



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Parvularia.

**TEMA:**

---

**“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.**

---

**AUTORA:** María Verónica Castillo Pazmiño

**TUTOR:** Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña

**AMBATO – ECUADOR**

**2013**

## **APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

Yo, Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña con C.C 1802929222 , en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema **“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, desarrollado por la egresada **MARÍA VERÓNICA CASTILLO PAZMIÑO**, considero que dicho informe investigativo , reúne los requisitos técnicos , científicos y reglamentarios , por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente , para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato .

---

**Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña**  
**TUTOR**

## **AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN**

La responsabilidad de las opiniones , comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el tema **“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, nos corresponde exclusivamente a : María Verónica Castillo Pazmiño autora y Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña , Director del trabajo de investigación ; y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Técnica de Ambato

---

**María Verónica Castillo Pazmiño**

**Autora**

## **CESION DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**; autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, Abril del 2013.

---

**María Verónica Castillo Pazmiño**  
**C.I: 180319569-0**  
**AUTORA**

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, presentada por el Srta. Castillo Pazmiño María Verónica, egresada de la carrera de Educación Parvularia, una vez revisada y calificada la investigación se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

**LA COMISIÓN**

-----  
**Dr. Héctor Silva**  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

-----  
**Lcda. Mg.Zonnia Inés Urquiza Pérez**  
**C.C. 1801174820**  
**Miembro de Tribunal**

-----  
**Ing. Mg. Norma María Robalino Barrionuevo**  
**C.C. 1801212869**  
**Miembro de Tribunal**

**DEDICATORIA**  
**A MI FAMILIA**

A mis queridos y abnegados padres, hermanos, tíos, sobrinos, hijo y esposo, quienes han sido la fuerza que me ha impulsado para seguir adelante en mi vida profesional.

*María Verónica Castillo*  
*Pazmiño*

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo va dirigido con una expresión de gratitud para la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, mis distinguidos Maestros y en especial para el Ing. Jorge Humberto Núñez Director del Proyecto que con nobleza y entusiasmo vertieron todo su apostolado y para quienes me apoyaron en todo momento y han sido testigos de mis triunfos y fracasos.

Y para la Universidad, de la cual llevo las mejores enseñanzas, porque en sus aulas recibí los más gratos recuerdos que nunca olvidaré.

## ÍNDICE GENERAL

<b>Portada</b> .....	i
<b>Aprobación del tutor del trabajo de graduación</b> .....	ii
<b>Autoría de la Investigación</b> .....	iii
<b>Derechos de autor</b> .....	iv
<b>Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación</b> .....	v
<b>Dedicatoria</b> .....	vi
<b>Agradecimiento</b> .....	vii
<b>Índice General</b> .....	viii
<b>Índice de Cuadros</b> .....	xi
<b>Índice de Gráficos</b> .....	xii
<b>Índice de Figuras</b> .....	xiii
<b>Resumen Ejecutivo</b> .....	xiv
<b>Introducción</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>EL PROBLEMA</b>	
1.1.- Tema .....	3
1.2.- Planteamiento del Problema .....	3
1.2.1.- Contextualización .....	3
Macro Contextualización .....	3
Meso Contextualización .....	4
Micro Contextualización .....	5
Árbol de Problemas .....	6
1.2.2.- Análisis Crítico .....	6
1.2.3.- Prognosis .....	8
1.2.4.- Formulación del Problema .....	8
1.2.5.- Interrogantes de la investigación .....	8
1.2.6.- Delimitación del Objeto de Investigación .....	9
Delimitación de Contenido .....	9
Delimitación Espacial .....	9
Delimitación Temporal .....	9
1.3 Justificación .....	9

1.4 Objetivos .....	11
1.4.1 Objetivo General .....	11
1.4.2. Objetivos Específicos .....	11
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
2.1.- Antecedentes Investigativos .....	12
2.2.- Fundamentación .....	14
2.2.1- Fundamentación Filosófica .....	14
2.2.2.- Fundamentación Legal .....	14
2.2.3.- Fundamentación Psicopedagógica.....	16
2.2.4.- Fundamentación Axiológica.....	17
2.2.5.- Fundamentación Tecnológica .....	17
2.3.- Categorías Fundamentales .....	19
Constelación de ideas Variable Independiente .....	20
Constelación de ideas Variable Dependiente .....	21
2.4.-Categorías de la Variable Independiente .....	22
2.5.- Categorías de la Variable Dependiente .....	32
2.6.- Hipótesis .....	39
2.7.- Señalamiento de Variables .....	39
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
3.1.- Enfoque de la investigación .....	40
3.2.- Modalidades de la investigación .....	40
3.3.- Nivel o Tipo de investigación .....	41
3.4.- Población y Muestra .....	41
3.5.- Operacionalización de Variables .....	42
Matriz de Operacionalización de la Variable Independiente .....	42
Matriz de Operacionalización de la Variable Dependiente .....	43
3.6.- Técnicas e Instrumentos para la recolección de la información .....	44
3.7.- Plan para la recolección de la información .....	44
3.8.- Plan para el procesamiento de la información .....	45

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1.- Análisis e Interpretación de Resultados .....	46
4.2.- Verificación de la hipótesis.....	66
4.2.1.- Combinación de frecuencias .....	66
4.2.2.- Planteamiento de la hipótesis.....	67
4.2.3.- Selección del nivel de significación.....	67
4.2.4.- Descripción de la población .....	67
4.2.5.- Especificación del estadístico.....	67
4.2.6.- Especificaciones de las zonas de aceptación y rechazo .....	68
4.2.7.- Recolección de datos y cálculo de los estadísticos.....	68
4.2.8.- Decisión final .....	69

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1.- Conclusiones .....	70
5.2.- Recomendaciones .....	71

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

6.1.- Datos informativos .....	72
6.2.- Antecedentes de la propuesta.....	72
6.3.- Justificación .....	73
6.4.- Objetivos .....	74
6.5.- Análisis de factibilidad .....	75
6.6.- Fundamentación .....	75
6.7.- Metodología. Modelo Operativo .....	91
6.8.- Administración.....	92
6.9.- Previsión de la evaluación .....	93
6.10.- Administración de la Propuesta.....	94

<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	98
---------------------------	----

<b>NETGRAFÍA</b> .....	99
------------------------	----

<b>ANEXOS</b> .....	100
---------------------	-----

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1: Población y Muestra .....	41
Cuadro No. 2: Matriz de Operacionalización de la Variable Independiente .....	42
Cuadro No. 3: Matriz de Operacionalización de la Variable Dependiente.....	43
Cuadro No. 4: Plan para la Recolección de Información .....	44
Cuadro No. 5: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 1.....	46
Cuadro No. 6: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 2.....	47
Cuadro No. 7: Encuesta aplicada a los docentes Pregunta No. 3.....	48
Cuadro No. 8: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 4.....	49
Cuadro No. 9: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 5.....	50
Cuadro No. 10: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 6.....	51
Cuadro No. 11: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 7.....	52
Cuadro No. 12: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 8.....	53
Cuadro No. 13: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 9.....	54
Cuadro No. 14: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 10.....	55
Cuadro No. 15: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 1 .....	56
Cuadro No. 17: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 2 .....	57
Cuadro No. 18: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 3 .....	58
Cuadro No. 19: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 4 .....	59
Cuadro No. 20: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 5 .....	60
Cuadro No. 21: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 6 .....	61
Cuadro No. 22: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 7 .....	62
Cuadro No. 23: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 8 .....	63
Cuadro No. 24: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 9 .....	64
Cuadro No. 25: Frecuencias observadas .....	68
Cuadro No. 26: Frecuencias esperadas .....	69
Cuadro No. 27: Fases del Modelo Operativo.....	91
Cuadro No. 28: Administración de la Propuesta.....	92
Cuadro No. 29: Previsión de la Evaluación .....	93

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Árbol de Problemas.....	6
Gráfico No. 2: Categorías Fundamentales .....	19
Gráfico No. 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente .....	20
Gráfico No. 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	21
Gráfico No. 5: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 1 .....	46
Gráfico No. 6: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 2 .....	47
Gráfico No. 7: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 3 .....	48
Gráfico No. 8: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 4 .....	49
Gráfico No. 9: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 5 .....	50
Gráfico No. 10: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 6 .....	51
Gráfico No. 11: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 7 .....	52
Gráfico No. 12: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 8 .....	53
Gráfico No. 13: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 9 .....	54
Gráfico No. 14: Encuesta aplicada a los docentes. Pregunta No. 10 .....	55
Gráfico No. 15: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 1 .....	56
Gráfico No. 16: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 2 .....	57
Gráfico No. 17: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 3 .....	58
Gráfico No. 18: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 4 .....	59
Gráfico No. 19: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 5 .....	60
Gráfico No. 20: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 6 .....	61
Gráfico No. 21: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 7 .....	62
Gráfico No. 22: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 8 .....	63
Gráfico No. 23: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 9 .....	64
Gráfico No. 24: Encuesta aplicada a los estudiantes. Pregunta No. 10 .....	65
Gráfico No. 15: Especificación de las regiones de aceptación y rechazo .....	68

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1: Etiqueta con la pantalla de bienvenida.....	94
Figura No. 2: Pantalla de Actividades .....	94
Figura No. 3: Pantalla de Actividades Puzzle .....	95
Figura No. 4: Pantalla de Actividades Coloring.....	95
Figura No. 5: Pantalla de Actividades Maze .....	96
Figura No. 6: Pantalla de Actividades Vocabulary.....	96
Figura No. 7: Pantalla de Actividades Sing a song .....	97
Figura No. 8: Pantalla de la Actividad Diccionario.....	97

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS (SEMIPRESENCIAL)**

**TEMA: “MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

**Autora:** María Verónica Castillo Pazmiño.

**Tutor:** Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña

**Fecha:** Marzo del 2013.

**RESUMEN**

El estudio de esta investigación se hizo porque los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez venían presentando problemas de desmotivación y apatía por el aprendizaje del Vocabulario en Inglés por lo tanto implementamos la propuesta pedagógica, permitieron la intervención de la problemática de estudio. Esto nos llevó a plantearnos ¿Cómo utilizar las Tic (Multimedia) para contribuir en el mejoramiento del Aprendizaje del Vocabulario en Inglés. Este análisis nos permitió llevar a cabo los contenidos que viabilizaron la investigación a través de la adquisición de los objetivos.

El Aprendizaje del Vocabulario en Inglés debe tener enfoques didácticos donde en la enseñanza de la lengua se separaba su aspecto oral del escrito, la interrelación que de hecho hay entre ambos se ignoraba. Esa concepción pedagógica está superada y es esencial no olvidar que la lectura y la escritura se convierten en una parte integral de la enseñanza, y el niño debería siempre escuchar los elementos léxicos antes de aprender a leerlos y a escribirlos.

Conocer el vocabulario de un idioma permite comunicarse en el mismo. El objetivo de este proyecto es que el niño aprenda el Vocabulario en Inglés de una manera interactiva con la utilización de la Multimedia(Sesame English), creando una atmósfera relajante a la vez que motivante.

**Descriptor:** Vocabulario, Aprendizaje, Inglés, Actividades, TICs, Multimedia.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO  
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION  
CAREER: PRESCHOOL EDUCATION  
STUDIES ON THE MODE (BLENDED)**

**TOPIC: "MULTIMEDIA AND ITS IMPACT ON LEARNING ENGLISH VOCABULARY OF INITIAL EDUCATION STUDENTS EDUCATIONAL UNIT LUIS A. MARTINEZ, CANTON AMBATO, TUNGURAHUA PROVINCE".**

**Author:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Tutor :** Ing. Mg. Jorge Humberto Núñez Campaña.

**Date:** March 2013.

**SUMMARY**

The study of this research was done because students early education Education Unit Luis A. Martinez came presenting problems of motivation and apathy for learning English vocabulary thus implement the pedagogical, allowed intervention study of the problem. This led us to consider how to use ICT (Multimedia) for help in improving English vocabulary learning. This analysis allowed us to carry out the research content made feasible through the acquisition of targets. Learning vocabulary in English must have didactic approaches in teaching where the tongue between his oral aspect of writing, the interrelationship between both fact was ignored. This pedagogical approach is outdated and is essential to remember that reading and writing become an integral part of education, and the child should always listen lexical items before they learn to read and write. Knowing the vocabulary of a language to communicate in it. The objective of this project is that children learn English vocabulary in an interactive way with the use of Multimedia (Sesame Inglés), creating a relaxing atmosphere while motivating.

**Descriptor:** Vocabulary, Learning, English, Activities, ICT, Multimedia.

## INTRODUCCIÓN

Las denominadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ocupan un lugar central en la sociedad y en la economía de este siglo, con una importancia creciente, el concepto de TIC surge como convergencia tecnológica de la electrónica, el software y las infraestructuras de telecomunicaciones, en donde la asociación de estas tres tecnologías dan lugar a una concepción del proceso de la información, en el que las comunicaciones abren nuevos horizontes y paradigmas.

La enseñanza asistida por ordenador, el aprendizaje en la red y el uso de herramientas multimedia se encuentran cada vez más presentes en el mundo de la educación. La enseñanza presencial encuentra un complemento perfecto en el uso de estas tecnologías, que los docentes se ven cada vez más impulsados a conocer y utilizar. Al utilizar un software Sesame English para el aprendizaje del Vocabulario en Inglés es un recurso a tener presente como instrumento de apoyo en la clase presencial tanto para el aprendizaje en puesto que este software cuenta con actividades interactivas multimedia que motivan al niño(a) al aprendizaje de Vocabulario en Inglés. La utilización de la misma ayudará a ser ágiles, dinámicos y al desarrollo de las diferentes inteligencias múltiples con que cuenta cada uno de los niños (as) de la institución, por este motivo se plantea el Tema: “MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”; cuya investigación está distribuida de la siguiente manera:

Capítulo I, El Problema; se indica el Tema, Planteamiento del Problema, Contextualización, Macro Contextualización, Meso Contextualización, Micro Contextualización, Árbol de Problemas, Análisis Crítico, Prognosis, Formulación del Problema, Preguntas Directrices, **Delimitación del Objeto de Investigación, Delimitación de Contenido**, Delimitación Espacial, Delimitación Temporal, Unidades de Observación, Justificación, Objetivos, Objetivo General y Específico.

Capítulo II, se realiza el Marco Teórico, que comprende: Antecedentes Investigativos, Fundamentación Filosófica, Fundamentación Sociológica, Fundamentación Psicopedagógica, Fundamentación Axiológica, Fundamentación Legal, Fundamentación Tecnológica, Categorías Fundamentales, Constelación de ideas de la Variable Independiente y Dependiente, Categorías de la Variable Independiente y Dependiente, Hipótesis y Señalamiento de Variables.

Capítulo III, la Metodología para el desarrollo de la presente investigación; enfoque de la Investigación, Modalidades de la Investigación, Nivel o Tipo de investigación, Población y Muestra, Operacionalización de Variables, Matriz de Operacionalización de la Variable Independiente y Dependiente, Técnicas e Instrumentos para la Recolección de la Información, Plan para la Recolección de la Información, Plan para el Procesamiento de la Información y Análisis e Interpretación de Resultados.

Capítulo 4. Análisis e Interpretación de Resultados contiene; análisis de resultados, interpretación de datos, verificación de hipótesis.

Capítulo 5. Conclusiones y Recomendaciones.

Capítulo 6. Propuesta contiene; datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, previsión de la evaluación; materiales de referencia, anexos.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA**

“MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

“En el Ecuador para mejorar las oportunidades del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del sistema educativo, el Ministerio de Educación anunció que todos los docentes que enseñan dicha asignatura serán evaluados con la prueba Toefl. Esta prueba ayuda a verificar la suficiencia en el idioma de los maestros, además mide la habilidad de usar y entender esta lengua en situaciones académicas de universidades e instituciones extranjeras.

Esta prueba es la más reconocida en todo el mundo para evaluar el conocimiento del idioma inglés, se trata de un instrumento altamente confiable para evaluar el dominio en las cuatro destrezas de dicho idioma: leer, escribir, hablar y escuchar.

El uso de este examen se enmarca dentro del Proyecto de Fortalecimiento de la Enseñanza de Inglés, el Ministerio de Educación busca mejorar la calidad del aprendizaje en esa área y conseguir que en el futuro los estudiantes al graduarse de bachilleres alcancen un nivel de B1, según el marco común Europeo de Referencia (Mcer).

Este nivel les permitirá acceder a más y mejores oportunidades de trabajo y de estudios superiores en otros países.”

*[http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101365746/-1/Docentes%20de%20ingl%C3%A9s%20ser%C3%A1n%20evaluados%20.html#.UB2FW7R2Z\\_E](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101365746/-1/Docentes%20de%20ingl%C3%A9s%20ser%C3%A1n%20evaluados%20.html#.UB2FW7R2Z_E)*

En el Ecuador el idioma inglés se ha convertido en un idioma global, con el cual se realiza diferentes actividades comerciales, laborales, personales, sociales, etc. Por lo que se ha convertido en una necesidad el aprendizaje del mismo, enfocándose en esto personas de todas partes del mundo estudian inglés, razón por lo cual existen estudiantes de diferentes lenguas de origen cultura, edad, experiencia y conocimientos. Para esto se debe aprender el idioma Inglés desde los primeros años escolares tal y como aprendimos el idioma español, con esto el momento de que los estudiantes culminen su vida estudiantil universitaria dominen el idioma inglés y en realidad se convierta en su segunda lengua.

En la provincia de Tungurahua, el problema existe en varias Instituciones Educativas; que no tiene los recursos para enseñar el idioma inglés con material visual y solo utilizan el libro de inglés puesto que el uso de material multimedia es escaso y en algunos casos desactualizado y hace que los estudiantes desistan de un buen nivel de conocimiento en inglés, para esto se debe tener en cuenta la utilización de actividades multimedia para la enseñanza del idioma Inglés es fundamental y principalmente el aprender vocabulario que es una de las bases para en un futuro poder comunicarnos eficientemente en el idioma inglés.

El material multimedia ayuda a la comunicación y a la ilustración de contenidos que se tratan en clases por lo que el aprendizaje del idioma inglés es muy importante y este debe ser eficaz por lo tanto es trascendente investigar este aspecto para poder contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua.

El material multimedia es relevante para el aprendizaje del idioma inglés, esto hace que las clases sean significativas y auténticas para estimular a los niños y niñas a aprender vocabulario y a utilizar el inglés en contextos para poder comunicarse.

