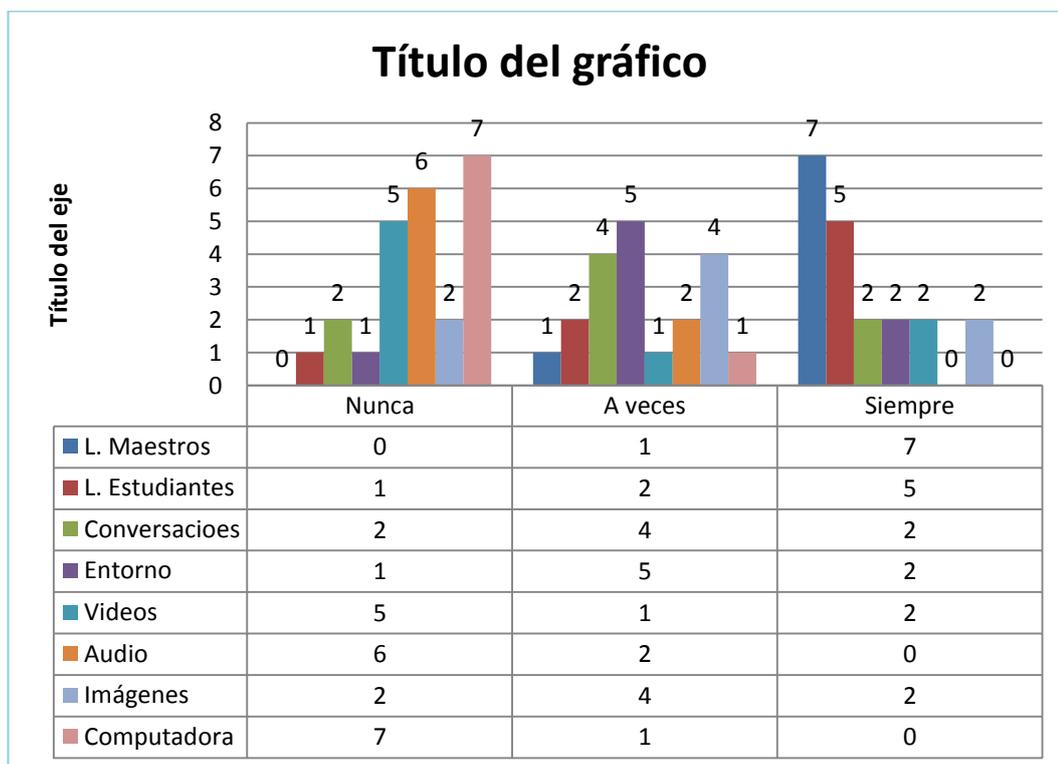
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DEL ANÁLISIS A DOCENTES

Para las encuestas aplicadas a docentes se contó con la colaboración de 8 profesores.

1.- Materiales y/o actividades pedagógicas que utilizan para impartir la materia de inglés.



En la representación estadística se pueden visualizar claramente que los recursos pedagógicos que lideran son los tradicionales y en especial el más común, el libro de texto para maestros, seguido por los libros de texto para estudiantes, y ubicándose en igual proporción técnicas alternativas como las conversaciones, las vivencias, los videos y las imágenes. La utilización de audio y computadora intervienen con un índice casi nulo.

Resultados de la gráfica anterior descritos individualmente

- **Utilización del libro de texto para maestros.**



Utilización de libros para maestros	Nº	%
Nunca	0	0
A veces	1	12
Siempre	7	88
TOTAL	8	100

El equivalente a 88%, utilizan siempre el libros de texto para maestros, mientras que el 12% lo hace a veces.

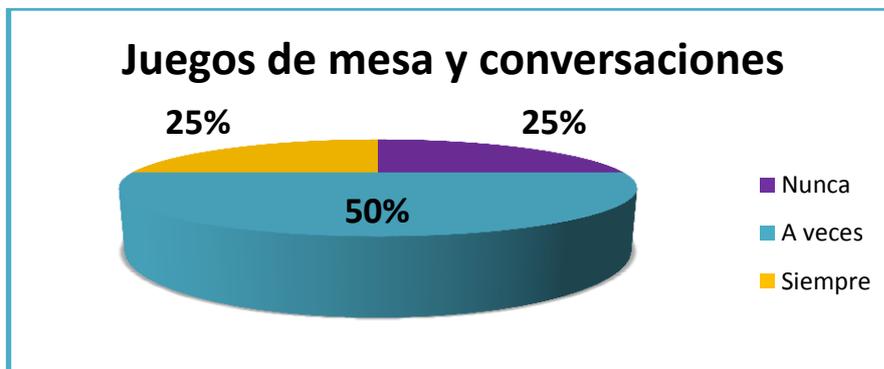
- **Utilización del libro de texto para maestros.**



Un 63% de los maestros encuestados afirman que utilizan libros para estudiantes, el 25% opina que a veces, y el 12% confiesa que nunca los utiliza.

Utilización de libros para estudiantes	Nº	%
Nunca	1	12
A veces	2	25
Siempre	5	63
TOTAL	8	100

- **Utilización de juegos de mesa y conversaciones.**



El 50% de los docentes utilizan estas prácticas motivadoras a veces, un 25% siempre, y un 25% nunca hacen uso de ellas.

Utilización de juegos de mesa y otros	Nº	%
Nunca	2	25
A veces	4	50
Siempre	2	25
TOTAL	8	100

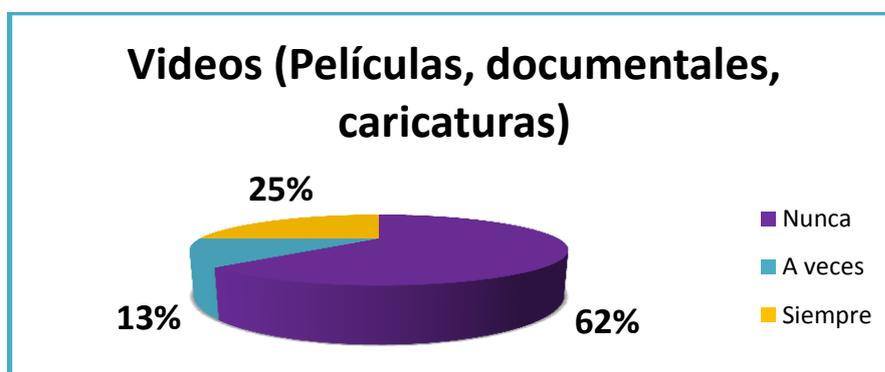
- **Utilización de objetos del entorno, experiencias y vivencias.**



El 25% de los maestros respondieron que siempre ambientan la clase con estos tres aspectos, el 63% a veces y el 12% nunca lo hacen.

Utilización de vivencias y otros	Nº	%
Nunca	1	12
A veces	5	63
Siempre	2	25
TOTAL	8	100

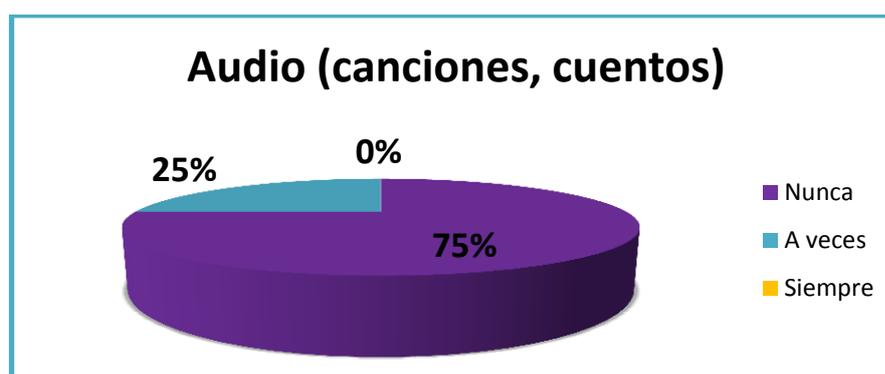
- **Utilización de películas, documentales y caricaturas.**



Más de la mitad de los encuestados correspondiente al 62% confiesan que hacen uso nulo de estos recursos visuales, el 13% equivalente a un profesor los utiliza a veces y en 25% o 2 personas siempre utilizan estos recursos.

Utilización de recurso video	Nº	%
Nunca	5	62
A veces	1	13
Siempre	2	25
TOTAL	8	100

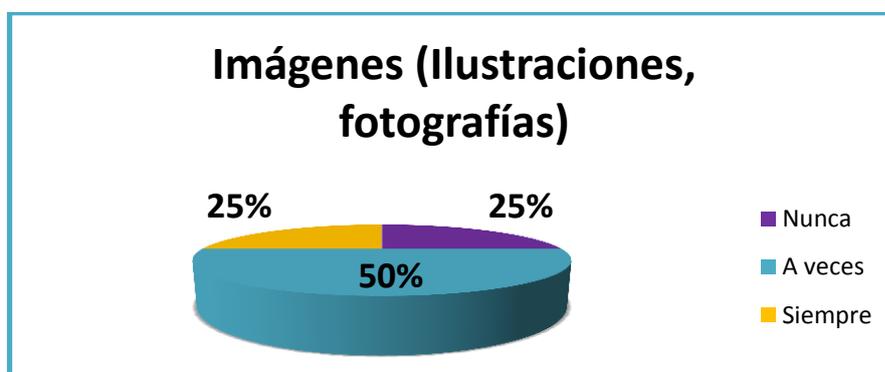
- **Utilización audio.**



El 75% de los maestros nunca utilizan audio en sus clases de inglés, el 25% a veces y el 0% siempre.

Utilización de recurso video	Nº	%
Nunca	6	75
A veces	2	25
Siempre	0	0
TOTAL	8	100

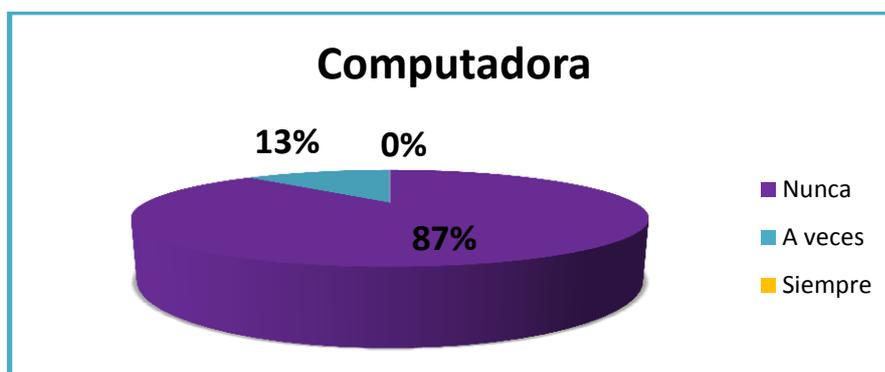
- **Utilización de ilustraciones y fotografías.**



La utilización de gráficos es medianamente frecuente, un 50% de los encuestados utilizan este recurso a veces, un 25% nunca y a veces.

Utilización de imágenes	Nº	%
Nunca	2	25
A veces	4	50
Siempre	2	25
TOTAL	8	100

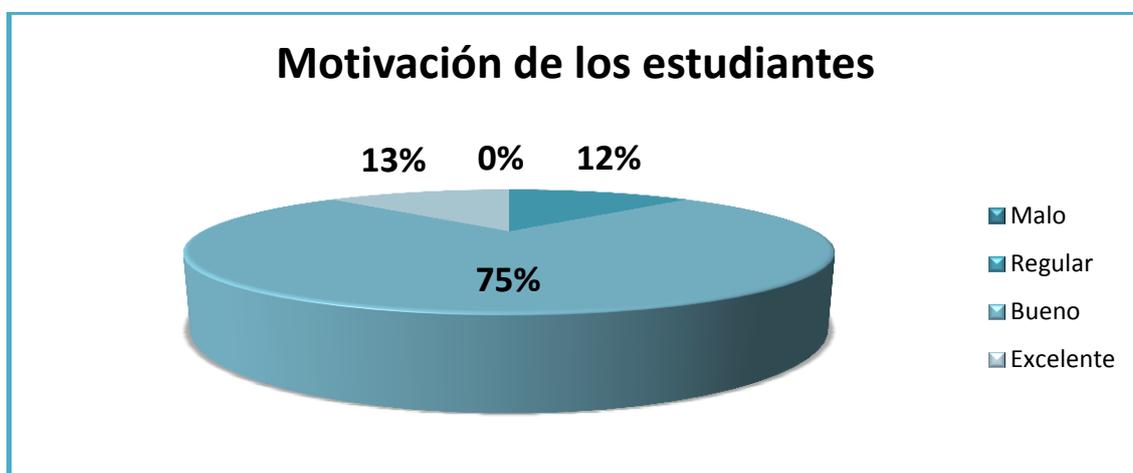
- **Utilización de la computadora.**



La utilización de la computadora es casi nula en su totalidad, un 87% de los maestros no la utilizan nunca y un 13% a veces.

Utilización de imágenes	Nº	%
Nunca	7	87
A veces	1	13
Siempre	0	0
TOTAL	8	100

2.- Motivación de los estudiantes ante la materia de inglés.

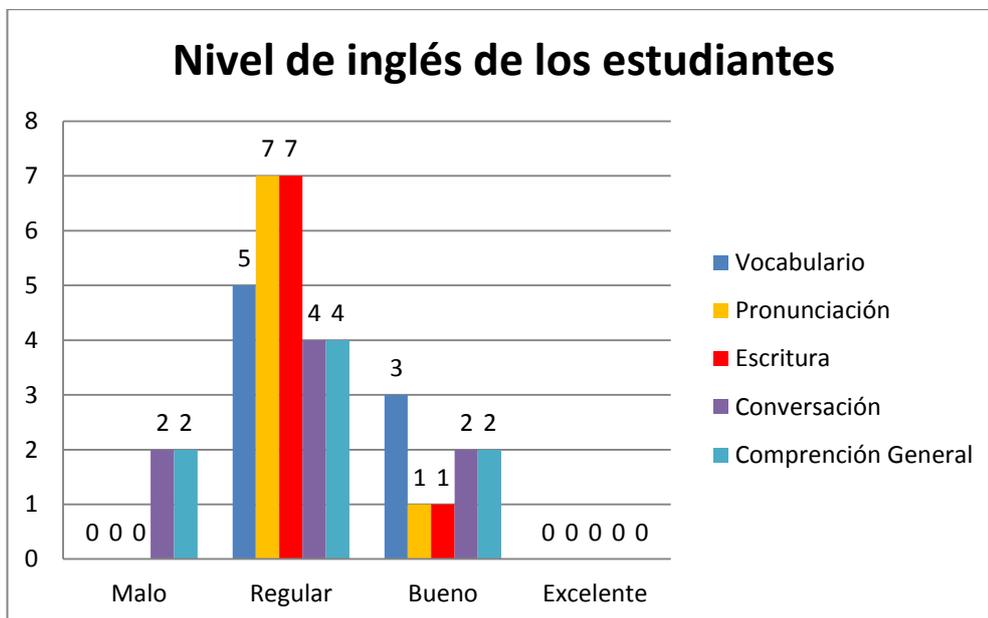


Motivación de los estudiantes ante la materia	Nº	%
Malo	0	0
Regular	1	12
Bueno	6	13
Excelente	1	75
TOTAL	8	100

Según la opinión de los maestros de la institución, el nivel de motivación que tienen los estudiantes hacia la materia es favorable, 6 respondieron bueno, 1 regular, y 1 excelente, lo que indica que los estudiantes tienen predisposición para aprender, o al menos la mayoría de ellos, porque no se debe descuidar la respuesta regular que corresponde a un 12% del pastel.

Observación.- Al comparar con las respuestas de los niños a la pregunta ¿Cuál es tu materia favorita?, existe una contradicción, ya que ninguno de los niños encuestado respondió que inglés es su materia favorita, por lo tanto la motivación tal vez si es un aspecto que no está cultivado.

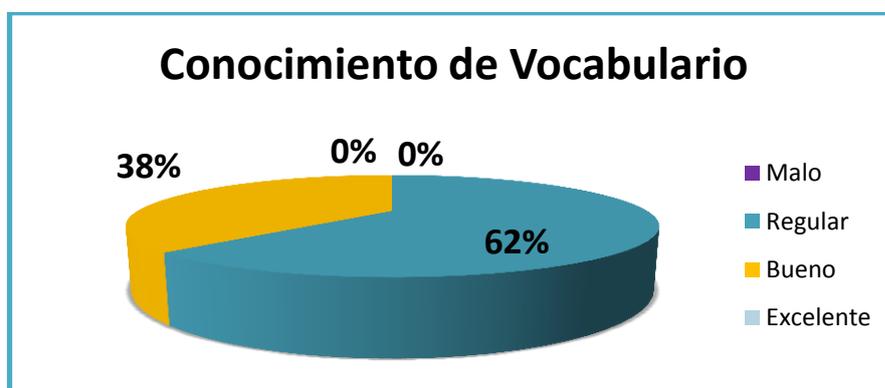
3.- Nivel de los estudiantes en diferentes aspectos, con relación al idioma inglés.



El reconocimiento de las falencias de un sistema educativo, es el primer paso para poder emprender el camino hacia la excelencia, el grafico representa que los profesores de la institución están conscientes del nivel de conocimiento regular en el que se encuentran posicionados sus estudiantes. Algunos incluso se atreven a reconocer que en aspectos indispensables como conversación y comprensión general del idioma los alumnos pueden estar estancados en un nivel bajo de capacidades.

La representación de cada uno de estos recursos individualmente y con sus respectivos porcentajes se puede visualizar en las páginas siguientes.

- Nivel del conocimiento de vocabulario.



Según la opinión de los profesores de la institución. El 38% opina que el nivel es bueno, el 62% piensa que es regular. Las repuestas: malo y excelente tienen un índice de 0%.

Nivel de vocabulario	Nº	%
Malo	0	0
Regular	5	62
Bueno	3	38
Excelente	0	0
TOTAL	8	100

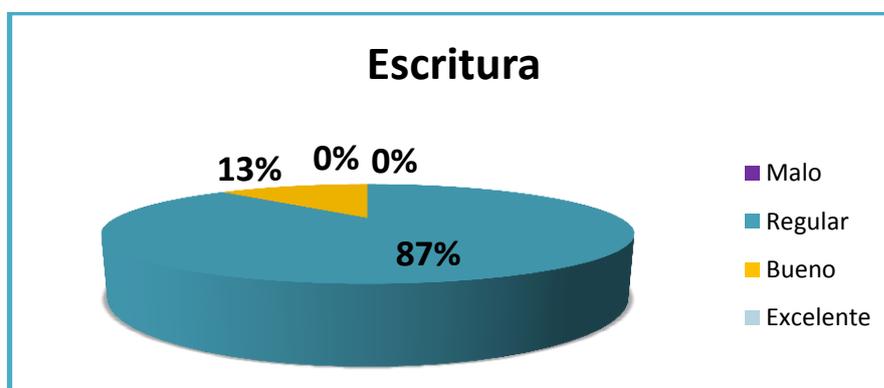
- Nivel de la destreza de pronunciación



Un 87% opina que la pronunciación es regular, y un 13% asegura que es buena.

