



“Responsabilidad con pensamiento positivo”

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN

CARRERA: MAESTRÍA EN SISTEMAS INFORMÁTICOS EDUCATIVOS

TEMA: ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS 2 PARA EL COLEGIO EXPERIMENTAL 24 DE MAYO.

AUTOR: JEAN PIERRE BILLY ALBAN MOLINA.

TUTOR: MSc. EDWIN OSORIO.

AÑO -2014

DEDICATORIA

Dedico este trabajo especialmente a Dios Todopoderoso, por haberme dado el don de la vida y concederme continuar la trayectoria de mi formación profesional, en su eterna bondad, al haber llegado hasta esta etapa tan importante de mi carrera.

A mi dulce novia Jennifer, por apoyarme incondicionalmente en todos los momentos que pasamos juntos y es mi fuerza ¡Gracias amor!

A mis hermanos que se son mi referente y son aquellos que me apoyan y me alientan a continuar con mis sueños.

A mi tutor del proyecto por su abnegada labor y sus consejos en cada paso de la elaboración de esta investigación.

A todos los maestros de esta Universidad que con su entrega aúnan esfuerzos por hacer de esta alma mater un referente en la educación superior.

Jean Pierre Albán Molina.

AGRADECIMIENTO.

A nuestro Dios y Padre sea la gloria por los siglos de los siglos, (FIL.4.20)

Sin ni siquiera ser digno ni de referirme a Él, por su infinita bondad estoy eternamente agradecido a mi Padre Santo.

Doy infinitas gracias al Padre Dios Todopoderoso, quien es el dador de la vida y de todo lo creado. Quien me ha permitido tener un propósito en este mundo, a través de darme el galardón de la vida, de tener la oportunidad de profesionalizarme en mi educación y de cumplir con los objetivos planteados en esta etapa de mi existir, tanto en la parte académica como en todas las demás áreas de mi vivir, sea también quien me permita seguir creciendo, agradecido en todo momento y en todo lugar.

Jean Pierre Albán Molina.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.

AUTORÍA DE TESIS.

El abajo firmante, en calidad de estudiante del Programa de Maestría SIE de la Facultad de Sistemas , declaro que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del grado de Magister en Sistemas Informáticos Educativos, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, Abril del 2014.

JEANPIERRE BILLY ALBAN MOLINA

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación. **ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIGITAL DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS 2 PARA EL COLEGIO EXPERIMENTAL 24 DE MAYO**, presentado por Jeanpier Billy Albán Molina, estudiante del Programa de Maestría SIE de la Facultad de Sistemas, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado, que se designe, para su correspondiente estudio y calificación .

Quito, Abril del 2014.

TUTOR.

Ing. Edwin Osorio. Msc.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, aprueban el Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica Israel, para títulos de Posgrado.

Quito, Abril del 2014.

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

PRESIDENTE

MIEMBRO 1

MIEMBRO 2

RESUMEN.

El presente trabajo consiste en la elaboración de una Guía Didáctica Digital de la Asignatura de Inglés en el nivel 2, para utilizarla en el Colegio Experimental 24 de Mayo, la misma que permite al docente generar procesos de aprendizaje esencialmente interactivos, brindándole mayor apoyo a través del uso de las TIC's dentro del aula.

El presente documento está compuesto de tres capítulos; el primero es el punto de partida de la investigación, consta de la fundamentación teórica, científico técnica que sirve de soporte para la realización del trabajo.

El capítulo dos es el referente a la metodología y al diagnóstico de la investigación. En ésta sección se explican las estrategias y métodos que se utilizó para hacer posible la investigación y las herramientas aplicadas en el trabajo de campo.

El capítulo tres comprende todo el proceso técnico práctico del desarrollo de la propuesta, es decir el trabajo que se ejecuta en la parte tecnológica a través de la utilización de herramientas multimediales que sirvieron para la elaboración de la guía digital, es decir el producto final realizado.

ABSTRACT

This work involves the development of a Digital Teaching Guide Course of English at level 2, to use in the Public “24 de Mayo” High school. This project allows the teacher to create an interactive learning processes especially, offering greater support through the use of ICT in the classroom.

This document consists of three chapters: the first is the starting point of the research, consisting of technical scientific theoretical foundation, which provides support for carrying out the investigation.

The chapter two is the reference to the methodology and diagnostic of the research, in this section the strategies and methods used are explained which make possible the investigation and the tools applied in the field.

The chapter three covers all the practical technical process about the developing of the project. It is the job running on the technological part through the use of multimedia tools used for the development of the digital guide, as a final product.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	I
INTRODUCCIÓN GENERAL	I
ANTECEDENTES.....	II
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA A RESOLVER.....	III
OBJETO DE ESTUDIO.....	III
CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	III
OBJETIVOS.....	III
OBJETIVO GENERAL.....	III
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	IV
IDEAS A DEFENDER.....	IV
CAPÍTULO I.....	- 1 -
1. MARCO TEÓRICO.....	- 1 -
1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	- 1 -
1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA TECNICA.....	- 1 -
1.2.1 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	- 1 -
Generalidades	- 1 -
La Educación y las TIC´s	- 2 -
1.3 TEORÍAS DEL CONOCIMIENTO.....	- 3 -
1.3.1 ENFOQUES DEL APRENDIZAJE.....	- 4 -
1.3.2 MODELO TRADICIONAL O CLÁSICO.....	- 5 -
1.3.3 MODELO CONSTRUCTIVISTA TECNOLÓGICO.....	- 6 -
1.4 METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DE INGLES.....	- 6 -
1.4.1 MÉTODO GRAMATICAL	- 7 -
1.4.2 ENFOQUE NATURAL.....	- 7 -
1.4.3 MÉTODO AUDIO-LINGUAL	- 7 -
1.4.4 ENFOQUE COGNITIVO DEL APRENDIZAJE DE LENGUAJE ACADÉMICO (CALLA)	- 8 -
1.4.5 RESPUESTA FÍSICA TOTAL (TRP).....	- 8 -

1.4.6 SUGESTOPEDIA	- 8 -
1.5 LA MULTIMEDIA.....	- 9 -
1.5.1 CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN MULTIMEDIA.....	- 9 -
1.5.2 LA GUÍA DIGITAL.....	- 10 -
Actividades de la Guía.....	- 10 -
1.6 HERRAMIENTAS MULTIMEDIALES.....	- 11 -
1.6.1 EXE-LEARNING.....	- 11 -
1.6.2 HOT POTATOES.....	- 11 -
1.6.3 VIDEO MAKER.....	- 12 -
1.6.4 MICROSOFT OFFICE.....	- 12 -
1.6.3 CROSSWORD MAKER	- 12 -
2. METODOLOGÍA Y DIAGNÓSTICO DE LA INVESTIGACIÓN	- 13 -
2.1 FUENTES DE LA INFORMACIÓN.....	- 13 -
2.1.1 FUENTES PRIMARIAS.....	- 13 -
2.1.2 FUENTES SECUNDARIAS	- 13 -
2.2 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	- 14 -
2.2.1 MÉTODOS.....	- 14 -
Método Histórico Lógico.....	- 14 -
Método de Observación.....	- 14 -
Método Inductivo.....	- 15 -
Método Deductivo.....	- 15 -
Método Analítico.....	- 15 -
Método Sintético.....	- 15 -
Método Sistémico.....	- 16 -
2.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	- 16 -
2.3.1 LA ENTREVISTA.....	- 16 -
2.3.2 LA ENCUESTA	- 16 -
2.4 PLAN DE MUESTREO.....	- 17 -
2.4.1 POBLACIÓN	- 17 -
2.4.2 MUESTRA.....	- 17 -
2.5 TRABAJO DE CAMPO.....	- 17 -
2.6 PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	- 18 -
2.6.1 ENCUESTA A ESTUDIANTES.....	- 18 -
Pregunta número uno.....	- 18 -
Pregunta número dos.....	- 19 -
Pregunta número tres.....	- 20 -

Pregunta número cuatro	- 21 -
Pregunta número cinco.....	- 22 -
Pregunta número seis.....	- 23 -
2.6.2 ENCUESTA A DOCENTES.....	- 24 -
Pregunta número uno.	- 24 -
Pregunta número dos	- 25 -
Pregunta número tres.	- 26 -
Pregunta número cuatro.....	- 27 -
Pregunta número cinco.....	- 28 -
Pregunta número seis.....	- 29 -
2.6.3 ENTREVISTA A LA COORDINADORA DEL DEPARTAMENTO DE LENGUA EXTRANJERA	- 30 -
2.7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	- 31 -
2.7.1 ENCUESTA A ESTUDIANTES.....	- 31 -
2.7.2 ENCUESTA A DOCENTES.....	- 31 -
2.7.3 ENTREVISTA A LA COORDINADORA DEL DEPARTAMENTO DE LENGUA EXTRANJERA	- 32 -
2.8 PROBLEMAS Y ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS.....	- 32 -
2.8.1 PROBLEMAS	- 32 -
2.8.2 REQUERIMIENTOS.....	- 32 -
2.9 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD.	- 33 -
2.9.1 OPERATIVA.....	- 33 -
2.9.2 ECONÓMICA.....	- 33 -
2.9.3 TECNOLÓGICA.....	- 34 -
Software	- 34 -
Hardware.....	- 34 -
CAPÍTULO III.....	- 35 -
3. PROPUESTA.....	- 35 -
3.1 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	- 35 -
3.2 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	- 35 -
3.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	- 36 -
3.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	- 36 -
3.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	- 36 -
3.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	- 36 -
3.4.1 PROGRAMAS UTILIZADOS EN LA REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....	- 37 -