Se ha tomado al vocabulario con mucha ligereza en el ámbito de la enseñanza del idioma inglés sin darse cuenta que los niños y niñas no pueden comunicarse debido a que no tienen una adecuada retención del vocabulario. Desde este punto de vista, se ha limitado al vocabulario a situaciones concretas a la gramática que se presenta en el aula de clase repercutiendo en una comunicación efectiva.

Se concluye por lo tanto que el escenario ideal en el aula resaltaría el trabajo de los docentes, niños y niñas apoyados de material multimedia para el aprendizaje de vocabulario en inglés, ya que está es la base para desarrollar el resto de habilidades como son: leer, escribir y hablar

### 1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

#### Árbol de Problemas

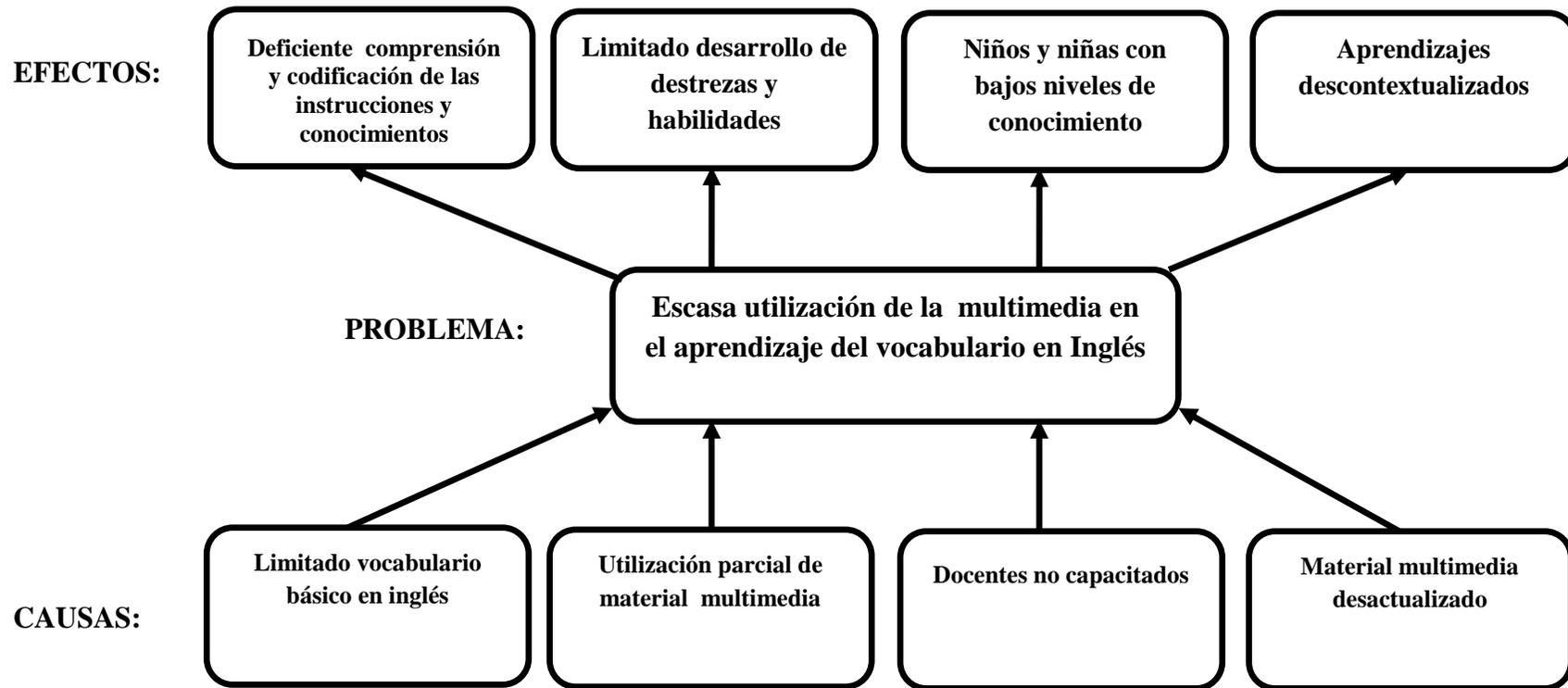


Gráfico N° 1: Árbol de problemas

Elaborado por: María Verónica Castillo Pazmiño

En la actualidad el uso de recursos educativos, métodos, técnicas, material didáctico entre otros se ha puesto en la cima para enseñar y aprender el idioma inglés por lo que el escaso uso del material multimedia en el establecimiento limita el vocabulario básico en inglés y tiene como consecuencia la deficiente codificación del conocimiento y comprensión de las instrucciones que el docente da en las horas de clase.

Al tener la utilización parcial del material multimedia en el aula de clases, ha limitado el desarrollo de las destrezas y habilidades que son muy importantes a la hora del aprendizaje del idioma inglés y aún más si se trata de la comunicación que es esencial en el aprendizaje del mismo, esta es la base ya que desde esta temprana edad deben fortalecer cada uno de las destrezas y habilidades necesarias para aprender el idioma inglés.

Debido a que los docentes no están capacitados, poco comprometimiento por parte del docente en la preparación de la clase y el uso de material multimedia que ayude a los niños y niñas a comprender las situaciones presentadas y al docente como soporte para dar la clase, esto ha resultado en niveles bajos de conocimiento de los niños y niñas en el área de inglés y retención de vocabulario.

Así mismo, cabe mencionar que el material multimedia existente esta desactualizado lo que da como resultado aprendizajes descontextualizados y hace que los niños y niñas se confundan, es importante utilizar material multimedia para enseñar dinámicamente la clase.

De ahí la importancia de demostrar la validez de la integración de la Multimedia, desde los aspectos técnicos administrativos y el proceso pedagógico que nos lleva a la excelencia educativa propuesta en la reforma educativa vigente en el país.

### **1.2.3. PROGNOSIS**

No se podría hablar de una educación de calidad si no se han tratado todos los problemas que presentan nuestros educandos en el transcurrir de su proceso formativo, no se podrán brindar solución a un ciento por ciento de inconvenientes en la enseñanza del idioma inglés pero se los trataría de erradicarlos para que no tengan incidencia en las diferentes áreas de aprendizaje.

Si la problemática de estudio sigue siendo el escaso uso de material multimedia, los niños y niñas tendrán dificultad en el aprendizaje del idioma inglés, la comprensión y codificación de las explicaciones del profesor en clase. Además no habrá un adecuado desarrollo de las destrezas y habilidades del idioma inglés. Y por otra parte, el docente seguirá obviando el material multimedia que es un apoyo muy importante para el par pedagógico, pues esto generará un bajo nivel de conocimiento de vocabulario en inglés. Así mismo, el desactualizado material multimedia produce dificultad en aprendizaje y hace que los estudiantes se confundan y no retengan el vocabulario en inglés, por ende los estudiantes no podrán comunicarse.

### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide la utilización de la Multimedia en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial en la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua?

### **1.2.5. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

- ✓ ¿Qué posibilidades de innovación y cambio puede traer la incorporación de la Multimedia a la enseñanza?
- ✓ ¿Qué consecuencias se presentan en el rendimiento escolar por la carencia del Aprendizaje de vocabulario en inglés?
- ✓ ¿Se ha planteado alguna alternativa de solución al problema existente en la Unidad Educativa?

## 1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

- **Delimitación de contenidos**
  - **CAMPO** : Educativo
  - **ÁREA** : Inglés
  - **ASPECTOS**: Multimedia – Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.
- **Delimitación espacial:** El trabajo de investigación se realizará, en la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua con los estudiantes de Educación Inicial, ubicado en la Av. Cevallos entre Quito y Guayaquil .
- **Delimitación Temporal:** Se la realizará en el Período Septiembre 2012-Febrero del 2013.

## 1.3. JUSTIFICACIÓN

La introducción de los ordenadores en el mundo educativo ha dado paso a dar una transformación tecnológica.

La utilización de Tecnología Informática y la utilización de la Multimedia, con el abaratamiento de los costes de los equipos, éstos fueron haciéndose asequibles a los presupuestos de algunos centros de enseñanza, que a principios de la década de los 90 comenzaron a adquirir los primeros ordenadores, en pocos años este equipamiento se generalizó en muchos centros educativos.

Hoy en día la informática se ha convertido en una necesidad y no en lujo; dentro de la sociedad, utilizándola en cada una de las actividades diarias y mucho más en el ámbito educativo.

En la educación inicial se impone un nuevo modelo de atención basada en un concepto diferente de escuela con la utilización de tecnología, en donde la educación sea más permeable a las necesidades particulares de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo integral de cada uno de ellos, sobre todo en el aprendizaje de vocabulario en inglés.

El **interés** en este trabajo de investigación es conocer el impacto que causa la Multimedia en el Aprendizaje de Vocabulario de Inglés, los mismos que permitirán desarrollar y mejorar el desempeño académico por parte de los estudiantes, desarrollando así sus destrezas en el idioma inglés que están aprendiendo. Esta investigación es muy **novedosa** ya que en la actualidad los materiales multimedia se han desarrollado y están al alcance de todos, como pueden ser objetos reales, gráficos, dibujos, videos, sonidos, animaciones entre otras y estos son una herramienta muy útil para desarrollar de manera didáctica e interactiva la clase para que los estudiantes participen activamente.

Es muy **importante** saber si el uso de actividades multimedia ayuda al aprendizaje de vocabulario, ya que los estudiantes y docentes estén envueltos en el uso de los mismos para aprender vocabulario en inglés, y de esta manera los estudiantes lo puedan usar correctamente en su vida estudiantil y cotidiana.

Es **factible** hacer esta investigación porque el material multimedia se puede encontrarlo en el aula de clase, como son objetos reales, gráficos, dibujos, videos, sonidos, animaciones, software especializado para el área de inglés entre otras; pues ayudan a tener un aprendizaje eficaz del vocabulario.

Y de esta manera se verán **beneficiados** los estudiantes, docentes y autoridades de la institución, ya que por este medio se podrá mejorar el rendimiento académico y también se ampliará el conocimiento del vocabulario en inglés y el interés por el mismo porque las clases serán más entretenidas.

Este proyecto es **factible** ya que cuenta con un laboratorio de cómputo, con un número importante de computadoras de última generación, además se cuenta con el apoyo de autoridades para realizar este proyecto.

El uso de material visual tendrá un **impacto** en la motivación, interacción tanto los estudiantes como el docente, en la parte visual y auditiva, siendo este un trabajo muy **original** ya que no se ha visto plasmado en las aulas de la escuela y que causaría una gran acogida por parte de los estudiantes y docentes.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Determinar la incidencia de la Multimedia en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✓ Detectar el tipo de material multimedia que debe ser utilizado en el aula de clases.
- ✓ Analizar la manera que se puede lograr un aprendizaje significativo del vocabulario en inglés.
- ✓ Plantear como alternativa de solución la aplicación del Software Educativo Sesame English.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

En la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación reposan los siguientes trabajos de investigación:

**CIFUENTES, Sandra y PONCE, Gloria** (2010) Imbabura “Estrategias metodológicas para la enseñanza de vocabulario técnico en inglés, con los estudiantes de los segundos años de bachillerato del “Instituto Tecnológico 17 de Julio” del cantón Ibarra, provincia de Imbabura.”

#### **Conclusiones**

- ✓ La enseñanza de temas con vocabulario técnico relacionado a las especialidades que cuenta el Instituto, no es habitual, el Inglés forma parte del Área Instrumental, es decir que las unidades didácticas programadas no se diferencian del bachillerato general.
- ✓ Existe una gran cantidad de manuales, folletos, guía de prácticas, instructivos de manejo y mantenimiento de equipos y herramientas que no han sido utilizados por los docentes técnicos ya que todos vienen en el idioma Inglés.
- ✓ El personal docente que dicta la asignatura de inglés a los estudiantes de los segundos años de bachillerato, si están utilizando técnicas innovadoras, aunque el plantel no cuenta con un laboratorio apropiado, si se realizan en el aula actividades y procesos mediante las nuevas tecnologías de la información.

**COBOS, Janeth y TUFÍÑO Laura** (2010). Chillanes. “Técnicas de aprendizaje visual para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de los segundos años de bachillerato sección diurna del colegio nacional “Chillanes” durante el año lectivo 2009 - 2010.”

### **Conclusiones**

- ✓ Existe un bajo conocimiento en lo que es referente al manejo de computadora e internet por parte de los docentes y de los alumnos.
- ✓ Algunos profesores no tienen capacitación permanente en lo referente a las técnicas de aprendizaje visual
- ✓ Existe una falta de uso por parte de los maestros como de los alumnos de técnicas de aprendizaje visual orientados a su educación y a conseguir un aprendizaje significativo.
- ✓ La falta de utilización de herramientas informáticas por parte de maestros y de alumnos hace difícil la incorporación inmediata de técnicas de aprendizaje visual

**NOBOA**, Mariela y **BAZANTE** Ruth (2008). Guaranda. “Como el inapropiado material de aprendizaje afecta la habilidad de escribir en los estudiantes del primer año de la carrera de Turismo en la Universidad de Bolívar en Guaranda.”

### **Conclusiones**

- ✓ Un apropiado material didáctico desarrollará la habilidad de la escritura en los estudiantes del primer año de la carrera de Turismo en la Universidad de Bolívar según los datos del número del cuadro 10, los 92% de los estudiantes inspeccionados consideran que es necesario el uso de material didáctico adicional para ayudar que ellos desarrollen la habilidad de la escritura.
- ✓ Las técnicas correctas según los conocimientos del estudiante ayudarán a que ellos desarrollen su habilidad de la escritura según los datos del cuadro 7, 83% de los estudiantes declaran que ellos no hacen los ejercicios prácticos y no hay uso de técnicas prácticas que ayuden a desarrollar su habilidad de la escritura.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN**

### **2.2.1. Fundamentación Filosófica**

La presente investigación se basa en el paradigma Crítico – Propositivo con un enfoque constructivista, mismo que rompe esquemas de dependencia a través de la formulación de nuevas alternativas que permiten visualizar una mejor aplicación de la Multimedia en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés; además analiza una realidad educativa y busca plantear una alternativa de solución a la problemática del aprendizaje del idioma Inglés.

Vigotsky considera que “La Zona del Desarrollo Próximo es un rasgo esencia del aprendizaje, es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Una vez que se han internalizado estos procesos, se convierten en parte, de los logros evolutivos independientes del niño. ”

### **2.2.2. Fundamentación Legal**

#### **LEY DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Que, el Art. 3 numeral 1 de la Constitución de la República del Ecuador establece como deber del estado garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes;

Que, el Art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo;

Que, el Art. 27 de la Constitución vigente establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar;

Que, el Art. 28 de la Constitución de la República del Ecuador señala entre otros principios que la educación responderá al interés público y no estará al servicio de los intereses individuales y corporativos;

Que, el Art. 29 de la Carta Magna señala que el Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural;

Que, el Art. 344 de la Sección Primera, Educación, del Título VII del Régimen del Buen Vivir de la Constitución de la República del Ecuador, determina que el sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior;

Que, el Art. 350 de la Constitución de la República del Ecuador señala que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo;

Que, el Art. 351 de la Constitución de la República del Ecuador establece que el Sistema de Educación Superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del Sistema de Educación Superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global.

### **2.2.3. Fundamentación Psicopedagógica**

Esta investigación enfoca en la teoría de: Vigosky y Piaget.

Ya que la teoría de Vigoski se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

Piaget se centra principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es inteligencia o lógica que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

ANDER-EGG, E, (2001) señala lo siguiente: “Una idea central del constructivismo en psicopedagogía, es la de concebir los procesos cognitivos como construcciones eminentemente activas del sujeto que conoce, en interacción con su ambiente físico y social”. (Pág.252).

#### **2.2.4. Fundamentación Axiológica**

En esta investigación es fundamental el rescate de valores que desarrollen y fortalezcan la práctica de: respeto, responsabilidad, autoestima, autorregulación, honestidad, etc. La formación de valores dentro del trabajo educativo es una tarea difícil, por cuanto no es recomendable abusar de determinadas acciones como el discurso y la imposición, hay que buscar vías para el proceso y llegar a cada uno de los espacios sociales del estudiante con una comunicación real, donde se cree un espacio común entre las partes que intervienen, compartiendo necesidades, reflexiones, motivaciones y errores.

LOTZE, K (2008) sostiene que junto al mecanicismo se da una finalidad, la cual utiliza las causas mecánicas como instrumentos hacia una configuración superior de sentido. Su postura objetivista y antikantiana le lleva a empalmar con Platón, admitiendo que a los valores de la conciencia moral les compete un valer objetivo, independiente de la experiencia, como imperativos éticos. Los valores, al igual que las verdades eternas platónicas, necesitan determinantes empíricos externos para que se hagan conscientes a nuestro espíritu. Pero su existencia no es debida a la experiencia, ni a la costumbre, sino que figuran como contenidos de razón. La metafísica comienza en la ética: «Los valores no son, sino que valen».

#### **2.2.5. Fundamentación Tecnológica**

La rápida expansión de las tecnologías a todas las dimensiones de la vida humana también ha alcanzado el campo de la educación y allí ha generado grandes cambios y potencialidades, además de nuevos desafíos para los tradicionales sistemas educativos.

Entre los factores que tienen relevancia para el desarrollo, se ve afectada notablemente la educación, ya que ella es la portadora de la cultura y del saber, con lo que se pretende formar al ciudadano del mañana con las mejores herramientas para su posterior desenvolvimiento, tal como lo señala SALINAS, J (2004).

“Los elementos culturales de las generaciones pasadas se han mantenido durante periodos relativamente largos, tal es el caso de la tiza, el pizarrón, el libro que hace unos años atrás eran los únicos elementos que existían para impartir ese sagrado derecho de la enseñanza” (Pág. 18).

Todo esto cambia con la aparición de equipos tecnológicos los cuales brindan la oportunidad de ofrecer un método de enseñanza más agradable y con mejores resultados a la hora de evaluar el producto, no obstante CABERO, J (2.004) señala “la inversión de esfuerzos adicionales a los desempeñados en contextos tradicionales bancarios de formación” (Pág. 419). Con lo cual, no hay que olvidar que para ello el Estado debe realizar una inversión cuantiosa para desarrollar toda una plataforma tecnológica que permita al sistema educativo ejecutar proyectos en función de ellas, y que estos posean un punto de inicio favorable.

Los modelos tecnológicos a diferencia de las teorías científicas son entidades concretas que estimulan nuestra sensibilidad e imaginación a través de un diseño que responde a los intereses que la acción tecnológica pretende satisfacer. Es decir, que toda acción tecnológica modifica la realidad dando cumplimiento a los intereses de ciertos sujetos.