Nivel de la pronunciación	Nº	%
Malo	0	0
Regular	7	87
Bueno	1	13
Excelente	0	0
TOTAL	8	100

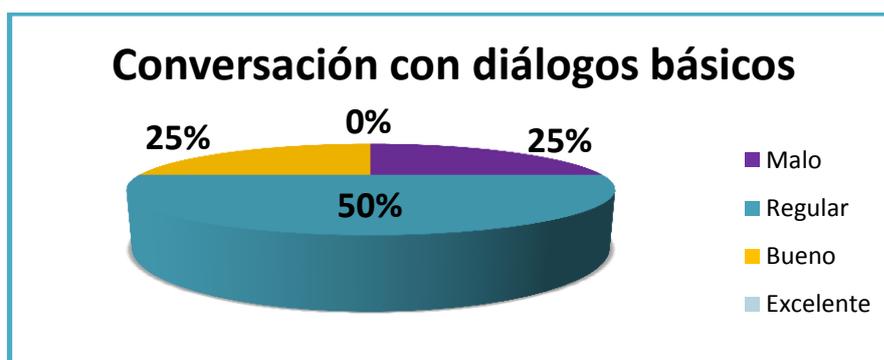
- Nivel de la destreza de escritura.



Al igual que la destreza de la pronunciación, la escritura obtuvo un 87% de la opción regular, y un 13% bueno.

Nivel de escritura	Nº	%
Malo	0	0
Regular	7	87
Bueno	1	13
Excelente	0	0
TOTAL	8	100

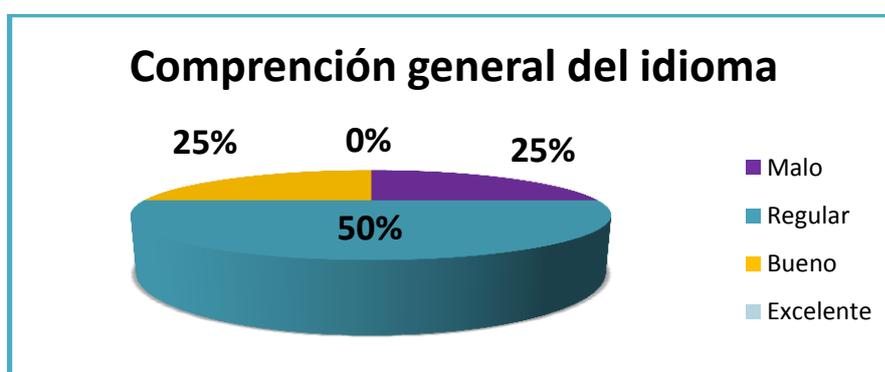
- Nivel de la destreza del habla.



El 50% representa al nivel regular, luego un 25% de nivel bueno, y finalmente el 25% de nivel malo. No hubo respuestas en la opción excelente.

Nivel del habla	Nº	%
Malo	2	25
Regular	4	50
Bueno	2	25
Excelente	0	0
TOTAL	8	100

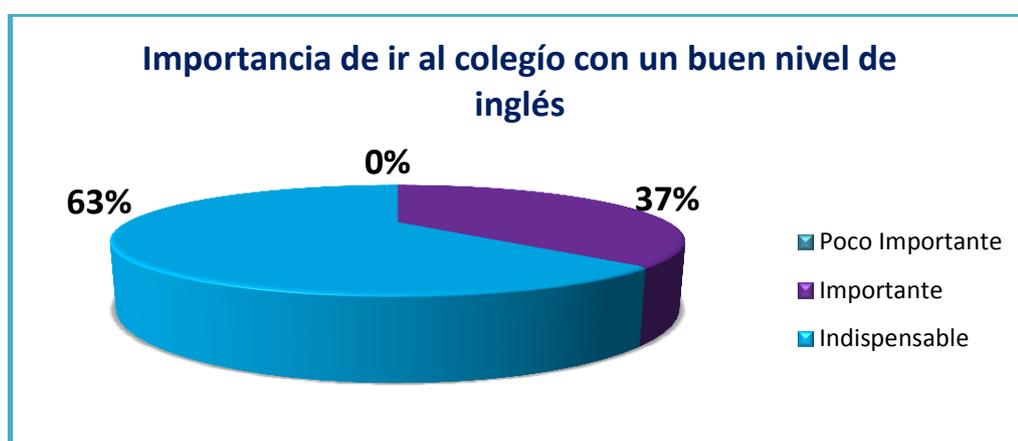
- Nivel de la comprensión general del idioma.



Nivel general del idioma	N°	%
Malo	2	25
Regular	4	50
Bueno	2	25
Excelente	0	0
TOTAL	8	100

En referente a conocimiento general del idioma la opinión representa un 50% en el nivel regular, y los niveles bueno y malo mantienen un índice del 25% cada uno.

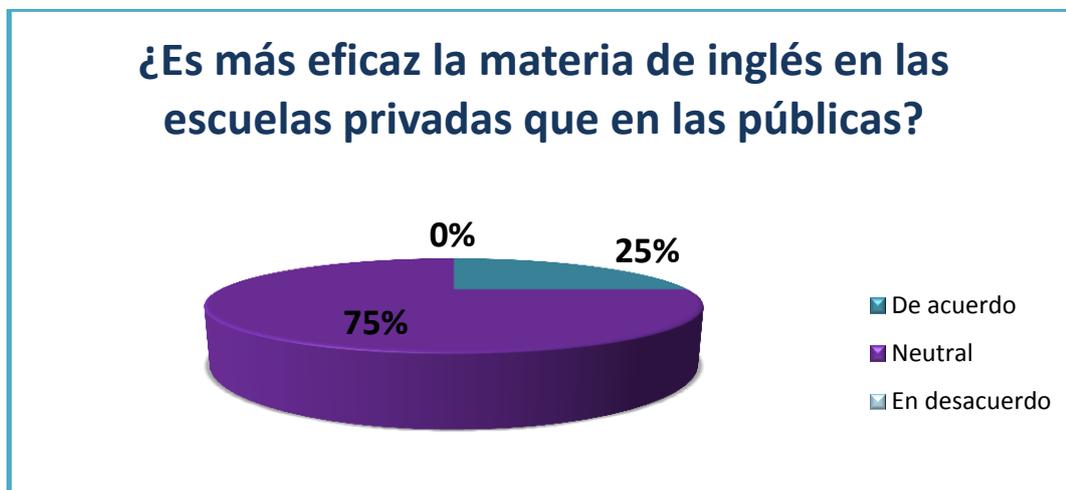
4.- Importancia de ir al colegio con un buen nivel de inglés.



Ir al colegio con un buen inglés	N°	%
Poco importante	0	0
Importante	3	37
Indispensable	5	63
TOTAL	8	100

El criterio global de los maestros está equilibrado, en cuanto a la importancia de saber inglés en el mundo, el 37% correspondiente a 3 personas opinan que ir al colegio con un buen nivel de inglés es importante, y un 63% correspondiente a 5 personas lo consideran definitivamente indispensable.

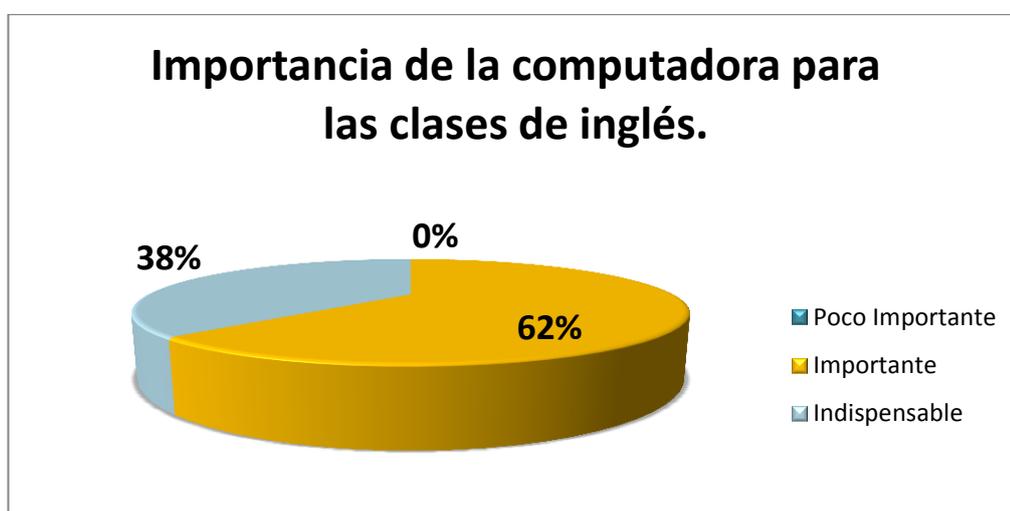
5.- Apreciación sobre el conocimiento de inglés, en escuelas privadas y públicas.



¿Es mejor el inglés de escuelas privadas?	Nº	%
De acuerdo	2	25
Neutral	6	75
En desacuerdo	0	0
TOTAL	8	100

Un 75% correspondiente a 6 maestros se mantienen en una posición neutral ante la pregunta, y un 25% correspondiente a 2 personas, están de acuerdo en que la enseñanza del inglés es mejor en una escuela privada que en una escuela pública.

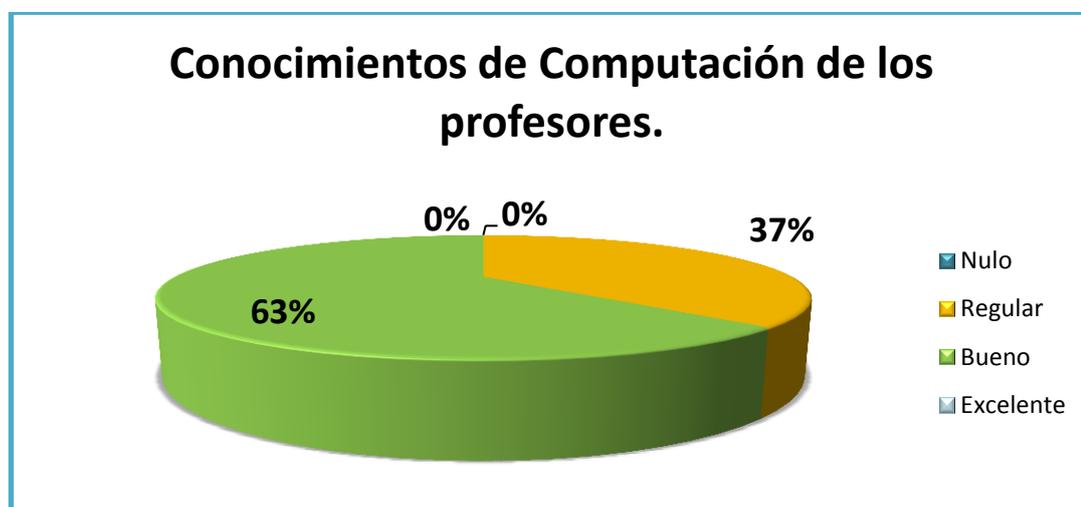
6.- Importancia de la computadora para las clases de inglés.



Importancia de la computadora	Nº	%
Poco importante	0	0
Importante	5	62
Indispensable	3	38
TOTAL	8	100

Un 62% correspondiente a 5 maestros consideran que la utilización de la computadora como recurso para impartir la materia de inglés, es importante, y un 38% correspondiente a 3 personas, lo ven como una alternativa indispensable.

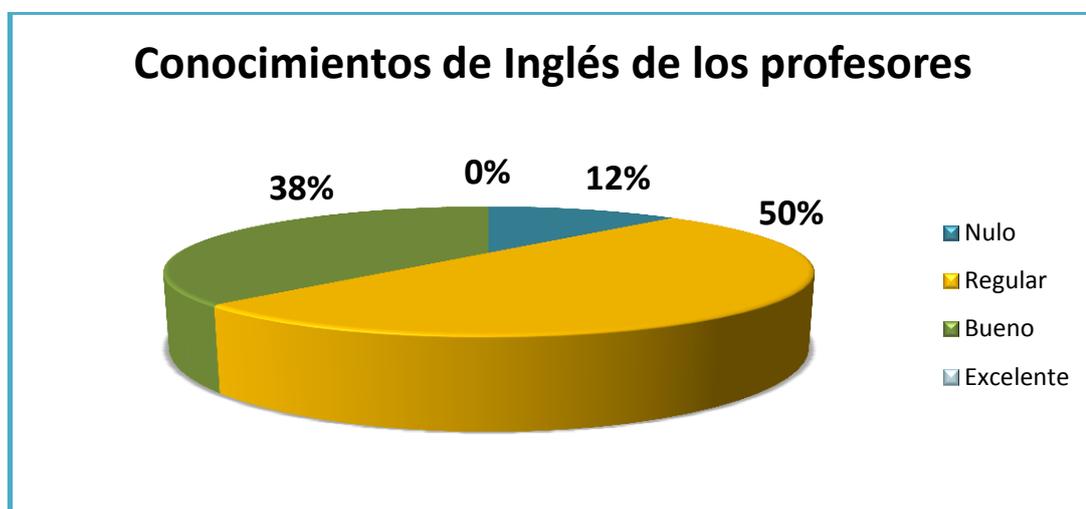
7.- Nivel de computación de los profesores de la institución.



Conocimientos de computación de maestros	Nº	%
Nulo	0	0
Regular	3	37
Bueno	5	63
Excelente	0	0
TOTAL	8	100

Un 63% correspondiente a 5 maestros se catalogan en un nivel bueno de computación, y un 37% correspondiente a 3 personas, dicen estar en un nivel regular.

8.- Nivel de inglés de los profesores de la institución



Conocimientos de inglés de maestros	N°	%
Nulo	1	12
Regular	4	50
Bueno	3	38
Excelente	0	0
TOTAL	8	100

Un 13% correspondiente a 1 maestro admite estar nulo en conocimientos de inglés, un 50% correspondiente a 4 personas dicen conocer el idioma en una frecuencia regular, y un 37% de 3 personas mantienen un nivel bueno de inglés.

9.- Que aplicaciones informáticas están acostumbrados a utilizar con mayor facilidad.



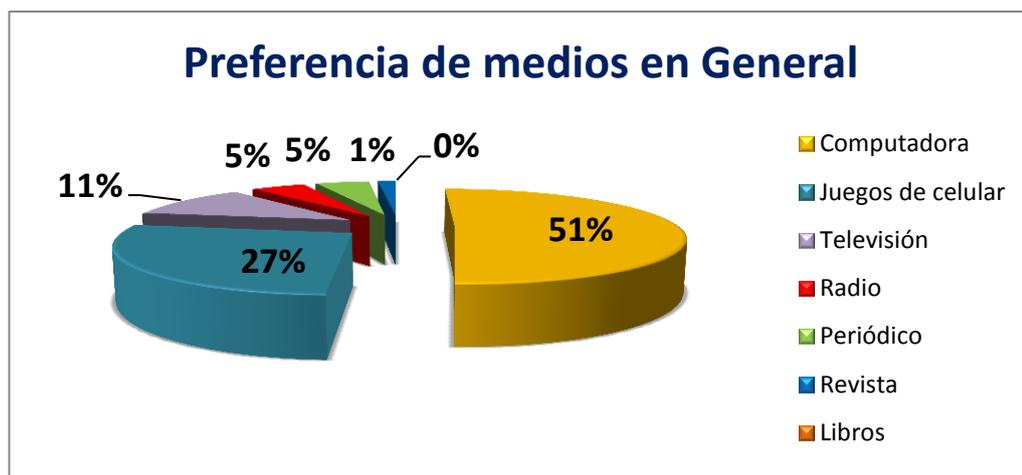
Aplicaciones que utilizan	Nº	%
Google	6	43
Word	4	29
Encarta	2	14
Facebook	1	7
You tube	1	7
Ninguna	0	0
TOTAL	14	100

Un 43% correspondiente a 6 respuestas indica que los maestros pueden dominar un buscador funcional como google. Un 29% -4 personas, manejan Word que es un programa con cierto grado de complejidad. Un 7% correspondiente a 2 personas han navegado en la enciclopedia Encarta. Y las aplicaciones de You Tube y Facebook son frecuentadas por 1 persona respectivamente.

4.2. RESULTADOS DEL ANÁLISIS A ESTUDIANTES

La aplicación de esta encuesta se la efectuó a 50 estudiantes de la institución.

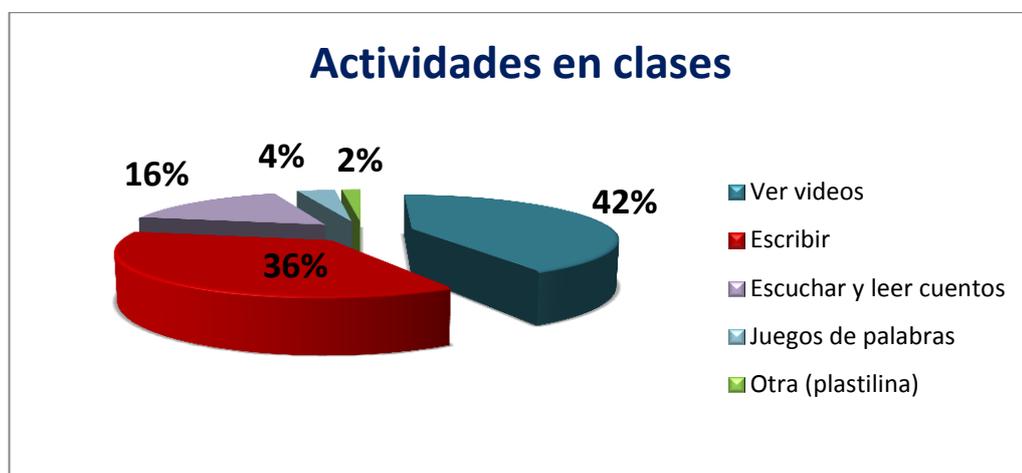
1.- Medios que más agradan a los niños.



Preferencia de medios	N°	%
Computadora	32	51
Juegos de celular	17	27
Televisión	7	11
Radio	3	5
Periódico	3	5
Revista	1	1
Libros	0	0
TOTAL	63	100

Según los datos de la encuesta, entre los medios de la lista, los niños prefieren la computadora en un 51%, seguida por los juegos de celular con un 27%. Luego la televisión con un 11%, a continuación con igual porcentaje de 5% la radio y el periódico. Entre los menos preferidos se encuentran las revistas con el 1%, y los libros un 0%.

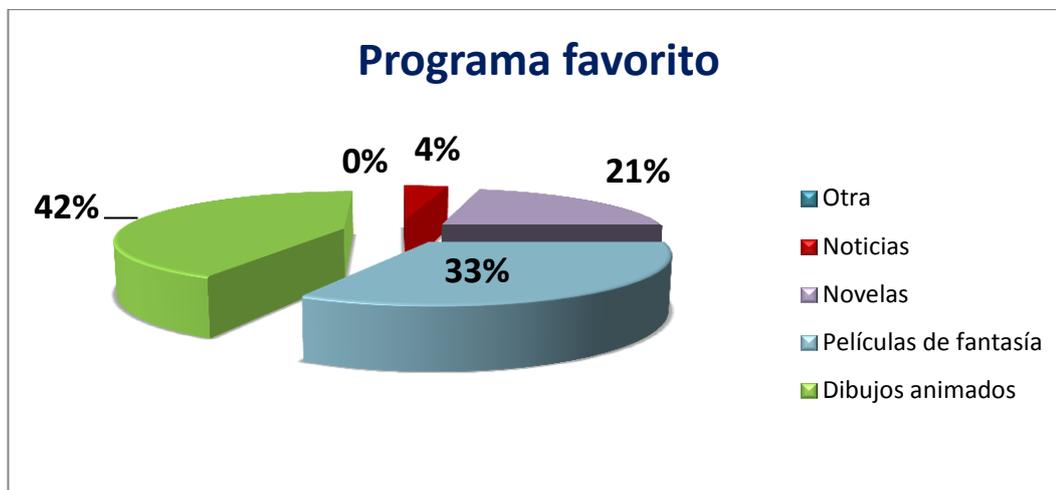
2.- Actividades que más agradan a los niños.