Exe-learning.	- 37 -
Power Point.	- 38 -
Adobe Flash.	- 38 -
I am too Video converter.	- 38 -
Hot Potatoes.	- 38 -
Editor de Texto Word.	- 39 -
3.4.2. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	- 40 -
3.4.3 ESTRUCTURA DE UNIDAD DE ESTUDIO	- 42 -
3.4.4. PORTADA DE LA UNIDAD.	- 43 -
3.4.5. CONTENIDO DE LA UNIDAD DE ESTUDIO.	- 44 -
3.4.6. VOCABULARIO.	- 45 -
3.4.7 VIDEO CONVERSACIÓN	- 46 -
3.4.8 TEMA CENTRAL	- 47 -
3.4.9 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	- 49 -
3.4.10. ACTIVIDAD DE LECTURA	- 49 -
3.4.11 TEMA COMPLEMENTARIO	- 51 -
3.4.12 EVALUACIÓN	- 51 -
3.4.13 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	- 53 -
CONCLUSIONES	- 58 -
RECOMENDACIONES	- 59 -
BIBLIOGRAFÍA	- 60 -
Sitos WEB de Referencias:.....	- 61 -
ANEXOS	- 62 -

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 2.1 Pregunta 1	- 18 -
Figura N° 2.2 Pregunta 2	- 19 -
Figura N° 2.3 Pregunta 3	- 20 -
Figura N° 2.4 Pregunta 4	- 21 -
Figura N° 2.5 Pregunta 5	- 22 -
Figura N° 2.6 Pregunta 6	- 23 -
Figura N° 2.7 Pregunta 1	- 24 -
Figura N° 2.8 Pregunta 2	- 25 -
Figura N° 2.9 Pregunta 3	- 26 -
Figura N° 2.10 Pregunta 4	- 27 -
Figura N° 2.11 Pregunta 5	- 28 -
Figura N° 2.12 Pregunta 6	- 29 -
Figura N° 3. 1 Impresión diapositiva de la portada de la propuesta.	- 37 -
Figura N° 3. 2 Impresión diapositiva de los componentes de la propuesta.	- 41 -
Figura N° 3. 3 Impresión diapositiva de la estructura de la guía.	- 41 -
Figura N° 3. 4 Estructura de las unidades de estudio.	- 42 -
Figura N° 3. 5 Impresión diapositiva de la unidad de estudio.	- 43 -
Figura N° 3. 6 Impresión diapositiva de la portada de la unidad de estudio	- 44 -
Figura N° 3. 7 Impresión diapositiva interactiva del contenido de la unidad.	- 45 -
Figura N° 3. 8 Impresión diapositiva interactiva del Vocabulario de la unidad.	- 46 -
Figura N° 3. 9 Impresión diapositiva del video conversación.	- 47 -
Figura N° 3. 10 Impresión diapositiva del tema central.	- 48 -
Figura N° 3. 11 Impresión diapositiva de la explicación del tema central de estudio.	- 48 -
Figura N° 3. 12 Impresión diapositiva de la sección de práctica de la unidad.	- 49 -
Figura N° 3. 13 Impresión diapositiva de la sección de lectura de la unidad.	- 50 -
Figura N° 3. 14 Impresión diapositiva de la sección de lectura de la unidad de estudio.	- 50 -
Figura N° 3. 15 Impresión diapositiva del tema complementario de la unidad de estudio.	- 51 -
Figura N° 3. 16 Impresión diapositiva de la sección de evaluación de la unidad.	- 52 -
Figura N° 3. 17 Impresión diapositiva de la actividad de evaluación de la unidad de estudio.....	- 52 -

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 2. 1 Pregunta 1	- 18 -
Tabla N° 2. 2 Pregunta 2	- 19 -
Tabla N° 2. 3 Pregunta 3	- 20 -
Tabla N° 2. 4 Pregunta 4	- 21 -
Tabla N° 2. 5 Pregunta 5	- 22 -
Tabla N° 2. 6 Pregunta 6	- 23 -
Tabla N° 2. 7 Pregunta 1	- 24 -
Tabla N° 2. 8 Pregunta 2	- 25 -
Tabla N° 2. 9 Pregunta 3	- 26 -
Tabla N° 2. 10 Pregunta 4.	- 27 -
Tabla N° 2. 11 Pregunta 5	- 28 -
Tabla N° 2. 12 Pregunta 6	- 29 -
Tabla N° 2. 13. Presupuesto.....	- 33 -
Tabla N° 3. 1 Validación de propuesta por expertos	- 53 -
Tabla N° 3. 2 Resultados de la encuesta a expertos	- 56 -

INTRODUCCIÓN.

INTRODUCCIÓN GENERAL

En la época contemporánea la sociedad y toda la actividad que se desarrolla está inmersa en un momento histórico en donde las tecnologías electrónicas digitales son las que predominan el medio actual y son aquellas que facilitan el manejo de la comunicación y el intercambio de información a todo nivel, por lo cual se hace cada vez más perentorio la necesidad de implementar el uso de herramientas tecnológicas informáticas en todos los ámbitos sociales. Su uso se ha generalizado a la mayoría de las áreas del quehacer humano no únicamente en el campo de la comunicación sino a todas las demás, y en especial en la enseñanza. Por lo cual es de carácter imperioso su aplicación y el aprovechamiento de estos nuevos avances.

Desde algún tiempo atrás, la práctica del aprendizaje del idioma inglés planteó la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza de un carácter interactivo, haciendo del estudiante el protagonista de su formación, y además surge la necesidad de aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología, para optimizar los recursos y así poder estar a la par del progreso en el área del conocimiento y ser parte de su desarrollo; por lo tanto algunas Universidades del mundo, en especial en los países de habla inglesa, propusieron un nuevo modelo académico educativo más dinámico y con un enfoque constructivista que busca priorizar las competencias de los estudiantes a través de los dominios de las cuatro destrezas del idioma inglés: el hablar, el leer, el escuchar y el escribir.

Con el fin de generalizar los “principios de la educación” la UNESCO (1998), sugiere entre otras propuestas, plasmar un nuevo enfoque en todos los niveles educativos que promueva la utilización de nuevas estrategias y métodos educativos innovadores para formar “ciudadanos bien informados y profundamente motivados, provistos de un sentido crítico y capaces de analizar los problemas de la sociedad, con el fin de buscar soluciones a las situaciones que se planteen en la sociedad, aplicar éstas y asumir las responsabilidades sociales” (UNESCO,1998).

En el Colegio experimental 24 de Mayo el estudio del idioma Inglés es muy importante ya que de acuerdo a la reglamentación educativa, el currículo contempla un estudio de cinco horas semanales por curso, además los estudiantes tienen la opción de tomar dos

asignaturas más como optativas en inglés, las cuales le permiten desarrollar las destrezas del lenguaje extranjero. El área de lengua extranjera en la institución cuenta con 18 profesores 10 trabajan por la mañana en un horario matutino y 8 trabajan por la tarde en un horario vespertino. Los planes y programas que la institución utiliza son los propuestos por el Ministerio de Educación MINEDU, desarrollados por la editorial PEARSON, Longman, los mismos que en la actualidad, son de tres niveles: 1, 2,3. Estos materiales constan de un texto del estudiante y un libro de trabajo, un libro guía y solamente el maestro dispone de un CD de audio para las prácticas de escuchar.

ANTECEDENTES

El colegio 24 de Mayo es una institución educativa de carácter público que ofrece una preparación a la niñez y la juventud con un bachillerato en ciencias y un bachillerato técnico en la especialidad de contabilidad. El colegio ha sido una de los establecimientos referentes en la educación secundaria de la capital y del país en general por su trayectoria, sus logros, su historia, su trascendencia, su renombre y por sus méritos alcanzados tanto en lo académico como en las demás áreas: como en los deportes, cultura, arte, ciencia y tecnología.

El Colegio 24 de Mayo es una institución que cuenta con más de 170 profesores y da servicio a más de 4500 estudiantes de la capital y del país. En la actualidad el gobierno central impulsa un diferente modelo educativo a través de la aplicación de la nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, en la cual la institución es uno de los colegios pilotos de este programa. Además este establecimiento educativo está en el proceso de aprobación del Programa del Diplomado BI, por parte de la organización del Bachillerato Internacional.

El idioma Inglés es una asignatura muy importante dentro de la malla curricular del colegio, y se la ha enfocado en adición al pensum regular dos asignaturas más como materias optativas las cuales son Listening and Speaking, para completar el número de créditos que los estudiantes deben aprobar para su graduación. El área cuenta con un laboratorio, destinados mayormente a estas dos asignaturas.

El estudio que se presenta abordará la aplicación en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), a través del diseño de una guía digital educativa

que sirva de soporte pedagógico en la enseñanza del idioma inglés en el Colegio 24 de Mayo de la ciudad de Quito, cuyo propósito es mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje que se imparte en esta asignatura, mediante la implementación de esta estrategia tecnológica.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA A RESOLVER.

En el Colegio Experimental 24 de Mayo, en la asignatura de inglés, la utilización de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) por parte de los docentes es muy limitada. Esto causa que la enseñanza-aprendizaje se convierta en un proceso monótono y desmotivante para los estudiantes. En la cátedra de inglés no existe un respaldo digital didáctico que ayude a los maestros y estudiantes, como guías digitales educativas para promover la aplicación y el uso de las TIC's de una manera eficaz, que estimule el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje, y permita una formación integral.

OBJETO DE ESTUDIO.

Aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC's para la implementación de soportes pedagógicos en el área educativa.

CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN.

Recursos pedagógicos digitales en la asignatura de inglés para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL.

Elaborar una guía digital didáctica educativa para la Asignatura de Inglés 2 en el Colegio Experimental 24 de Mayo, mediante el uso de herramientas Multimediales, las cuales permitan mejorar el proceso de la enseñanza- aprendizaje, haciéndolo más dinámico e interactivo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

1. Realizar una investigación bibliográfica y web-gráfica sobre la elaboración de guías didácticas digitales, mediante la búsqueda de textos y artículos acorde al tema, la misma que contribuya como fundamento teórico científico del proyecto.
2. Diagnosticar la necesidad de una guía didáctica digital en la asignatura de inglés mediante la aplicación del método científico, el mismo que permitirá identificar dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Construir las interfaces de la guía usando herramientas multimediales, que servirán de soporte en la metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
4. Validar la funcionalidad de la guía mediante la aceptación de profesionales en el área respectiva, a través una valoración con el fin de conocer su beneficio para la asignatura del idioma inglés.