### 2.3. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

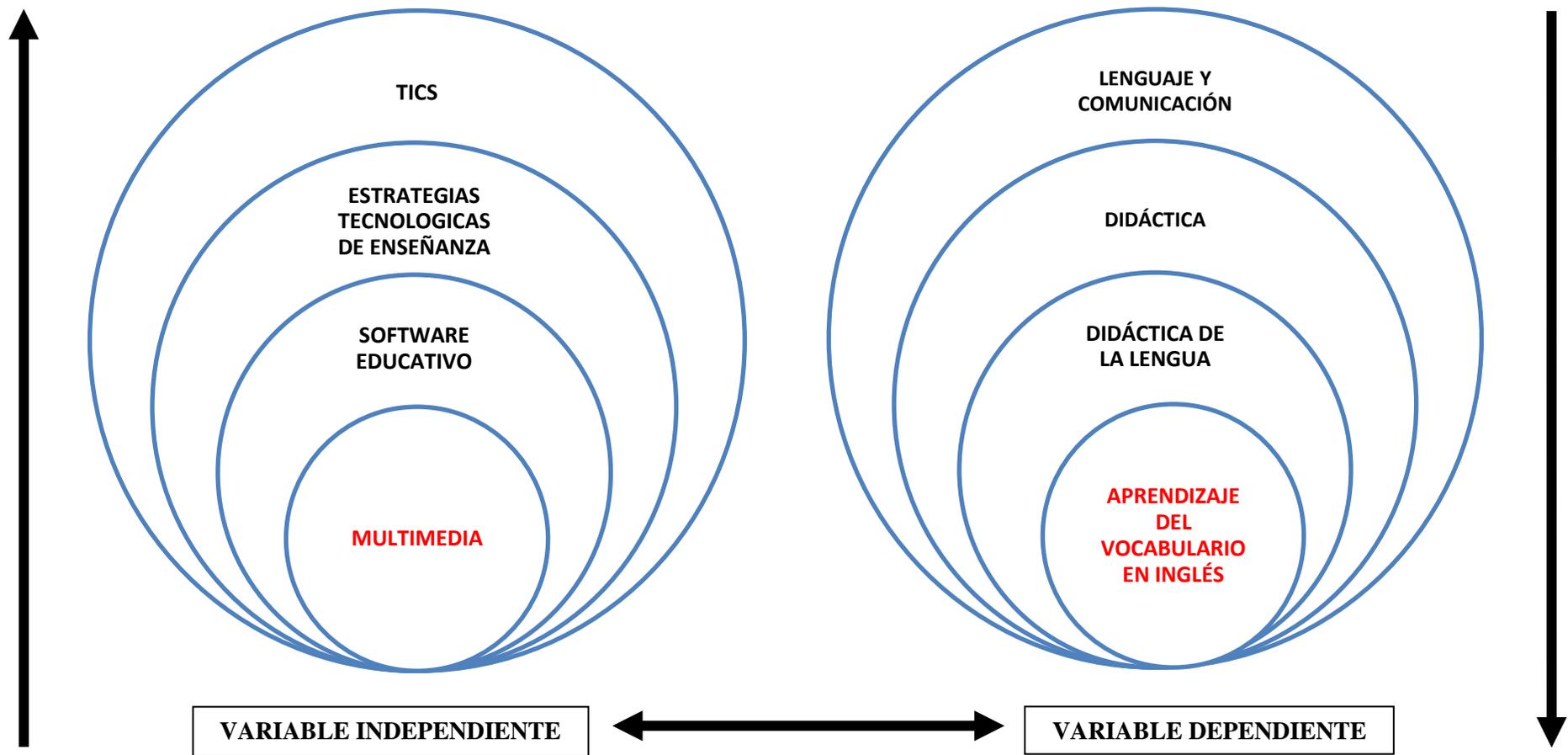
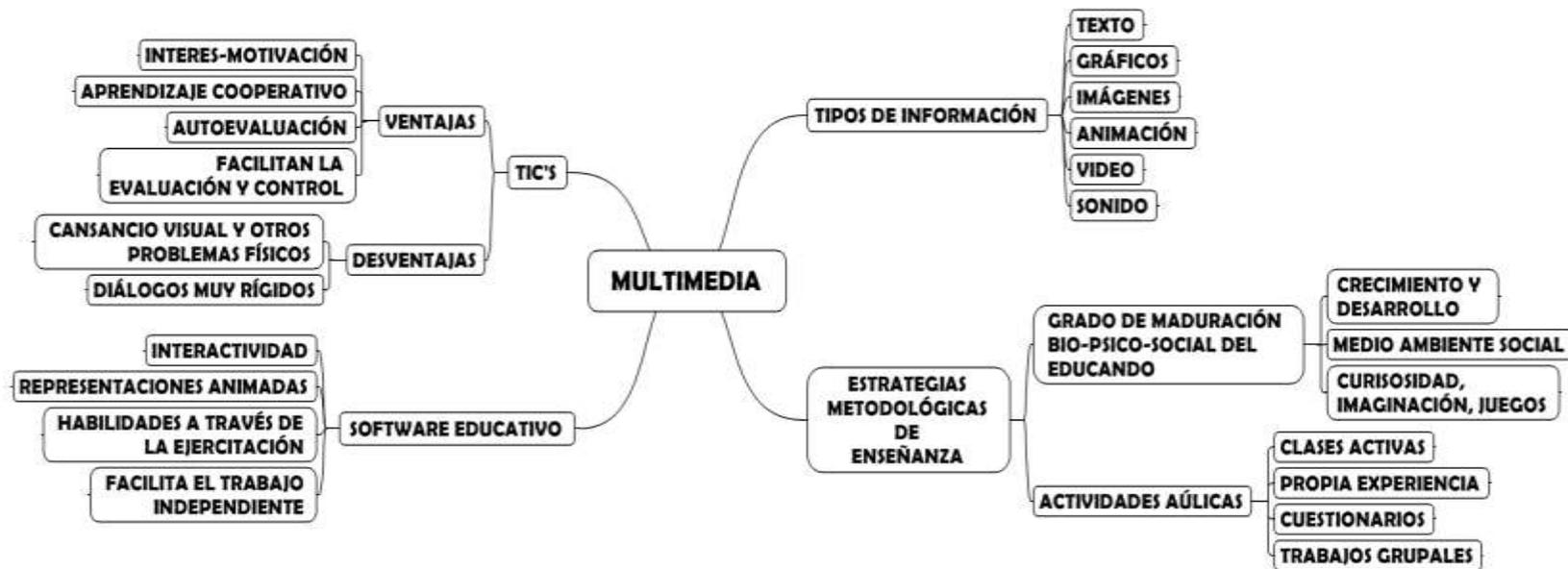
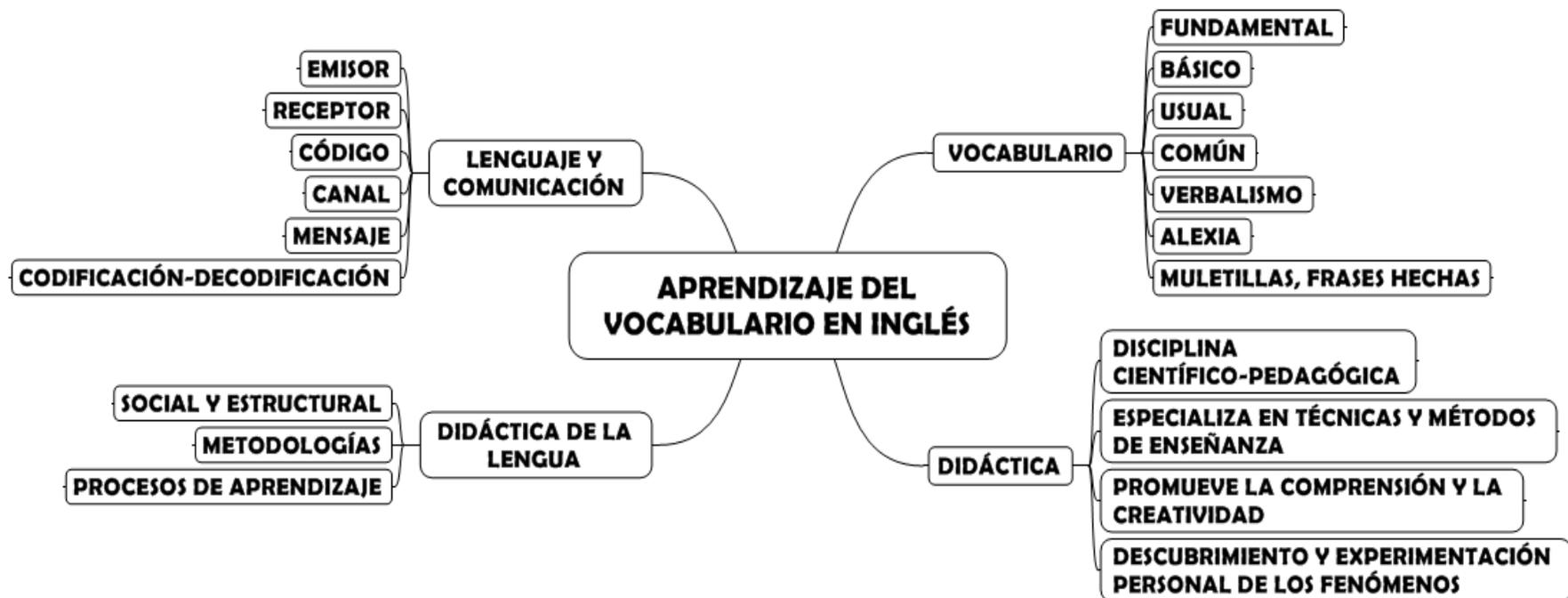


Gráfico 2: Categorías fundamentales  
Elaborado por: María Verónica Castillo Pazmiño



**Gráfico No. 3** Constelación de Ideas de la Variable Independiente  
**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño



**Gráfico No. 4** Constelación de Ideas de la Variable Dependiente  
**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

## **2.4. CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE (MULTIMEDIA)**

### **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMÁTICA Y LA COMUNICACIÓN**

“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o NTIC para Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación o IT para «Information Technology») agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones. Por extensión, designan el sector de actividad económica.

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de personas que utilizan las TIC's como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por ende se reduce el conjunto de personas que no las utilizan.

Los usos de las TIC's no paran de crecer y de extenderse, sobre todo en los países ricos, con el riesgo de acentuar localmente la brecha digital, y social y la diferencia entre generaciones. Desde la agricultura de precisión y la gestión del bosque, a la monitorización global del medio ambiente planetario o de la biodiversidad, a la democracia participativa (TIC's al servicio del desarrollo sostenible) pasando por el comercio, la telemedicina, la información, la gestión de múltiples bases de datos, la bolsa, la robótica y los usos militares, sin olvidar la ayuda a los discapacitados (ciegos que usan sintetizadores vocales avanzados), los TIC's tienden a tomar un lugar creciente en la vida humana y el funcionamiento de las sociedades. Algunos temen también una pérdida de libertad individual (efecto Gran hermano, intrusismo creciente de la publicidad dirigida y no deseada...). Los prospectivistas, piensan que las TIC's tendrían que tener un lugar creciente y podrían ser el origen de un nuevo paradigma de civilización.”

*[http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n)*

**Ventajas de las TIC's**

“Sin lugar a dudas, las TIC’s, hoy día, ofrecen un medio excelente para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para facilitar la comunicación y la colaboración entre familias-centro, y proporcionan el vehículo para la formación "a medida" que se adapte a cada alumno. Sin embargo, no debemos olvidar que su uso dependerá, en gran medida, de la educación, los conocimientos y la capacidad crítica de los usuarios, que son las personas que ahora estamos formando:

#### **Desde la Perspectiva del Aprendizaje.**

- Interés. Motivación.
- Interacción. Continúa actividad intelectual.
- Desarrollo de la iniciativa.
- Aprendizaje a partir de los errores.
- Mayor comunicación entre profesores y estudiantes.
- Aprendizaje cooperativo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo.
- Visualización de simulaciones.”

#### **Para los estudiantes.**

- A menudo aprenden con menos tiempo.
- Atractivo.
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
- Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Autoevaluación.
- Mayor proximidad del profesor y flexibilidad en los estudios.
- Instrumentos para el proceso de la información.
- Ayudas para la Educación Especial.
- Ampliación del entorno vital. Más contactos.
- Más compañerismo y colaboración.

### **Para los profesores.**

- Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.
- Individualización. Tratamiento de la diversidad.
- Facilidades para la realización de agrupamientos.
- Mayor contacto con los estudiantes.
- Liberan al profesor de trabajos repetitivos.
- Facilitan la evaluación y control.
- Actualización profesional.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.
- Contactos con otros profesores y centros.

### **Desventajas de las TIC's.**

#### **Desde la Perspectiva del Aprendizaje.**

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.
- Aprendizajes incompletos y superficiales.
- Diálogos muy rígidos.
- Visión parcial de la realidad.
- Ansiedad.
- Dependencia de los demás.

#### **Para los estudiantes.**

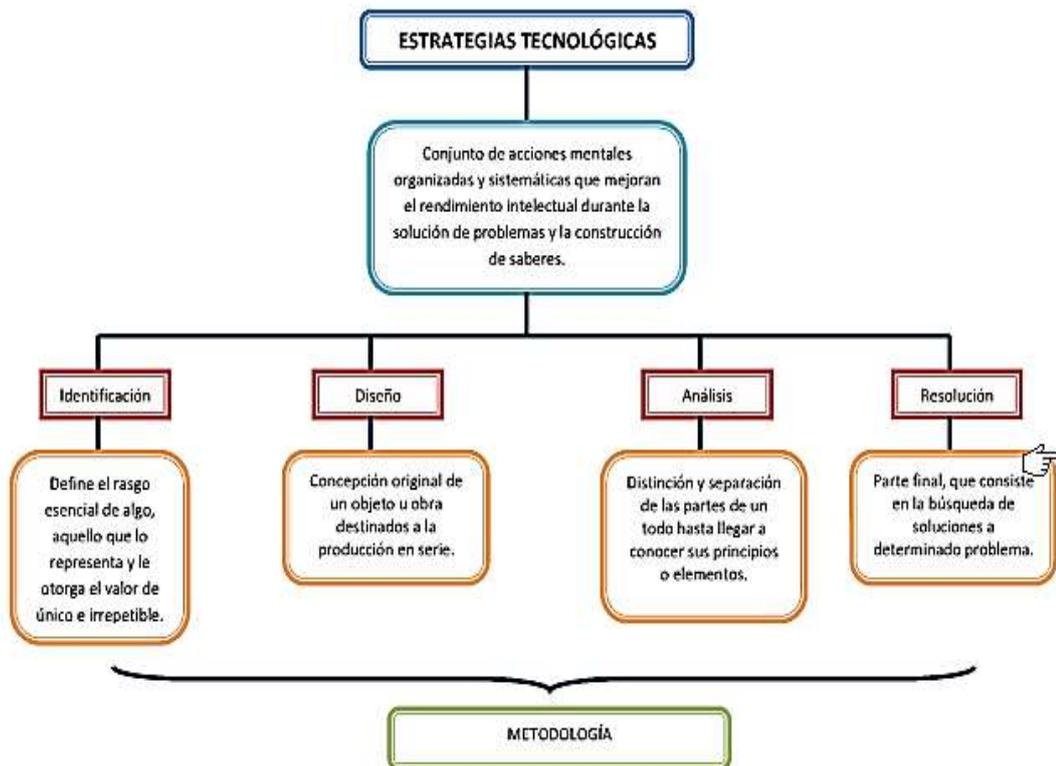
- Adicción y aislamiento.
- Cansancio visual y otros problemas físicos.
- Inversión de tiempo y sensación de desbordamiento.
- Comportamientos reprobables y esfuerzo económico.
- Falta de conocimiento de los lenguajes.
- Recursos educativos con poca potencialidad didáctica.
- Virus.

### Para los profesores.

- Estrés.
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Desfases respecto a otras actividades.
- Problemas de mantenimiento de los computadores.
- Supeditación a los sistemas informáticos.
- Exigen una mayor dedicación.
- Necesidad de actualizar equipos y programas.”

<https://sites.google.com/site/piefantastic/metodologia>

### ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS DE ENSEÑANZA



<http://www.slideshare.net/prissnajera/estrategias-tecnologicas>

## **INTRODUCCIÓN A LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

“Las estrategias didácticas son las acciones y procesos que se llevan a cabo con el propósito de que el estudiante logre aprendizajes significativos.

A diferencia de las disciplinas tradicionales y a pesar de las importantes contribuciones efectuadas en los últimos años por diferentes autores, la Educación Tecnológica no presenta enfoques didácticos ampliamente consensuados. A medida que el área se fue introduciendo en las aulas, surgieron opiniones diferentes, se modificaron ciertos puntos de vista, se construyeron nuevos modelos didácticos y en algunos casos se agudizaron las diferencias de criterios.

En el Ecuador, el espacio curricular de Tecnología o Educación Tecnológica se ha implementado en los distintos niveles y jurisdicciones del sistema educativo de muy diferentes modos, observándose escasa coherencia entre los múltiples programas vigentes.

En este trabajo se exponen puntos de vista y opiniones sobre la necesidad de tener en cuenta el grado de maduración bio-psico-social del educando, las actividades áulicas, el método de enseñanza, los procedimientos específicos de la Tecnología, el proceso de diseño, las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TICs) y el aula-taller de Educación Tecnológica.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS**

En Educación Tecnológica es conveniente plantear situaciones problemáticas relacionadas con el quehacer tecnológico cotidiano. En su implementación resulta indispensable tener en cuenta las características del estudiante, que es el verdadero centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El docente debe ofrecer desafíos y alternativas de trabajo a sus estudiantes con el propósito de ayudarlos a construir y posicionarse de una manera crítica, activa y creativa sobre los contenidos.

El trabajo puede ser mejorado si se incorporan las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTICs).

## 1. GRADO DE MADURACIÓN BIO-PSICO-SOCIAL DEL EDUCANDO

- ✓ **Crecimiento y Desarrollo:** Es esencial que el docente comprenda cómo crecen y se desarrollan el cuerpo y la mente del niño y cómo progresa social, emocional y moralmente, para así poder entender correctamente las causas de su comportamiento.
- ✓ **Medio Ambiente Social:** El hogar y la familia proporcionan gran parte del ambiente que afecta el desarrollo social del niño. La escuela, al suministrar experiencias de grupo, amplía la conciencia social y contribuye al desarrollo de actitudes y valores sociales. Tampoco debe olvidarse la influencia de la televisión.
- ✓ **Curiosidad:** El niño posee una curiosidad casi ilimitada, quiere conocer las cosas que lo rodean, saber qué son y cómo funcionan.
- ✓ **Imaginación:** Es una de las características distintivas de la niñez.
- ✓ **Centro de Interés:** El niño se interesa casi siempre por lo que ocurre hoy, aquí y ahora
- ✓ **Juegos:** Es la actividad por excelencia de la niñez.