Actividades en clases	N°	%
Ver videos	23	42
Escribir	20	36
Escuchar y leer cuentos	9	16
Juegos de palabras	2	4
Otra	1	2
TOTAL	55	100

Las actividades que los niños prefieren en el aula de clases se distribuyen así: Ver videos un 42%, escribir un 36%, escuchar y leer cuentos un 16%, juegos de palabras un 4 % y la alternativa otra arroja un resultado de 2% haciendo referencia a la utilización de plastilina.

3.- Tipo de Programa favorito.



Tipo de programa favorito	Nº	%
Otra	0	0
Noticias	2	4
Novelas	11	21
Películas de fantasía	17	33
Dibujos animados	22	42
TOTAL	52	100

La encuesta confirma la preferencia que tienen los niños hacia los dibujos animados, encasilladas sus respuestas en un 42%, a continuación las películas de fantasía con un 33%, luego las novelas con un 21%, y finalmente la preferencia selectiva de las noticias un 4%.

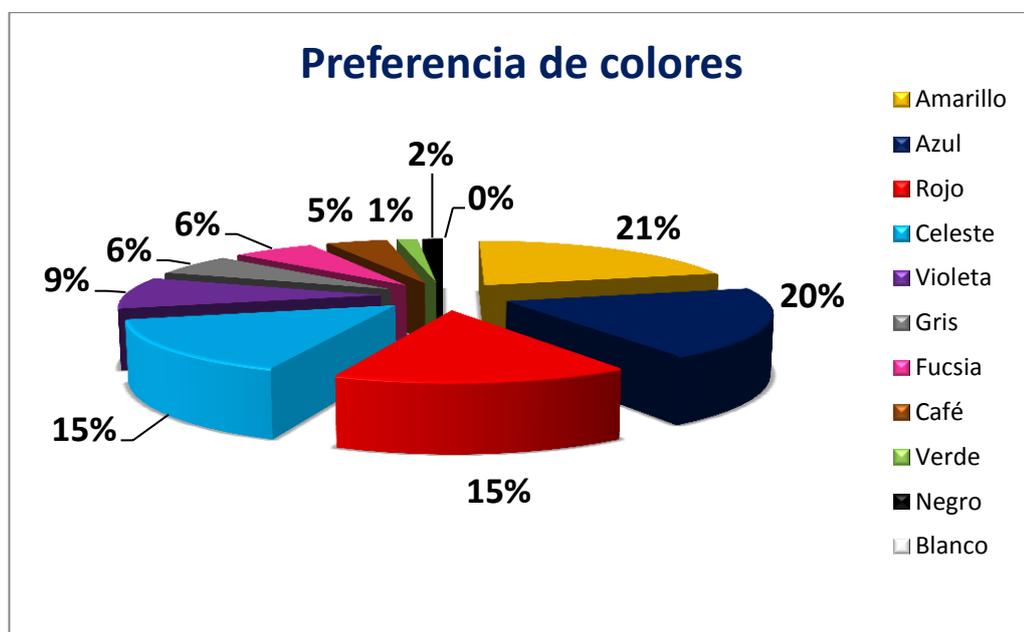
4.- Alternativas informáticas que más conoce y utiliza.



Programas que utiliza	N°	%
Paint	23	39
Word	12	20
Encarta	12	20
Facebook	8	14
Google	4	7
TOTAL	59	100

En cuanto a los programas y/o aplicaciones que los estudiantes más acostumbran a utilizar el líder es paint con un 39%, seguido de Word con un 20%, a continuación la enciclopedia Encarla con un 20% y los dos últimos lugares son para Facebook 14% y google 7%.

5.- Preferencia de colores.



Preferencia de colores	N°	%
Amarillo	14	21
Azul	13	20
Rojo	10	15
Celeste	10	15
Violeta	6	9
Gris	4	6
Fucsia	4	6
Café	3	5
Verde	1	1
Negro	1	2
Blanco	0	0
TOTAL	66	100

La preferencia de colores primarios es notable, el amarillo lidera con un 23%, seguido por el azul con un 20%, a continuación el color rojo con el 15%, luego el celeste con un 15%, finalmente se ubican otros colores con sus respectivos porcentajes, violeta 9%, gris 6%, fucsia 6%, café 5%, verde 1%, negro 2% y blanco 0%.

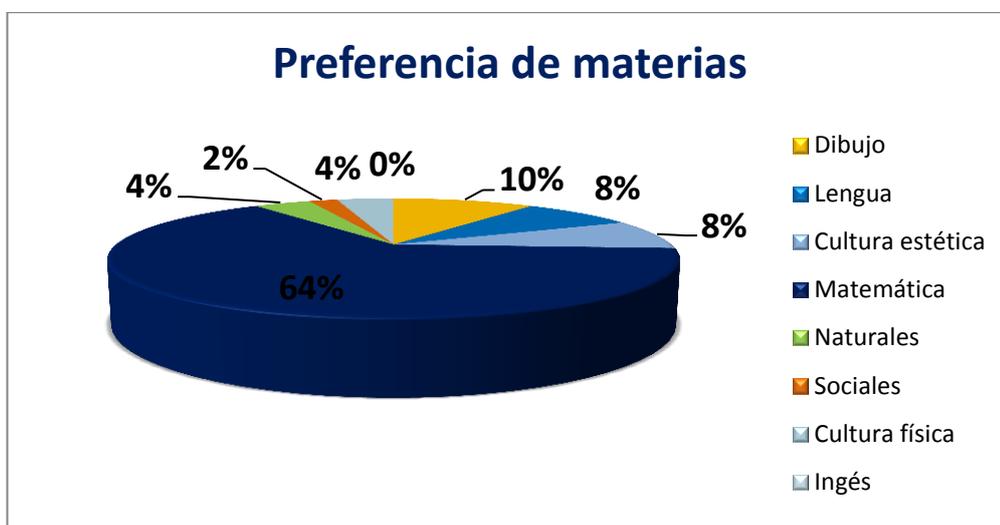
6.- Preferencia de personajes televisivos.



Preferencia de personajes	Nº	%
Simpsons	7	23
Goku	7	23
Pancho López	4	13
Barbie	3	10
Blanca nieves	2	7
Combate	2	7
Niñas mal	2	7
Doraemo	2	7
Naruto	1	3
TOTAL	30	100

Entre las respuestas lideran los personajes de dibujos animados, con mayor porcentaje los simpsons y goku con un 23% cada uno, luego un protagonista de novela con el 13%, seguido de Barbie con el 10%, a continuación blanca nieves, combate, niñas mal y doraemon con 7% cada uno y finalmente naruto el 3%.

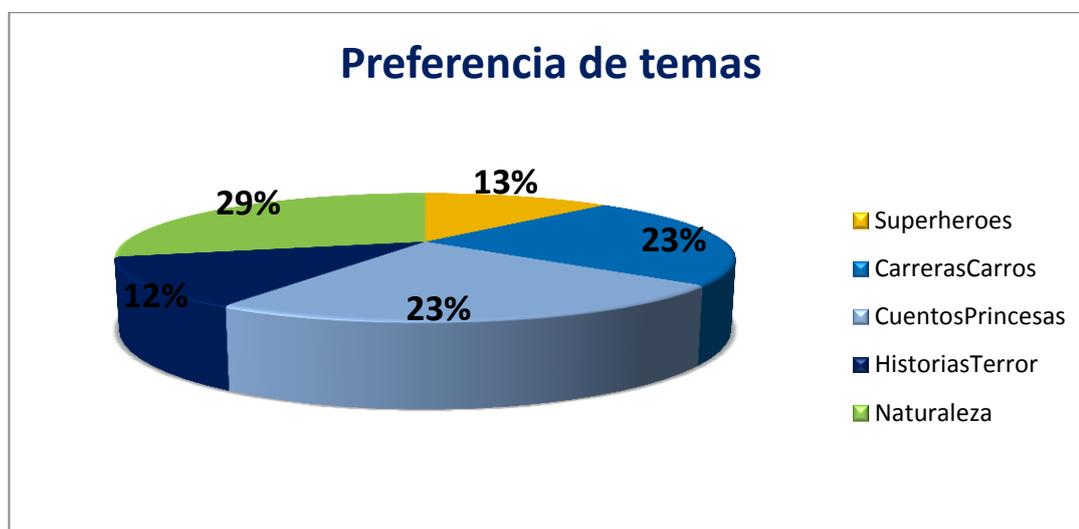
7.- Preferencia de materias.



Preferencia de materias	Nº	%
Dibujo	5	5
Lengua	4	4
Lengua	4	4
Matemática	32	32
Ciencias Naturales	2	2
Ciencias Sociales	1	1
Cultura física	2	2
Inglés	0	0
TOTAL	50	100

El gráfico muestra las materias que más agradan a los estudiantes, el 32% representa a matemáticas, dibujo 5%, lengua 4%, ciencias naturales 2%, cultura física 2%, sociales 1% y finalmente inglés 0%.

8.- Preferencia de Temas.



Preferencia de temas	N°	%
Súper héroes	9	13
Carreras de carros	17	23
Cuentos de princesas	17	23
Historias de Terror	9	12
Naturaleza	21	29
TOTAL	73	100

Las respuestas a esta pregunta definitivamente arroja resultados muy subjetivos, en realidad ningún tema predomina con un porcentaje muy alto como para ser tomado en cuenta con mayor intensidad. Por lo que se concluye que definitivamente entre los gustos y preferencias de las niñas y niños existen un sin número de posibilidades y ello están dispuestos a aceptar casis que la mayoría de ellas, lo importante es encontrar el equilibrio entre las preferencias según los géneros, ya que tal vez esta sea una de las diferencias más marcadas.

4.3. RESULTADOS DE EVALUACIONES

1.- Examen de Inglés aplicado a los estudiantes de 2do, 3ero y 4to año de educación básica de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte (rango de edad 6-9).

Objetivo: Determinar el nivel de inglés en cuanto a conocimiento de vocabulario y frases básicas.

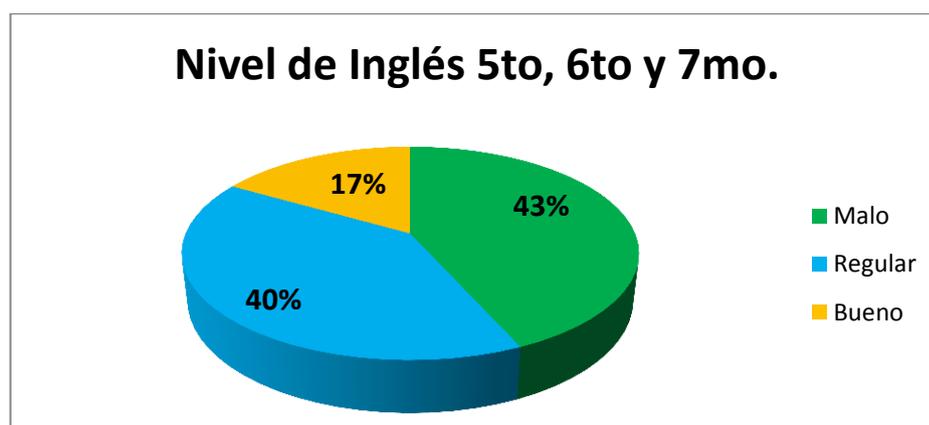


Preferencia de temas	Nº	%
Malo	4	20
Regular	8	40
Bueno	8	40
TOTAL	20	100

El resultado de porcentajes indica que en dependencia a las calificaciones obtenidas, los estudiantes se mantienen en su gran mayoría en un nivel regular-bueno, lo cual es un resultado aparentemente favorable, aunque no hay que dejar de lado el 20% de los estudiantes que se encasillan en un nivel malo. Todo esto tomando en cuenta que la evaluación aplicada, evaluaba principalmente el conocimiento de vocabularios simples, más no, aspectos más complejos, tales como: la escritura, la gramática y/o pronunciación.

2.- Examen de Inglés aplicado a los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año de educación básica de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte (rango de edad 10-12).

Objetivo: Determinar el nivel de inglés en cuanto a conocimiento de vocabulario y preguntas básicas.



Preferencia de temas	N°	%
Malo	13	43
Regular	12	40
Bueno	5	17
TOTAL	30	100

En el gráfico se observa claramente que el factor dominante es la calificación mala con un 43%, seguido por el 40% de regulares y finalmente un bajo margen de estudiantes buenos en inglés que corresponden al 17% del pastel.

A medida que la complejidad del examen aumento, con ello también aumento el porcentaje de estudiantes con bajos conocimientos del idioma. La evaluación aplicada evaluaría: el conocimiento de vocabulario en las dos primeras preguntas, escritura y vocabulario en la tercera, y contestación de respuestas simples en las preguntas 4 y 5.

Prestando atención a los aspectos de análisis requeridos, se concluye que estos estudiantes en dependencia a sus capacidades y conocimiento, con respecto al idioma inglés, en términos generales se encasillan en un nivel regularmente malo.

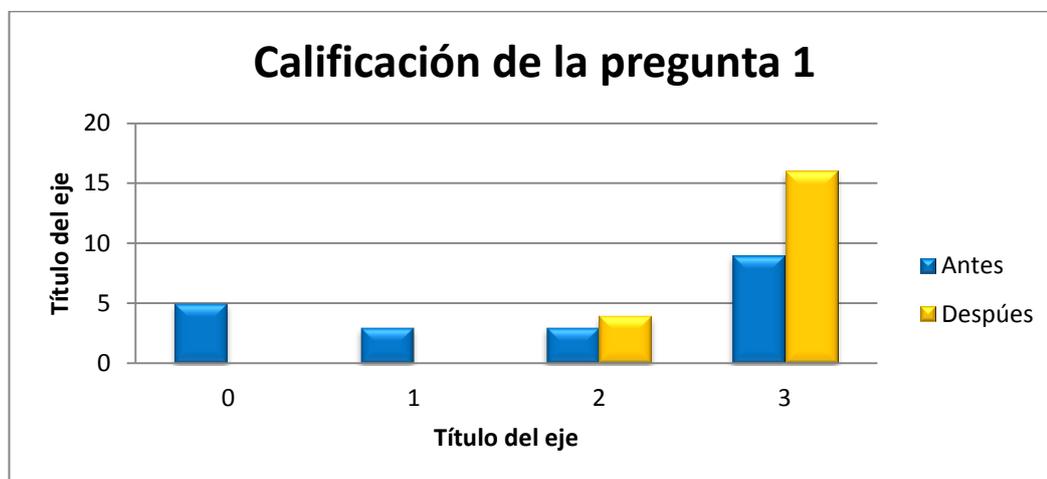
4.4. RESULTADOS DE SATISFACCIÓN - PRUEBA PILOTO

Resultados obtenidos luego de la prueba piloto.

1.- Examen de Inglés aplicado a los estudiantes de 2do, 3ero y 4to año de educación básica de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte (rango de edad 6-8).

Objetivo: Determinar la funcionalidad del producto multimedia Basic English for School.

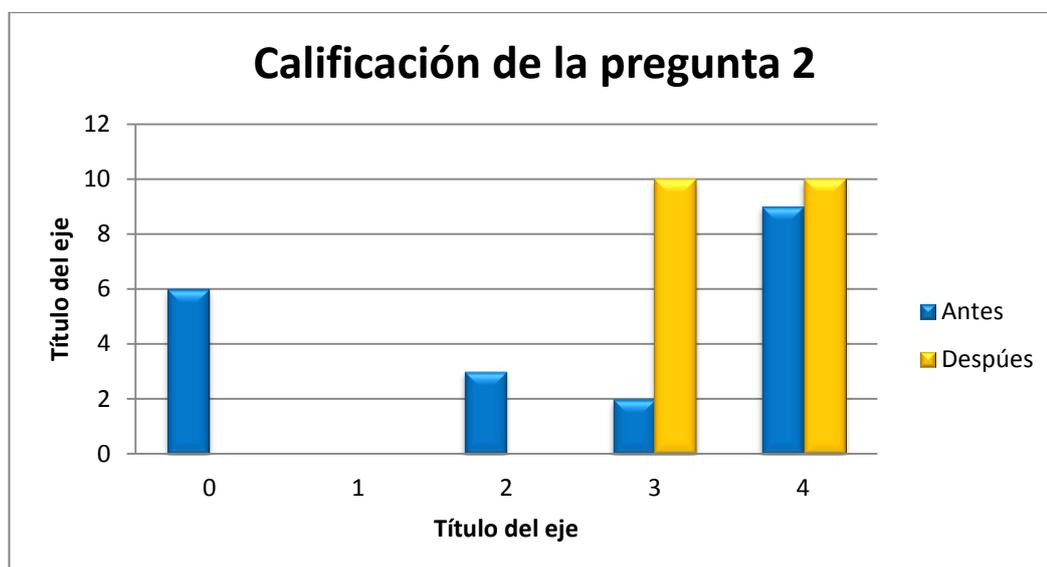
Pregunta 1, Referente a los colores en inglés.



Calificación de la pregunta 1	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
0 aciertos	5	25	0	0
1 aciertos	3	15	0	0
2 aciertos	3	15	4	20
3 aciertos	9	45	16	80
TOTAL	20	100	20	100

Antes del multimedia hubo 5 estudiantes que cometieron 0 respuestas positivas, 3 que respondieron acertaron en una respuesta, e en dos respuestas y 9 en tres respuestas. Luego de la aplicación de varias sesiones de prueba piloto se realizó nuevamente la evaluación que se aplicó al iniciar esta investigación. Los estudiantes incrementaron sus conocimientos y mejoraron en las preguntas referentes a las clases que se revisaron en las aulas. Obteniendo 16 alumnos 3 respuestas buenas y 4 alumnos 2 respuestas.