IDEAS A DEFENDER

Elaborando una guía digital didáctica educativa de la asignatura de Inglés 2 en el Colegio Experimental 24 de Mayo, a través del uso de herramientas multimediales; se optimizará el proceso de la enseñanza- aprendizaje, haciéndolo más dinámico e interactivo.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En el colegio 24 de Mayo en la asignatura de Inglés, la utilización de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) por parte de los docentes se limita únicamente a la uso del reproductor de Cd de audio como un complemento al texto. Esto causa que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea no muy motivante para los estudiantes. El material con el cual se cuenta actualmente en la asignatura de inglés no ofrece un respaldo digital didáctico que oriente, ayude a los maestros y estudiantes, y que además promueva la aplicación y el uso de las TIC's en el aula.

En el campo educativo cada día es mayor la demanda el uso y la aplicación de nuevas tecnologías de la comunicación, debido a que su aplicación facilita la práctica del proceso enseñanza aprendizaje, tanto para el maestro como para el estudiante, y a la vez exige mayor preparación de acuerdo a los últimos adelantos y requerimientos de la sociedad moderna, lo cual implica una mayor competitividad en un mundo globalizado.

1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA TECNICA

1.2.1 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Generalidades

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) juegan un papel preponderante en la transformación, el desarrollo y los avances de los últimos tiempos, en esta era moderna en donde el hombre ha tenido que modificar su comportamiento en la sociedad, delineando nuevos paradigmas, y proponiendo nuevos estilos de vida a todo nivel en la mayoría de culturas y estados del mundo. (Cortijo, 2007, pág. 5).

El progreso tecnológico ha generado espacios brindando nuevas oportunidades, y además ha creado otras áreas de acción antes desconocidas, permitiendo el diseño de nuevas técnicas y estrategias que faciliten los procesos del progreso en la modernidad social. Además la universalización de estas tecnologías ha permitido el acceso al uso de los equipos informáticos y de comunicación. Sin embargo en algunos grupos sociales sigue siendo restringido su uso. Pero diariamente es de mayor exigencia ponerse a la par del desarrollo moderno tecnológico lo cual facilita y permite mayor eficiencia en el campo laboral y profesional.

La Educación y las TIC's

De acuerdo a los informes realizados por la UNESCO (1998), sobre la educación: manifiesta que es la época de las transformaciones y de nuevos retos de acuerdo a las condiciones y exigencias del mundo actual en todos los ámbitos y en especial en el campo educativo.

Han pasado más de 15 años desde este estudio y aún las herramientas de la educación siguen siendo las utilizadas por las generaciones pasadas de un modelo tradicional. Pero es la época de nuevos cambios, de asumir nuevos retos buscando acoplar los nuevos avances y también es el momento de generar espacios donde las actuales tecnologías de la informática y a comunicación sean un pilar importante del desarrollo del proceso educativo.

La Educación es una de las principales áreas más influenciadas por las tecnologías informáticas de comunicación convirtiéndose en un objeto referente para otras áreas por lo cual las diferentes estrategias, metodología y herramientas de aplicación, constituyen en un valioso modelo a seguir, para que contribuyan al desarrollo de una nueva educación en todos los niveles, siendo un apoyo importante para generar un aprendizaje significativo en el estudiante.

En el ámbito educativo, las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC's se convierten en una herramienta aliada para el profesor permitiéndole efectivizar el conocimiento y profundizar los contenidos que imparte haciéndolos más dinámicos y atractivos para los educandos. Además estimula en el estudiante mayor motivación e interés para que este se convierta en actor de su formación y sea quien forje su propio conocimiento lo cual efectiviza el proceso de interaprendizaje. En este enfoque el

maestro deja de ser el objeto de la educación, como lo era en el modelo tradicional, y se transforma en el facilitador y gestor del conocimiento.

Al tener los estudiantes mayor acceso y disponibilidad a las TIC's pueden asimilar de mejor manera e incluso aportar con nuevos conocimientos, para ampliar los contenidos propuestos. Uno de los objetivos de la UNESCO consiste en mejorar la educación a través de la diversificación de los contenidos, los métodos y las estrategias, promoviendo la experimentación, la innovación y el uso de nuevas tecnologías, esto conlleva a un evidente mejoramiento de las prácticas desarrolladas(UNESCO 2004).

Para optimizar de una manera más objetiva el poder de acción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC's), existen algunas consideraciones a ser tomadas en cuenta:

- Tanto los estudiantes como los maestros deben tener un acceso aceptable a las tecnologías electrónicas y al internet en las aulas de clase en los establecimientos educativos.
- Los contenidos curriculares deben ser considerados en un formato de carácter digital los cuales deben ser claros y significativos para los estudiantes con los que se sientan identificados y motivados.
- “Los docentes deben poseer las habilidades y conocimientos necesarios para ayudar a los estudiantes a alcanzar altos niveles académicos mediante el uso de los nuevos recursos y herramientas digitales” (UNESCO 2004).
- Predisposición por parte de los actores del proceso educativo para enfrentar nuevos retos tecnológicos buscando ser parte de este paradigma social a través de propuestas innovadoras que sirvan de soporte al proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3 TEORÍAS DEL CONOCIMIENTO

Son varios los preceptos teóricos sobre el conocimiento que a lo largo de los tiempos se han dado en el área del campo académico y han influenciado en la labor de los maestros y en el manejo de los contenidos de las áreas de estudio a la hora de ejercer la labor docente en el aula de clase. Se puede partir por citar la teoría tradicional la cual surgió respondiendo a un enfoque de la época con una educación clásica, sirviendo a un modelo de una formación económica social en cierto período en la cual sólo se

procurara mantener el sistema dominante. Con el progreso y los avances de la modernidad surgen muchas otras teorías y enfoques para explicar y analizar esta importante actividad humana.

1.3.1 ENFOQUES DEL APRENDIZAJE

En muchas de las áreas de la actividad humana, el individuo se enfrenta al reto y a la oportunidad de generar conocimiento y no meramente a ser testigo y únicamente reproducirlo. La noble tarea de la enseñanza-aprendizaje es un proceso activo, no es estático, la cual requiere de una capacitación permanente por parte de los docentes y a nivel de los directivos. En este contexto, para permitir que los estudiantes alcancen niveles óptimos en sus competencias, deben ser motivados a involucrarse directamente de una manera activa en el proceso del aprendizaje, en acciones que demanden resolver problemas reales proponiendo soluciones, produciendo trabajos auténticos, realizando proyectos de investigación científica, compartiendo con otros actores del desarrollo, proponiendo nuevos espacios para discutir temas de interés común e importantes. Además de involucrarse en actividades artísticas y culturales, diseñar y elaborar propuestas y productos, es decir una se propone una educación integral.

El modelo tradicional propone que los estudiantes únicamente sean sujetos, reproduzcan, recuerden y describan lo que ya se ha realizado y desarrollado anteriormente. Tomando en cuenta que la generación de conocimiento debe estar basada en la comprensión de un conocimiento previo. Además a pesar de no ser una mera reproducción de conocimiento y estar dentro de un proceso ésta no deja de ser una actividad pasiva que no requiere de una exigencia significativa del docente ni tampoco demanda de nuevos retos.

Los enfoques que conciben el aprendizaje basado en el estudiante se han centrado en estudios sobre el aprendizaje cognitivo y el análisis de diversas situaciones y teorías sobre la naturaleza y el medio donde tiene lugar el proceso. Algunas de estas propuestas más aceptadas son: la “teoría socio cultural” (Vygotsky, 1978), el constructivismo, el aprendizaje auto regulado, la cognición sistémica, el aprendizaje basado en la resolución de problemas, la “teoría de la flexibilidad cognitiva” (Spiro, 1988), “la cognición distribuida” (Salomón, 1993) y “la teoría del aprendizaje significativo” (Ausubel, 1978).

En el marco actual, el proceso educativo puede ser heterogéneo de acuerdo a su realidad como por ejemplo: basado a resolver problemas, satisfacer necesidades y exigencias para explícitos propósitos. Por lo tanto puede ser organizado y sistémico como particular y social, como directo e indirecto. El enfoque generalmente utilizado en las instituciones actuales parece estar basado en la noción de que el individuo es un ser integro que sigue un orden lógico secuencial. Pero, en realidad muchas veces no. El humano es un ser único e individual, que puede actuar distinto a otro de su misma especie, puede procesar muchos tipos de información de una manera diferente y reaccionar a los estímulos de diversa forma por lo cual el aprendizaje se hace más dinámico e ilimitado, conllevando a un bagaje de opciones. En la siguiente sección se explica las dos corrientes más importantes referentes a los enfoques del aprendizaje.

1.3.2 MODELO TRADICIONAL O CLÁSICO

En este modelo el profesor es el centro del proceso educativo el estudiante es proscrito a un segundo plano. Este enfoque de enseñanza está fundamentado en el docente, siendo quien es el experto, el que genera el conocimiento para sus estudiantes. Es un modelo unidireccional en donde se concibe al docente como la fuente de conocimientos.

El método tradicional de aprendizaje se centra principalmente en el profesor, el cual actúa la mayor parte del tiempo y es quien realiza casi todo el trabajo intelectual, mientras que los estudiantes son vistos como entes pasivos en el proceso, esto no quiere decir que una clase magistral carezca de valor pues permite introducir conceptos que sirven de soporte a los estudiantes al momento de hacer conexiones y asociaciones para generar “aprendizaje significativo” (Ausubel, 1978). Debemos de dejar de concebir a los estudiantes como “recipientes vacíos esperando ser llenados, sino como organismos activos en la búsqueda de significados” (Driscoll, 1994).

Algunas características del modelo tradicional o clásico:

- El rol del profesor como instructor.
- Se pone el énfasis en los contenidos.
- El Profesor esta desvinculado de otras áreas.
- Los recursos carecen de un diseño atractivo.
- La metodología se basa en la exposición.
- La clase es de carácter unidireccional.
- Sólo la verdad y el acierto proporcionan conocimiento.