## 2. ACTIVIDADES ÁULICAS

Requieren la participación activa de los estudiantes en una permanente ida y vuelta de acción y reflexión.

Las clases deben ser activas, donde los estudiantes van comprendiendo el mundo tecnológico a través de su propia experiencia, con una intervención docente que facilita y orienta el proceso de aprendizaje que se está efectuando y con el uso de material didáctico adecuado a las circunstancias.

Lo ideal es contar con el Aula-Taller de Educación Tecnológica.

Los trabajos grupales, adecuadamente motivados e instrumentados, favorecen el intercambio de ideas, la discusión, la reelaboración de juicios, el análisis de situaciones, la búsqueda de soluciones a los problemas.

Como el problema es el centro de interés en torno al cual se organizan los aprendizajes del área conviene proponer aquellos que son cercanos y propios de la vida diaria.”

*<http://www.monografias.com/trabajos66/estrategias-educacion-tecnologica/estrategias-educacion-tecnologica.shtml>*

## **SOFTWARE EDUCATIVO**

“Se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

El software educativo pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los estudiantes, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los estudiantes y más o menos rico en posibilidades de interacción, pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, así como facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso del software educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:

**Por parte del estudiante.-** Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

**Por parte del profesor.-** Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea que este no es el caso más productivo para el aprendizaje.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso enseñanza – aprendizaje y controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.
- Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.

Los software educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos y la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades.”

*<http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml>*

## **MULTIMEDIA**

“El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarse en una charla normal se habla (sonido), se escribe (texto), se observa a nuestro interlocutor (video) y se acciona con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

### **Características.**

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo (usando streaming). Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda. Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador. En el mercado informático, existe variado software de autoría y programación de software multimedia, entre los que destacan **Adobe Director y Flash.**

## **Tipos de información multimedia.**

- **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- **Gráficos:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...
- **Imágenes:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.
- **Animación:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
- **Video:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- **Sonido:** puede ser habla, música u otros sonidos.”

*<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>*

## **2.5. CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE (VOCABULARIO EN INGLÉS)**

### **LENGUAJE Y COMUNICACIÓN**

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

**Lenguaje.-** Es el conjunto sistemático de signos lingüísticos adoptados por las comunicaciones que les permiten la intercomunicación. La comunicación se puede hacer en base a signos escritos, orales o mímicos entonces, según como se presenta, lo clasificamos a su vez en: kinestésico, fónicos y gráfico.

Por medio del lenguaje de los gestos, el movimiento, la pintura, la palabra, el individuo cifra y descifra el mundo, se relaciona con los demás, interpreta su ámbito social, produce cultura, se inserta en la época en que vive.

Debido a la complejidad de las interpretaciones humanas, desenvolverse en el mundo actual exige que el individuo posea conocimientos y destrezas en el uso, comprensión y crítica del entorno simbólico.

Por medio del Lenguaje y Comunicación las personas se han podido comunicar durante miles de años y en el transcurso de este tiempo se ha ido desarrollando conforme avanza la sociedad y la tecnología.

**La comunicación.-** Es el intercambio de mensajes que se da entre los integrantes del género humano, mediante el cual se conoce las experiencias conocimientos, noticias, datos y hechos de los demás.

Tiene su raíz en la palabra latina “communicare”, que significa “poner en común”. Concepto del que se sirve una gran variedad de ciencias para definir, cada cual en su campo, una infinidad de fenómenos distintos aunque todos ellos de naturaleza similar que se explica en su raíz etimológica.

- ✓ Transmisión y recepción, dinámicas de mensajes, contenidos de ideas. Medio principal para llevar a cabo la interacción entre dos individuos, ya sea a través del lenguaje o por otros medios. Es un comportamiento mediante el cual el emisor busca despertar una reacción a través de un mensaje dirigido a un receptor.
- ✓ El acto de expresar y compartir ideas, deseos y sentimientos.
- ✓ Transferencia de información comprendida de una a otra persona. Proceso por el cual se muestran unos resultados y son conocidos por otras personas, permitiendo compartir e intercambiar ideas y opiniones con el objeto de mejorar la ejecución de una actividad que sea juzgada y evaluada.
- ✓ Es el acto que realizan dos o más personas donde existe un emisor y un receptor (léase perceptor), aquí necesariamente tienen que haber una respuesta, sino es un simple receptor.
- ✓ Proceso por el cual se crean condiciones estables para que los diferentes sentidos y formas de ver el mundo que producen los diferentes grupos, sectores, comunidades de la sociedad puedan circular.

## **Elementos de la comunicación**

- ✓ **Emisor.-** Es la persona que emite un pensamiento.
- ✓ **Receptor.-** Quién recibe un pensamiento o realiza un proceso de comprensión.
- ✓ **Código.-** Es el instrumento usado por ambos, para elaborar sus expresiones. Es decir el sistema de signos utilizado y conocido tanto por el emisor como por el receptor. Nuestro código es la lengua castellana.
- ✓ **Canal.-** Es el medio por el que los mensajes se transmiten.
- ✓ **Mensaje.-** Es el pensamiento, noticia, hecho que se desea comunicar.
- ✓ **Codificación.-** Es la ordenación de las ideas que se hace quien emite un mensaje para que sea entendido por otras personas.
- ✓ **Descodificación.-** Es la interpretación que hace el receptor del mensaje que recibe.”

*<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/731/3/CAPITULO2.pdf>*

## **DIDÁCTICA**

“La Didáctica es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas. Es una disciplina científico pedagógica cuyo foco de interés resultan ser todos los elementos y procesos que intervienen en el proceso de aprendizaje de una persona.

Además, es una disciplina que se encuentra estrechamente asociada a otras disciplinas pedagógicas tales como la organización escolar y la orientación educativa y que se encuentra en la búsqueda de fundamentación y regulación, tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza.

El acto didáctico se encuentra compuesto por los siguientes elementos: docente (el profesor), discente (el estudiante o alumno), contexto de aprendizaje y currículum. Por otra parte, la didáctica puede ser entendida como pura técnica, ciencia aplicada, teoría o ciencia básica de la instrucción.

Y respecto de los modelos didácticos nos podemos encontrar con teóricos (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológicos (prescriptivos y normativos).

Así como el mundo evolucionó en casi todos sus órdenes, la educación no se quedó al margen de esta evolución y entonces sus modelos didácticos han sido objeto de actualización conforme a los tiempos vigentes.

En el principio nos encontramos con el modelo tradicional que se centraba en el profesorado y los contenidos únicamente y sin prestar demasiada atención en cuestiones como ser los aspectos metodológicos, contextos y la situación particular de los alumnos, en tanto, con el correr de los años y la progresiva evolución se alcanzó un sistema de modelos activos que antes que nada promueve la comprensión y la creatividad mediante el descubrimiento y la experimentación personal de los fenómenos. Es decir, más que nada este modelo pretende desarrollar las capacidades de autoformación.

Por su parte, las ciencias cognitivas le han aportado a la didáctica una mayor apertura y flexibilidad a sus modelos.

Actualmente nos encontramos con tres grandes exponentes de referencia: el modelo normativo (se focaliza en el contenido), incitativo (se centra en el alumno) y aproximativo (focalizado en la construcción del saber por parte del alumno).”

*<http://www.definicionabc.com/general/didactica.php>*

## **DIDÁCTICA DE LA LENGUA**

“Hasta los años 60 la concepción de lengua era considerarla como materia de conocimientos, como un conjunto cerrado de contenidos que había que analizar, memorizar y aprender, se sabía pues más lengua en cuanto más gramática (fonética, morfología, sintaxis, etc.).

A partir de los años 60 y por diversas razones (filosofía del lenguaje, sociolingüística, etc.) el concepto de lengua cambió. Se considera la lengua con una visión funcionalista y comunicativa, o sea, lo importante es poner el énfasis en el uso de la lengua. Ya no es un sistema de contenidos sino un medio de comunicación, el medio más importante para comunicarnos. Hay una funcionalidad, la lengua "sirve para..." (Medio de transmisión).

Ninguno de los dos planteamientos se puede descartar. Por ejemplo para la educación infantil sería más adecuado hacer un planteamiento de uso.

En consecuencia el mejor planteamiento en educación infantil y primaria será el de uso, lo que no excluye que el niño vaya adquiriendo y aprendiendo conocimientos de la lengua.

**Conocimientos.-** Planteamiento intelectual, uso del enfoque o planteamiento lúdico.

- ✓ Conocimiento / Uso.
- ✓ Ed. Infantil / Ed. Primaria.

La Educación Infantil y la Educación Primaria son dos tramos de la enseñanza que están divididos en ciclos.

La Educación Infantil está dividida en dos ciclos (0-3, 3-6). Se divide en dos ciclos por varias razones de tipo:

1. Social y estructural, estas razones ayudan a estructurar y ajustar la oferta educativa del sistema.
2. Metodológicas o de organización de los centros, en los centros hay gran variedad de recursos que hay que organizar.
3. Psicológicas refiriéndose a la evolución del niño, a las etapas psico-evolutivas.

La Educación Primaria se divide en tres ciclos (6-8, 8-10, 10-12). Las razones para estructurar la educación Primaria en ciclos de dos años son las siguientes:

- ✓ Procesos de aprendizaje, en 1 año no se puede hacer lo mismo que en dos respecto a la adquisición de conocimientos.

- ✓ Si son tres años se volvería a hablar de cursos y no de ciclos como se pretende.
- ✓ La permanencia de un docente durante más de dos años puede generar una posterior dependencia de los estudiantes respecto a este.

Pero ahora es muy importante el uso de la lengua puesto que tiene una función comunicativa.”

*<http://www.monografias.com/trabajos/didaclengua/didaclengua.shtml>*

## **APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS**

“Para alcanzar la memorización intencional del vocabulario se ofrecen diversas estrategias cognitivas y metacognitivas. Es importante que las palabras se ofrezcan contextualizadas y con abundantes recursos visuales (objetos reales, cualidades visibles, acciones ejecutadas en clase, acciones simuladas, ilustraciones, gráficos e imágenes mentales) Por último, este proceso de memorización concluye con la revisión periódica del vocabulario y el reencuentro de la palabra en distintos contextos.

La imagen mental: “es toda representación gráfica que una persona es capaz de evocar. Es una construcción privada, a la que sólo puede acceder directamente la persona que la imagina. Es una capacidad de visualizar y representar mentalmente”. Es a partir de los seis años cuando la niña o el niño inicia una etapa decisiva en su desarrollo personal, y donde la imagen mental juega un papel importante para el crecimiento armónico de los escolares.

Más de la mitad de los niños y niñas de Primaria hacen uso de representaciones gráficas como recurso preferente para la comprensión de las palabras inglesas correspondientes al léxico consolidado.

El vocabulario percibido acústicamente y acompañado por la imagen mental es capaz de cobrar una intensidad en la memoria superior a la que se realiza habitualmente mediante la ilustración o el recurso visual.

Es decir, la evocación de la imagen mental como procedimiento de presentación de vocabulario no es más eficaz para la memorización de éste. Sin embargo, no deja de ser un valioso recurso pues completa a otro tipo de metodologías y aporta variedad e imaginación a la práctica docente, además de contribuir de manera lúdica, amena y satisfactoria al proceso de enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera, el inglés.

## **DEFINICIÓN DE VOCABULARIO**

Serie de palabras reunidas según criterio y ordenadas alfabética o sistemáticamente. Conjunto de los términos de una lengua hablada por una comunidad. Conjunto de los términos y de las expresiones usadas por un escritor, o de los que hace uso habitualmente un hablante.

## **TIPOS DE VOCABULARIO**

El vocabulario es el conjunto de términos lexicales que, el hablante, emplea para comunicarse. Su vocabulario queda manifiesto y comprobable en el conjunto de textos orales o escritos a que dan lugar sus realizaciones lingüísticas, no olvidando que es más reducido el vocabulario que se suele emplear que el caudal léxico efectivo que se conoce.

El léxico que comprendemos y el léxico que utilizamos son dos realidades distintas. Suele haber abundancia del primero y escasez del segundo. A esto se denomina vocabulario pasivo y activo, respectivamente. Hay que procurar que el vocabulario pasivo se incorpore al activo, al tiempo que se acrecienten uno y otro. A esto colaborarán los ejercicios elocutivos, juegos de sinónimos, antónimos, derivados, etc., que se realicen en la enseñanza del lenguaje oral.

**Vocabulario fundamental.-** Hace referencia a las unidades léxicas actualizadas, esto es, efectivamente empleadas, por varios miembros del grupo lingüístico.

**Vocabulario básico.-** Se refiere al conjunto de unidades léxicas que emplean en el discurso todos los integrantes del grupo sociolingüístico.

(Un grupo sociolingüístico especial es aquel que instaura y maneja el vocabulario técnico de unidades léxicas específicas de una determinada ciencia o técnica)

Podemos distinguir tres niveles de vocabulario:

**El vocabulario usual.-** Lo componen aquel conjunto de términos que emplea el hombre medio, el hombre de la calle, el hombre corriente en las distintas facetas de su vida. Está compuesto de 12.913 vocablos, exigibles obviamente al finalizar una educación básica.

**El vocabulario común.-** Está formado por aquellas palabras que dentro del vocabulario usual, se utilizan en cualquier aspecto de la vida, tanto familiar como cultural y social. Este vocabulario consta de 1.971 vocablos. Es el nivel más importante desde el punto de vista didáctico.

La escasez de vocabulario es causa de varios defectos en la formación de los niños:

**Verbalismo.-** A consecuencia de una limitación significativa del vocabulario que se posee y que lleva a la incompreensión de aspectos expuestos por los docentes o a la equivocada utilización de algunos términos por el niño, al desconocer el significado fundamental de los mismos.

**Alexia.-** Es la falta de palabras con las que se designa objetos y hechos de distinta índole y la lectura infructuosa por no entenderse muchos términos de la misma.

**Tópicos, frases hechas y muletillas.-** A consecuencia de la falta de seguridad y la nula originalidad que produce la escasez de vocabulario.

**Memorismo innecesario.**- Como resultado de la incapacidad de expresar ideas con palabras diferentes, porque no se poseen otras o no se saben organizar adecuadamente.”

*[http://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/aprendizaje\\_vocabulario\\_ingles\\_0020.htm](http://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/aprendizaje_vocabulario_ingles_0020.htm)*

## **2.6. HIPÓTESIS**

La Multimedia incide en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

## **2.7. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

- ✓ **Variable Independiente:** Multimedia
  
- ✓ **Variable Dependiente:** Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.

## **CAPITULO III METODOLOGÍA**

### **3.1 Enfoque de la investigación.**

Para realizar el trabajo investigativo el investigador se sustentará en el paradigma socio – crítico – propositivo con enfoque cuantitativo, cuantitativo porque los resultados de la investigación de campo serán sometidos a análisis numéricos con el apoyo de la estadística. Cualitativo porque estos resultados numéricos serán interpretados críticamente con el apoyo del marco teórico.

### **3.2. Modalidad Básica de la Investigación**

El trabajo se lo realizó empleando una **investigación de campo** el cual permite desarrollarlo en el lugar en donde se produce el contexto del problema y así mantener una relación directa con los actores del acontecimiento o fenómeno, convirtiéndose en una fuente de información manejable por el investigador para el cumplimiento de los objetivos propuestos en el presente proyecto.

**a) Documental Bibliográfica.-** Permite recabar información científica de fuentes bibliográficas como: folletos, revistas, libros y Internet que sustente mi trabajo investigativo, además de donde se ha tomado como base para la elaboración del contexto, marco teórico y metodología de este trabajo de investigación.

Investigación Experimental por que se trabaja con dos variables a ser investigadas.

### 3.3. Nivel o Tipo de Investigación

- a) **Exploratoria:** porque su metodología es flexible y permite explorar y reconocer de mayor amplitud el estudio de la Multimedia y su incidencia en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua.
- b) **Descriptiva:** Es aquella que permite describir, detallar y explicar la dimensión del problema, mediante un estudio temporal – espacial con el propósito de determinar las características del problema que se está observando.
- c) **Correlacionada:** Está guiada a determinar el grado de variaciones en uno o varios factores, aquí comprobamos la correlación de variables si es o no aceptable es decir comprobar la hipótesis del trabajo que se lo está realizando para tratar de solucionar la problemática.

### 3.4. Población y Muestra

La población a la cual está dirigido el presente trabajo de investigación es a los docentes de Educación Inicial y Educación Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

**Cuadro No. 1:** Población y Muestra

<b>UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTINEZ</b>	
<b>UNIDAD DE ANÁLISIS</b>	<b>POBLACIÓN</b>
Docentes	<b>4</b>
Estudiantes	<b>76</b>
	<b>TOTAL: 80</b>

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Por ser una población pequeña se trabajará con todo el universo de estudio, sin la necesidad de obtener una muestra representativa.

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: MULTIMEDIA

Cuadro No. 2: Operacionalización de Variables (Multimedia)

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS.	TÉCNICA Y INSTRUMENTO
Multimedia es un sistema de comunicación, vía de inter-aprendizaje capaz de presentar información, con recursos informáticos de modo coordinado, donde el estudiante interactúa con los recursos para desarrollar sus capacidades	Multimedia	-CD interactivo -Video Educativo -Presentaciones digitales	¿Conoce qué es Multimedia?  ¿Utiliza el computador para realizar sus labores académicas?	Observación Entrevista Cuestionario
	Información	- Textual - Sonora - Audiovisual	¿Conoce cómo utilizar un cd, software multimedia, presentaciones digitales, navegar en internet, etc?	
	Recursos Informáticos	- Texto - Sonido - Voz - Animaciones	¿Al aplicar Tecnología informática el docente motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos?	