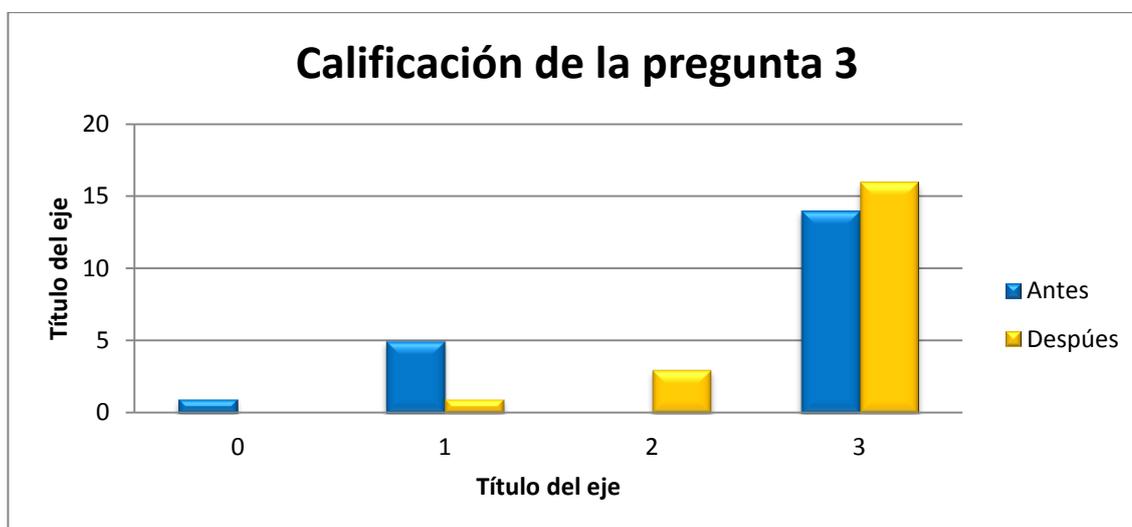
Pregunta 2, Referente a los números en inglés.



Calificación de la pregunta 1	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
0 aciertos	6	30	0	0
1 aciertos	0	0	0	0
2 aciertos	3	15	0	0
3 aciertos	2	10	10	50
4 aciertos	9	45	10	50
TOTAL	20	100	20	100

La pregunta 3 referente al vocabulario de animales, presenta un avance notorio y significativo. Mientras que antes hubo 6 estudiantes sin ninguna respuesta positiva, 0 estudiantes con un acierto, 3 estudiantes con dos aciertos, 2 con tres y 4 con nueve. Después de la aplicación, el nivel de conocimiento fue elevado, presentándose valores positivos, tal y como se observa en la tabla. 10 estudiantes respondieron tres ítems correctos, y también 10 estudiantes obtuvieron la totalidad de las opciones acertadas.

Pregunta 3, Referente a los animales en inglés.



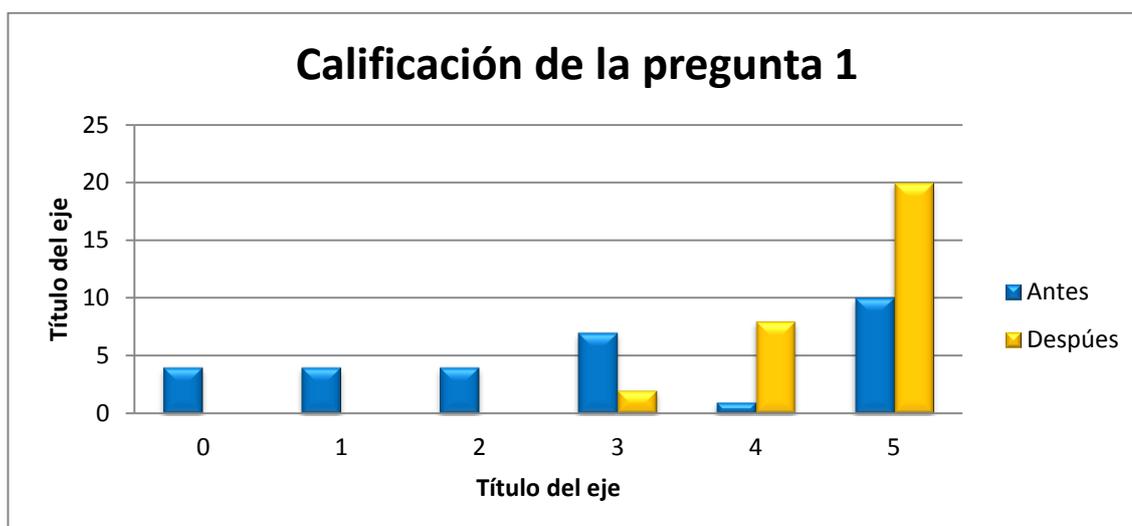
Calificación de la pregunta 1	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
0 aciertos	1	5	0	0
1 aciertos	5	25	1	5
2 aciertos	0	0	3	15
3 aciertos	14	70	16	80
TOTAL	20	100	20	100

El reconocimiento de los números en inglés por parte de los estudiantes que utilizaron el multimedia, se ha incrementado considerablemente. Antes de la aplicación 1 estudiante no respondió las preguntas, 5 respondieron una pregunta, ninguno respondió 2 preguntas, y 14 estudiantes obtuvieron las 3 respuestas buenas. Luego de curso se presentaron mejoras habiendo aumentado el número de respuestas buenas y disminuido las malas; quedando como resultado 1 estudiante con un acierto, 3 estudiantes con dos aciertos y 16 estudiantes con la totalidad de preguntas acertadas.

2.- Examen de Inglés aplicado a los estudiantes de 5to, 6to y 7mo año de educación básica de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte (rango de edad 9-11).

Objetivo: Determinar la funcionalidad del producto multimedia Basic English for School.

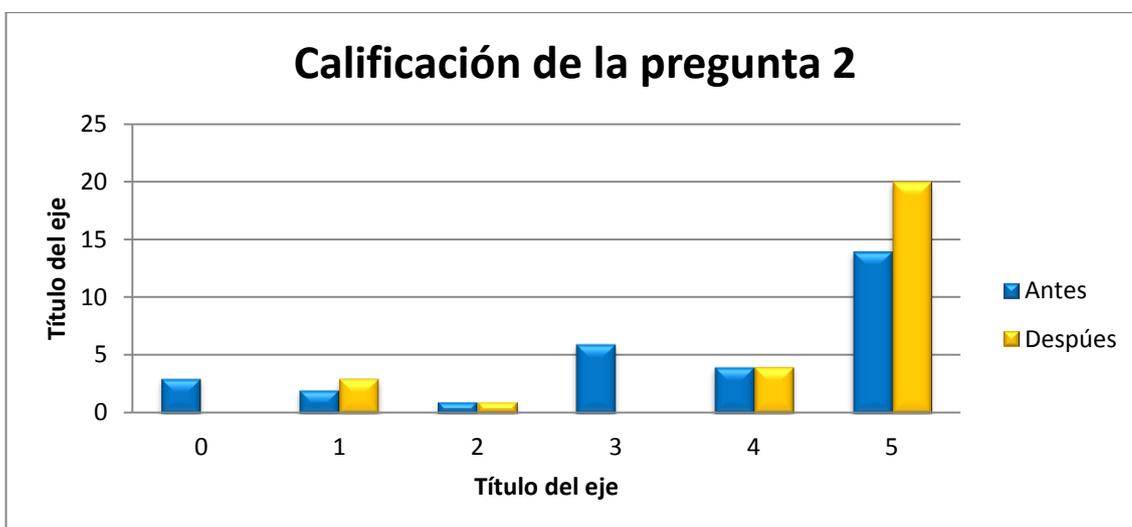
Pregunta 1, Referente a los colores en inglés.



Calificación de la pregunta 1	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
0 aciertos	4	13	0	0
1 aciertos	4	13	0	0
2 aciertos	4	13	0	0
3 aciertos	7	24	2	7
4 aciertos	1	3	8	26
5 aciertos	10	34	20	67
TOTAL	30	100	30	100

Luego de haberse aplicado la prueba piloto del multimedia, los estudiantes muestran una notable mejoría. Antes hubo bajas calificaciones y poco reconocimiento de los colores, después aumentaron los aciertos con un 7% de 3 respuestas buenas, un 26% 4 respuestas buenas, y finalmente un 67% con los aciertos en su totalidad.

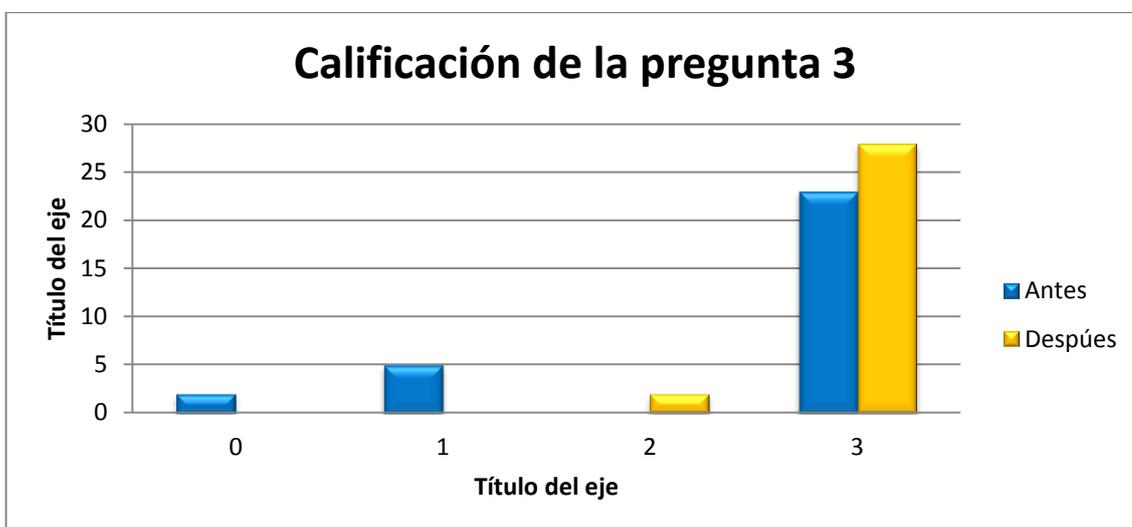
Pregunta 2, Referente a los números en inglés.



Calificación de la pregunta 1	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
0 aciertos	3	10	0	0
1 aciertos	2	7	3	10
2 aciertos	1	3	1	3
3 aciertos	6	20	0	0
4 aciertos	4	13	4	13
5 aciertos	14	47	22	74
TOTAL	30	100	30	100

Existe un 74% de alumnos con los 5 aciertos, 13% con 4 y 10% con 3 aciertos.

Pregunta 3, Referente a los miembros de la familia en inglés.



Calificación de la pregunta 1	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
0 aciertos	2	7	0	0
1 aciertos	5	16	0	0
2 aciertos	0	0	2	7
3 aciertos	23	77	28	93
TOTAL	30	100	30	100

Luego de revisar la clase, los estudiantes mejoraron, mientras que antes tuvieron un 7% de 0 aciertos y un 16% 1 acierto, después del multimedia alcanzaron del 7% 2 aciertos y el 93% 3 aciertos.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.

5.1. CONCLUSIONES

Luego del análisis e interpretación de los resultados obtenidos en este proceso investigativo se concluye lo siguiente:

Al referirse esta investigación, específicamente a códigos visuales y herramientas que enriquecen el aprendizaje de un idioma, las alternativas multimedia como imágenes, textos y videos, no pueden ser omitidos en la planificación de las clases que se dictan en las aulas. Y definitivamente un recurso interactivo ejecutado por una computadora, constituye el medio idóneo para implementar un nuevo soporte de apoyo que tal vez sea ajeno al medio educativo de los estudiantes y profesores de la institución, pero que con el paso del tiempo representará un cambio significativamente positivo en la aplicación de metodologías y técnicas de enseñanza-aprendizaje a nivel escolar.

Los atributos diferenciadores que se deriven de la herramienta multimedia, y que atraigan la atención de las niñas y niños que lo manipulen, serán los puntos clave para mantener el entusiasmo y aumentar el interés y predisposición hacia la materia.

Tal vez la conciencia social del medio, aún no está enterada de la magnitud de avance que representa “el saber inglés”, dentro del contexto vida y desarrollo profesional, lo cierto es que el idioma en cuestión hoy en día a nivel mundial está catalogado como indispensable, siendo importante dominarlo para el completo desarrollo intelectual, así como para acceder a un sin número de oportunidades.

Gracias a que los maestros de la institución, tienen nociones básicas de computación, por lo tanto la computadora no les resulta ajena, la utilización del material Basic English for school, podrá ser aprovechado a cabalidad, tanto por los docentes como por los estudiantes.

A pesar de que la computadora ya lleva varios años junto a la educación, no deja de ser la herramienta electrónica predilecta de los estudiantes, lo que demuestra que la misma se ha convertido en parte de la vida de las personas, y no solamente en una novedad.

Los niños contemporáneos, más que cualquier otro grupo humano, tienen el privilegio de nacer con la tecnología en sus manos, y les resulta casi que innato aprender a manipular los diferentes medios multimedia que el mundo pone a su disposición. Como en el caso de este proyecto, la educación no se puede quedar atrás y debe aprovechar estos recursos para ser más eficaz, eficiente y dinámica.

Luego de aplicar las pruebas del multimedia, con la participación de los estudiantes de la institución, se pudo observar que la aceptación del ambiente gráfico por parte de los usuarios fue lo que se esperaba, algo intuitivo y accesible a su percepción, y además los contenidos presentados en el multimedia fueron acogidos de manera entusiasta y sorpresiva²⁷.

Aunque la efectividad del curso ha sido constatada y comprobada, es preciso mencionar que con la sola utilización del multimedia creado, tal vez, la idea de alcanzar la excelencia en el contexto general del aprendizaje del idioma, sea una visión demasiado ambiciosa. Este material tiene como principio, introducir a un individuo al conocimiento básico del idioma, e introducción al mismo.

²⁷ Anexo 8. Observar fotografías de prueba piloto.

5.2. RECOMENDACIONES

Al haberse concluido con éxito la elaboración de todos los aspectos que comprenden esta tesis de grado, y sobre todo la propuesta multimedia educativa, se emiten las siguientes recomendaciones:

Los profesores que conforman el cuerpo docente de la unidad ejecutora, debieren hacer uso concurrente del material multimedia facilitado, para que involucren a los estudiantes al aprendizaje del idioma inglés²⁸.

Cuando se esté utilizando el multimedia, en el momento de visualizar las diferentes clases expuestas en el curso, se debe procurar hacerlo de manera organizada, ya que las mismas han sido planificadas de manera secuencial con relación a su grado de dificultad de asimilación.

Es indispensable brindar a los estudiantes todas las herramientas y dispositivos como impresora, sistema de audio/audífonos, computadora para aprovechar el máximo potencial de la aplicación multimedia, ya que el material ha sido diseñado para uso individual.

Y finalmente, que el aprendizaje no termine con los contenidos que el curso ofrece, sino que sea el punto de partida para ampliar la explicación de las clases y conectar la información visualizada en el computador, con otros objetos y experiencias del entorno.

²⁸ Anexo 9. Fotografías de la entrega formal del material multimedia, y la donación de una impresora.

CAPITULO VI

PROPUESTA GRÁFICA

INTRODUCCIÓN

El curso de inglés básico denominado “Basic English for school” o inglés básico para la escuela, constituye el compendio de 40 clases, distribuidas en dos niveles, comprendido cada uno con 20 clases que presentan contenidos selectos, dinámicos, y de fácil acceso para su público objetivo. Cada una de las clases equipadas con el diseño de pantallas ligeras y botones representados con pictogramas. Enfocándose en proporcionar al usuario una navegación agradable e intuitiva, en la que el estudiante, pueda apropiarse de la interfaz y de los enlaces, para el acceso rápido y directo a la información requerida.

El material multimedia, en su estructura de fondo, se basa principalmente en impartir y enseñar diferentes grupos de vocabularios básicos y funcionales, que enriquecen las destrezas y habilidades de los estudiantes, con palabras sencillas, idóneas para el reconocimiento y familiarización con el idioma, además que le permiten al individuo adquirir seguridad para manifestar mensajes y desenvolverse en situaciones de la vida diaria.

Otro punto de interés que comprende este material, es su libertad de tutoría, hace referencia a que el curso puede ser impartido por cualquier maestro, no solamente por un especialista en inglés. Pues precisamente el material gráfico fue creado con esa finalidad, cubriendo las falencias y conflictos que actualmente constituyen la organización de la escuela pública. Esto es posible gracias a la utilización de relación y asociación de imagen y audio.

PROPUESTA GRÁFICA

JUSTIFICACIÓN

Son muchas las posibilidades educativas que el diseño de ambientes multimedia ofrece a la humanidad, a través de los diferentes recursos visuales y auditivos que conforman este medio de unidad comunicacional.

En definitiva, es posible alcanzar al punto máximo de concentración de un individuo, y lograr llegar a profundizar en sus sentidos, con la finalidad de efectuar un consumo de información agradable y recordable, y difícil de olvidar con el paso del tiempo.

Con la creación del curso de inglés básico para escuela, “Basic English for school”, se pretende elevar los conocimientos y el interés del idioma inglés, tanto por parte de los estudiantes, como por parte de los profesores.

TEMA:

CD educativo interactivo diseñado para impartir el conocimiento de vocabulario del idioma inglés para niños de entre 6 y 11 años de edad.

TITULO:

Basic English for school

OBJETIVOS:**OBJETIVO GENERAL**

- Crear un CD interactivo funcional para impartir vocabulario del idioma inglés, para niñas y niños que cursan la educación básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Presentar un esquema de contenido selecto y secuencial.
- Presentar un diseño llamativo que atraiga e incentive al público objetivo.
- Diseñar un esquema de navegación sencillo y de rápido acceso.
- Proporcionar elementos de interactividad en todo momento.

GRUPO OBJETIVO:

- Estudiantes de nivel escolar de las edades comprendidas entre 6 y 11 años de edad, con un nivel socio-económico medio bajo, y con acceso a computadora equipada con periféricos de salida de audio e impresora disponible, en su lugar de estudio.

INFORMACIÓN Y SECCIONES PRINCIPALES:

Los contenidos a presentar en el multimedia, han sido revisados y aprobados por un profesional²⁹.

Secciones:

- NIVEL 1

- Vocabulario			
01 Colores	06 Alimentos	12 Personas	17 Adjetivos
02 Formas	07 Frutas	13 Familia	18 Deportes
03 Útiles escolares	08 Vegetales	14 Profesiones	19 Tecnología
04 La clase	09 Naturaleza	15 Transportes	20 Oraciones simples.
05 Saludos	10 Números	16 Partes del Cuerpo	
	11 Animales		

- NIVEL2

- Vocabulario	
01 Partes de la casa	07 La casa
02 Partes del cuerpo	08 Instrucciones
03 La cara	09 Lugares
04 Partes del cuerpo	10 La mesa
05 Preposiciones	11 Días de la semana
06 Adjetivos	12 Mese del año

²⁹ Anexo 10. Lista de contenidos de las clases aprobadas por el pedagogo Tayron Gómez.

- GRAMÁTICA

Pronombres personales

Verbo ser o estar

Artículo infinitivo

Demostrativo

Adjetivos posesivos

There is – there are – some – any.