- Limita el desenvolvimiento y la autonomía del estudiante.
- El uso de nuevas tecnologías está supeditado a la ocasionalidad.

1.3.3 MODELO CONSTRUCTIVISTA TECNOLÓGICO.

Según varios expertos el aprendizaje es integrado y contextualizado. Pribram mediante su teoría holográfica del cerebro ha manifestado que “la información que se presenta de un modo general es más fácil de asimilarse que la que se presenta como una secuencia de unidades de información” (Pribram, 1991).

La sociedad actual está atravesando por un momento clave en la era de aprendizaje tecnológico digital, una etapa de transición del aprendizaje.

A los estudiantes ya no les interesa ser tratados como recipientes sino que quieren participar activamente de su proceso de formación. Cada día que pasa se hace más importante formar estudiantes críticos, creativos, que puedan trabajar en equipo y que puedan reflexionar sobre su proceso de aprendizaje (UNESCO 2001).

En este enfoque el estudiante es el centro del proceso educativo tomando en cuenta sus necesidades y buscando dar respuesta a la solución de conflictos dentro de la labor del docente como facilitador.

Algunas características del docente en el enfoque constructivista:

- El rol del profesor como mediador.
- Énfasis en el proceso del aprendizaje.
- El profesor no actúa aislado de otras áreas.
- El maestro diseña y gestiona sus propios recursos.
- Metodología basada en la investigación y el emprendimiento.
- La clase es de un carácter bidireccional.
- Impulsa la creatividad y la autonomía del estudiante.
- El uso de nuevas tecnologías es parte integrante del currículum.
- El profesor maneja competencias básicas en TIC's.

1.4 METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DE INGLES

Para la enseñanza del inglés existen diferentes metodologías estrategias y técnicas las cuales permiten el desarrollo de las competencias del lenguaje como segunda lengua y coadyuvan para que el aprendizaje de los y las estudiantes sea un proceso sistemático.

1.4.1 MÉTODO GRAMATICAL

Llamado también método directo desarrollado por Maximiliano Berlitz y Gouin Françoise, hace dos siglos atrás, representó la primera partida y mejora en el método de traducción de la gramática. Esta concepción se basa en asociaciones directas entre los significados o los objetos en la lengua materna L1 y el inglés L2, sin traducción. Los profesores y estudiantes enfatizan el inglés exclusivamente en la clase, con nuevo material demostrado a través de situaciones y ayudas visuales.

1.4.2 ENFOQUE NATURAL

Este método intenta recrear tanto como sea posible la forma en que un individuo adquiere su primera lengua de forma natural. El enfoque natural considera el conjunto cognitivo explícito de las reglas lingüísticas de una lengua como no primordiales para el proceso de adquisición del lenguaje. Por lo cual, el método pone casi nada de énfasis en los preceptos y estructuras de la gramática, ya que los estudiantes adquieren conocimientos de la segunda lengua L2, de manera intuitiva a través de la experiencia natural significativa.

1.4.3 MÉTODO AUDIO-LINGUAL

Este método académico como aprendizaje de una segunda lengua floreció durante los tiempos de la segunda guerra mundial, basado en una necesidad para adquirir conocimientos de lenguas de otros países para comunicarse con los aliados y los enemigos. Sobre una base de la teoría lingüística y psicológica, este enfoque enfatiza que la adquisición de una lengua L2 se produce a través del hábito, la repetición y la constancia. Toma en cuenta al discurso como esencial, es decir esta teoría pone énfasis en los ejercicios orales y la imitación de estructuras preconcebidas.

1.4.4 ENFOQUE COGNITIVO DEL APRENDIZAJE DE LENGUAJE ACADÉMICO (CALLA)

Este enfoque inicialmente fue concebido para satisfacer las necesidades académicas y ayudar a los estudiantes para la adquisición de un segundo idioma en este caso específico el inglés. El enfoque cognitivo de aprendizaje de lenguaje académico incorpora el desarrollo del inglés como un proceso sistemático de enseñanza-aprendizaje en el cual la enseñanza se enfoca en las estrategias de acuerdo a las necesidades de los estudiantes para que la comunicación sea auténtica y el aprendizaje sea significativo. Con su concepción basada en los contenidos del idioma y el proceso, este método enseña y desarrolla destrezas académicas para aprender el segundo idioma L2 de una manera cognitiva basándose en la situación real y las necesidades del estudiante.

1.4.5 RESPUESTA FÍSICA TOTAL (TRP)

El método de Respuesta Física Total utiliza comandos y el rendimiento de acción para integrar rápidamente el nuevo material del lenguaje a través de un aprendizaje kinestésico. Esta técnica reconoce que la comprensión del inglés precede la capacidad del alumno para comunicarse oralmente en la lengua.

1.4.6 SUGESTOPEDIA

La sugestopedia utiliza medios naturales y afables y una entrada sensorial, tales como los colores, las imágenes y especialmente la música, con un énfasis en la participación activa. Georgi Lozanov, el fundador de esta técnica, creía que la mente podía absorber más conocimiento en un estado de relajación. Lozanov y sus seguidores comenzaron a introducir el material del idioma a los estudiantes mientras reproducían música y diálogos cortos, pretendiendo que los estudiantes se volvían más sensibles al aprendizaje del idioma.

1.5 LA MULTIMEDIA

Durante las últimas décadas el término multimedia ha venido empoderándose para referirse a aquellos que utilizan varios medios de manera simultánea para la transmisión de cierta información y contenidos. En los primeros años, la difusión de las redes de los ordenadores dio paso a la interrelación entre la informática y las telecomunicaciones. La comunicación multimedial facilita la comprensión y el aprendizaje, ya que hace de este proceso más parecidamente al de una comunicación auténtica porque utiliza los medios visuales y auditivos conjuntamente.

La multimedia está relacionada con la informática las telecomunicaciones con la electrónica, la televisión, el cine, internet, redes sociales, es decir en la actualidad es muy habitual este término, debido a que los adelantos tecnológicos se han desarrollado de una forma desmedida.

El término multimedia también se puede usar para definir a todas las aplicaciones y programas que estén relacionadas en un sistema informático de textos, imágenes, gráficos, video, sonido, animaciones, y otros medios que puedan ser de naturaleza digital. En la actualidad el internet es un conjunto de redes que da lugar a un sinnúmero de fuente de millones de contenidos multimedia para poder ser utilizados en cualquier momento.

1.5.1 CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN MULTIMEDIA

Pocos términos lingüísticos han tenido sin duda tanto éxito en los últimos años como el término multimedia. Sin embargo, pocos vocablos como éste siguen teniendo quizá un significado más confuso para quienes la emplean. No es de extrañar esta confusión pues, incluso entre quienes se han dedicado a desentrañar su significado profundo apenas existe acuerdo (Jankowski y Hansen, 1996: 2-4; Feldman, 1994: 1-4)

Existen, no obstante, definiciones como la del Diccionario de términos informáticos e Internet que prescinden del texto como uno de los elementos constitutivos de los mensajes multimedia, quizá por considerar a la palabra escrita uno más de los contenidos "visuales". Este diccionario define multimedia como una combinación del sonido con la información visual que se presenta o bien para informar o bien para entretener (Downing 1997, pág239).

Los mensajes multimediales son aquellos que están caracterizados por utilizar un soporte habitual de tipo electrónico y a menudo un sistema informático el cual es el encargado de generar la presentación de los contenidos de una manera sistemática y secuencial. A través de los avances tecnológicos se ha mostrado que es posible transmitir no solo a los estímulos que afectan a los sentidos de la vista y he oído si no también o los otros como el olfato y el tacto.

Otras características tecnológicas de la multimedia es la referente al papel que desempeña los productos que se pueden realizar, en tal razón se considera elemento propio de este medio de una forma digital que haga posible la interactividad de los destinatarios de los contenidos. De hecho, algunos autores como Laatchem, llegan a acuñar la expresión "multimedia interactiva" para referirse a una modalidad con identidad propia, diferenciada de la multimedia general (Laatchem, Williamson y Henderson-Lancett, 1993)

1.5. 2 LA GUÍA DIGITAL

Técnicamente la guía digital es una aplicación que pertenece al grupo de los Gestores de Contenidos Educativos (LMS, Learning Management Systems), también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtuales (VLE, Virtual Learning Managements), un subgrupo de los Gestores de Contenidos (CMS, Content Management Systems).

De una manera más coloquial, podemos decir que la guía digital es un paquete de actividades informáticas para la creación de cursos digitales interactivos, es decir, una aplicación para crear y gestionar cursos educativos. Es un espacio donde un centro educativo, institución o empresa, gestiona recursos educativos proporcionados por docentes y puedan tener acceso a esos recursos los estudiantes, y además permitan la interacción con el conocimiento.

Actividades de la Guía.

En la guía digital didáctica los docentes pueden guiar el curso sobre los tema propuestos para el aprendizaje de la materia de inglés 2, proponer varias actividades para que los estudiantes pueden realizar varias acciones que permitan poner en práctica y adiestrar las habilidades del idioma a través de la interacción en diferentes temas y contenidos mediante el uso de estrategias y herramientas interesantes las

cuales favorecen la optimización del aprendizaje.

1.6 HERRAMIENTAS MULTIMEDIALES

Existen varios programas como herramientas tecnológicas que tienen un propósito definido, de fácil operatividad y de naturaleza participativa, los cuales permiten un trabajo conjunto tanto del docente como del estudiante. Para este fin se debe recurrir a la utilización de herramientas que proveen un fácil acceso a la comunicación y la interacción requerida en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ambientes digitales para la elaboración de contenidos de aprendizaje como actividades, ejercicios de práctica, videos, presentaciones, se debe utilizar varias herramientas que por sus cualidades admitan la realización y la elaboración de recursos que sirvan de soporte en la construcción de la guía didáctica digital.

Entre los más importantes programas se puede indicar.