Elaborado por: María Verónica Castillo Pazmiño

### 3.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA

**Cuadro No.3:** Operacionalización de la Variables (Aprendizaje del Vocabulario en Inglés)

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS.	TÉCNICA Y INSTRUMENTO
Vocabulario  Conjunto de los términos y de las expresiones usadas por un escritor, o de los que hace uso habitualmente un hablante.	Vocabulario oral  (productivo)          Vocabulario de impresión  (receptivo)	Conversaciones  Diálogos  Debates  Exposiciones  Sinónimos/ antónimos    Diccionario  Software Educativo  Libros  Comics  Lectura	¿Ud. cómo docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender vocabulario en inglés?       ¿Ud. cómo docente imparte vocabulario en inglés en sus clases?       ¿Qué técnicas utiliza para que los estudiantes recuerden palabras?    ¿Le gustaría utilizar el Software Sesame English para enseñar vocabulario en inglés?	Observación Entrevista Cuestionario

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

### 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**Encuesta:** Dirigida a los docentes de Educación Inicial y Educación Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

**Instrumento:** Consta de un Encuesta elaborado con preguntas cerradas que facilitaran la obtención de información

**Validez:** Las autoridades respectivas evaluaron los instrumentos para comprobar su factibilidad en la investigación antes de su aplicación.

### 3.7. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

**Cuadro No. 4:** Plan de Recolección de Información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
¿Para qué?	Para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación
¿De qué personas u objetos?	Con los docentes de Educación Inicial y Educación Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.
¿Sobre qué aspectos?	Multimedia-Aprendizaje de Vocabulario en Inglés
¿Quién?	Investigadora Verónica Fiallos
¿Cuándo?	Septiembre – Diciembre 2012
¿Dónde?	Unidad Educativa Luis A. Martínez
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionario estructurado
¿En qué situación?	En el laboratorio o en el aula.

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

### **3.8. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Una vez realizado la recolección de datos se procede a procesar la información siguiendo los siguientes pasos:

- ✓ Diseño y elaboración de encuestas sobre la base de la matriz de la operacionalización de las Variables.
- ✓ Recolección de datos a través de una encuesta dirigida a los estudiantes de octavo año de educación básica.
- ✓ Analizar y procesar información de las encuestas aplicadas.
- ✓ Clasificación de información mediante la revisión de los datos recopilados.
- ✓ Tabulación de datos.
- ✓ Categorizar y ordenar datos obtenidos de las respuestas de la encuesta aplicada.
- ✓ Elaboración de tablas de datos y gráficos estadísticos empleando el programa EXCEL.
- ✓ Redactar juicios de valor de cada una de las preguntas.
- ✓ Elaborar un informe de la encuesta aplicada.

## CAPÍTULO IV

### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA

##### 1. ¿Conoce qué es Multimedia?

Cuadro No. 5

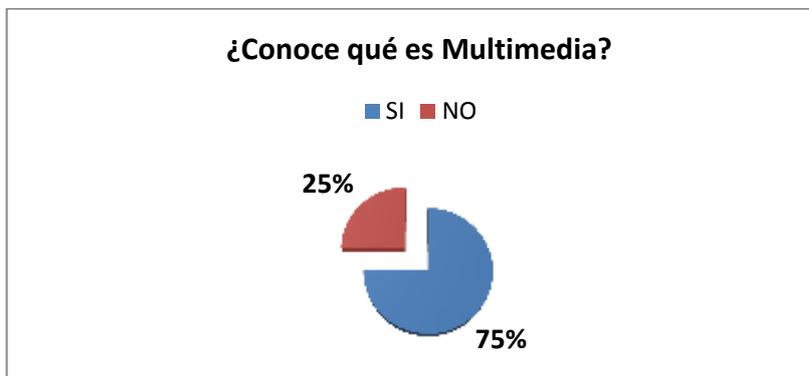
Pregunta No.1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	3	75
NO	1	25
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 5



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 3 docentes que representan el 75%, manifiesta que SÍ conoce qué es Multimedia, mientras que 1 docente representa el 25% desconoce lo qué es Multimedia.

**Interpretación:** Se considera que una mayoría de docentes conocen lo que es Multimedia, por lo tanto se encuentran dentro de la transformación Tecnológica, permitiéndoles tener una mejor apreciación del conocimiento en forma interactiva y dinámica entre el par didáctico docente–estudiante.

## 2.- ¿Utiliza el computador para realizar sus labores académicas?

**Cuadro No. 6**

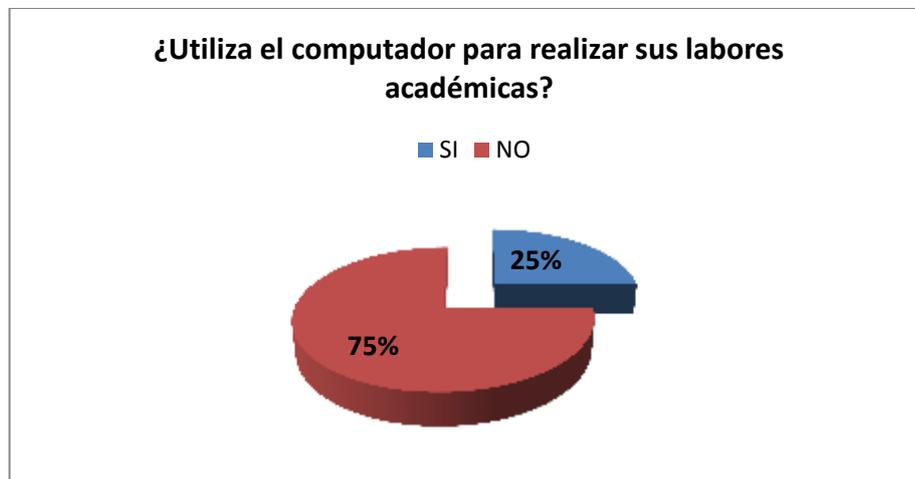
**Pregunta No.2**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	1	25
NO	3	75
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 6**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 1 docente representan el 25%, manifiesta que sí utiliza el computador para realizar sus labores docentes, mientras que 3 docentes representan el 75% manifiesta que no utilizan el computador para realizar sus labores docentes.

**Interpretación:** La gran mayoría de docentes no utilizan el computador para realizar sus labores docentes por lo que se ve limitado en parte su labor. En la actualidad es importante utilizar las multimedia en el interaprendizaje por las inteligencias múltiples con que cuenta cada estudiante.

**3.-¿Conoce cómo utilizar un cd, software multimedia, presentaciones digitales, navegar en internet, etc.?**

**Cuadro No. 7**

**Pregunta No.3**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SI	3	75
NO	1	25
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 7**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 3 docentes que representan por el 75%, manifiesta que SÍ conocen cómo utilizar un cd, software multimedia, presentaciones digitales, navegar en internet, mientras que 1 docente representan por el 25% manifiesta que NO conocen cómo utilizar un cd, software multimedia, presentaciones digitales, navegar en internet.

**Interpretación:** Los docentes encuestados en su gran mayoría se interesan enormemente en la utilización de recursos informáticos, lo que debería ser aprovechado por los docentes para agilizar el proceso de interaprendizaje en especial lo que corresponde al vocabulario en Idioma Inglés, ya que el vocabulario es la base para aprender cualquier idioma.

**4.-¿Al aplicar Tecnología Informática motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos?**

**Cuadro No. 8**

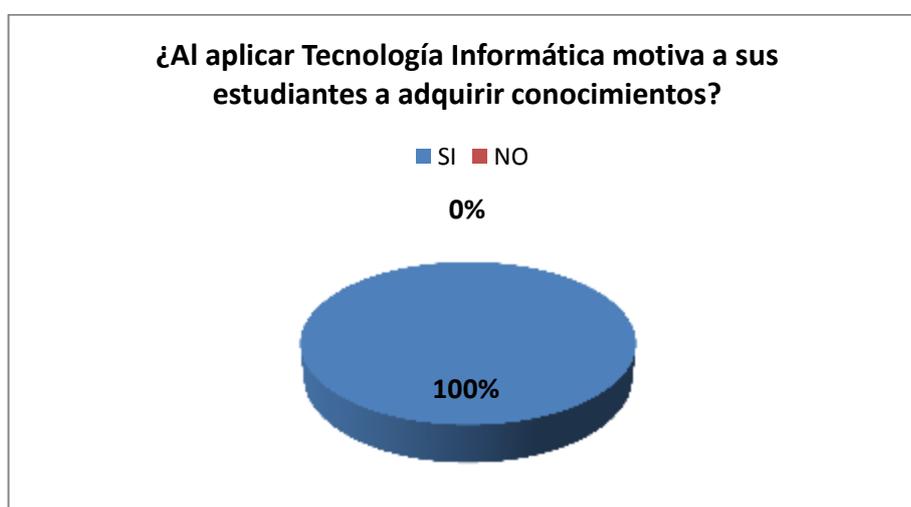
**Pregunta No.4**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SI	4	100
NO	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 8**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 4 docentes que representan el 100%, consideran que al aplicar Tecnología Informática motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos.

**Interpretación:** La tendencia que debe tener el nuevo docente es dinamizar el proceso de interaprendizaje e insertar la Tecnología Informática a sus clases lo cual motiva a sus estudiantes y permite captar su atención permanentemente, todo esto en base a sonidos, imágenes, videos, software educativo, etc.

**5.- ¿Cómo docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender vocabulario en inglés?**

**Cuadro No. 9**

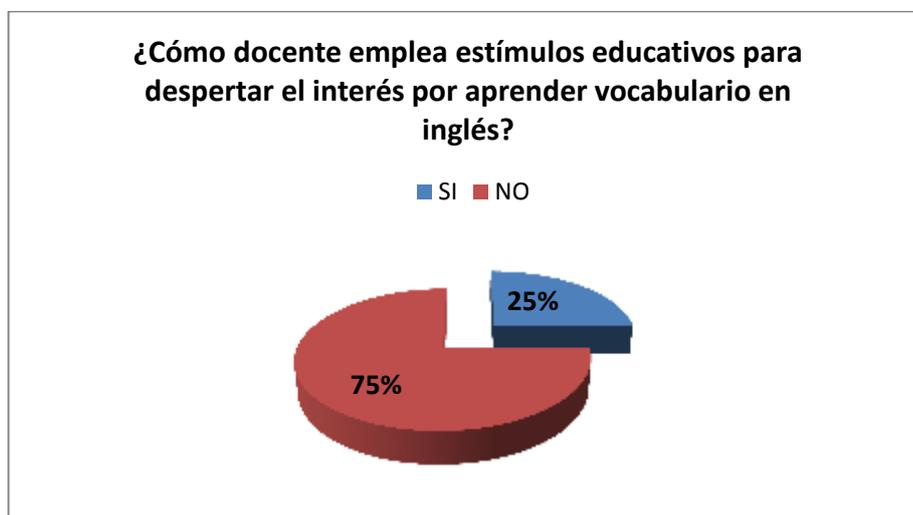
**Pregunta No.5**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	1	25
NO	3	75
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 9**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 1 docente que representa por el 25%, SI emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender vocabulario en inglés, mientras que 3 docentes que representan en 75% NO emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender vocabulario en inglés.

**Interpretación:** De lo analizado se determina que los docentes no emplean estímulos educativos por falta de recursos económicos para poder contar con un computador, proyector, parlantes, software educativo, etc., el docente que lo hace trae de su propia cuenta y gasto para realizar ciertas actividades multimedia.

## 6.- ¿Cómo docente imparte vocabulario en inglés en sus clases?

Cuadro No. 10

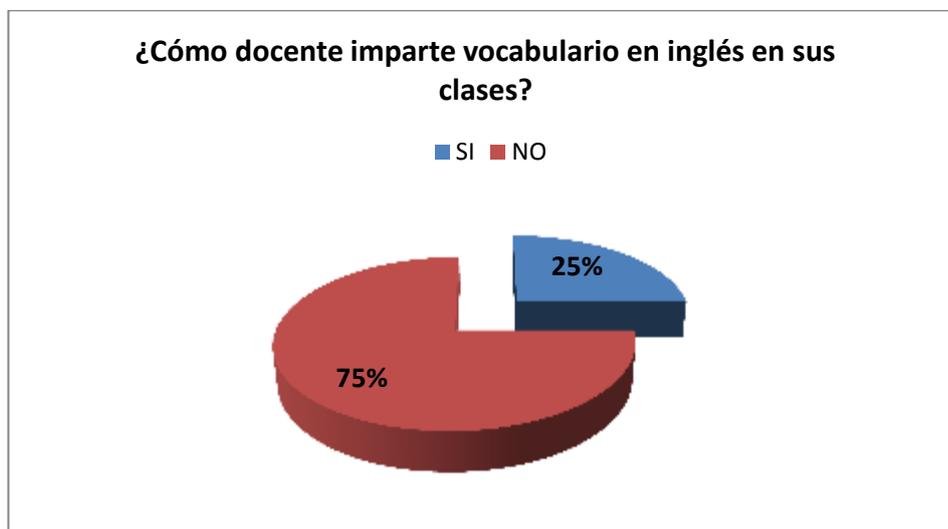
Pregunta No.6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	1	25
NO	3	75
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 10



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 1 docente que representa el 25%, manifiesta que SÍ imparte vocabulario en Inglés en sus clases, mientras que 4 docentes que representan el 75% manifiesta que NO imparte vocabulario en Inglés en sus clases.

**Interpretación:** Los docentes en su mayoría no imparten vocabulario en inglés en sus clases debido a que no ven la interrelación que debe existir en sus asignaturas, lo cual en la actualidad con la Reforma curricular todas las asignaturas deben estar relacionadas entre sí.

**7.- ¿Qué técnicas utiliza para que los estudiantes recuerden palabras en Inglés?**

**Cuadro No. 11**

**Pregunta No.7**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
GRÁFICOS	2	18
VIDEOS	4	36
SONIDOS	3	27
TEXTOS	2	18
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 11**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 2 docentes utilizan gráficos que representan por el 18%, 4 docentes utilizan videos que representan por el 36%, 3 docentes utilizan sonidos que representan por el 27%, 2 docentes utilizan textos que representan por el 18%.

**Interpretación:** Los docentes utilizan en su mayoría diferentes recursos para que los estudiantes recuerden palabras en Inglés, lo cual es valioso pero se podría utilizar software educativo multimedia especializado para esto, es ahí donde podemos utilizar el Sesame English, que es un software que tiene todas las alternativas que los docentes la utilizan por separado.

## 8.- ¿Conoce lo que es un Software Educativo Multimedia?

Cuadro No. 12

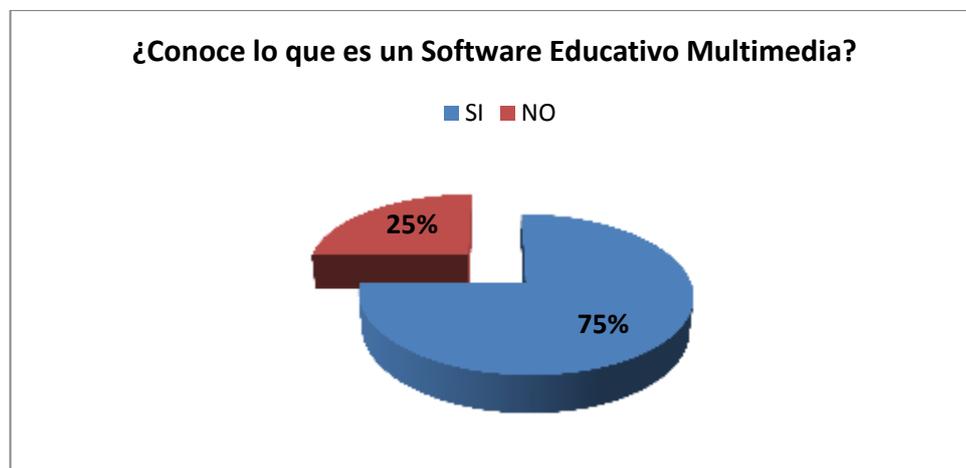
Pregunta No.8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	3	75
NO	1	25
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 12



**Análisis:** De los resultados obtenidos; los 3 docentes que representan el 75%, manifiesta que SÍ conocen lo que es un Software Educativo Multimedia, mientras que 1 docente que representa el 25% manifiesta que NO conoce lo que es un Software Educativo Multimedia.

**Interpretación:** El Software Educativo Multimedia indudablemente se ha convertido en un gran instrumento para el interaprendizaje y en especial para el Aprendizaje del Vocabulario en Idioma Inglés, ya que cuenta con muchas actividades interactivas que permiten el desarrollo de las inteligencias múltiples lo que facilita tanto a los estudiantes como a los maestros llevar un mejor aprendizaje.

**9.- ¿Ha utilizado algún Software Educativo Multimedia en sus clases?**

**Cuadro No. 13**

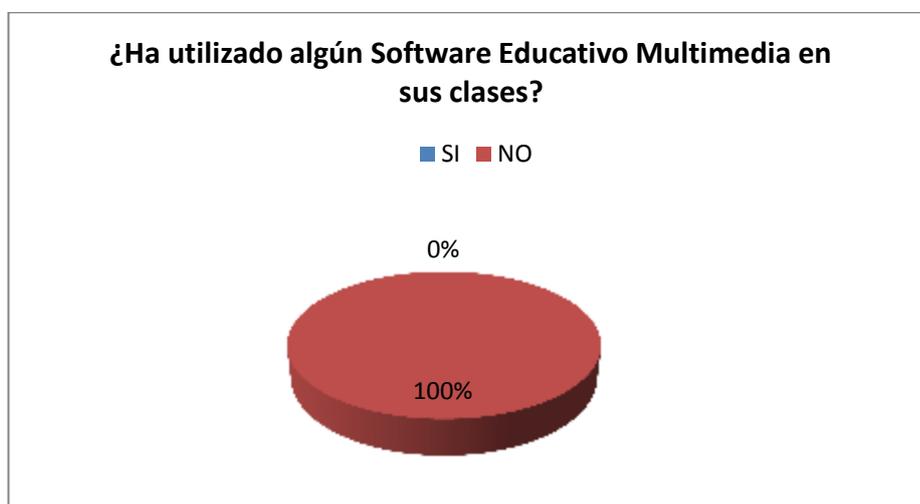
**Pregunta No.9**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SI	0	0
NO	4	100
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 13**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; los 4 docentes que representa el 100% manifiesta que NO ha utilizado algún Software Educativo Multimedia en sus clases.

**Interpretación:** En los resultados podemos observar que si han utilizado el Software Educativo Multimedia, lo cual es muy importante porque debería tratar de utilizarse cada clase o en la mayoría de clases un software especializado para la enseñanza del vocabulario en el Idioma Inglés.

**10.- ¿Le gustaría utilizar el Software Sesame English para enseñar vocabulario en inglés?**

**Cuadro No. 14**

**Pregunta No.10**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SI	4	100
NO	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 14**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; los 4 docentes que representan el 100%, manifiesta que SÍ les gustaría utilizar el Software Sesame English para enseñar vocabulario en inglés.