Present progressive

Simple present

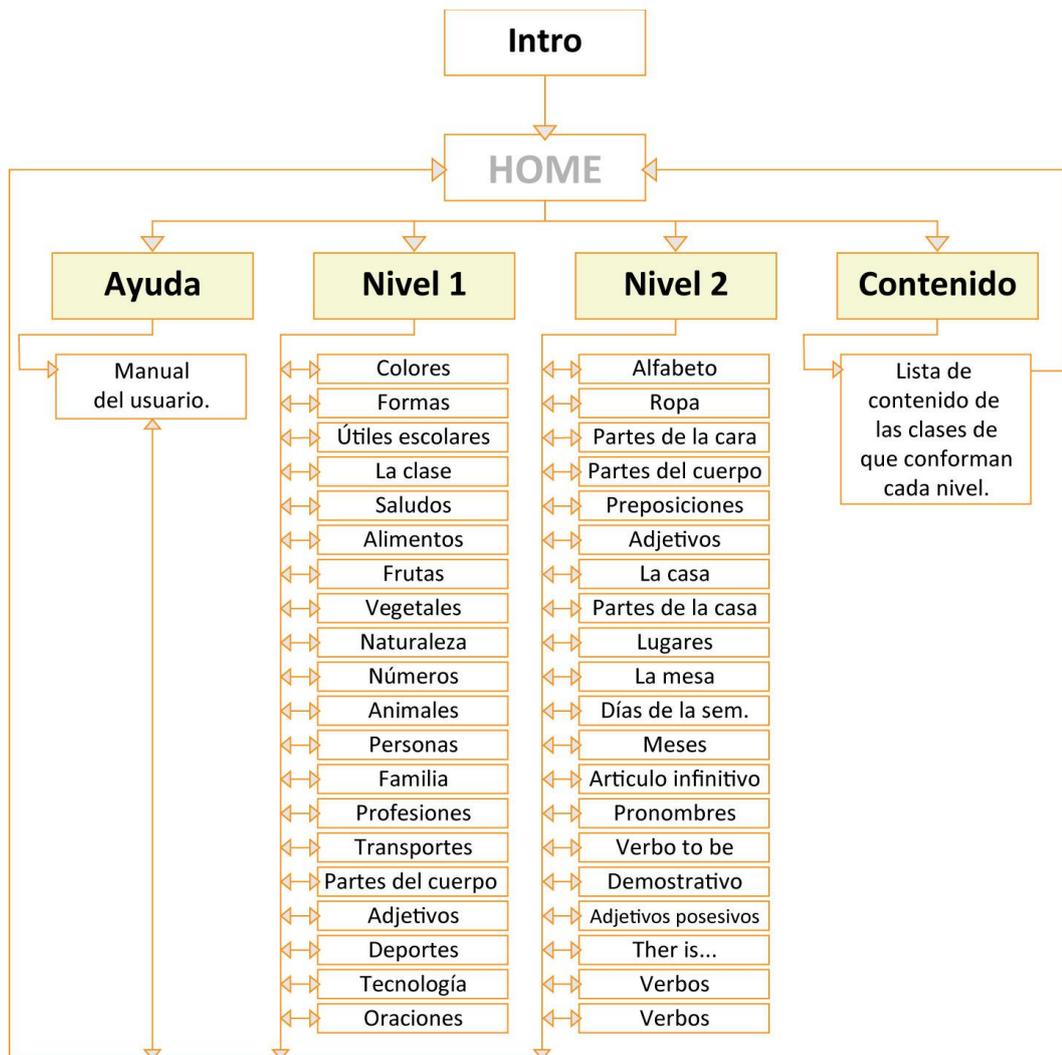
- INFORMACIÓN ADICIONAL

- Manual del usuario, en la que se indica de forma detallada todos los botones y pantallas que contiene el material.

- Listado de temas que se estudiarán en los dos niveles que tiene el curso.

MAPA DE NAVEGACIÓN:

En el siguiente mapa conceptual se presenta la estructura de accesos a la información.



STORY BOARD (GUIÓN DE INTERACTIVIDAD):

- Pantalla o animación de introducción.

STORY BOARD – INTRO		
DESCRIPCIÓN	VIDEO	AUDIO
<p>-Luego de una breve animación que presenta el nombre del multimedia, aparece la pantalla principal.</p>		<p>-Música de flauta que proporciona un ambiente caricaturesco e infantil.</p>
<p>Guión Multimedia: 1.- Botón jump, sonido de destello con el mouse sobre. Al proporcionarle un clic permite el acceso a la pantalla principal.</p>		
<p>-Aparece en la escena la caricatura de un pintor.</p> <p>-Que inmediatamente pinta un mural con el nombre del multimedia.</p> <p>-Cuando el personaje termina de pintar, se despliega una lámina transparente y se visualiza claramente el nombre del material interactivo.</p> <p>-Mientras el personaje actúa en la parte inferior se visualizan los créditos.</p> <p>-Finalmente con una transición de opacidad aparece la pantalla principal.</p>		<p>-Continúa la pista de audio durante toda la animación.</p> <p>-Cuando aparece el nombre una voz en off lo pronuncia.</p>

- Pantalla principal.

STORY BOARD – pantalla HOME		
<p>Descripción: La pantalla dividida por la mitad, resaltando las opciones de primer y segundo nivel. En la parte inferior una frase con el objetivo de cada nivel, y en la esquina superior derecha la botonera general.</p>		<p>Audio: sonido en los botones, no se utiliza audio de fondo.</p>
<p>Guión de Multimedia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Botón nivel 1, sonido voz en off con el mouse sobre, cuando está estático aparece una animación, al clicar suena un efecto de transición. 2.- Botón nivel 2, sonido voz en off con el mouse sobre, cuando está estático aparece una animación, al clicar suena un efecto de transición. 3.- Enlace área de maestros, letras estáticas, cambian de color con el mouse sobre. 4.- Botonera general, (controles de volumen, home, salir, maximizar y minimizar) los botones tienen movimiento y sonido al estar el cursor del mouse sobre ellos. También suena al ser accionados con un clic. 		
<p>-Al culminar la animación del intro, aparece la pantalla principal.</p> <p>-Las ilustraciones de los dos botones principales aparecen una a una.</p>		

- Pantalla nivel 1.

STORY BOARD – pantalla NIVEL 1		
<p>Descripción: Caratula con el nombre del nivel 1, y la aparición de una botonera secundaria.</p>		
<p>Guión de Multimedia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Botonera general, (controles de volumen, home, salir, maximizar y minimizar) los botones tienen movimiento y sonido al estar el mouse sobre ellos. 2.- Botones de acceso a clases, cambian de color al tocarlos. 4.- Botones siguiente y anterior, se mueven al tocarlos. 		
<p>Guión de Animación: Al darle clic al botón del nivel la pantalla se despliega hacia el lado izquierdo, y muestra el contenido del nivel.</p>		<p>-Voz en off, pronuncia el nombre del nivel.</p>

- Pantalla nivel 2.

STORY BOARD – pantalla NIVEL 2		
<p>Descripción: Caratula con el nombre del nivel 2, y la aparición de una botonera secundaria.</p>		
<p>Guión de Multimedia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Botonera general, (controles de volumen, home, salir, maximizar y minimizar) los botones tienen movimiento y sonido al estar el mouse sobre ellos. 2.- Botones de acceso a clases, cambian de color al tocarlos. 4.- Botones siguiente y anterior, se mueven al tocarlos. 		
<p>Guión de Animación: Al darle clic al botón del nivel la pantalla se despliega hacia el lado derecho, y muestra el contenido del nivel.</p>		<p>-Voz en off, pronuncia el nombre del nivel.</p>

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:

Luego de haber estudiado las preferencias visuales del público objetivo, y el criterio de profesionales en la enseñanza del idioma inglés, se ha podido hacer un análisis completo, de qué es lo que el multimedia requiere tener y presentar, para plasmar y proyectar un tono de comunicación adecuado para cumplir con la finalidad de la propuesta.

Para la presentación de la información se han creado tres accesos por clase:

1.- Animación o Tv

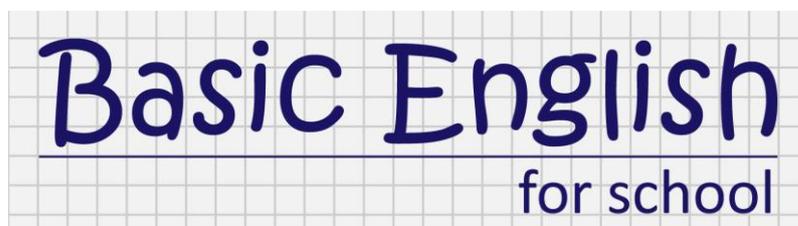
2.- Práctica del vocabulario o WORD

3.- Ejercicios para imprimir

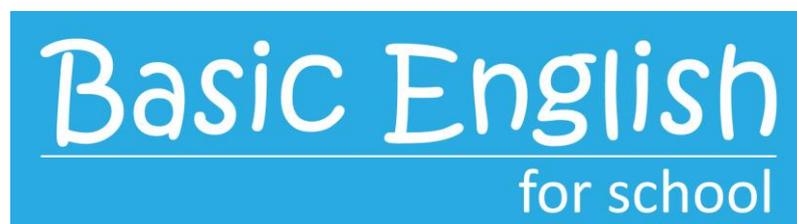
Y un cuarto aspecto adicional presente en la mayoría de las clases, incluye la zona de juegos interactivos.

4.- Juegos interactivos.

LOGO:



Retícula base



Logo original

El logotipo identificativo del curso está compuesto por dos estilos de familia tipográficas, ambos pertenecientes al grupo de las sans serif, ya que estas optimizan la visualización en medios digitales. La creación de esta identidad se la ha efectuado con la finalidad de no causar ruido visual a la presentación, y mantener la atención de los estudiantes centrada en el contenido de las clases.

TIPOGRAFÍA UTILIZADA:



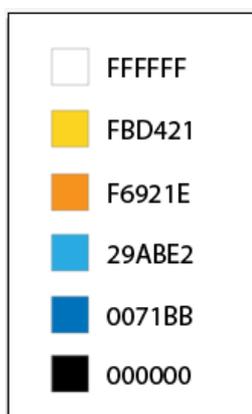
En primera instancia se ha utilizado una tipografía con rasgos y líneas curvas e irregulares (Kristen ITC) que se asemeja al trazo que generalmente utilizan los estudiantes, con la finalidad de incorporarlos en un ambiente conocido y amigable.

Para aspectos técnicos que son más del interés de maestros, se utiliza una segunda tipografía (Calibri), que ofrece un toque de seriedad pero tampoco se aparta del entorno que se está manejando.

Una tercera (Jokerman), es utilizada sobre todo en la zona de juegos, ya que ofrece características particulares que introducen un ambiente dinámico y divertido.

COLORES:

La paleta de colores generales utilizados en el diseño global del multimedia son los siguientes:



Aunque entre las preferencias de los estudiantes prevalece la selección de los colores primarios, se ha realizado una paleta estudiada en la que se presenta el dominio del amarillo y el azul con dos de sus variaciones, el celeste y el naranja, todos ellos equilibrados con la existencia del negro y el blanco. Además estos colores presentan diferentes significados desde el punto de vista de la psicología, los mismos están descritos a continuación:

Amarillo.- Este es un color que representa la inteligencia, mantiene a la mente en alerta, además es un color cálido que ayuda a la estimulación mental. Su uso debe ser controlado puesto que genera excesiva actividad mental.

Azul.- Este color genera serenidad, y al contrario del amarillo tranquiliza la mente.

Naranja.- Es el color representativo de la energía, aumenta el potencial.

Blanco.- Purifica la mente y representa el optimismo.

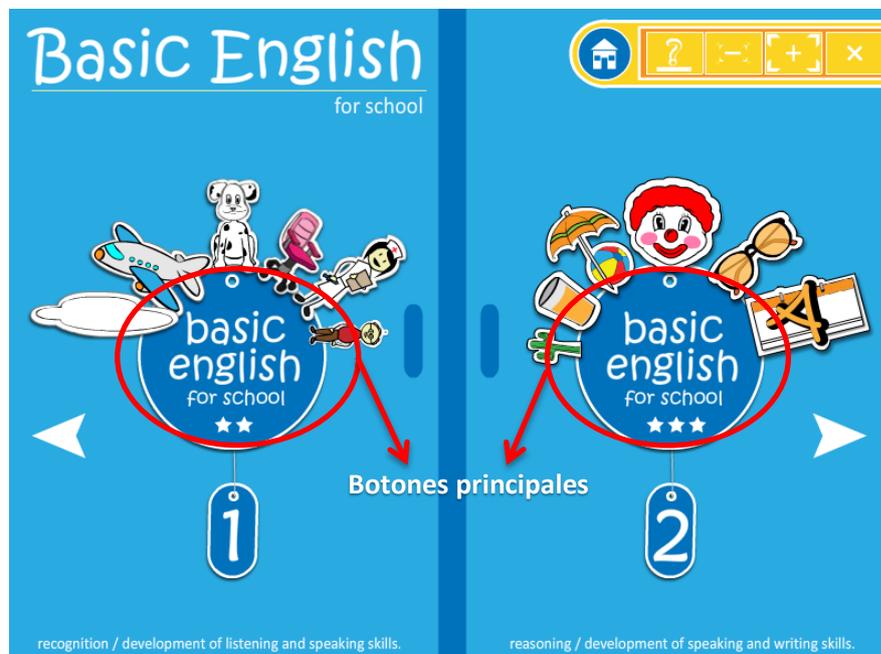
Negro.- Representa el poder y proporciona sentido de elegancia.

En resumen se ha buscado lograr un equilibrio entre colores cálidos y fríos.

DIGITALIZACIÓN DE PANTALLAS (SCREEN-SHOTS)



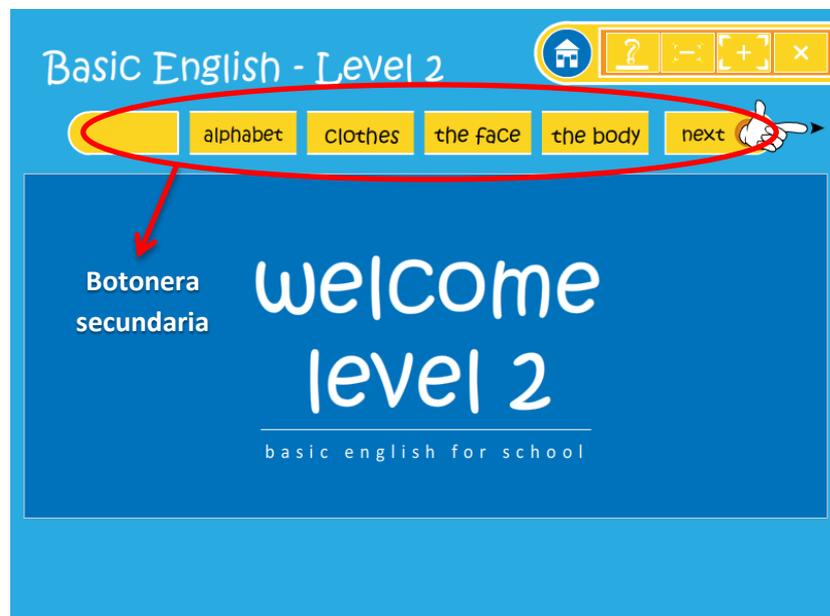
- La pantalla de introducción presenta una animación breve, además muestra un botón de acceso rápido a la pantalla principal.



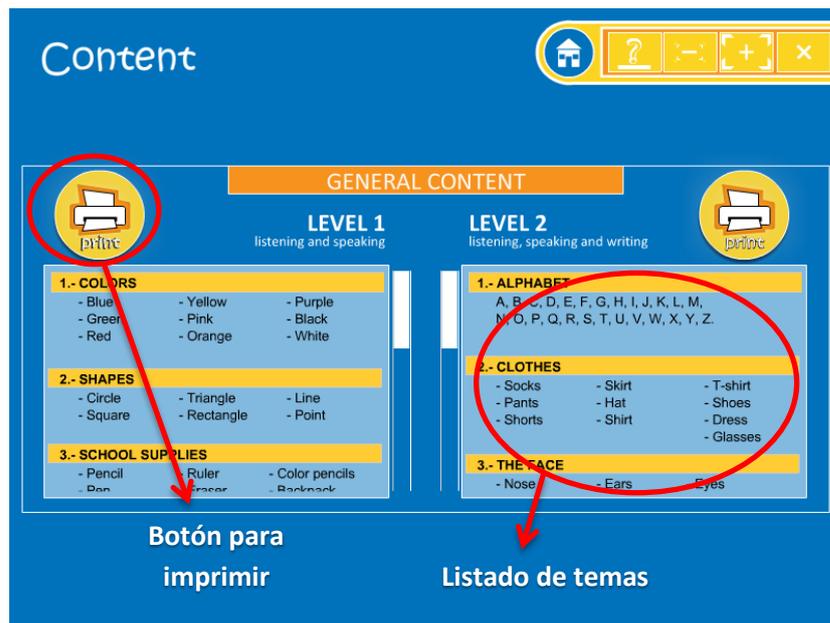
- La pantalla principal presenta los botones principales que acceden a las diferentes secciones del multimedia.



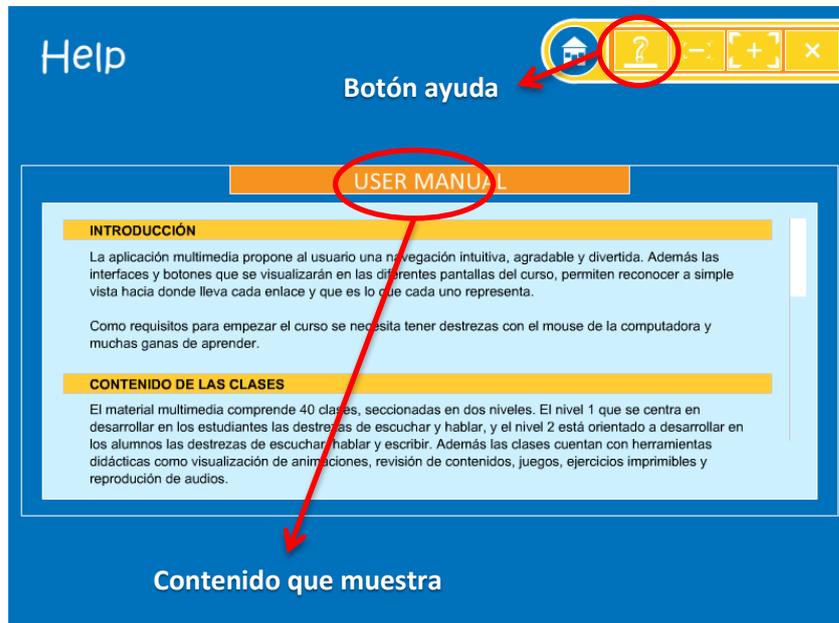
- La pantalla nivel 1 presenta una botonera secundaria que muestra el acceso a las diferentes clases del curso.



- De igual manera la pantalla nivel 2 presenta una botonera secundaria que muestra el acceso a las diferentes clases del curso.



- La pantalla de contenido presenta el listado de temas que se estudiarán en cada nivel, además ofrece la opción de imprimir la hoja de contenido.

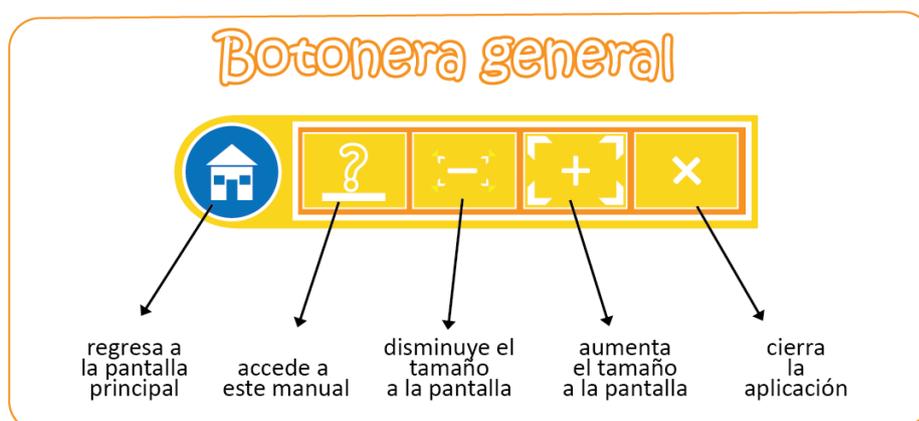


- Asimismo existe el botón ayuda que direcciona a esta sección, en la misma que se presenta en forma breve la descripción general del funcionamiento del multimedia.