1.6.1 EXE-LEARNING

Es una herramienta que permite elaborar libros o guías digitales a un gran nivel profesional. Esta herramienta permite ir creando un libro a través de unidades, secciones, actividades y páginas que forman capítulos y luego forman un todo. Además este programa permite importar archivos elaborados con otras herramientas de diferentes características como videos, audio, imágenes, texto libre. Este software es utilizado para la realización de sitios web educativos de código abierto, de fácil manipulación, no se requiere aprender a manejar archivos con código HTML para crear un sitio Web; tiene un menú dinámico al costado con una simple forma de navegación para al usuario.

1.6.2 HOT POTATOES.

Es un programa que tiene seis herramientas dentro del mismo para elaboración de actividades con contenidos digitales. Es una herramienta que permite la elaboración de algunos diseños de ejercicios interactivos que sirven para realizar evaluaciones en formato de página web: cuestionarios, rellenar espacios, agrupaciones, crucigramas y ordenamiento para elaborar herramientas de evaluación en una guía digital. Las actividades propuestas son páginas Web que utilizan código XHTML 1.1 para su

realización y ejecución, y por otra parte JavaScript (ECMAScript) para hacer posible la interacción de los ejercicios.

Los esquemas W3C son soportados por la mayoría de los navegadores actuales como por ejemplo: Safari, Chrome, Mozilla 1.2+, Internet Explorer 6+, y varios otros. Otra virtud importante de esta herramienta es que permite trabajar con Unicode, a través del cual se pueden crear ejercicios en cualquier idioma. También permite una fácil edición, por lo que se puede hacer cualquier cambio que se desee a la hora de elaborar ejercicios o ejecutar en formato de las páginas Web para desarrollarlo.

1.6.3 VIDEO MAKER

La finalidad de este programa es generar archivos de video y convertir diferentes formatos como AVI, MPG4, FLV. Excelente para generar apoyo a un tema o explicar procesos para un mejor aprendizaje del estudiante, y hacer la labor del docente más fácil.

1.6.4 MICROSOFT OFFICE

Es un grupo de aplicaciones de fácil acceso para trabajos de oficina, esta aplicación incluye varios programas muy útiles y funcionales, entre los más conocidos tenemos:

- Word, procesador de textos, utilizado en la elaboración de documentos manuales, cuestionarios escritos, proyectos, redacciones, descripción de contenidos.

- Excel, es un programa genera hojas electrónicas, se lo utiliza para la creación de cuadros, elaboración de reportes estadísticos, gráficos y tabulación de encuestas, manejo de datos en los proyectos.

- PowerPoint, es un magnífico programa para la realización de presentación de diapositivas, utilizado para la explicación de tutorías, planificación de contenidos, para ilustrar y generar ejemplificaciones, además para la creación de material participativo visual sugestivo.

1.6.3 CROSSWORD MAKER

Es una herramienta de fácil utilización la cual permite realizar actividades interactivas como crucigramas, automáticamente o manualmente se genera las palabras y las pistas para la realización de esta estrategia atractiva.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA Y DIAGNÓSTICO DE LA INVESTIGACIÓN

Las metodologías de la investigación para el desarrollo del proyecto educativo, es el marco referente usado para diseñar, planificar, ejecutar y evaluar el proceso de creación de la guía didáctica digital, a través de acciones y actividades que permiten llevar adelante el desarrollo de la propuesta y también alcanzar los objetivos planteados. El contexto referencial hace énfasis en el área operativa del proceso de investigación a través de procedimientos técnicas y herramientas utilizadas para la elaboración de la guía digital.

2.1 FUENTES DE LA INFORMACIÓN

Las fuentes de la información para la elaboración de este proyecto son todos los diversos tipos y recursos de datos formales e informales, orales, físicos y electrónicos que sirvieron para el acercamiento al tema de investigación.

2.1.1 FUENTES PRIMARIAS

Para la elaboración de la guía digital didáctica fueron tomados en cuenta los estudiantes de primer curso de Bachillerato en Ciencias, 4 docentes de la asignatura de inglés del primer año de Bachillerato. Dra. Susana Benavides, Lcda. Rosa Gualotuña, Lcda. Adriana Melo y el Lcdo. Jean Pierre Albán y la directora del departamento de lengua extranjera Lcda. Lorena Espinoza del colegio 24 de Mayo de la ciudad de Quito.

2.1.2 FUENTES SECUNDARIAS

Las fuentes secundarias ofrecieron información recopilada, sintetizada basada en análisis de documentos originales, es decir los textos, artículos, publicaciones encontradas en los diferentes tipos de documentos sobre la elaboración de la guía didáctica digital. Este marco facilitó y ayudó a maximizar el acceso a la información sobre las diversas teorías y técnicas analizadas en este proyecto de investigación.

2.2 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

Después de plantear la síntesis conceptual de la trabajo y sustentarla teóricamente, el siguiente paso es el referente a los recursos con los cuales se establece la metodología del trabajo, que permitan la recolección y análisis de la información, para comprobar las ideas previas, es decir cómo se desarrolló la investigación.

2.2.1 MÉTODOS

Los principales estrategias metodológicas que sirvieron de soporte en el desarrollo de este proyecto investigativo a través de un proceso estructurado, de una manera lógica que oriente y ayude a la realización de la guía digital y al cumplimiento de los objetivos planteados fueron:

Método Histórico Lógico.

Este método permite conocer el objeto de investigación para poder realizar las etapas lógicas de la elaboración de esta propuesta por lo cual esta estrategia de investigación fue utilizada a lo largo del desarrollo total del proyecto empezando por la introducción, en la construcción de la fundamentación teórica, en la realización concreta de la propuesta, para finalizar con el planteamiento de las conclusiones y recomendaciones del trabajo realizado.

Método de Observación.

Mediante la aplicación de este método se pudo percibir directamente las características existentes de la problemática planteada, se tuvo un acercamiento de la realidad de la asignatura de inglés en el colegio 24 de Mayo. La finalidad de la observación fue conocer más de cerca la realidad y el contexto en el cual se desarrolla el proceso de la enseñanza-aprendizaje. Este método se lo utilizó en la realización del diagnóstico de la investigación y durante el proceso del trabajo de campo mediante las técnicas de las encuestas y la entrevista.

Método Inductivo.

El método inductivo es un procedimiento que se lo utilizó en el desarrollo de la introducción, en el planteamiento del problema y en la formulación de objetivos, general como específicos. Este método conllevó un análisis ordenado, coherente y lógico del problema de la investigación. El objetivo de este método fue llegar a las conclusiones que estén en relación con las premisas propuestas.

Este método también se lo aplicó en el análisis de la temática y los contenidos dentro del desarrollo del capítulo del marco teórico. Además en el estudio de fenómenos y las situaciones específicas del desarrollo de la guía digital tales como el análisis y selección de las herramientas multimediales a utilizarse en la realización de la guía digital.

Método Deductivo.

El método deductivo se lo aplicó en esta investigación en el planteamiento y desarrollo de proposiciones y preceptos generales para llegar a aspectos específicos, es el caso del desarrollo del segundo capítulo, en el desarrollo de las estrategias metodológicas de esta investigación. Este método permitió que los enunciados particulares y contenidos en los generales se vuelvan más concretos. Así la teoría general sobre las TIC's y las guías digitales sean específicas para la realización de este proyecto.

Método Analítico.

Este proceso del conocimiento se utilizó en una forma permanente en esta investigación que se inicia por la introducción, la identificación del problema de estudio, planteamiento de los objetivos, en el desarrollo del marco teórico, en el desenvolvimiento de las estrategias metodológicas, en el desarrollo de la propuesta y terminando en las conclusiones.

Método Sintético.

El método de síntesis se lo aplicó en la elaboración de esta guía digital a lo largo de todo este proceso a partir de la identificación de cada una de las circunstancias analizadas para llegar a la explicación de los principios y las consecuencias que sirvió

para sintetizar la información y los contenidos de estudio se lo aplicó en la realización del capítulo del marco teórico, la realización de las conclusiones y en la concretización de todo el proceso de la propuesta.

Método Sistémico.

El método sistémico permitió la elaboración de la guía digital y su relación con las partes que la conforma a través de principios básicos y normas de utilización dentro del proceso de la elaboración de esta propuesta de investigación.

2.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la realización de este proyecto se utilizó como técnica de recolección de información las fuentes primarias de la entrevista y la encuesta.

2.3.1 LA ENTREVISTA

Para el desarrollo de la investigación se planteó la realización de una entrevista a la Directora del Departamento de Lengua Extranjera, Lic. Lorena Escobar.

2.3.2 LA ENCUESTA

Con esta técnica se logró la recopilación de los datos sobre la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación, realizadas a los estudiantes de los primeros años de Bachillerato y a cuatro docentes de la asignatura de inglés que trabajan con este nivel, para posteriormente realizar el procesamiento y análisis de resultados y terminar con las conclusiones.

2.4 PLAN DE MUESTREO.

2.4.1 POBLACIÓN

La población sujeto de este proyecto está compuesta por los estudiantes de 13 paralelos del primer año de bachillerato en ciencias cuya población total es de 546 alumnos, además de cuatro docentes del área que son los que están a cargo de este nivel.

2.4.2 MUESTRA

Para la encuesta a los estudiantes se aplicó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 \sigma^2 N}{e^2 (N - 1) + Z^2 \sigma^2}$$

En donde

N = Total de la población

Z α = 1.96 al cuadrado (si la seguridad es del 95%)

p = proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)

q = 1 – p (en este caso 1-0.05 = 0.95)

d = precisión (en su investigación use un 5%).

$$n = \frac{(1.96)^2 * 546}{(0.05)^2 * (546-1) + (1.96)^2 * 0.05 * 0.95}$$

Por lo tanto la encuesta a los estudiantes el tamaño de la muestra es la siguiente: 65 estudiantes.

Para la encuesta a los docentes se utilizó el mismo número de la población ya que es muy pequeña, siendo el tamaño de la muestra igual a 4.

2.5 TRABAJO DE CAMPO

Se realizó la visita IN SITU a la institución el día 12 de Diciembre del año 2013, en la que se pudo ejecutar la encuesta y la entrevista correspondiente.