**Interpretación:** Los docentes desean incorporar nuevas formas de pedagogía en la que se apliquen metodologías activas, actividades multimedia e interactivas con las que puedan desarrollar sus capacidades mentales y habilidades senso-perceptoras, mejorando notoriamente su rendimiento académico y el Aprendizaje del vocabulario en el Idioma Inglés, esto se vería reflejado en una participación a través de las diferentes actividades con las que cuentan el Software Sesame English.

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS (AS) DE EDUCACIÓN INICIAL  
DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ CANTÓN AMBATO,  
PROVINCIA DE TUNGURAHUA**

1.-¿Identifica el siguiente objeto?



**Cuadro No. 15**

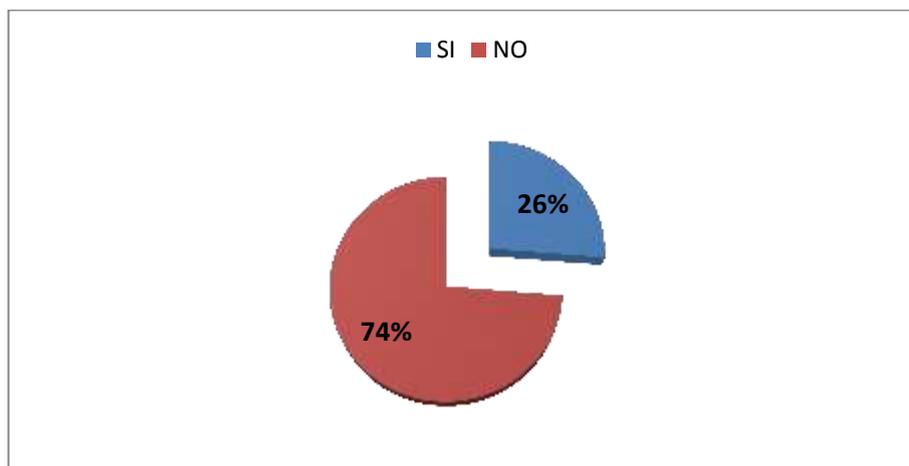
**Pregunta No.1**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	20	26
NO	56	74
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 15**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 20 niños(as) que representan el 26%, manifiesta que **SÍ** identificaron el objeto , mientras que 56 niños(as) que representan el 74%, manifiesta que **NO** identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) no identificaron el objeto a pesar de ser un objeto muy usado en la actualidad, la utilización del Sesame English facilitará el aprendizaje de esta palabra como parte del vocabulario en Inglés de los niños(as).

2.-¿Identifica el siguiente objeto?



Cuadro No. 16

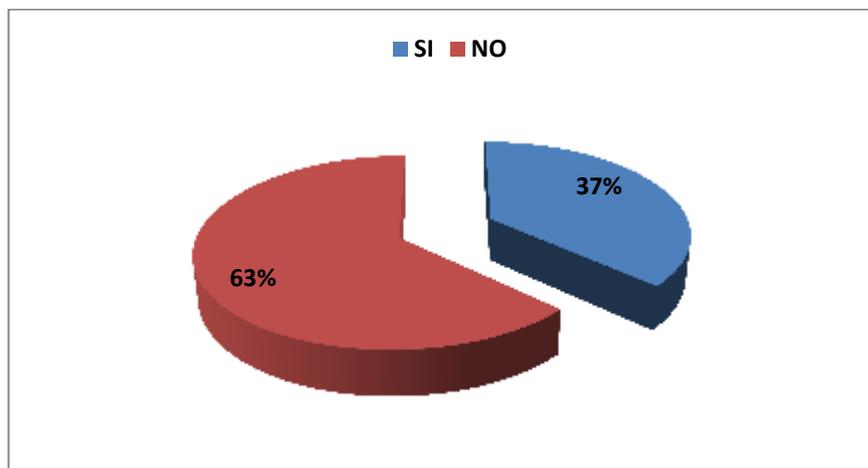
Pregunta No.2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	28	37
NO	48	63
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 16



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 28 niños(as) que representan el 37%, manifiesta que SÍ identificaron el objeto , mientras que 48 niños(as) que representan el 63%, manifiesta que NO identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) no identificaron el objeto  a pesar de ser un objeto muy usado en la actualidad en laboratorios, casas, etc, la utilización del Sesame English facilitará el aprendizaje de esta palabra como parte del vocabulario en Inglés de los niños(as).

3.-¿Identifica el siguiente objeto?



Cuadro No. 17

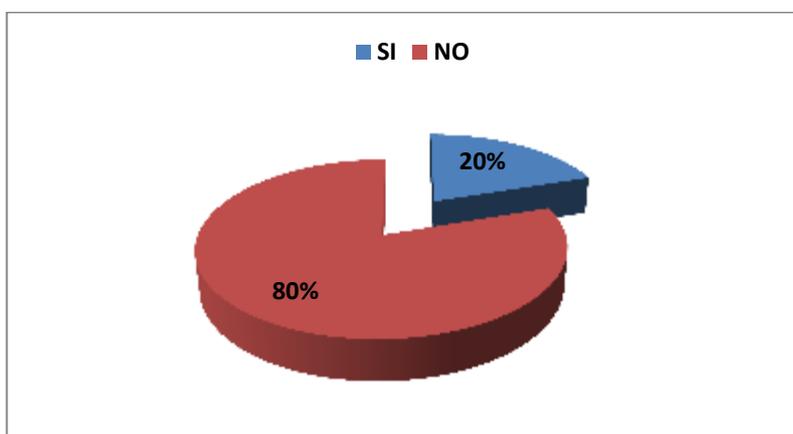
Pregunta No.3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	15	20
NO	61	80
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 17



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 15 niños(as) que representan el 20%, manifiesta que SÍ identificaron el objeto , mientras que 61 niños(as) que representan el 80%, manifiesta que NO identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) no identificaron el objeto  a pesar de ser un objeto muy usado en la actualidad en laboratorios, casas, celulares, etc, nos manifestaron el nombre en español pero se les complicó a la mayoría decirlo en Inglés, la utilización del Sesame English facilitará el aprendizaje de esta palabra como parte del vocabulario en Inglés de los niños(as).



**4.-¿Identifica el siguiente objeto?  
Cuadro No. 18**

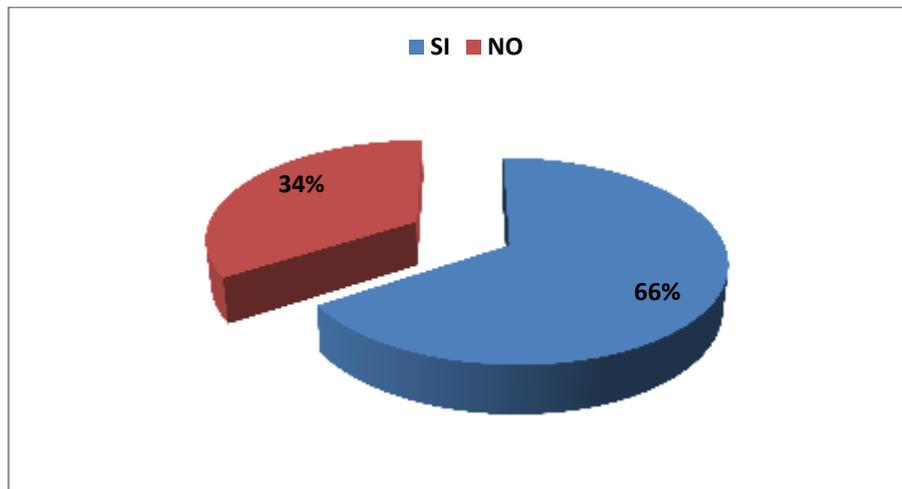
**Pregunta No.4**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	50	66
NO	26	34
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Gráfico No. 18**



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 50 niños(as) que representan el 66%,

manifiesta que SÍ identificaron el objeto ,

mientras que 26 niños(as) que representan el 34%, manifiesta que NO identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) si identificaron el

objeto  por ser un objeto muy cotidiano que lo encontramos en todo nuestro entorno.

5.-¿Identifica el siguiente objeto?

Cuadro No. 19

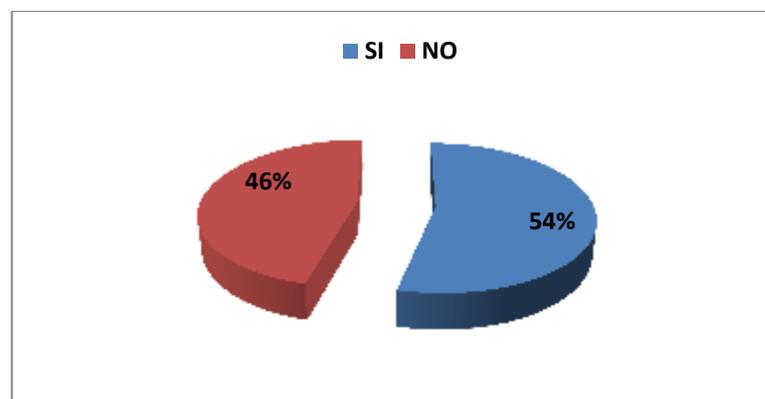
Pregunta No.5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	41	54
NO	35	46
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 19



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 41 niños(as) que representan el 54%, manifiesta que SÍ identificaron el objeto, mientras que 35 niños(as) que representan el 46%, manifiesta que NO identificaron el objeto.

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) si identificaron el objeto por ser un objeto muy cotidiano y que lo usamos en todas las asignaturas como son los números.

6.-¿Identifica el siguiente objeto?



Cuadro No. 20

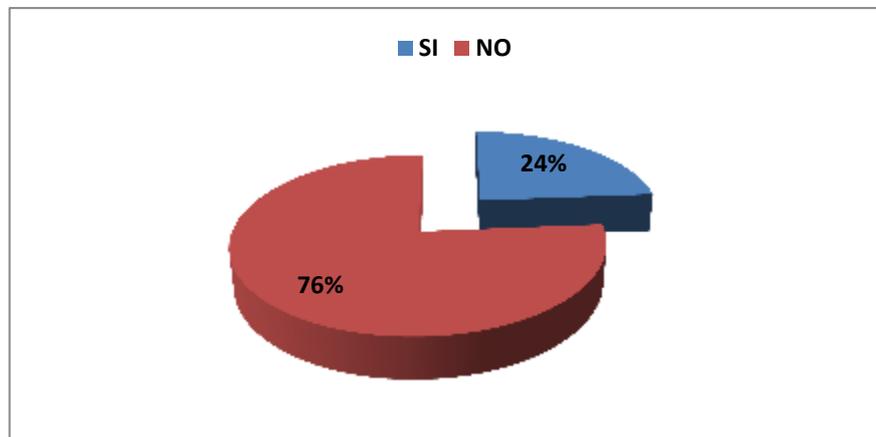
Pregunta No.6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	18	24
NO	58	76
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 20



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 18 niños(as) que representan el 24%, manifiesta que SÍ identificaron el objeto , mientras que 58 niños(as) que representan el 76%, manifiesta que NO identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) no identificaron el objeto  a pesar de ser un animal que lo ven en los dibujos animados, así como en los libros o actividades del aula, la utilización del Sesame English facilitará el aprendizaje de esta palabra como parte del vocabulario en Inglés de los niños(as).

7.-¿Identifica el siguiente objeto?



Cuadro No. 21

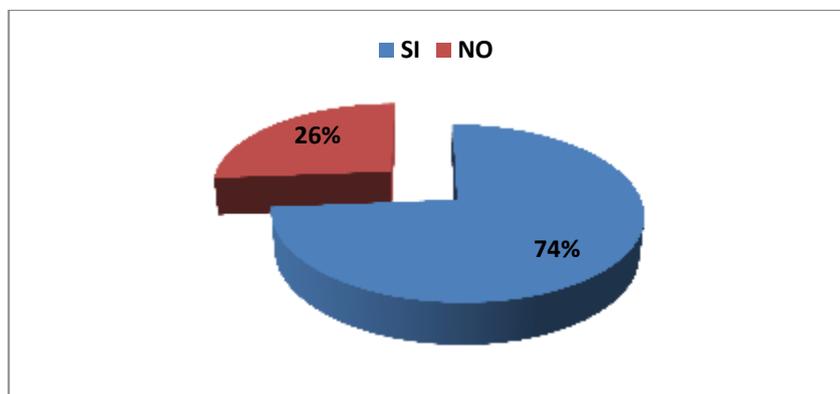
Pregunta No.7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	56	74
NO	20	26
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No.21



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 56 niños(as) que representan el 74%, manifiesta que SÍ identificaron el objeto , mientras que 20 niños(as) que representan el 26%, manifiesta que NO identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) si identificaron el objeto  por ser un objeto personaje muy conocido de una serie de televisión, además su nombre lo pronuncian en Inglés, así como el nombre de la serie The Muppets.

1 one



8.-¿Identifica el siguiente objeto?

Cuadro No. 22

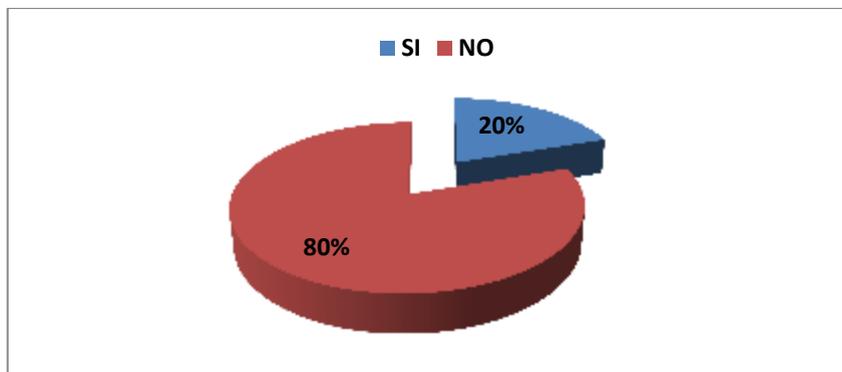
Pregunta No.8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	15	20
NO	61	80
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 22



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 15 niños(as) que representan el 20%, manifiesta que SÍ identificaron el objeto , mientras que 61 niños(as) que representan el 80%, manifiesta que NO identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) no identificaron el objeto  ya que es la unión o el análisis de número con la cantidad de objetos, la utilización del Sesame English facilitará el aprendizaje de esta palabra como parte del vocabulario en Inglés de los niños(as).

9.-¿Identifica el siguiente objeto?  
Cuadro No. 23



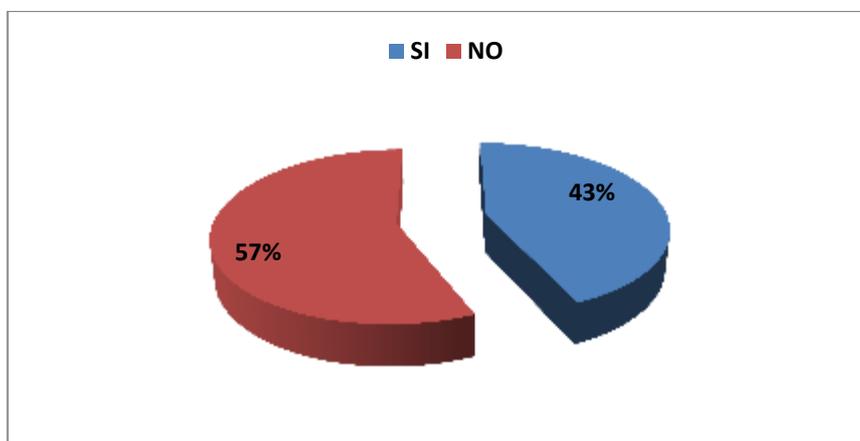
Pregunta No.9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	33	43
NO	43	57
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 23



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 33 niños(as) que representan el 43%, manifiesta que SÍ identificaron el objeto , mientras que 43 niños(as) que representan el 57%, manifiesta que NO identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) no identificaron el objeto  a pesar de ser un objeto que lo encontramos en las aulas, laboratorios, case, etc., la utilización del Sesame English facilitará el aprendizaje de esta palabra como parte del vocabulario en Inglés de los niños(as).

10.-¿Identifica el siguiente objeto?



Cuadro No. 24

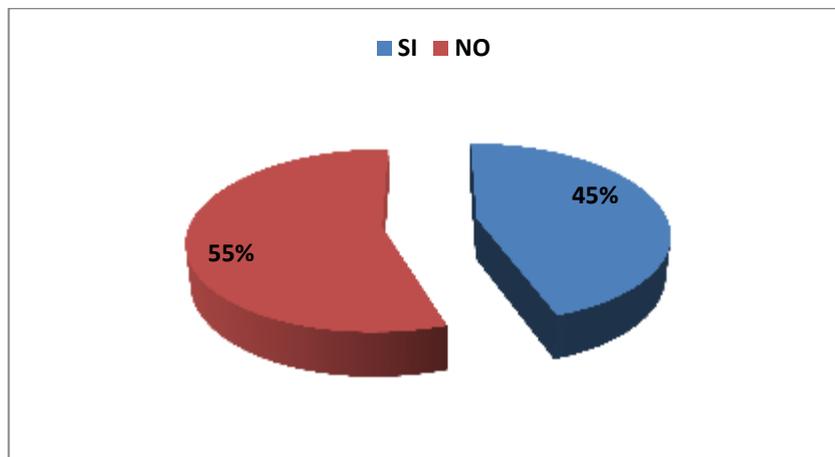
Pregunta No.10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	34	45
NO	42	55
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Gráfico No. 24



**Análisis:** De los resultados obtenidos; 34 niños(as) que representan el 45%, manifiesta que SÍ identificaron el objeto , mientras que 42 niños(as) que representan el 55%, manifiesta que NO identificaron el objeto .

**Interpretación:** Se considera que la mayoría de niños(as) no identificaron el objeto  a pesar de ser un objeto que lo encontramos en las aulas, laboratorios, case, etc., la utilización del Sesame English facilitará el aprendizaje de esta palabra como parte del vocabulario en Inglés de los niños(as).

## 4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

El estadígrafo de significación por excelencia es Chi cuadrado que nos permite obtener información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

### 4.2.1. Combinación de Frecuencias

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió cuatro preguntas de las encuestas, dos por cada variable de estudio, lo que permitió efectuar el proceso de combinación.

#### Pregunta 1

¿Identifica el siguiente objeto? 

#### Pregunta 2

¿Identifica el siguiente objeto? 