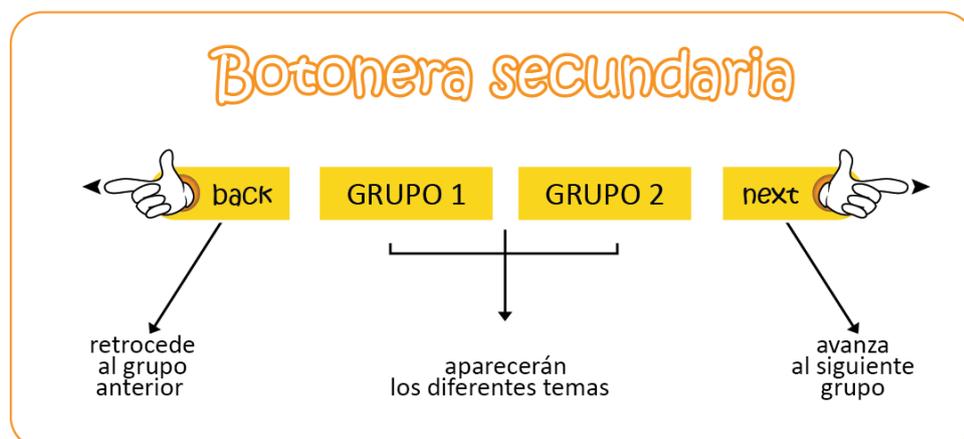
DISEÑO DE BOTONES:



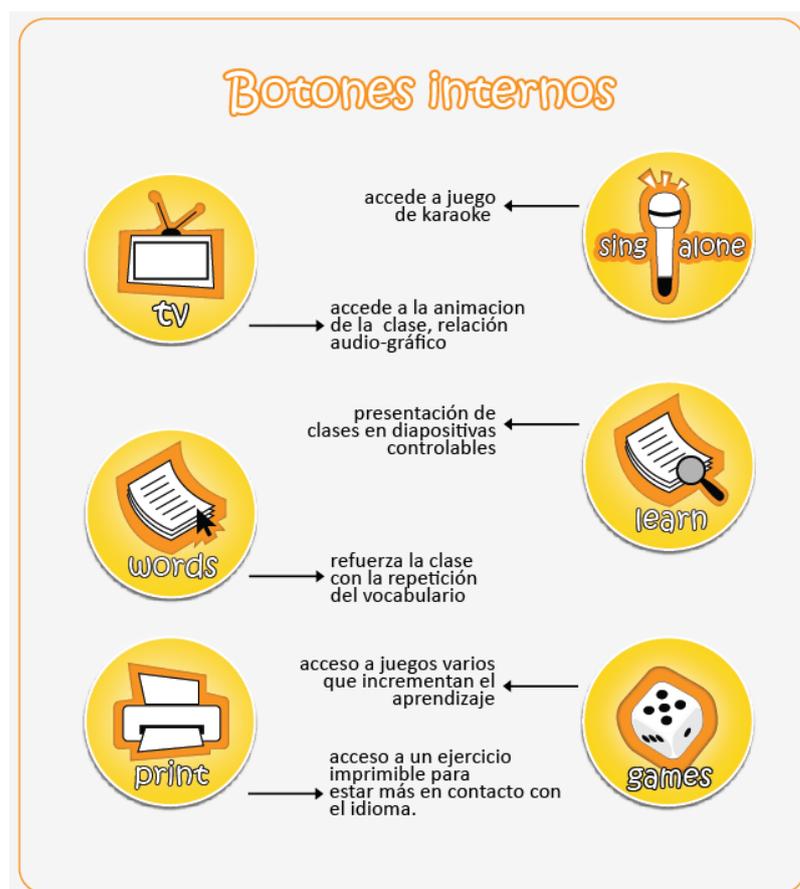
- Estos botones han sido elaborados con las diferentes ilustraciones que se presentan en el interior del contenido de cada nivel.



- Para la elaboración de la botonera general se utilizó un diseño estándar de pictogramas identificativos de cada acción a ejecutar.



- Los botones que acceden a cada clase están acompañados del tema que representan, y para los botones: siguiente y anterior se ha utilizado la combinación de una ilustración en conjunto con flechas indicativas.



- Los botones internos mantienen una línea gráfica delineada por la utilización de abstracciones de imágenes identificativas.

ORGANIZACIÓN DE LAS CLASES:

Cada clase, puede variar en dependencia al contenido que cada una de ellas contenga.

En las clases del nivel 1, cada una contiene tres accesos constantes que son los descritos a continuación:

- TV, que accede a un video u animación referente al tema.
- WORDS, este espacio permite al estudiante interactuar con un vocabulario estático que responde al estímulo del cursor del ratón, aquí se puede aprender a un ritmo personalizado.
- PRINT, permite la impresión de un ejercicio de evaluación de la clase.

Y adicionalmente dos accesos más que pueden variar, estando presente uno, o ambos, estos son los siguientes:

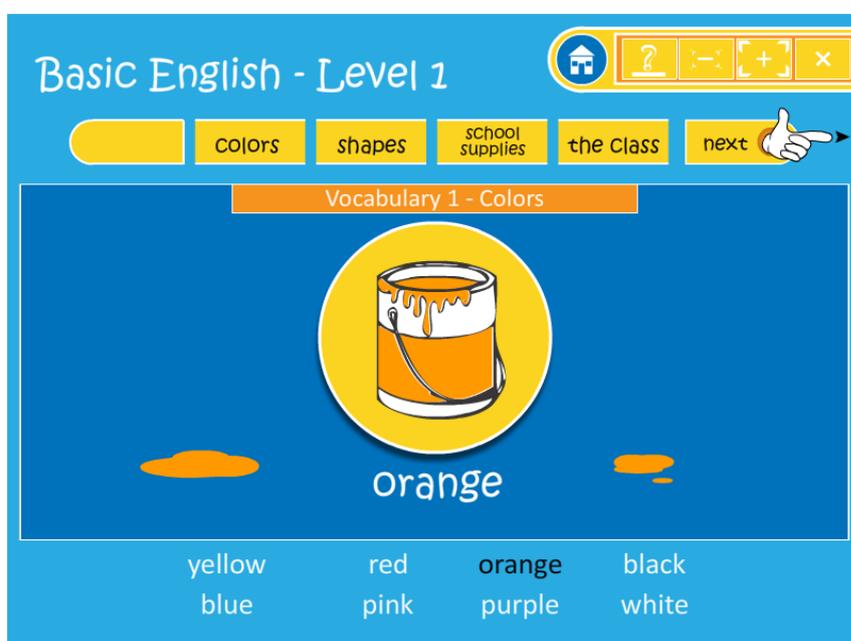
- GAMES, permite el acceso a un juego interactivo que ayudará a reafirmar el vocabulario y practicarlo de una manera más divertida.
- SING ALONE, comprende el acceso a una pequeña canción estilo karaoke que permite practicar la pronunciación al ritmo de las notas musicales.



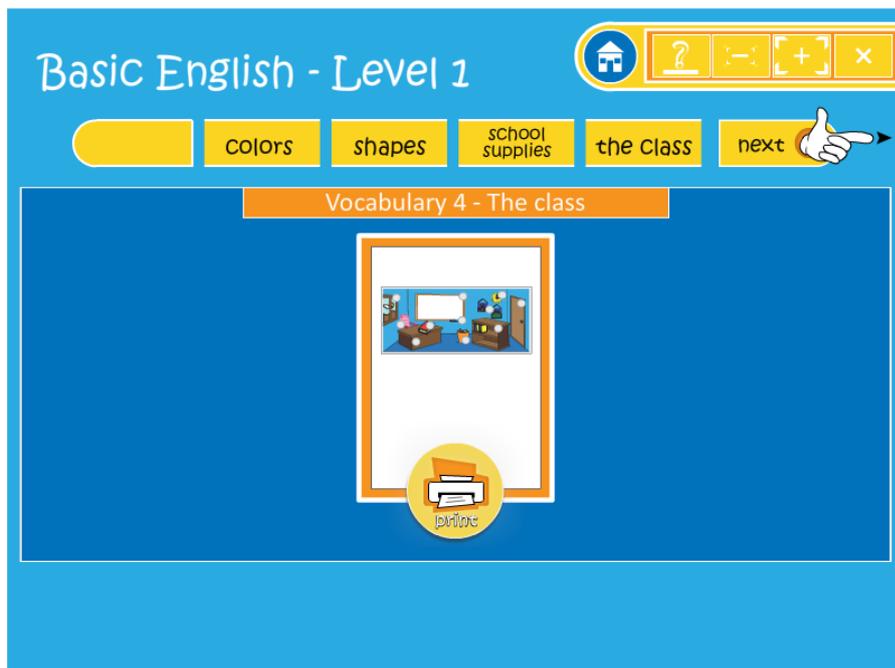
Visualización estática de las pantallas anteriormente descritas.



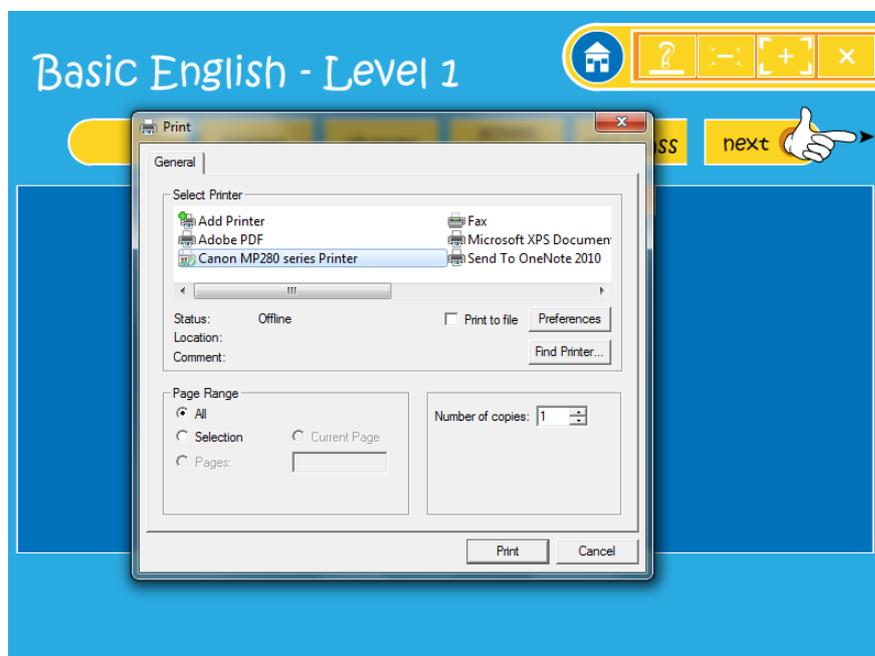
- Al accionar el botón TV, aparece una animación en la pantalla de visualización.



- Al accionar el botón WORD, se accede a un vocabulario interactivo que permite seleccionar las diferentes palabras que lo conforman, para luego en la pantalla de visualización observar una ilustración, la escritura y su pronunciación.



- Al accionar el botón PRINT, aparece el modelo a escala de un ejercicio imprimible que sirve para evaluar la efectividad de la clase, para estar en mayor contacto físico con el idioma.



- Luego de presionar el botón imprimir se abre una ventana estándar de impresión, en la que se puede seleccionar la impresora instalada, el número de copias y otros requerimientos más selectos si se ingresa al botón de preferencias.

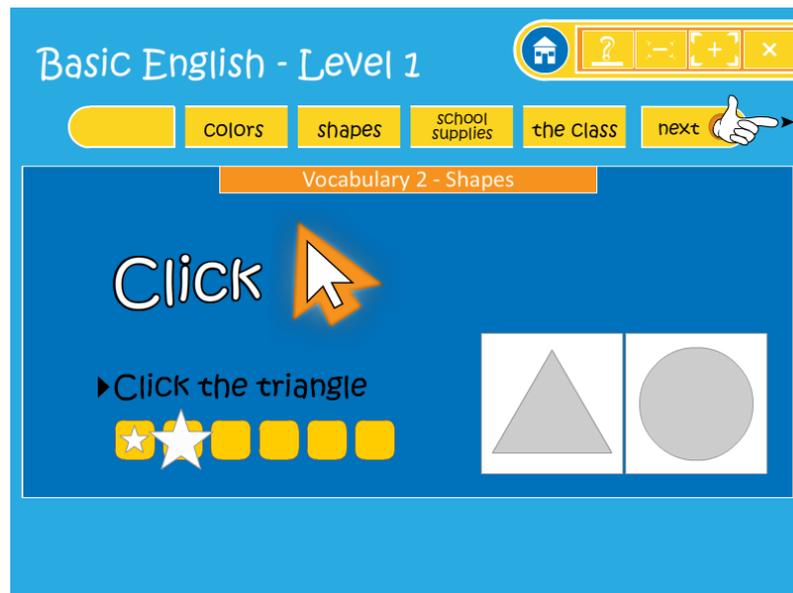
JUEGOS:

- Los juegos complementan el aprendizaje dinámico de la clase, por lo tanto se han creado 7 tipos de juego, los mismos que están distribuidos aleatoriamente en las diferentes clases del curso.

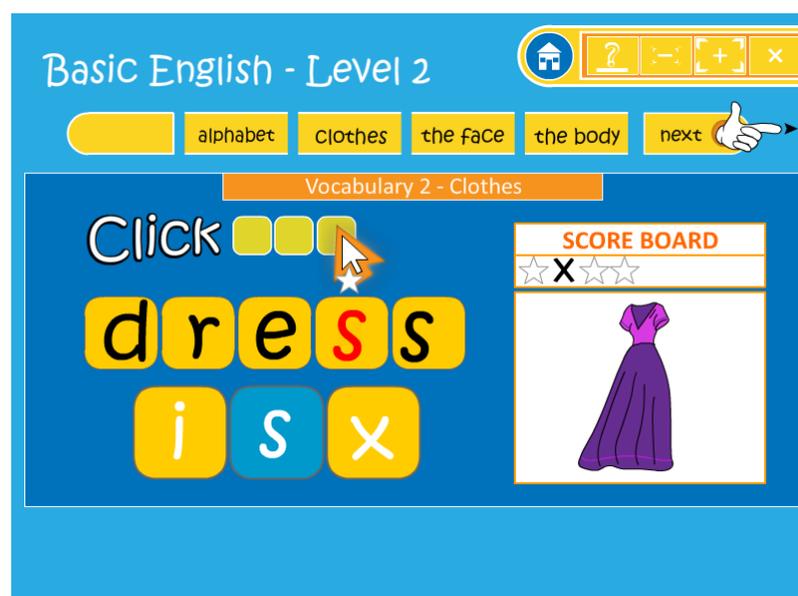
1. **Puzzle**, consiste en colocar cada imagen en su respectivo nombre, al concluir correctamente el juego se obtiene un mensaje de felicitación.



2. **Click**, es un juego sencillo de ejecutar, consiste en leer la instrucción planteada, y luego dar un clic en la imagen indicada. Cuando se comete un error las casillas presentan una “X”, y cuando se acierta aparecen estrellas. Pero sólo cuando se obtiene la estrella se puede pasar a la siguiente instrucción, el juego culmina cuando se completan 6 estrellas.



- En el nivel 2, a diferencia del nivel 1, las “X” si quedan grabadas, cuando se culmina el juego, se tiene la opción de repetir la partida para corregir los errores o se pueden borrar las casillas para empezar desde cero.



3. **Pairs**, es un juego que consiste en encontrar los pares, en cada turno se tiene opción a voltear dos casillas, las mismas que están compuestas por una imagen y el sonido de su respectivo nombre. El juego finaliza cuando se encuentran todos los pares.



4. **Match**, consiste en ubicar en el gráfico el número respectivo, según indica la palabra de cada literal.



5. **Complete**, este juego consiste en completar los cuadros vacíos con la letra correspondiente. Al concluir se obtiene un mensaje de felicitación.

Basic English - Level 2

alphabet clothes the face the body next

Vocabulary 3 - The face

Complete

nariz =	n	o		e	boca =	m		u	t	h		
cabello =	h	a	i		orejas =		a	r	s			
ceja =	e	y	e	b	o	r		mentón =	c	h	i	
					mejillas =	c		e	e	k		
					ojos =	e		e	s			

e h y r o s n w

6. **Put Right**, luego de leer la instrucción se debe colocar la pelota en el lugar indicado.

Basic English - Level 2

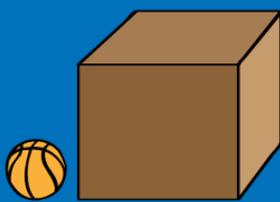
back prepositions adjectives the house parts of the house next

Vocabulary 5 - Prepositions

Put Right

WELL DONE

► Put the ball in front of the box.

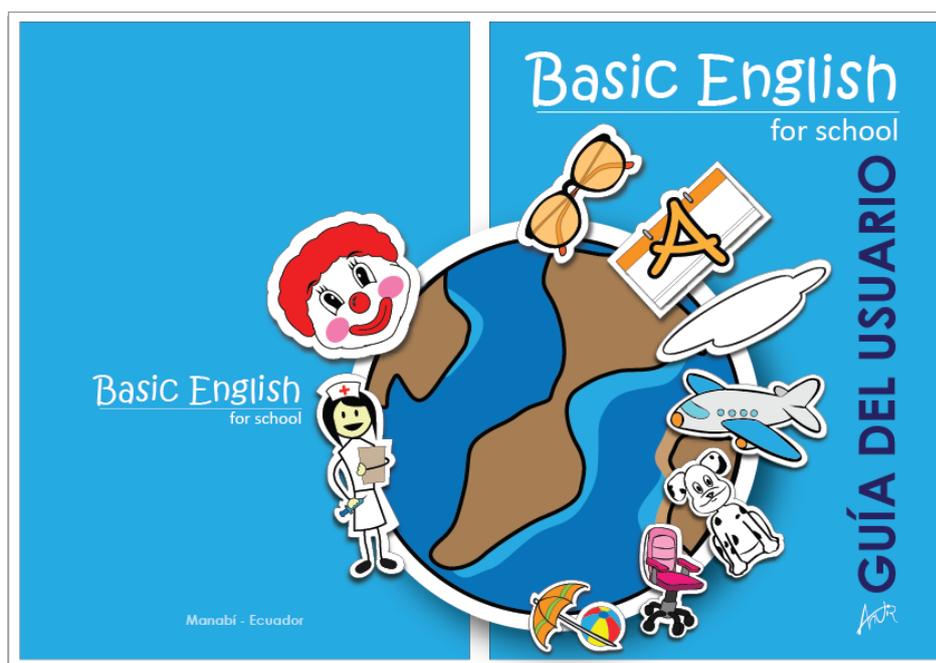


7. **Sing alone**, más que un juego, es una actividad alternativa en la se puede practicar la pronunciación al seguir la letra de la música al ritmo de la música.