2.6 PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

2.6.1 ENCUESTA A ESTUDIANTES

Pregunta número uno

Tabla N° 2. 1 Pregunta 1

1.- ¿La clase de inglés es clara y motivante?	Si	No
	13	52
	20%	80%

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato.
Elaborado por el autor.

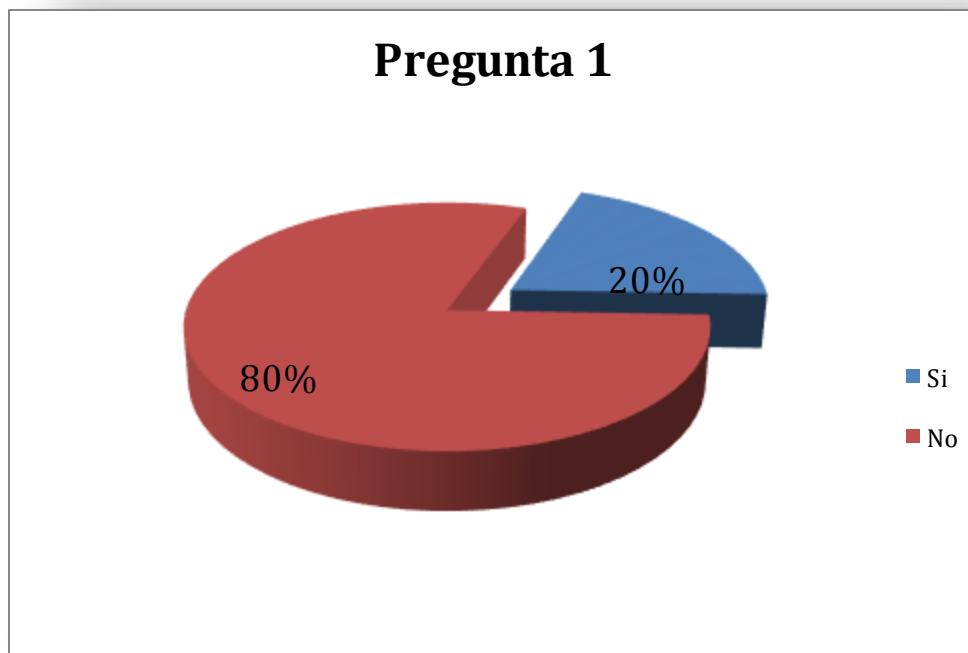


Figura N° 2.1 Pregunta 1
Fuente: Estadística de la pregunta número uno
Elaborado por el autor.

Pregunta número dos

Tabla N° 2. 2 Pregunta 2

2.- ¿El docente utiliza frecuentemente las Tecnologías de la Información y Comunicación?	Si	No
	10	55
	15%	85%

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato
Elaborado por el autor.

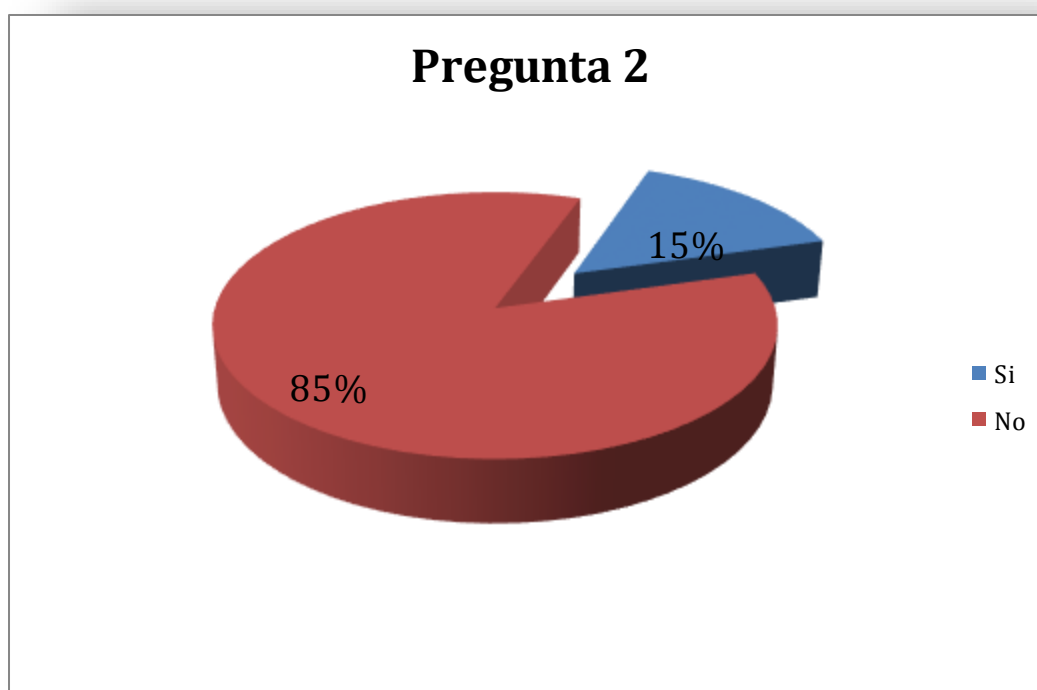


Figura N° 2.2 Pregunta 2
Fuente: Estadística de la pregunta número dos
Elaborado por el autor.

Pregunta número tres

Tabla N° 2. 3 Pregunta 3

3.- ¿Las Herramientas Tecnológicas de la Información y Comunicación que utiliza el profesor son las adecuadas para un óptimo aprendizaje?	Si	No
	11	54
	17%	83%

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato
Elaborado por el autor.

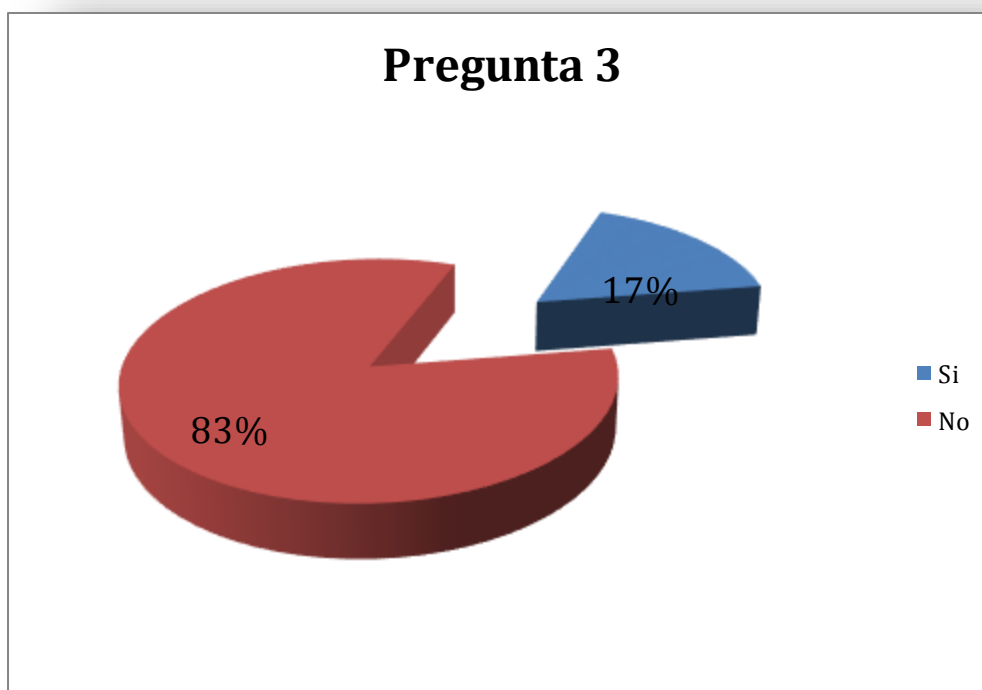


Figura N° 2.3 Pregunta 3
Fuente: Estadística de la pregunta número tres
Elaborado por el autor.

Pregunta número cuatro

Tabla N° 2. 4 Pregunta 4

	Si	No
4. ¿Las actividades que realiza el docente son interactivas?	23	42
	35%	65%

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato
Elaborado por el autor.

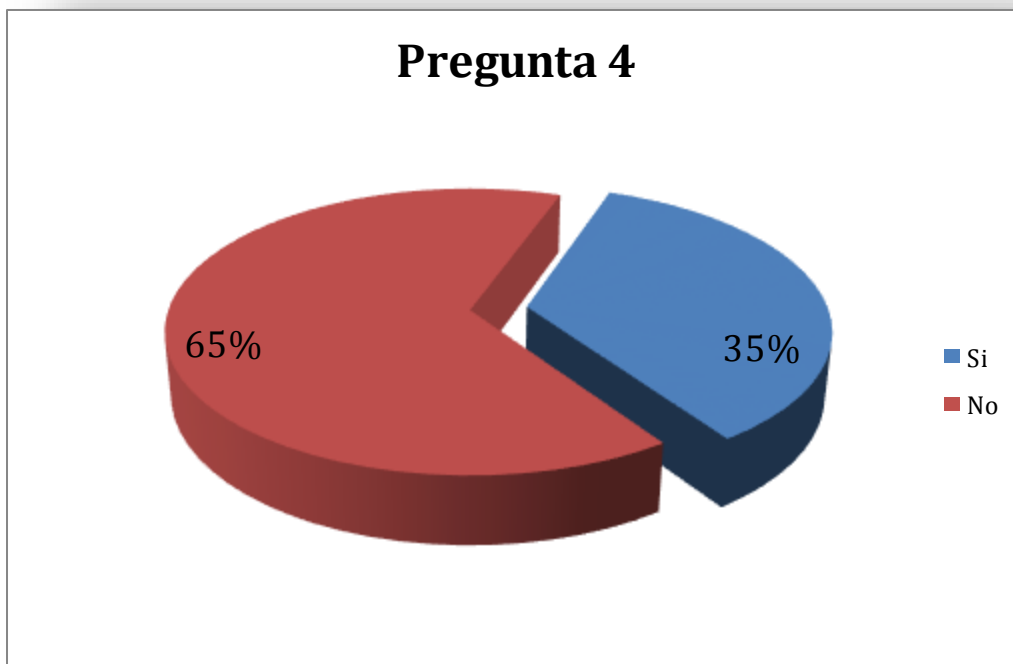


Figura N° 2.4 Pregunta 4
Fuente: Estadística de la pregunta número cuatro.
Elaborado por el autor.