*Se eligió esta dos pregunta por cuanto hace referencia a la variable independiente de estudio “Motivación Docente”. Ver Cuadro-15 y Cuadro-16.*

#### Pregunta 9

¿Identifica el siguiente objeto? 

#### Pregunta 10

¿Identifica el siguiente objeto? 

Se eligió esta dos pregunta por cuanto hace referencia a la variable dependiente de estudio “Aprendizaje de Ortografía”. Ver Cuadro-23 y Cuadro-24.

#### **4.2.2. Planteamiento de la Hipótesis**

**Ho:** La Multimedia no incide en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

**H1:** La Multimedia incide positivamente en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

#### **4.2.3. Selección del nivel de significación**

Se utilizará el nivel  $\alpha = 0,05$  – Confiabilidad 95%

#### **4.2.4. Descripción de la Población**

Se trabajará con toda la muestra que es 76 estudiantes de educación inicial *del Centro Educación Básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez*; a quienes se les aplicó una encuesta sobre la actividad que contiene dos categorías.

#### **4.2.5. Especificación del Estadístico**

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 x 3 utilizaremos la fórmula:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

**Dónde:**

$\chi^2$  = Chi o Ji cuadrado

$\sum$  = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas.

E = Frecuencias Esperadas

#### 4.2.6. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 3 columnas.

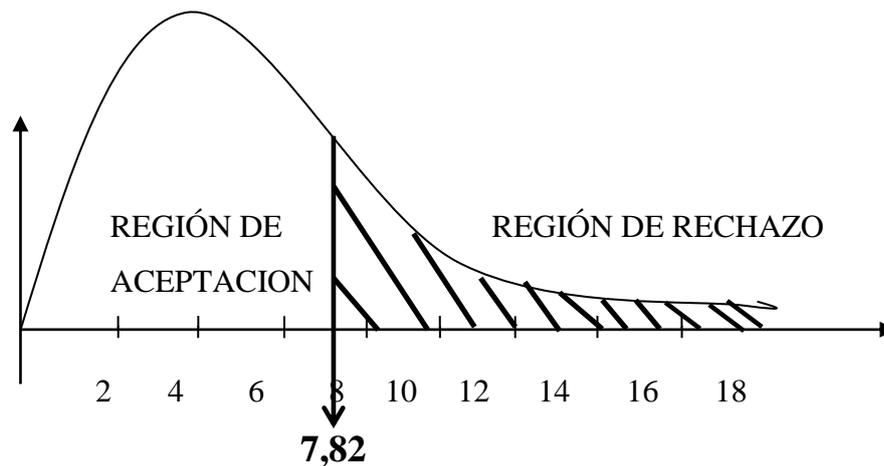
$$gl = (f-1).(c-1)$$

$$gl = (4-1).(2-1)$$

$$gl = (3) (1) = 3$$

Entonces con 6 gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla de  $X^2$  el valor de 7,82 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 7,82 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 7,82.

La representación gráfica sería:



#### 4.2.7. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

**Cuadro No. 25:** Frecuencias Observadas

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		Subtotal
	Si	No	
1.- ¿Identifica el siguiente objeto? 	20	56	76
2.- ¿Identifica el siguiente objeto? 	28	48	76
9.- ¿Identifica el siguiente objeto? 	33	43	76
10.- ¿Identifica el siguiente objeto? 	34	42	76
<b>SUBTOTAL</b>	115	182	304

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Cuadro No. 26:** Frecuencias Esperadas

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		Subtotal
	Si	No	
1.- ¿Identifica el siguiente objeto? 	28,75	45,50	80
2.- ¿Identifica el siguiente objeto? 	28,75	45,50	80
9.- ¿Identifica el siguiente objeto? 	28,75	45,50	80
10.- ¿Identifica el siguiente objeto? 	28,75	45,50	80
<b><i>SUBTOTAL</i></b>	115	182	304

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

**Cuadro No. 27:** Calculo del Ji-Cuadrado

O	E	O - E	(O - E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> /E
20	28,75	-8,75	76,56	2,6630
56	45,50	10,50	110,25	2,4231
28	28,75	-0,75	0,56	0,0196
48	45,50	2,50	6,25	0,1374
33	28,75	4,25	18,06	1,6283
43	45,50	-2,50	6,25	0,1374
34	28,75	5,25	27,56	0,9587
42	45,50	-3,50	12,25	0,2692
320	320,00		X <sup>2</sup>	8,2366

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

#### 4.2.8. Decisión Final

Para 3 grados de libertad a un nivel de 0,05 se obtiene en la tabla 7,82 y como el valor del ji-cuadrado calculado es **8,2366** se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: *“La Multimedia incide positivamente en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”*.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- ✓ La mayoría de docentes imparten las clases en forma tradicional con materiales caducos y no pertinentes para la actualidad.
- ✓ Los actores de esta investigación consideran que los procesos de interaprendizaje serían mucho más significativos si se desarrollasen con aplicaciones multimedia.
- ✓ Los docentes consideran que deben dinamizar el Proceso de Interaprendizaje mediante la utilización de actividades interactivas como leer, pintar, cantar, armar puzles mediante el uso de software educativo.
- ✓ El par pedagógico está motivado en utilizar recursos informáticos para el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.
- ✓ El software Educativo Multimedia Sesame English es el más idóneo para el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.

## 5.2. Recomendaciones

- ✓ Los docentes deben mantener una constante actualización sobre los avances tecnológicos, científicos y técnicos, información que permitirá que los niños(as) puedan desarrollarse de mejor manera.
- ✓ Los docentes deben utilizar la Multimedia por las diferentes inteligencias múltiples con que cuentan los niños y niñas de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.
- ✓ Los Docentes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez deben actualizar sus conocimientos en el manejo de Multimedia y Software Educativo, esto les permitirá tener mejor visión de herramientas y recursos que pueden utilizar en sus clases para mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los niños(as).
- ✓ La Unidad Educativa Luis A. Martínez debería instalar de forma permanente un computador, proyector, pantalla para proyección, parlantes, Software Sesame English, en cada una de las aulas de Educación Inicial.
- ✓ La Unidad Educativa Luis A. Martínez debería implementar la utilización y aplicación del Software Educativo Sesame English en todos los años de Educación Inicial para mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. Datos Informativos**

- ✓ **Título:** “Aplicación del Software Educativo Sesame English para mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”.
- ✓ **Institución Ejecutora:** “Unidad Educativa Luis A. Martínez”.
- ✓ **Beneficiarios:** Niños(as) de Educación Inicial y Docentes.
- ✓ **Provincia:** Tungurahua
- ✓ **Cantón:** Ambato
- ✓ **Parroquia:** La Matriz
- ✓ **Dirección:** Av. Cevallos entre Quito y Guayaquil
- ✓ **Tiempo estimado para la ejecución:** 6 Meses
- ✓ **Inicio – Fin:** Septiembre 2012 / Febrero 2013
- ✓ **Responsable:** María Verónica Castillo PazmiÑo
- ✓ **Costo:** \$ 1200

#### **6.2. Antecedentes de la Propuesta**

El idioma Inglés en la actualidad es el idioma más conocido e importante a nivel mundial, es por ello considerado como idioma universal ya que todas las personas deben tener conocimiento para cualquier tipo de área que se desarrolle en el diario vivir.

Con este breve antecedente de la importancia del Inglés siendo el vocabulario la parte esencial para poder leer, hablar, escribir, comprender y comunicarse hay que tomar en cuenta en cuenta que el Software Educativo Multimedia son herramientas fundamentales para el desarrollo y mejoramiento del vocabulario, ya que el saber vocabulario involucra muchos aspectos que debemos manejar a fin de optimizar resultados positivos de tal manera que se manifieste un clima positivo, genere confianza, interés, respeto y atención.

Después de haber analizado el problema que es la escasa utilización de la multimedia en el aprendizaje del vocabulario en Inglés en la Unidad Educativa Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato, se ha considerado importante presentar a los docentes y niños(as) la utilización del Software Educativo Sesame English, el cual mediante diferentes actividades interactivas multimedia van a mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés, además de ofrecer opciones diferentes y motivadoras para que les ayude a seleccionar y organizar actividades que logren desarrollar el aprendizaje del vocabulario.

Por lo tanto, los directivos de la institución deberían analizar el presente trabajo investigativo, para la **“APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO SESAME ENGLISH PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**.

### **6.3. Justificación**

La presente propuesta de aplicación y utilización del Software Educativo Sesame English para ver la incidencia en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés se justifica plenamente por la investigación previa realizada en los Capítulo I (El Problema), II (Marco Teórico), III (Metodología), IV (Análisis e Interpretación de Resultados) y V (Conclusiones y Recomendaciones), ya que servirá de apoyo fundamental en los niños(as) de Educación inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, cantón Ambato, provincia de Tungurahua, por la naturaleza de las actividades contempladas en dicha software como son:



Favorece al desarrollo de las Inteligencias Múltiples, como se utiliza imágenes, sonidos, actividades interactivas esto motiva a los niños y niñas y permitirá un aprendizaje significativo del Vocabulario en Inglés.

El integrar las TIC's al proceso educativo sirve como apoyo a la docencia y proporciona al proceso de enseñanza – aprendizaje las herramientas necesarias en la cual los niños(as) de Educación Inicial no sólo trabajarán con recursos tradicionales sino con la tan globalizada tecnología.

Este proyecto no busca darle solución total a la problemática del Aprendizaje del Vocabulario, se pretende que el Software Educativo Multimedia Sesame English se convierta en un instrumento que posibilite a los educandos del Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez el asumir una actitud positiva hacia el Aprendizaje del Vocabulario en Idioma Inglés tan importante en la actualidad para poder comunicarnos.

#### **6.4.Objetivos**

##### **General**

- ✓ Aplicar el Software Educativo Sesame English para mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”.

## **Específicos**

- ✓ Promover el uso del Software Educativo Sesame English en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial.
- ✓ Desarrollar destrezas en los docentes en el manejo de las diferentes actividades del Software Educativo Sesame English.
- ✓ Enseñar Vocabulario en Inglés sobre comida, familia y animales.

## **6.5. Análisis de Factibilidad**

Es una propuesta factible por cuanto existen recursos económicos, técnicos y tecnológicos para aplicar el Software Educativo Sesame English para mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”, esta herramienta tecnológica coadyuvará a desarrollar aprendizajes significativos del Vocabulario en Inglés, los cuales se verán reflejados en cada una de las clases y en los años posteriores en el aprendizaje de la asignatura de Inglés.

## ***ECONÓMICA***

La disponibilidad económica es asumida por la Unidad Educativa Luis A. Martínez, quien hasta la actualidad se encarga del salario de los docentes, infraestructura, equipamiento de equipos tecnológicos y materiales, por la parte del Software Educativo Sesame English es asumida por la Srta. Verónica Castillo.

## ***TÉCNICO***

Los recursos humanos, materiales y el mantenimiento de la computadora tanto en hardware como de software, así como para la instalación del software Educativo Sesame lo asumirá el Profesor de Computación de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

Posee computadores con las siguientes características:

- ✓ Monitor LCD Samsung de 18,5
- ✓ Case combo Altek
- ✓ Teclado, Mouse, Parlantes Altek
- ✓ Mainboard Biostar dh61 v/s/r
- ✓ Proc. Intel core i3 2100
- ✓ Disco de 500 gb
- ✓ Memoria 2 gb ddr3
- ✓ Lector de memoria
- ✓ Dvd writer 22 x
- ✓ Regulador de voltaje
- ✓ Sistema Operativo Windows 7
- ✓ Office 2007

## ***TECNOLÓGICO***

Ahora bien, será la tecnología de la información el elemento capaz de lograr que la educación sea algo más que una simple transmisión de conocimientos con la utilización de la:

- ✓ **Recursos multimedia e Internet**: La ofimática, el Internet y los recursos multimedia sirven de complemento para los contenidos curriculares de la plataforma, que la convierten en una herramienta poderosa que permite la socialización, el aprendizaje cooperativo y las experiencias con problemas y contextos similares al mundo real.

- ✓ **Software Educativo Sesame English**: Está pensado para que los niños aprendan inglés viendo, oyendo, cantando, leyendo, escribiendo y... ¡jugando! Los CD's cuentan con la amenidad de los personajes más divertidos de la televisión y con la probada calidad pedagógica de la famosa serie Plaza Sésamo. El maletín del curso incluye 3 volúmenes con ilustraciones a todo color, que contienen juegos (puzzles, laberintos, crucigramas, etc.), actividades y ejercicios de autoevaluación con sus soluciones.

## **6.6. Fundamentación Teórica**

### **SOFTWARE EDUCATIVO**

“Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Según Raguez Lamas (2000), es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

Finalmente, los Software Educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes **características**:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso del software educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:

**Por parte del alumno.**

Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

**Por parte del profesor.**

Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea que este no es el caso más productivo para el aprendizaje.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.
- Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.”

*<http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml#ixzz2G0V1bGvB>*

## **ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS**

### **“El entorno de comunicación o interfase**

La interfase es el entorno a través del cual los programas establecen el diálogo con sus usuarios, y es la que posibilita la interactividad característica de estos materiales. Está integrada por dos sistemas:

- El sistema de comunicación programa-usuario, que facilita la transmisión de informaciones al usuario por parte del ordenador, incluye:
  - ✓ Las pantallas a través de las cuales los programas presentan información a los usuarios.
  - ✓ Los informes y las fichas que proporcionen mediante las impresoras.
  - ✓ El empleo de otros periféricos: altavoces, sintetizadores de voz, robots, módems, convertidores digitales-analógicos.
- El sistema de comunicación usuario-programa, que facilita la transmisión de información del usuario hacia el ordenador, incluye:

- ✓ El uso del teclado y el ratón, mediante los cuales los usuarios introducen al ordenador un conjunto de órdenes o respuestas que los programas reconocen.
- ✓ El empleo de otros periféricos: micrófonos, lectores de fichas, teclados conceptuales, pantallas táctiles, lápices ópticos, modems, lectores de tarjetas, convertidores analógico-digitales.

Con la ayuda de las técnicas de la Inteligencia Artificial y del desarrollo de las tecnologías multimedia, se investiga la elaboración de entornos de comunicación cada vez más intuitivos y capaces de proporcionar un diálogo abierto y próximo al lenguaje natural.

### **FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el profesor organice su utilización.

### **Funciones que pueden realizar los programas:**

- **Función informativa.** La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.
  - ✓ Los programas **tutoriales**, los **simuladores** y, especialmente, las **bases de datos**, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.
  
- **Función instructiva.** Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Además condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).
  - ✓ Con todo, si bien el ordenador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, son los programas **tutoriales** los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.
  
- **Función motivadora.** Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.
  - ✓ Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

- **Función evaluadora.** La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de dos tipos:
  - ✓ Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.
  - ✓ Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.
  
- **Función investigadora.** Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.
  - ✓ Además, tanto estos programas como los **programas herramienta**, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los ordenadores.
  
- **Función expresiva:** Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.
  - ✓ Desde el ámbito de la informática que estamos tratando, el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.
  - ✓ Otro aspecto a considerar al respecto es que los ordenadores no suelen admitir la ambigüedad en sus "diálogos" con los estudiantes, de manera que los alumnos se ven obligados a cuidar más la precisión de sus mensajes.

- **Función lúdica.** Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.
  - ✓ Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.
  
- **Función innovadora.** Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso.”

*[http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software/](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/)*

## **SESAME ENGLISH**

“Berlitz y los creadores de Sesame Street®, han formado un equipo para presentar Sesame English un programa para enseñar inglés a los niños de 4-7 años de edad que necesiten aprender el idioma. En dicho programa (efectivo para escuelas, grupos y alumnos particulares), aparece un personaje multilingüe llamado Tingo, un ‘muppet’ creado por Jim Henson Company y Sesame Workshop™, la Empresa que ha deleitado al mundo con Sesame Street y su elenco de adorables personajes durante más de 30 años, y uno de los nombres más respetados en el entretenimiento pedagógico para niños. Tingo hace que este aprendizaje del idioma inglés sea efectivo y divertido.

Sesame English utiliza el exclusivo Método Berlitz®, el cual es cien por cien conversacional. Profesores altamente cualificados de Berlitz® utilizan estos materiales junto con los personajes ‘Muppets’ para crear un marco de aprendizaje adecuado para los niños.

## **CONTENIDOS**

CD.1: Family and home (familia y hogar)

CD.2: Animals and pets (animales y mascotas)

CD.3: Food and eating (comida y comer)

CD.4: Interactive picture dictionary (el abecedario)”

*<http://www.intercambiosvirtuales.org/cursos-multimedia/aprendo-con-sesame-english-4cd-boxset-2001-curso-infantil-de-ingles>*

## **VOCABULARIO**

“Para alcanzar la memorización intencional del vocabulario se ofrecen diversas estrategias cognitivas y metacognitivas. Es importante que las palabras se ofrezcan contextualizadas y con abundantes recursos visuales (objetos reales, cualidades visibles, acciones ejecutadas en clase, acciones simuladas, ilustraciones, gráficos e imágenes mentales) Por último, este proceso de memorización concluye con la revisión periódica del vocabulario y el reencuentro de la palabra en distintos contextos.

La imagen mental: “es toda representación gráfica que una persona es capaz de evocar. Es una construcción privada, a la que sólo puede acceder directamente la persona que la imagina. Es una capacidad de visualizar y representar mentalmente”. Es a partir de los seis años cuando la niña o el niño inicia una etapa decisiva en su desarrollo personal, y donde la imagen mental juega un papel importante para el crecimiento armónico de los escolares.

Más de la mitad de los niños y niñas de Primaria hacen uso de representaciones gráficas como recurso preferente para la comprensión de las palabras inglesas correspondientes al léxico consolidado. El vocabulario percibido acústicamente y acompañado por la imagen mental es capaz de cobrar una intensidad en la memoria superior a la que se realiza habitualmente mediante la ilustración o el recurso visual.

Es decir, la evocación de la imagen mental como procedimiento de presentación de vocabulario no es más eficaz para la memorización de éste. Sin embargo, no deja de ser un valioso recurso pues completa a otro tipo de metodologías y aporta variedad e imaginación a la práctica docente, además de contribuir de manera lúdica, amena y satisfactoria al proceso de enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera, el inglés.

### **DEFINICIÓN DE VOCABULARIO**

Serie de palabras reunidas según criterio y ordenadas alfabética o sistemáticamente. Conjunto de los términos de una lengua hablada por una comunidad. Conjunto de los términos y de las expresiones usadas por un escritor, o de los que hace uso habitualmente un hablante.