MANUAL DE USUARIO

- Además se ha elaborado la guía del usuario, con la finalidad de describir los accesos principales, y por lo tanto la correcta utilización del curso.



- Portada y contraportada del manual.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:

Para que la utilización de este material sea visualizada y utilizada de la mejor manera posible se recomienda que el equipo informático tenga las siguientes características:

- Monitor de video que admita una resolución de 800 x 600 y 1024 x 768
- Procesador Intel Pentium 4 o compatible.
- 512MB en memoria RAM (mínimo).
- Tarjeta de video de 128MB.
- Tarjeta de sonido.
- Sistema de audio.
- Sistema Operativo Windows ME o posterior.
- Impresora.
- Adobe Flash Player.

PRESUPUESTO

En el siguiente cuadro se describen de manera detallada, los gastos que se derivaron de la presente investigación.

RUBRO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
A. RECURSOS HUMANOS	1 ASESOR		000.00
	1 EDITORA DE TEXTOS		30.00
	SUBTOTAL		30.00
B. RECURSOS MATERIALES	1 CÁMARA FOTOGRÁFICA	250.0	250.00
	2 IMPRESORAS	120.0	240.00
	2 RESMAS DE HOJAS	5.0	10.00
	1 CARTUCHO DE TINTA		21.00
	SUBTOTAL		521.0
C. OTROS	SEMINARIO DE TESIS		500.00
	DERECHOS DE SUSTENTACIÓN		480.00
	SERVICIOS BÁSICOS		100.00
	MOVILIZACIÓN		100.00
	TELECOMUNICACIONES		120.00
	4 ANILLADOS	5.00	20.00
	SUBTOTAL		1,320.00
D. IMPREVISTOS	MANTENIMIENTO DE COMPUTADORA	100.0	100.00
	SUBTOTAL		100.00
		TOTAL \$	1,971.00

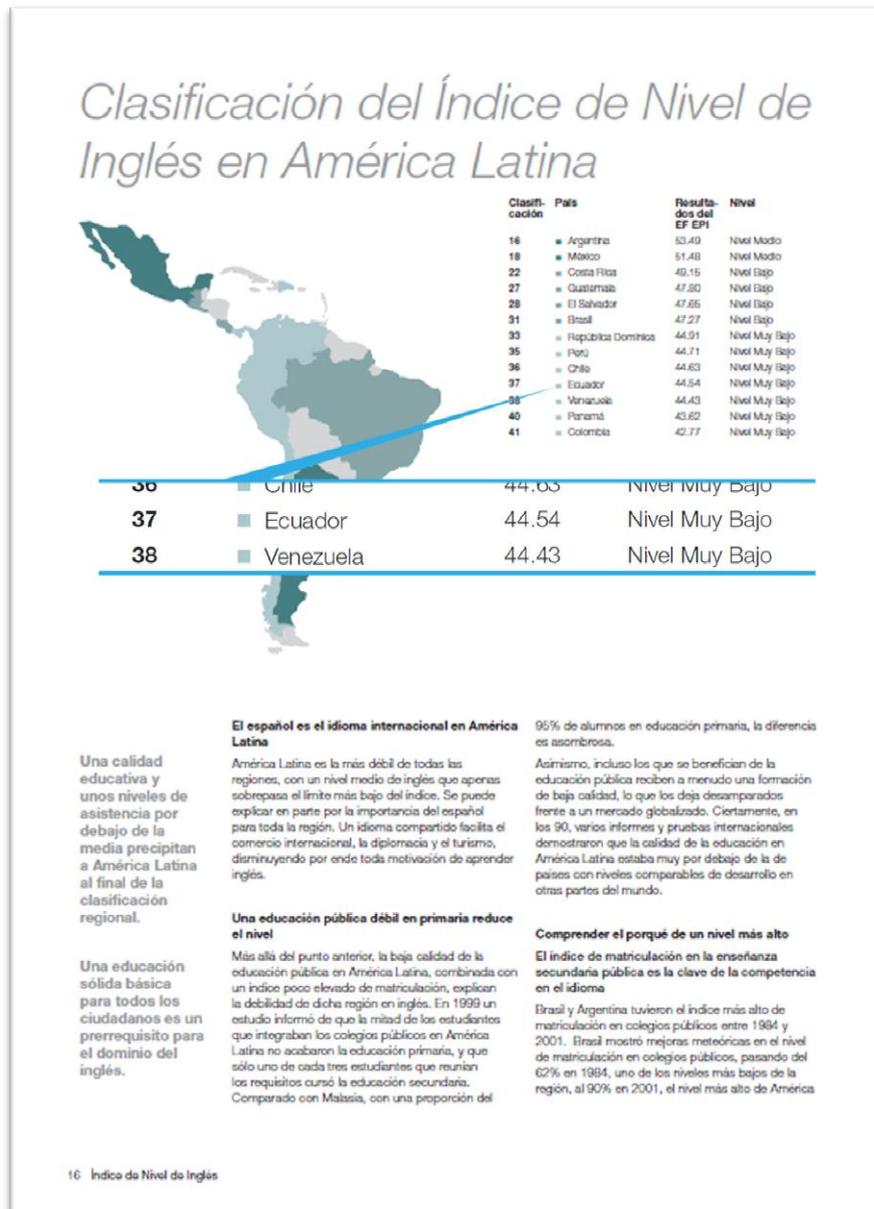
BIBLIOGRAFÍA

- A.A.V.V. (1999), Tecnologías de la información en la educación, Anaya Multimedia. Madrid.
- Alonso, C.M. (1992). Estilos de aprendizaje y tecnologías de la información, Conferencia Europea sobre Tecnología de la Información. Barcelona.
- Álvarez Diez, M^a Vanesa. El inglés mejor a edad temprana.
- Álvarez Juárez, Dalia. Introducción a la tipografía. Universidad de Londres.
- Amador, Miquel; Dorado, Carlos (2000), Estrategias, funciones e interacciones en un entorno virtual de aprendizaje a distancia. Pedagogía Aplicada - UAB.
- Bravo Ramos, JL. (1996) Multimedia: un nuevo lenguaje. Madrid: ICE Universidad Politécnica.
- Bravo Ramos, Juan Luis (2002). Los medios de enseñanza. Madrid
- CD-ROM "Enciclopedia de Pedagogía", ESPASA.
- Ezkauriatza, Milagros Guiza. Multimedia como herramienta en la educación. (inédito)
- Fernández, Kumpel Rica y de la Villa (). Multimedia y pedagogía. Un binomio Actual.
- Grisolíá, Carmen Virginia (2006). Elementos para la construcción de un lenguaje visual. Mérida.
- González Cacheiro, Mariluz. Multimedia: Un Nuevo Lenguaje.
- Hernández, Pilar (2007). Papel del diseño gráfico en la construcción de objetos de aprendizaje.
- Herrera Batista, Miguel Ángel. Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. Recuperado el 14 de Octubre, de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Katsos, Napoleon (2011). Índice de Nivel de Inglés. Recuperado el 16 de julio, de http://www.ef.com.es/sitecore/_~/~/media/efcom/epi/pdf/EF-EPI-2011-Spain.pdf
- Lightbown and Spada (2006). How Languages are learned. Oxford: Oxford University Press.

- Marques, P. (2004). Multimedia educativo: clasificación, funciones, ventajas e inconvenientes. Consultado en: <http://dewey.uab.es/pmarques/función.html>
- Martínez, Nelson. Por qué los estudiantes de las escuelas públicas no aprenden inglés.
- Ministerio de Educación, República del Ecuador (2001). Programa nacional de inglés para los años 10. A 70. De la educación básica.
- Ministerio de Educación, República del Ecuador (2008). División de Idiomas Extranjeros
- Ministerio de Educación, República del Ecuador (2010). Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica.
- Molinsky, Steven J. y Bliss (1994). Word by word, PICTURE DICTIONARY. New York
- Muñoz, C. (2002). Aprender Idiomas. Barcelona: PAIDÓS.
- OCDE (2006). Informe de PISA 2006.
- Picardo, Oscar, Escobar y Balmore (2005). Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación. El Salvador
- Úbeda Mansilla, Paloma (2008). Enseñanza de inglés como lengua extranjera: manuales desde la perspectiva del enfoque cognitivo (inédito).
- UNESCO (2003). Aptitudes básicas para el mundo del mañana. Montreal.
- Utreras Malo, Margarita (2010). La Importancia de aprender inglés. (inédito)

ANEXOS

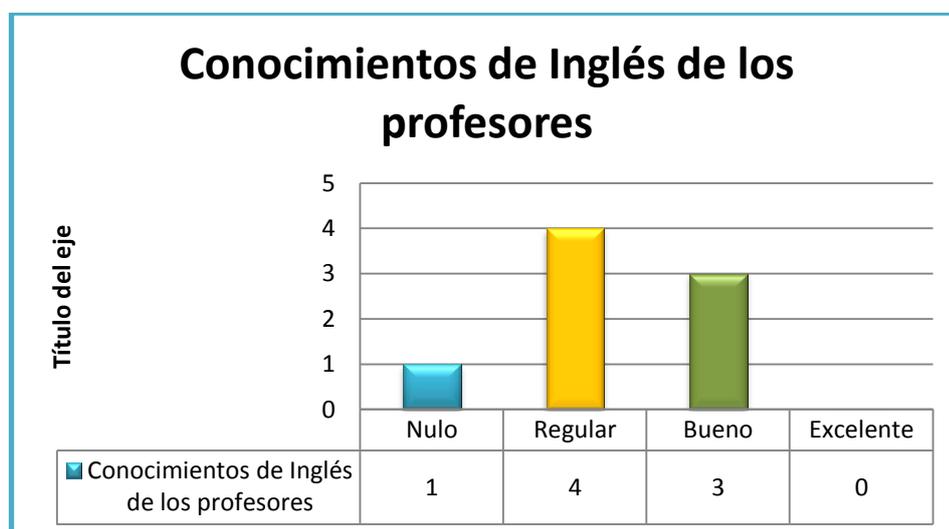
Anexo 1. Tabla de posiciones del nivel de inglés en 42 países estudiados. Ecuador se ubica en el puesto 37.



EF (EF EPI : “English Proficiency Index”)

Anexo 2. Nivel de inglés de los profesores de la escuela 2 de Agosto.

Nivel de inglés de los profesores de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte.



Un 13% correspondiente a 1 maestro admite estar nulo en conocimientos de inglés, un 50% correspondiente a 4 personas dicen conocer el idioma en una frecuencia regular, y un 37% de 3 personas mantienen un nivel bueno de inglés.

Anexo 3. Entrevistas aplicadas a pedagogos especialistas en la enseñanza del inglés.



Entrevista 1- Duración 15:15 minutos.

Persona: Lic. Patricia Romero Hidróvo
DIRECTORA Y DOCENTE DEL CENTRO DE
IDIOMAS USGP.

Lenguas: Español – Inglés –Italiano.

35 Años de experiencia con el idioma inglés.

Experiencia con pedagogía infantil relacionada con la enseñanza del inglés.

Importancia de la edad de las persona para aprender un idioma.

Es algo relativo ya que todos pueden aprender el idioma, claro que existe una mejor predisposición del cerebro entre más joven es la persona, lo que varía es que en el caso de un adulto el proceso puede tender a ser más lento, aunque al fin y al cabo con buena enseñanza y práctica se pueden obtener los mismos resultados. Aunque en un gran porcentaje de los casos los niños suelen destacarse con una mejor pronunciación muy apegada a la de angloparlantes nativos.

Métodos que utiliza.

- Traducción y comprensión de lecturas.- Consiste en revisar escritos y buscar en el diccionario las palabras nuevas para entender la lectura en su totalidad, luego se responden preguntas en referencia a lo leído.
- Práctica oral, el profesor efectúa preguntas para entablar diálogos sencillos y hacer que el estudiante se familiarice y sienta cómodo con el idioma.

Importancia de medios interactivos alternativos.

Constituyen un factor determinante, ayudan a que el aprendizaje sea más rápido y más efectivo, además el estudiante puede avanzar a su propio ritmo.

Comparación de medios, técnicas o herramientas tradicionales con los medios interactivos.

Sin la utilización de medios interactivos y nada más con los tradicionales, la enseñanza-aprendizaje se tornaría deficiente, puesto que la utilización de nuevos equipos, técnicas y herramientas hacen más efectiva la participación del tutor, porque tal vez en una hora clase en profesor no pueda corregir la pronunciación de cada alumno puesto por puesto, pero sí todos tienen audífonos a la mano el acceso a la pronunciación correcta estará al alcance de todos.

No tiene ningún sentido enseñar inglés en español.

Entre menos español se utilice en una clase de inglés definitivamente la asimilación del idioma será mejor, no se recomienda utilizar libros de texto en los cuales la explicación de los ejercicios está escrita en español.

Importancia de la traducción.

La traducción es importante para aprender vocabulario y ampliar las alternativas de palabras en el diccionario interno de cada individuo.

Para lograr una desenvolverse en un contexto global. Es condicionante conocer y manejar el idioma en todos sus aspectos formales, o también sirve conocer breves rasgos y poder comunicar ideas.

El grado de conocimiento que una persona desea o debe adquirir depende de las necesidades profesionales o personales que requiera para poder desarrollarse en un entorno de competencias.

Importancia de la enseñanza de vocabulario a niños de escuela.

Definitivamente para enseñar inglés a niños las clases se deben enfocar al aprendizaje de vocabulario y frases que se impartirán por medio de la repetición. Buscando relacionar la pronunciación y escritura del lenguaje nuevo con la utilización de imágenes representativas de cada palabra, tratando de dejar a un lado enseñar un objeto en inglés dando su significado en español. En cuanto a la gramática, ésta debe ser incluida con sutileza y creatividad para evitar que el estudiante se entretenga o torne indispuerto. Se lo debería hacer a través de la lectura y la narración de experiencias.

Consejos para que un material didáctico de enseñanza de inglés sea lo más eficaz posible.

- 1.- Debe ser ilustrado
- 2.- Debe permitir desarrollar las 4 destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir.
- 3.- Debe hacer hincapié en la pronunciación.



Entrevista2-Duración 19:42 minutos.

Persona: Lic. Tayron Fabián Gómez Benavides - PROPIETARIO DIRECTOR Y DOCENTE ESCUELA PARTICULAR MONOLINGÜE KIDS FOR TOMORROW.

TRILINGÜE: Español – Inglés – Alemán.

Angloparlante nativo.

16 Años de experiencia como docente de la materia de inglés, los 6 últimos años específicamente con estudiantes de edad escolar.

Importancia de la edad de las persona para aprender un idioma.

Entre más temprano se empieza es mejor. Aunque cualquier persona sin distinción de edad puede aprender; los adultos aprenden un segundo idioma basado en el primero específicamente por medio de la traducción. Con los niños el proceso es diferente se pretende que el niño no traduzca sino más bien aprenda dos idiomas mano a mano con la finalidad de lograr procesar ambos a tiempo similar.

En cuanto a destrezas el niño tal vez capta con mayor eficacia puesto que tiene menos costumbres que cambian está dispuesto a aprender a través de repetición y después entendimiento. El adulto tiende a comparar el aprendizaje con sus experiencias y no se enfoca en la repetición sino en la traducción.

Métodos que utiliza.

- Programa de comunicación.- Consiste en establecer diálogos con preguntas que obliguen al niño a entender y razonar, con la finalidad de obtener respuestas con la utilización de más de una oración, así se practica vocabulario y reglas.
- Técnica de memorización.- Consiste en preparar una lista de palabras, verbos, frases o instrucciones que el estudiante debe memorizar para luego poner en práctica.
- Entorno y lenguaje corporal.- El profesor señala objetos o realiza acciones que deben ser captadas por el estudiante y finalizar en la descripción de lo que se muestra.
- Juegos, visualización y sonido.- Se enseña con fotografías, objetos del entorno y utilización de recursos electrónicos.

Comentario Adicional

Para enseñar inglés como segundo idioma es necesario llevar un orden específico para impartir las clases, en conjunto con adquisición de vocabulario y el desarrollo de las destrezas del habla y la escritura. Aunque también tiene mucho que ver, la experiencia del docente, para controlar las clases de la mejor manera, e incluso improvisar tiempos y contenidos en dependencia del nivel de avance y agilidad que vayan adquiriendo los estudiantes.

Importancia de medios interactivos alternativos.

Son una herramienta primordial, no sólo en cuanto a método educativo sino también se relaciona con las costumbres y modo de vida, en la actualidad la gran mayoría de niños nacen rodeados de tecnología, y por simple intuición son capaces de manipular computadoras, celulares y demás aparatos

electrónicos tradicionales. La importancia radica en captar la atención y mostrarles algo que sea de su interés.

Comparación de medios, técnicas o herramientas tradicionales con los medios interactivos.

No se puede dejar todo en manos de la hoja y el papel, entonces para que la educación persiga un rumbo eficaz lo idóneo sería combinar varios métodos y técnicas. Tal vez, muchas personas opinan que los medios interactivos son suficientemente completos en todos los aspectos, y tal vez sea correcta esta visión, pero en cuanto a un público adulto que avanza según su propio ritmo de aprendizaje. Con referencia a un niño si es necesaria la instrucción de un tutor, ya que este grupo necesita cierto grado de control a diferencia de un adulto que puede auto disciplinarse.

No tiene ningún sentido enseñar inglés en español.

No es lo más óptimo enseñar el inglés en español, pero por el medios y las condiciones en la mayoría de escuelas es necesario hacerlo, ya que es la única manera que el maestro encuentra para lograr conectar ambos idiomas y hacer que los estudiantes asocien la palabra que ya tienen guardada con la nueva que van a memorizar.

Importancia de la traducción.

Todo depende de la institución o lugar en el que se imparta el idioma, no todo lugar tiene la infraestructura y medio concretos para disponer de herramientas que dignifiquen la enseñanza y no obliguen al maestro a enfocar el aprendizaje de los estudiantes en un método exclusivo de traducción.

Para lograr una desenvolverse en un contexto global. Es condicionante conocer y manejar el idioma en todos sus aspectos formales, o también sirve conocer breves rasgos y poder comunicar ideas.

Esto depende de la utilización que se le vaya a dar al idioma, si se pretende desenvolverse en un ambiente netamente profesional lo idóneo es manejar el idioma en todos sus aspectos formales, tanto escritos como orales, se requerirá un entendimiento y fluidez completa.

En cuanto a un aspecto general en el cual se requiere el idioma para formar parte de la cultura general integral de alguien, no es exclusivamente necesario saber inglés a la perfección, seguramente en situaciones de necesidad bastaría con conocer alguna palabra que explique lo requerido, por lo tanto es importante saber comunicar ideas y practicar el idioma sin temor a cometer equivocaciones, todo es cuestión de práctica. El inglés ayuda a entender culturas y abre muchas puertas al desarrollo.

Importancia de la enseñanza de vocabulario a niños de escuela.