Pregunta número cinco.

Tabla N° 2. 5 Pregunta 5

5. ¿Le gustaría que el docente utilice frecuentemente una guía didáctica digital promoviendo el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación?	Si	No
	65	0
	100%	0%

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato
Elaborado por el autor.

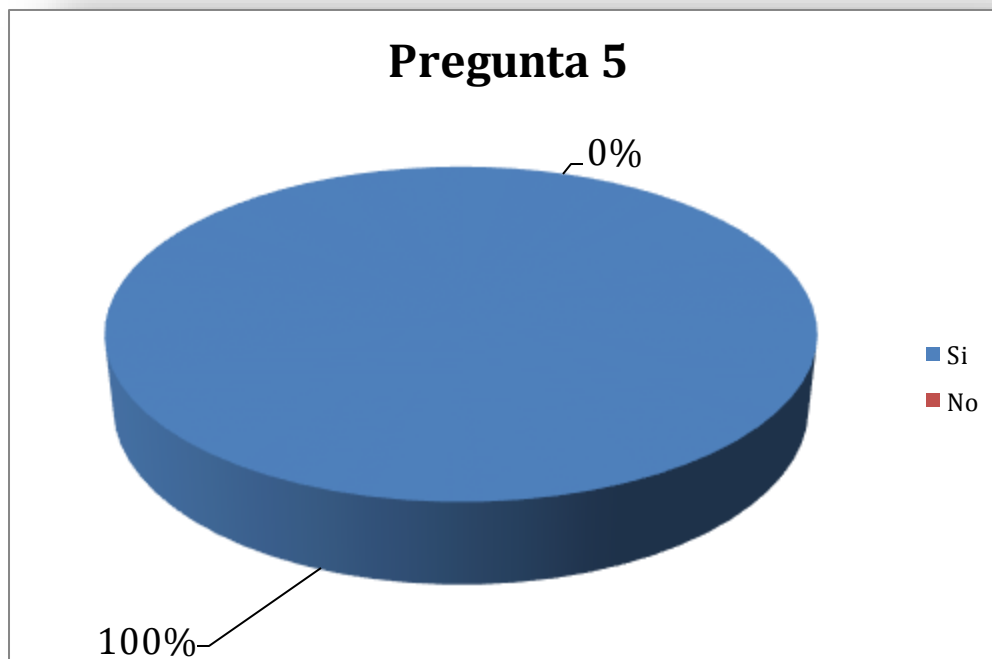


Figura N° 2.5 Pregunta 5
Fuente: Estadística de la pregunta número cinco
Elaborado por el autor.

Pregunta número seis.

Tabla N° 2. 6 Pregunta 6

6. ¿Desearía contar con una guía digital didáctica como material de soporte en la asignatura de inglés?	Si	No
	62	3
	95%	5%

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato.
Elaborado por el autor.

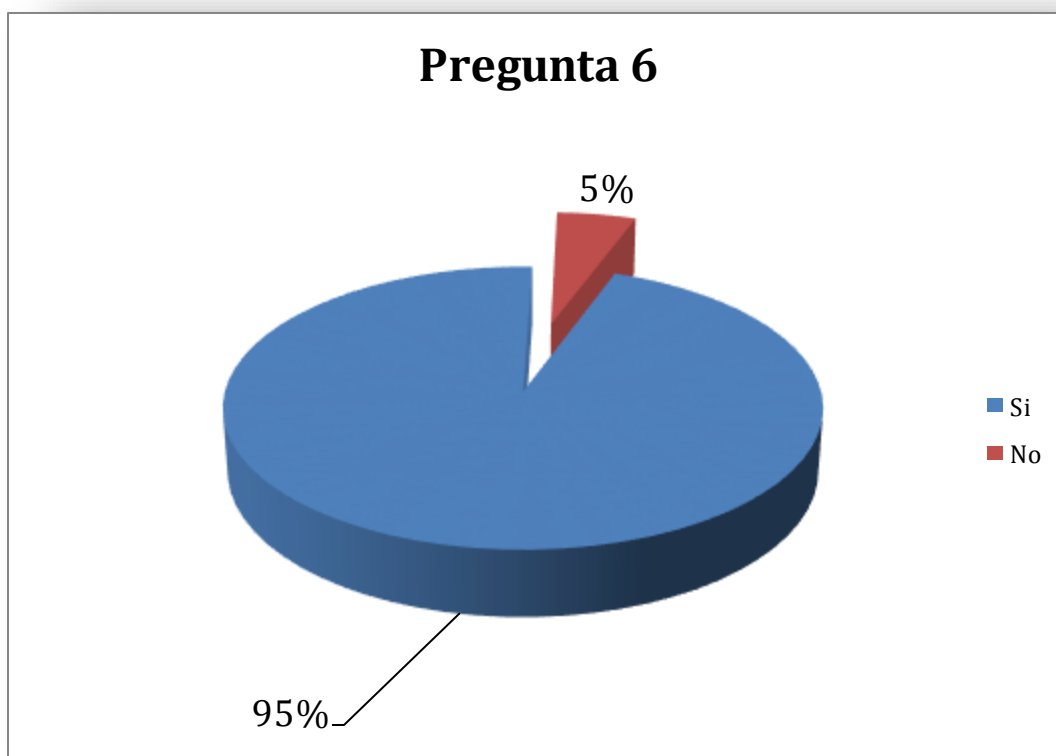


Figura N° 2.6 Pregunta 6
Fuente: Estadística de la pregunta número seis.
Elaborado por el autor.

2.6.2 ENCUESTA A DOCENTES.

Pregunta número uno.

Tabla N° 2. 7 Pregunta 1

1.- ¿Ud. conoce que son las Tecnologías de la Información y Comunicación?	Si	No
	2	2
	50%	50%

Fuente: Encuesta a docentes del primer año de Bachillerato.
Elaborado por el autor.

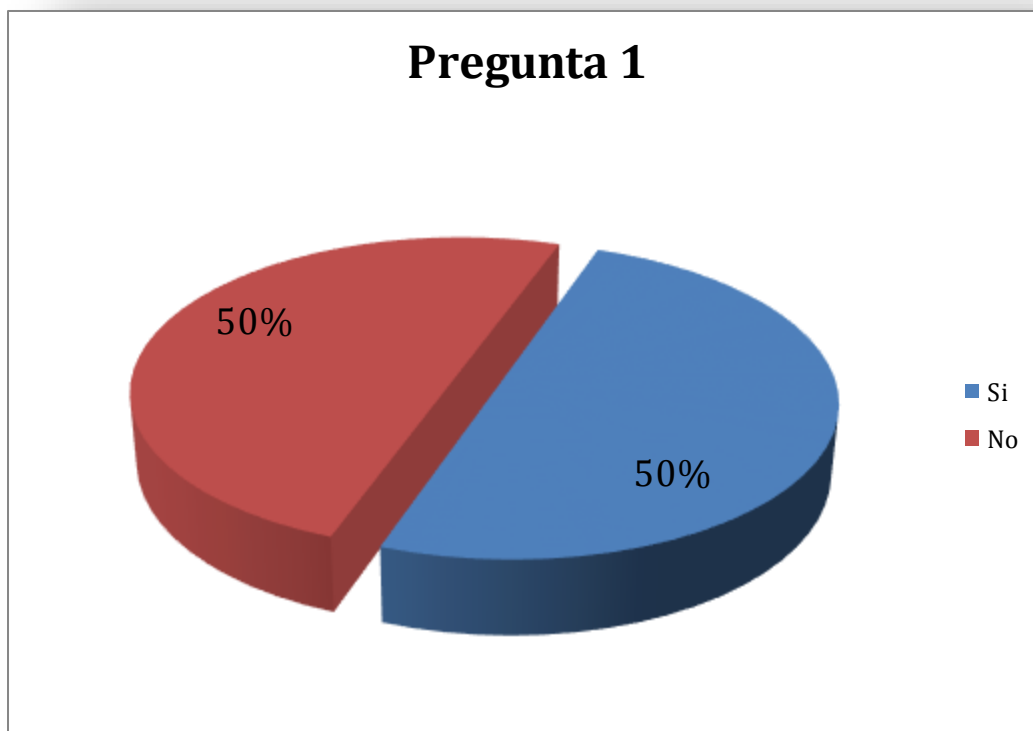


Figura N° 2.7 Pregunta 1

Fuente: Estadística de la pregunta número uno.

Elaborado por el autor.

Pregunta número dos

Tabla N° 2. 8 Pregunta 2

2.- ¿Ud. Utiliza constantemente las Tecnologías de la Información y Comunicación para dar sus clases?	Si	No
	1	3
	25%	75%

Fuente: Encuesta a docentes del primer año de Bachillerato.
Elaborado por el autor.