### **TIPOS DE VOCABULARIO**

El vocabulario es el conjunto de términos lexicales que, el hablante, emplea para comunicarse. Su vocabulario queda manifiesto y comprobable en el conjunto de textos orales o escritos a que dan lugar sus realizaciones lingüísticas, no olvidando que es más reducido el vocabulario que se suele emplear que el caudal léxico efectivo que se conoce.

El léxico que comprendemos y el léxico que utilizamos son dos realidades distintas. Suele haber abundancia del primero y escasez del segundo. A esto se denomina vocabulario pasivo y activo, respectivamente.

Hay que procurar que el vocabulario pasivo se incorpore al activo, al tiempo que se acrecienten uno y otro. A esto colaborarán los ejercicios elocutivos, juegos de sinónimos, antónimos, derivados, etc., que se realicen en la enseñanza del lenguaje oral.

**Vocabulario fundamental.-** Hace referencia a las unidades léxicas actualizadas, esto es, efectivamente empleadas, por varios miembros del grupo lingüístico.

**Vocabulario básico.-** Se refiere al conjunto de unidades léxicas que emplean en el discurso todos los integrantes del grupo sociolingüístico. (Un grupo sociolingüístico especial es aquel que instaura y maneja el vocabulario técnico de unidades léxicas específicas de una determinada ciencia o técnica).

Podemos distinguir tres niveles de vocabulario:

**El vocabulario usual.-** Lo componen aquel conjunto de términos que emplea el hombre medio, el hombre de la calle, el hombre corriente en las distintas facetas de su vida. Está compuesto de 12.913 vocablos, exigibles obviamente al finalizar una educación básica.

**El vocabulario común.-** Está formado por aquellas palabras que dentro del vocabulario usual, se utilizan en cualquier aspecto de la vida, tanto familiar como cultural y social. Este vocabulario consta de 1.971 vocablos. Es el nivel más importante desde el punto de vista didáctico.

**El vocabulario fundamental.-** Compuesto por 210 palabras y cuya frecuencia puede considerarse semejante en los distintos ambientes. No presenta problemas didácticos aunque sí ortográficos.

La escasez de vocabulario es causa de varios defectos en la formación de los niños:

**Verbalismo.-** A consecuencia de una limitación significativa del vocabulario que se posee y que lleva a la incomprensión de aspectos expuestos por los docentes o a la equivocada utilización de algunos términos por el niño, al desconocer el significado fundamental de los mismos.

**Alexia.-** Es la pérdida de la capacidad de leer, cuando ya fue adquirida previamente.

**Tópicos, frases hechas y muletillas.-** A consecuencia de la falta de seguridad y la nula originalidad que produce la escasez de vocabulario.

**Memorismo innecesario.-** Como resultado de la incapacidad de expresar ideas con palabras diferentes, porque no se poseen otras o no se saben organizar adecuadamente.

## **DIFERENTES MÉTODOS PARA LA ENSEÑANZA DEL VOCABULARIO**

### **a.- En las primeras civilizaciones**

Las primeras escuelas, las griegas, son la cuna de los primeros métodos, de las primeras formas de presentar el saber de aquella época, a través de la comunicación, del intercambio entre los pueblos.

Los métodos, han estado presentes desde que el hombre ha empezado a adquirir conocimientos, a reflexionar y a filosofar.

### **b.- Los primeros métodos didácticos**

El método que surge aquí lo podríamos llamar Método tradicional o Método deductivo. El objetivo de este método es que el alumno domine la lectura comprensiva de un texto en inglés, y la traducción, tanto directa como inversa, y en cierto modo la expresión escrita. Las destrezas orales reciben menos atención o ninguna.

El vocabulario es presentado en listas de quince o veinte palabras. Estas palabras son reconocidas en los textos y traducidas; pero no se sabría introducirlas en una frase a la hora de hablar.

### **c.- Después del renacimiento**

Aparece la obra de Comenius que abogaba por un Método activo de enseñanza, era un método de enseñar vocabulario con dibujos. Puede considerarse uno de los primeros métodos visuales de la enseñanza de las lenguas.

#### **d.- El método directo, llamado también 'método natural'**

Es natural, porque con él se intenta aprender el idioma no vernáculo siguiendo el modelo de aprendizaje natural de la lengua materna.

Las palabras que indican objetos que se pueden mostrar se enseñan en primer lugar; se empiezan a componer pequeñas frases en forma de pregunta / respuesta. El resto del vocabulario se aprenderá por asociación de ideas. Fácilmente nos viene la crítica acerca del tiempo que a veces se pierde intentando hacer comprender a un alumno el significado de una palabra.

#### **e.- El método lingüístico**

Los métodos audiovisuales han gozado de gran popularidad en los últimos años, pero hay que saber que las ilustraciones en la enseñanza de las lenguas es algo muy antiguo.

#### **f.- El método Audiovisual (AVM)**

El aprendizaje del vocabulario se basa en: la utilización de descripciones del lenguaje de carácter estructural, la importancia del aspecto oral y comunicativo del lenguaje, el aprendizaje concebido desde un ángulo conductista como 'creación de hábitos lingüísticos', la utilización de ejercicios del tipo 'drill' y el uso del dialogo sobre una situación.

### **UTILIZACIÓN DEL DICCIONARIO EN INGLÉS**

Una técnica de gran interés para el enriquecimiento y precisión del vocabulario durante la vida escolar es el uso acertado de los diccionarios. La lexicografía cuyo fin es la elaboración científica de los diccionarios. Como es fácil imaginar el más mínimo problema de tipo lexicográfico acarreará problemas lexicológicos, y como la lexicología no puede separarse de la semántica también se producirán problemas semánticos.

## **ACTIVIDADES**

### **LAS PARTES DE MI CUERPO**

( My body parts)

El maestro dice: touch your nose ( tocarse la nariz) y todos los participantes se tocan la nariz con la mano o el dedo.

Luego el maestro dice touch... ( con las otras partes del cuerpo)

El juego continúa hasta que el maestro dice Don't touch your ear ( no toques tu oreja)

El que la toca queda fuera de juego.

### **ACTIVIDAD CON LOS COLORES**

Se dibuja en una cartulina de construcción de varios colores el dibujo de un globo de color. Luego se recortan y se les entrega a cada uno de los niños y se les pregunta:

What colour is your balloon? A medida que contestaban se escribe en la pizarra la forma correcta y se deja un espacio para luego una vez finalizada la pregunta a todos, se les ordena colocar el globo correspondiente al color que aparecía escrito en la pizarra.

Por ejemplo: Put here the RED balloon, etc. A medida que colocaban los globos de cartulina con el nombre que le correspondía se les dice que traten de memorizar cómo se escribían los colores en inglés.

Para su sorpresa se les pregunta si están listos, y se les borran los nombres de los colores dejando sólo los globos de cartulina pegados a la pizarra.

Luego se les reta a que trataran de escribir el nombre de cada uno de los colores que corresponde al globo, se les hace competir entre ellos y se les divide en dos grupos:

The girls vs. the boys. Así escriben lo mejor q pueden y se divierten mucho, además de aprender los nombres.

## **METODOLOGÍA**

¿Qué materiales de apoyo podemos utilizar en las clases de Inglés?

- ✓ Flash Cards ( cartas rápidas de diferentes temas abecedario, números, colores, formas geométricas, etc.)
- ✓ Láminas de diferentes temas.
- ✓ Rompecabezas.
- ✓ Ordenadores CD-Rom de diferentes temas.
- ✓ Cd's con canciones en Inglés, Videos (Barney, Barrio Sésamo) en Inglés, Libros de apoyo, Cuentos, objetos, prendas de vestir, frutas, etc.”

*[http://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/aprendizaje\\_vocabulario\\_ingles\\_0020.htm](http://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/aprendizaje_vocabulario_ingles_0020.htm)*

## 6.7. MODELO OPERATIVO

**Cuadro No 28:** Modelo Operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
<b>Socialización</b>	Seocializar a los docentes instructores sobre la necesidad de aplicar el Software Educativo Sesame English para mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.	Socialización de instructores en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Humanas Materiales Institucionales	El 01 al 08 Agosto del 2012.	Autoridades y especialistas en informática de la Unidad Educativa Luis A. Martínez	Instructores motivados para las jornadas pedagógicas sobre la correcta aplicación Software Educativo Sesame English para mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.
<b>Planificación</b>	Planificar al docente sobre la correcta aplicación Software Educativo Sesame English para mejorar el Interaprendizaje docente-estudiante.	Entrega, análisis y sustentación del material de los Cursos de Capacitación.	Humanas Materiales Institucionales	Del 12 al 23 de Agosto del 2012.	Investigadora y especialistas	Personal docente entrenados para las TICs mediante el Curso de Software Educativo Sesame English.
<b>Ejecución</b>	Ejecutar en las aulas de clase los conocimientos adquiridos en el Curso de sobre “La correcta aplicación Software Educativo Sesame English para mejorar el Interaprendizaje docente-estudiante”.	En la capacitación de modalidad presencial los instructores aplican TICS.	Humanas Materiales Institucionales	Del 24 de Agosto al 7 de Diciembre 2012.	Instructores, docentes y Autoridades de la Unidad Educativa Luis A. Martínez	Los docentes y estudiantes participantes aplican el Software Educativo Sesame English.
<b>Evaluación</b>	Evaluar el grado de interés y participación en la aplicación del Curso. La correcta aplicación Software Educativo Sesame English para mejorar para mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.	Observación y diálogo permanente con autoridades, instructores y estudiantes.	Humanas Materiales Institucionales	Del 8 al 28 de Diciembre 2012.	Autoridades de la Unidad Educativa Luis A. Martínez.	Los docentes aplicando el Software Educativo Sesame English. Estudiantes usando el Software Educativo Sesame English.

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

## 6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta descrita necesariamente será administrada desde sus Autoridades, Docentes, Personal de Apoyo distribuidos de la siguiente manera.

**Cuadro No 29:** Administración de la Propuesta

<b>ACCIÓN</b>	<b>RESPONSABLE</b>
Sensibilización	✓ Autoridades del plantel educativo.
	✓ Equipo Evaluador.
Período de Capacitación	✓ Lcda. Verónica Castillo.
Taller de capacitación sobre el manejo del Software Educativo Leer con Pipo.	✓ Lcda. Verónica Castillo ✓ Docentes del área de informática e inglés.
Evaluación	✓ Autoridades del Plantel Educativo. ✓ Secretaria de la Institución Educativa.

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

## 6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Cuadro No 30: Previsión de la Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, investigadora, estudiantes y docentes
¿Por qué evaluar?	Conocer el grado de aceptación al aplicar el Software Educativo Sesame English.
¿Para qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para conocer si la propuesta dió resultados positivos.</li> <li>• Para conocer si con la propuesta ha existido cambios en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes.</li> </ul>
¿Qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La funcionalidad del Software Educativo Sesame English.</li> <li>• El Aprendizaje de Vocabulario en Inglés con que viene el Sesame English.</li> </ul>
¿Quién evalúa?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigadora.</li> <li>• Autoridades de la Institución.</li> <li>• Estudiantes.</li> <li>• Docentes.</li> </ul>
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente.
¿Cómo evaluar?	Observación, encuesta y Entrevista a docentes y estudiantes.
¿Con qué evaluar?	Fichas de Observación, Cuestionarios y entrevistas.

Elaborado por: María Verónica Castillo Pazmiño

## 6.10. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta está formada por 4 cd's interactivos multimedia de la colección Sesame English, los cuales cuentan con muchas actividades y temas como son:

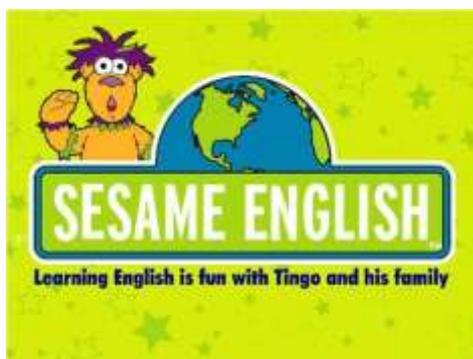
CD.1: Family and home (familia y hogar)

CD.2: Animals and pets (animales y mascotas)

CD.3: Food and eating (comida y comer)

CD.4: Interactive picture dictionary (el abecedario)

Vamos a ver la pantalla de bienvenida del Sesame English.



**Figura No. 1:** Etiqueta con la pantalla de bienvenida

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

Luego tenemos la pantalla con los menús y actividades que contiene este CD.



**Figura No. 2:** Pantalla de actividades

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

### Puzzle

En esta actividad tenemos 4 categorías como son la de la familia, cómo me siento?, etc.



**Figura No. 3:** Pantalla de actividades puzzle  
**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

### Coloring

En esta actividad tenemos 4 categorías en las cuáles una vez que el niño(a) seleccione un tachito de pintura le dice en forma audible el nombre del color en Inglés, así mismo como la ubicación el momento en que realiza el pintado.



**Figura No. 4:** Pantalla de actividades coloring  
**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

## Maze

En esta actividad tenemos 4 categorías en las cuáles debe resolver el laberinto.



**Figura No. 5:** Pantalla de actividades maze

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

## Vocabulary

En esta actividad tenemos 4 categorías en las cuáles debe unir la palabra con el dibujo.



**Figura No. 6:** Pantalla de actividades vocabulary

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

## Sing a song

En esta actividad tenemos 4 categorías en las cuáles debe cantar la canción como en el karaoke.



**Figura No. 7:** Pantalla de actividades sing a song

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

A medida que van avanzando los CD'S va aumentando la dificultad y enriqueciendo el vocabulario con los diferentes temas que plantea la Colección Sesame English.

Cuenta también con un diccionario español – inglés ó inglés – español en donde se debe seleccionar una palabra del menú del lado izquierdo y aparece en el lado derecho la escritura tanto en inglés como en español así como la pronunciación en forma verbal y pide que repita la misma.



**Figura No. 8:** Pantalla de la actividad diccionario

**Elaborado por:** María Verónica Castillo Pazmiño

## **BIBLIOGRAFÍA**

AKERBERG, M., Adquisición de Segundas Lengua, 2005.

ALCÓN, E., Bases Lingüísticas y Metodológicas de la Enseñanza de la Lengua Inglesa, 2002.

APARCEDO, M., El arte de comunicarnos-recursos audiovisuales, 2008.

BROWN, W., Instrucción audiovisuales- tecnología, medios y métodos. México: Editorial Trillas, 2011.

DÍAS, O., Recursos Audiovisuales. Chile: Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, 2010.

GALLEGO, D., Integración Curricular de los recursos tecnológicos. Barcelona, 2009.

HERRERA, Luís y otros., Tutoría de la Investigación Científica, Editorial Dimerino, 2004.

MERINO, F., Teorías y Modelos Educativos, 2009.

RODRÍGUEZ, O., El idioma inglés, 2008.

SQUIRES, D., Cómo elegir y utilizar software educativo, Madrid: Morata/Paideia, 2010.

## NETGRAFIA

- ✓ [http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101365746/-1/Docentes%20de%20ingl%C3%A9s%20ser%C3%A1n%20evaluados%20.html#.UB2FW7R2Z\\_E](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101365746/-1/Docentes%20de%20ingl%C3%A9s%20ser%C3%A1n%20evaluados%20.html#.UB2FW7R2Z_E)
- ✓ [http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n)
- ✓ <https://sites.google.com/site/piefantastic/metodologia>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml>
- ✓ <http://www.slideshare.net/prissnajera/estrategias-tecnologicas>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos66/estrategias-educacion-tecnologica/estrategias-educacion-tecnologica.shtml>
- ✓ <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- ✓ <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/731/3/CAPITULO2.pdf>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos/didaclengua/didaclengua.shtml>
- ✓ <http://www.definicionabc.com/general/didactica.php>
- ✓ [http://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/aprendizaje\\_vocabulario\\_ingles\\_0020.htm](http://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/aprendizaje_vocabulario_ingles_0020.htm)
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml#ixzz2G0V1bGvB>
- ✓ [http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software/](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/)
- ✓ <http://www.intercambiosvirtuales.org/cursos-multimedia/aprendo-con-sesame-english-4cd-boxset-2001-curso-infantil-de-ingles>
- ✓ [http://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/aprendizaje\\_vocabulario\\_ingles\\_0020.htm](http://www.avizora.com/publicaciones/literatura/textos/aprendizaje_vocabulario_ingles_0020.htm)

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



**ENCUESTA DIRIGIDA A:** Los docentes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

**OBJETIVO.-** Determinar la incidencia de la Multimedia en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés de los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

#### INSTRUCTIVO

- Procure ser lo más objetivo y veraz.
- Seleccione sólo una de las alternativas que se propone.
- Marque con una X en el paréntesis la alternativa que usted eligió.

#### Preguntas

1. ¿Conoce qué es Multimedia?

Si ( ) No ( )

2. ¿Utiliza el computador para realizar sus labores académicas?

Si ( ) No ( )

3. ¿Conoce cómo utilizar un cd, software multimedia, presentaciones digitales, navegar en internet, etc.?

Si ( ) No ( )

4. ¿Al aplicar Tecnología Informática motiva a sus estudiantes a adquirir conocimientos?

Si ( ) No ( )

5. ¿Cómo docente emplea estímulos educativos para despertar el interés por aprender vocabulario en inglés?

Si ( ) No ( )

6. ¿Cómo docente imparte vocabulario en inglés en sus clases?

Si ( ) No ( )

7. ¿Qué técnicas utiliza para que los estudiantes recuerden palabras en Inglés?  
Gráficos (    )    Videos (    )    Sonidos (    )    Textos (    )
8. ¿Conoce lo que es un Software Educativo Multimedia?  
Si (    )    No (    )
9. ¿Ha utilizado algún Software Educativo Multimedia en sus clases?  
Si (    )    No (    )
10. ¿Le gustaría utilizar el Software Sesame English para enseñar vocabulario en inglés?  
Si (    )    No (    )

**Gracias por su colaboración**



**ANEXO 2**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**ENCUESTA DIRIGIDA A:** Los niños (as) de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

**OBJETIVO.-** Determinar por medio del Pictograma el reconocimiento de imágenes en el idioma inglés de los niños (as) de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

**Indicaciones.-** El estudiante debe decir el nombre de cada uno de los objetos en idioma inglés.

**Preguntas**

¿Identifica los siguientes objetos?

SI	NO
----	----

1.-



--	--

2.-



--	--

3.-



--	--

4.-



--	--

5.-



--	--

6.-



--	--

7.-



--	--

**1 one**

8.-



--	--

9.-



--	--

10.-



--	--

**Gracias por su colaboración**