La adquisición de vocabulario constituye la base del desarrollo y crecimiento de un idioma, cumple un factor determinante para que el individuo logre llegar al punto en el cual se sienta cómodo con el idioma, dicha comodidad conlleva a la usabilidad, la misma que con la práctica inducen a la seguridad, es entonces cuando se llega a un nivel adecuado en el cual la persona empieza a relacionarse con el idioma y busca aprender más por su cuenta.

Consejos para que un material didáctico de enseñanza de inglés sea lo más eficaz posible.

- 1.- Atraer la atención
- 2.- Utilizar cosas que se relacionen con las experiencias de estudiante.
- 3.- Aprender jugando.
- 4.- Otorgar puntos y recompensas cuando se hacer algo bien.
- 5.- Generar competitividad en la clase.
- 6.- No dejar de lado lo tradicional porque es necesario.

Anexo 4. Modelo de hoja de encuesta aplicado a estudiantes.

ENCUESTA 1
Encuesta dirigida y aplicada a 96 estudiantes de la escuela 2 de Agosto - Cantón Rocafuerte

OBJETIVO ESPECÍFICO #1
Determinar los códigos visuales que aumentarán el interés y motivación de los niños para el aprendizaje de la lengua extranjera.

IDENTIFICACIÓN

Edad: _____ Grado: _____

Sexo:  

PREGUNTAS

Encierra con un círculo, o marca con un visto.

1 ¿Cuál de los siguientes medios te gusta usar más?


Periódicos


Televisión


Revistas


Libros


Computadora


Radio


Juegos de celular

2 ¿Cuál es la actividad que más te gusta hacer en el aula de clases?


Juegos de palabras


Escuchar y leer cuentos


Ver videos


Escribir


Otra

3 ¿Cuál es tu tipo de programa favorito?


Novelas


Noticias


Dibujos animados


Películas de fantasía


Otra

4 En la computadora ¿Cuál de las siguientes alternativas conoces y has utilizado?


Paint


Word


Enciclopedia Encarta


Facebook


Google

5 ¿Cuál es tu color favorito?

6 ¿Cuál es tu personaje favorito de la televisión?

7 ¿Cuál es tu materia favorita?

8 ¿Cuál tema atrae más tu atención?

___ Historias de superhéroes

___ Carreras de carros

___ Cuentos de princesas

___ Historias de brujas y fantasmas

___ La naturaleza

Anexo 5. Modelo de hojas de encuesta aplicado a docentes.

ENCUESTA 2
Encuesta dirigida y aplicada a 8 profesores de la escuela 2 de Agosto - Cantón Rocafuerte

OBJETIVO ESPECÍFICO #1
Determinar los códigos visuales que aumentarán el interés y motivación de los niños para el aprendizaje de la lengua extranjera.

IDENTIFICACIÓN

Edad: _____

Sexo: m f

PREGUNTAS

Marque con un visto la opción que se acomoda más a la realidad.

1 ¿Cuáles son los materiales y/o actividades pedagógicas que Ud. Utiliza para impartir la materia de inglés?

MATERIAS Y/O ACTIVIDAD	CALIFICACIÓN		
	Nunca	A veces	Siempre
Libros de texto para maestros.			
Libros de texto para los estudiantes.			
Juegos de mesa y conversaciones.			
Objetos del entorno, experiencias y vivencias.			
Videos (Películas, documentales, caricaturas).			
Audio (canciones, cuentos).			
Imágenes (ilustraciones, fotografías).			
Computadora (entornos interactivos).			

2 ¿Cuál es el nivel de motivación que tienen los estudiantes hacia la materia de inglés?

Malo Regular Bueno Excelente

3 Según su criterio, califique el nivel de inglés que tienen los estudiantes en los siguientes aspectos

DESTREZAS Y HABILIDADES	CALIFICACIÓN			
	Malo	Regular	Bueno	Excelente
Conocimiento de vocabulario. ¿Por qué?				
Pronunciación. ¿Por qué?				
Escritura. ¿Por qué?				
Conversación con diálogos básicos. ¿Por qué?				
Comprensión general del idioma. ¿Por qué?				

4 En la actualidad. ¿Qué tan importante es que los alumnos salgan de las escuelas con un buen nivel de inglés?

Poco importante Importante Indispensable

5 ¿Cuántas horas semanales se encuentran programadas para la materia de inglés?

Año de Educación Básica	Horas Clase			
	1 hora	2 horas	3 horas	4 o más horas
1er Año de Educación Básica				
2do Año de Educación Básica				
3er Año de Educación Básica				
4to Año de Educación Básica				
5to Año de Educación Básica				
6to Año de Educación Básica				
7mo Año de Educación Básica				

6 ¿Considera Ud. que los conocimientos impartidos sobre el idioma inglés son más eficaces en las escuelas privadas que en las públicas?

De acuerdo Neutral En desacuerdo

7 ¿Qué tan importante considera la utilización del computador en las clases de inglés?

Poco importante Importante Indispensable

8 En qué nivel se encuentran sus conocimientos sobre computación.

Nulo Regular Bueno Excelente

9 En qué nivel se encuentran sus conocimientos de inglés

Nulo Regular Bueno Excelente

10 De las siguientes aplicaciones informáticas. ¿Cuál es la que le resulta más entendible y práctica?

 Microsoft Word
  Encarta
  Enciclopedia Encarta
  Google
  Facebook
  YouTube
  NINGUNA
 Todas son confusas

11 Haciendo referencia al aspecto gráfico de un libro ¿Que le resulta más cómodo para distinguir mejor las unidades, temas y ejercicios?

Títulos o botones con sus respectivos nombres.
 Títulos o botones numerados.
 Títulos o botones con explicaciones pictóricas.
 Combinación de imagen y palabra.

12 De los siguientes medios que circulan en el país. ¿Cual le brinda mayor comodidad al momento de leer y encontrar la información que usted requiere?

El Diario
 La revista
 Otro _____
 El Universo
 El Mercurio

13 Según su criterio. ¿Qué aspectos editoriales pueden ser tomados en cuenta para mejorar los libros de texto guía del docente?

14 Según su criterio y necesidades. ¿Qué aspectos de contenido pueden ser tomados en cuenta para mejorar los libros de texto guía del docente?

Anexo 6. Modelos de test de evaluación 1.

TEST 1
kids between 6-8 years.

MAKE THE TEST

1

Colors. Paint the word with the right color.

RED

YELLOW

BLUE

2

Numbers. Match the word with the number.

one

ten

five

1

5

10

3

Animals. Chose the name of the animal.

pig
dog
bird
cat



4

Circle the correct option.

Hello, I am Carlos



I am a

Girl

Boy

5

Circle the correct option.

What is this?



This is a

House

Chair

Anexo 7. Modelos de test de evaluación 2.

TEST 2
kids between 9-11 years.

MAKE THE TEST

1 Colors. Match the color with word.

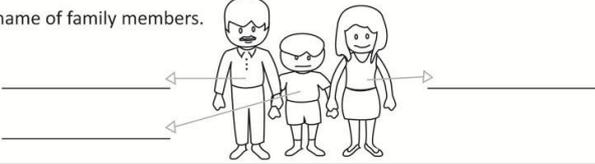
	Blue
	Yellow
	Orange
	Red
	Green

2 Numbers. Match the word with the number.

11	Twenty
1	Five
10	Ten
5	One
20	Eleven

3 Family. Chose the name of family members.

Father
Mother
Son



4 Match yes or not.

Is the chicken yellow?  <input type="checkbox"/> yes <input type="checkbox"/> no	Is the book on the table?  <input type="checkbox"/> yes <input type="checkbox"/> no	Are the balls blue?  <input type="checkbox"/> yes <input type="checkbox"/> no
---	--	--

5 Answer the questions.

What is your name?

Where do you live?

What is the name of your school?

Anexo 8. Modelos de test de evaluación 2.



- Prueba piloto, realizada el día miércoles 11 de enero. Revisión de la clase de los animales.



- Prueba piloto, realizada el día miércoles 11 de enero. Revisión de la clase de los animales.

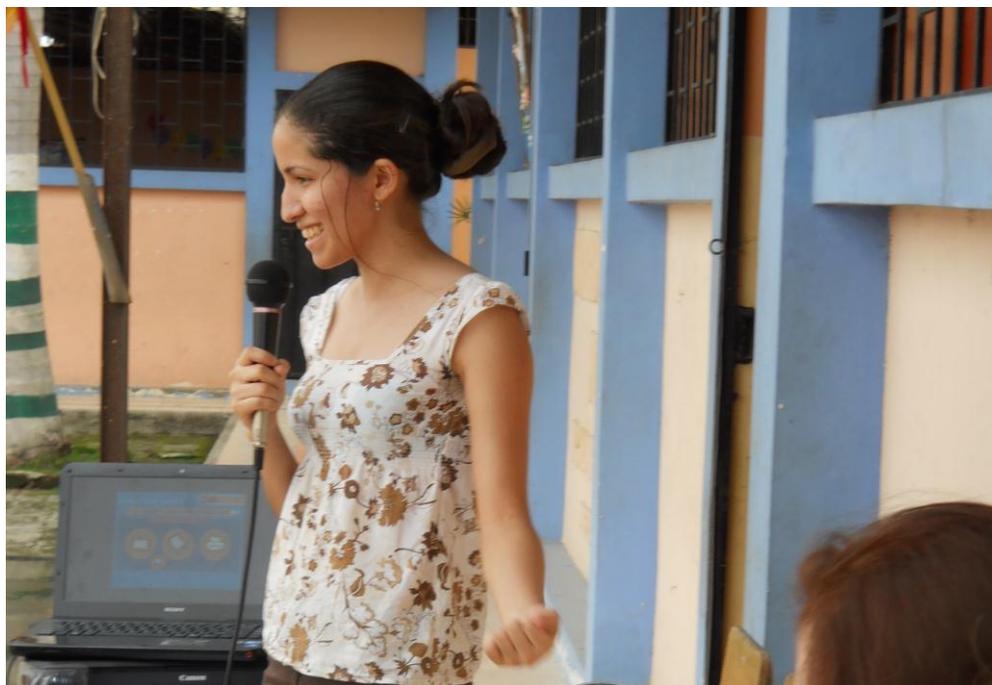


- Prueba piloto, revisión de vocabulario de los colores.



- Prueba piloto, revisión de vocabulario de la familia.

Anexo 9. Fotografías y acta de donación de impresora y entrega del multimedia.



- Exposición del multimedia ante profesores, alumnos y padres de familia de la institución.



- Entrega formal de la herramienta multimedia.



- Firma del acta de entrega por parte de la directora de la escuela Lcda. Lavinia Calderón.



- Firma de creadora del material multimedia, Srta. Ana Rodríguez.

Rocafuerte, 24 de Enero de 2012

Lcda.
Lavinia Calderón S.
Directora de la escuela "2 de agosto"

De mi consideración:

Por medio de la presente, yo, Ana Virginia Rodríguez Rodríguez, egresada de la carrera de diseño gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, quien gracias a su permiso y colaboración me encuentro desarrollando la tesis de grado titulada "La interactividad gráfica multimedia aplicada en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para los niños y niñas de la escuela 2 de Agosto del cantón Rocafuerte", me dirijo a Ud. con el fin de hacer la entrega formal del material didáctico interactivo, identificado como "Basic English for School", el soporte está compuesto por 40 clases distribuidas en dos niveles, los mismos que se conforman de contenidos orientados hacia el aprendizaje y enriquecimiento de vocabulario sobre el idioma inglés. Material diseñado por mi persona especial y específicamente para los estudiantes de la escuela que Ud. dirige, basándome en sus fortalezas, oportunidades y debilidades en lo que respecta a la enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa.

Además me permito hacer la donación de una impresora Canon con sistema de tinta continua incorporado, que será un instrumento efectivo para que los educandos puedan plasmar gráficamente lo que estén aprendiendo durante la puesta en marcha del curso "Basic English for School".

Características del multimedia:

- Material multimedia almacenado en CD. Empaque y manual de usuario.
- Para asegurar la durabilidad del soporte de almacenamiento se recomienda tomar en cuenta las siguientes precauciones:
 - Luego de usarlo, guardarlo en su respectivo empaque.
 - Protegerlo de caídas y ralladuras.

Características de la Impresora:

- CANON MULTIFUNCIÓN 3 en 1 (copiadora, scanner, impresora), con sistema de tinta continua.
- El sistema de tintas de la impresora es continuo, por lo que el proveedor recomienda no movilizarla del lugar de trabajo, si es obligatorio hacerlo debe ser con cuidado, colocando los tapones en los recipientes de tintas y trasladarla en la misma posición horizontal.
- Para recargar se recomienda comprar tintas de impresora Canon por litros, el costo es menor de \$25 y se pueden imprimir más de 5000 páginas. Lo que representa un ahorro para la institución.
- La impresora una vez instalada, tiene una garantía de 5000 impresiones o 1 año por defecto de fábrica.

- Copia escaneada del ejemplar de la página 1 del acta de entrega.

Con esta entrega he logrado cumplir la totalidad de objetivos planteados en dicho proceso investigativo, siendo los beneficiarios directos los estudiantes de la institución, quienes podrán hacer uso de esta herramienta innovadora para el estudio del idioma inglés. Para lo cual solicito a su persona y por su intermedio a quienes sea necesario el compromiso de velar por su correcta utilización y respectivo cuidado.

Muy orgullosa de contribuir al desarrollo del intelecto escolar de mi cantón y especialmente de la institución donde mi madre ha ejercido su noble labor durante poco más de 25 años, se cierra la presente acta siendo las 17h00 del día de la fecha indicada, firmando al calce quienes en ella intervinieron.



Ana Virginia Rodríguez R.
Ana Virginia Rodríguez R.
ENTREGA

Lcda. Lavinia Calderón S.
Lcda. Lavinia Calderón S.
RECIBE A CONFORMIDAD

- Copia escaneada del ejemplar de la página 2 del acta de entrega.



- Estudiantes de la institución recibiendo la donación.



- Con los estudiantes y las maestras de la escuela 2 de Agosto.

Anexo 10. Contenidos aprobados.

DISC CONTENT VOCABULARY

NIVEL 1		
1. - COLORS - Blue - Green - Red - Yellow - Pink - Orange - Purple - Black - White	2. - SHAPES - Circle - Square - Triangle - Rectangle - Line - Point	3. - SCHOOL SUPPLIES - Pencil - Pen - Book - Notebook - Ruler - Eraser - Scissors - Glue - Color pencils - Backpack
4. - THE CLASS - Desk - Chair - Marker - Blackboard - Bookshelves - Book - Clock - Pictures - Trash - Window - Door	5. - GREETINGS - Hi - Hello - Good Morning - Good Afternoon - Good Night - Good Evening - Bye	6. - FOOD - Cake - Milk - Fruits - Vegetables - Coffee - Juice - Water - Soup - Eggs - Cookies - Bread - Rice - Cheese - Ice cream - Chicken
7. - FRUITS - Orange - Apple - Pear - Banana - Watermelon - Pineapple - Grapes - Coconut	8. - VEGETABLES - Carrot - Tomato - Onion - Lettuce - Broccoli	9. - NATURE - Sun - Mountains - Tree - Flowers - Roses - Insects - River - Clouds - Rainbow
10. - NUMBERS - Zero 0 - One 1 - Two 2 - Three 3 - Four 4 - Five 5 - Six 6 - Seven 7	11. - ANIMALS - Dog - Cat - Bird - Cow - Donkey - Horse - Chicken - Mouse	12. - PERSONS - People - Men - Man - Girl - Boy - Woman - Women



<ul style="list-style-type: none"> - Eight 8 - Nine 9 - Ten 10 	<ul style="list-style-type: none"> - Pig - Monkey - Rabbit - Frog - Duck - Butterfly 	
13. - FAMILY <ul style="list-style-type: none"> - Mother - Father - Sister - Brother - Grandmother - Grandfather - Cousin - Aunt - Uncle 	14. – PROFESSIONS <ul style="list-style-type: none"> - Teacher - Doctor - Police - Carpenter - Singer - Student - Nurse - Dancer - Photographer 	15. - TRANSPORTS <ul style="list-style-type: none"> - Bicycle - Car - Taxi - Bus - Truck - Train - Plane
16. - PARTS OF THE BODY <ul style="list-style-type: none"> - Head - Neck - Arms - Hand - Leg - foot 	17. - ADJECTIVES <ul style="list-style-type: none"> - Happy - Sad - Angry - Scary - Nervous 	18. - SPORTS <ul style="list-style-type: none"> - Basketball - Football - Gymnastics - Swimming - Tennis - Chess - Jumping - Volleyball
19. – TECHNOLOGY <ul style="list-style-type: none"> - TV - Video Game - Headphones - Computer - Laptop - Camera - Mobile 	20. – SENTENCES <ul style="list-style-type: none"> - Hello, My name is Maria. I am a girl. I am happy. My mother is teacher. My father is doctor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hello, My name is Carlos. I am a boy. My dog is black. My mother is nurse. My father is carpenter.

NIVEL 2		
1. – ALPHABET <ul style="list-style-type: none"> - A - B - C - D - F - G - H - I - J - K - L - M - N... 	2. – CLOTHES <ul style="list-style-type: none"> - Socks - Pants - Shorts - Skirt - Hat - Shirt - T-shirt - Shoes - Dress - Glasses 	3. – THE FACE <ul style="list-style-type: none"> - Nose - Mouth - Ears - Chin - Eyes - Eyebrow - Hair - Cheek 

4. – PARTS OF THE BODY <ul style="list-style-type: none"> - Body - Face - Neck - Shoulder - Elbow - Hand - Finger - Leg - Knee - Foot 	5. – PREPOSITIONS <ul style="list-style-type: none"> - Between - Behind - In front of - Up - Down - In - On - Around - Inside - Into - Out of - Outside 	6. – ADJECTIVES <ul style="list-style-type: none"> - Young - Old - Big - Small - Tall - Short - Thin - Fat - Dirty - Clean - Cold - Hot
7. – THE HOUSE <ul style="list-style-type: none"> - Table - Chair - Door - Window - Keys - Picture - Wall - Light - Stairs - Broom - Lamp - Rug - Floor 	8. – PARTS OF THE HOUSE <ul style="list-style-type: none"> - Living room - Dining room - Bedroom - Kitchen - Garage - Bathroom 	9. – PLACES <ul style="list-style-type: none"> - Building - Park - City - Beach - Desert - Hospital - Circus
10.- THE TABLE <ul style="list-style-type: none"> - Plate - Spoon - Sugar - Salt - Knife - Fork - Cup - Napkin - Table 	11. – WEEK <ul style="list-style-type: none"> - Monday - Tuesday - Wednesday - Thursday - Friday - Saturday - Sunday 	12. – MONTHS <ul style="list-style-type: none"> - January - February - March - April - May - June - July - August - September - October - November - December
Grammar		
Indefinite Article (a-an)	Personal Pronouns <ul style="list-style-type: none"> I You She He It You We They 	Verb to be <ul style="list-style-type: none"> I am You are She is He is It is You are We are They are 
1. Demonstrative THIS	Possessive Adjectives My	There is – There are – Some – Any.

THAT THESE THOSE	His Her Your	
Verbs <ul style="list-style-type: none"> - Sleep - Dream - Wake up - Brush my teeth - Take a shower - Eat 	Verbs <ul style="list-style-type: none"> - Listen to music - Watch TV - Sit down - Paint - Write - Read 	