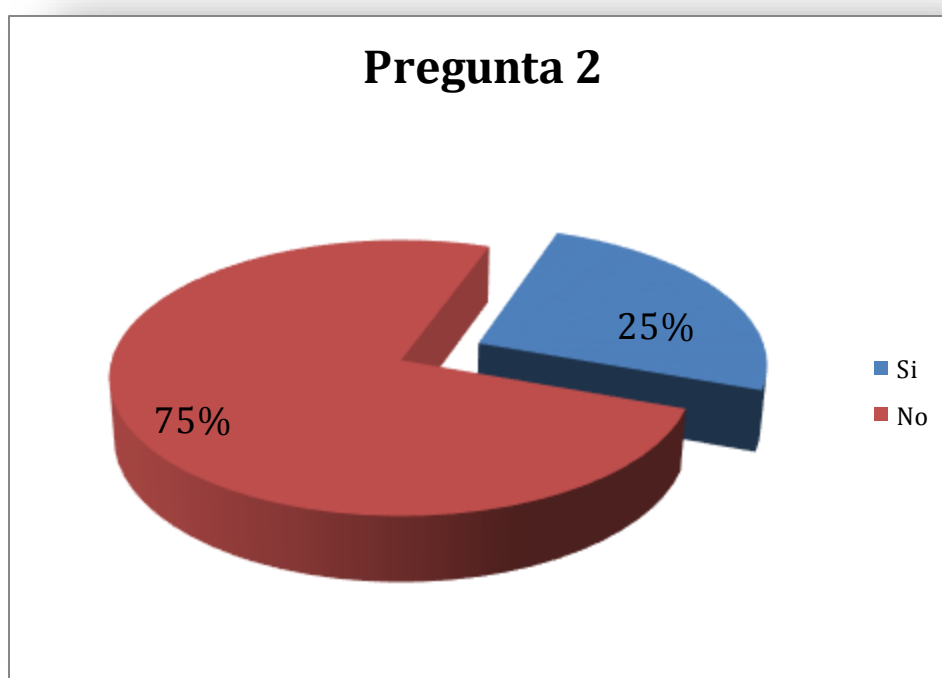


Figura N° 2.8 Pregunta 2
Fuente: Estadística de la pregunta número dos.
Elaborado por el autor.

Pregunta número tres.

Tabla N° 2. 9 Pregunta 3

3.- ¿Realiza con frecuencia en las clases actividades interactivas con los estudiantes utilizando las TIC´s?	Si	No
	1	3
	25%	75%

Fuente: Encuesta a docentes del primer año de Bachillerato.
Elaborado por el autor.

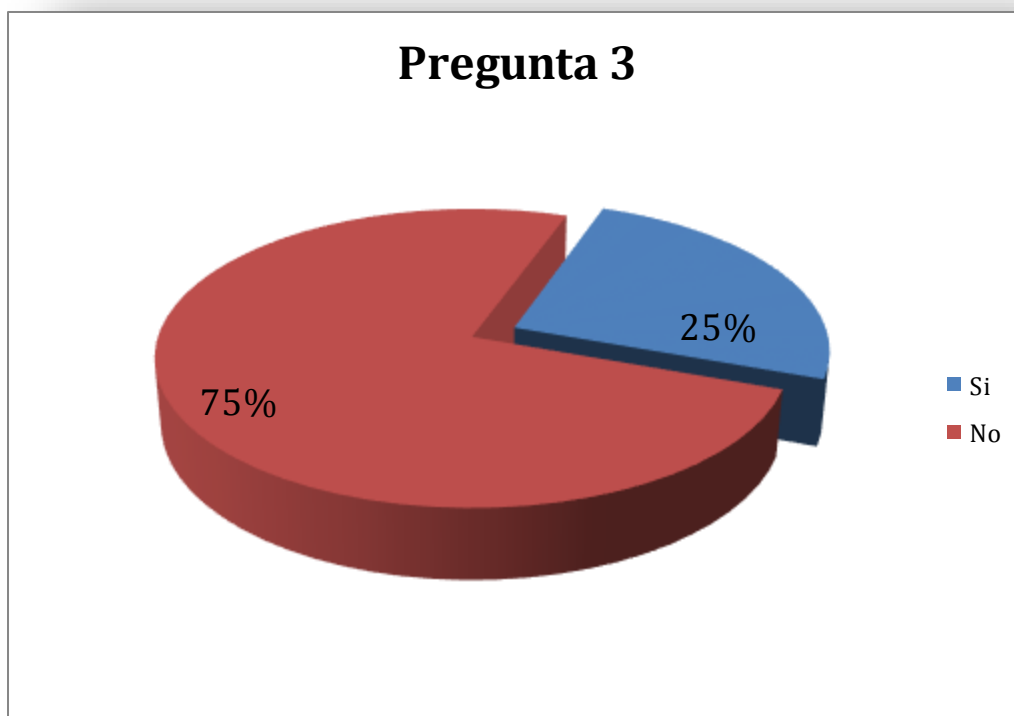


Figura N° 2.9 Pregunta 3
Fuente: Estadística de la pregunta número tres.
Elaborado por el autor.

Pregunta número cuatro.

Tabla N° 2. 10 Pregunta 4.

4.- ¿Considera que el uso de las TIC's en clase ayudaría a la motivación de los estudiantes?	Si	No
	4	0
	100%	0%

Fuente: Encuesta a docentes del primer año de Bachillerato.
Elaborado por el autor.

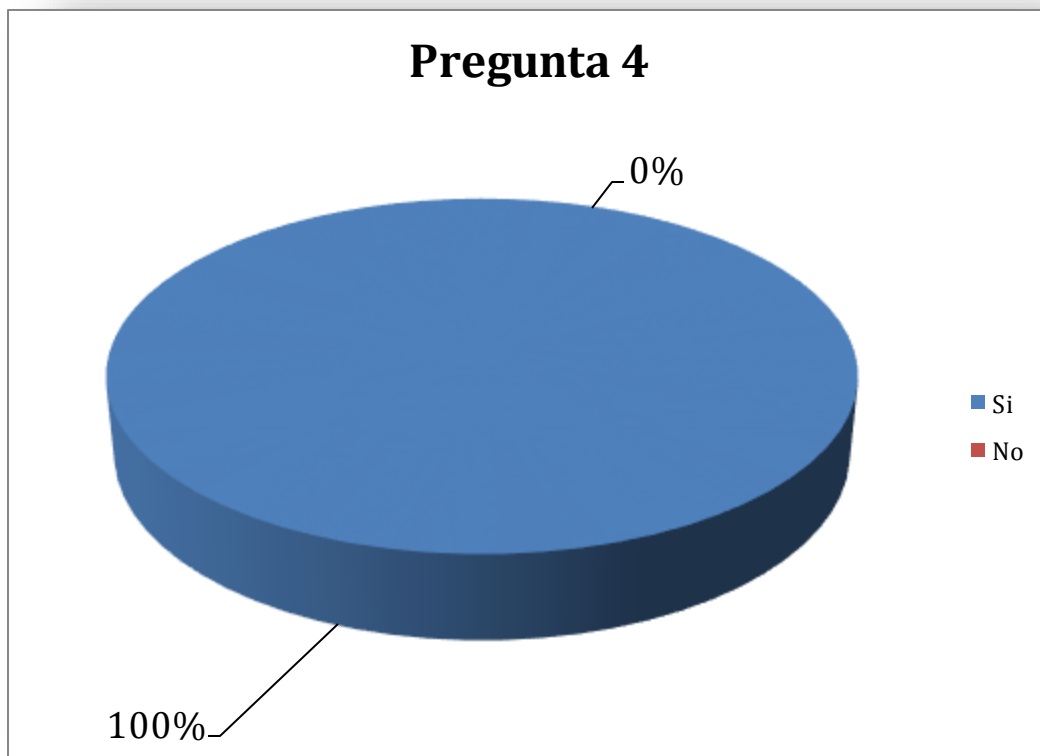


Figura N° 2.10 Pregunta 4
Fuente: Estadística de la pregunta número cuatro.
Elaborado por el autor.

Pregunta número cinco.

Tabla N° 2. 11 Pregunta 5

5.- ¿Sabe lo que es una guía didáctica digital y cómo realizarla?	Si	No
	0	4
	0%	100%

Fuente: Encuesta a docentes del primer año de Bachillerato.
Elaborado por el autor.

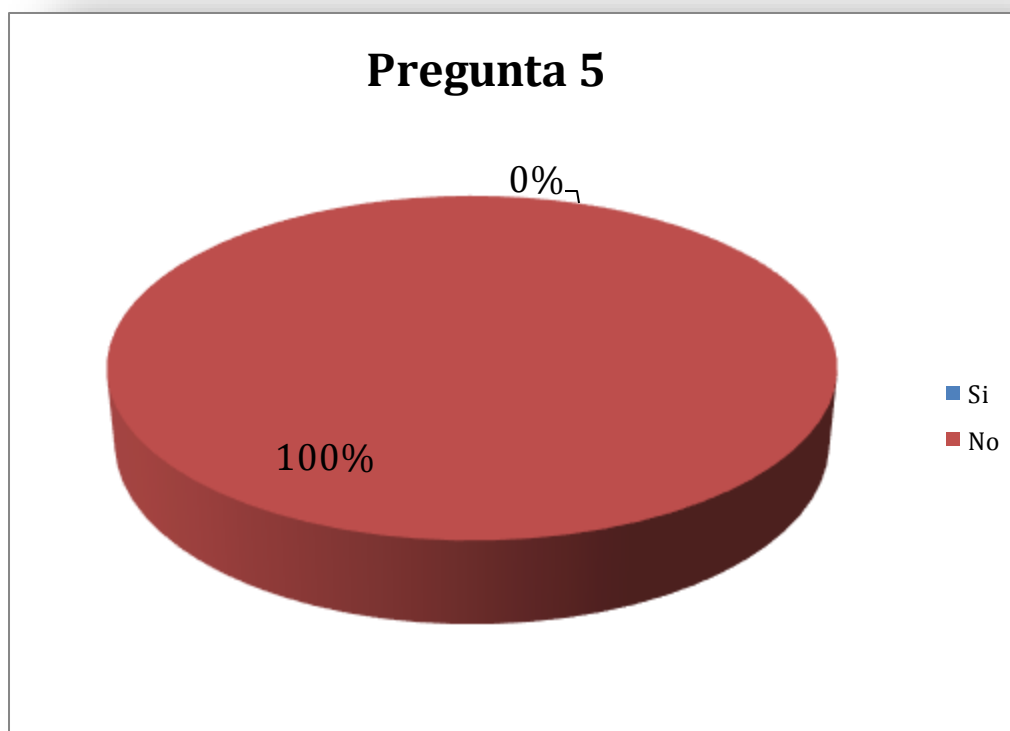


Figura N° 2.11 Pregunta 5
Fuente: Estadística de la pregunta número cinco.
Elaborado por el autor.

Pregunta número seis.

Tabla N° 2. 12 Pregunta 6

6.- ¿Desearía contar con una guía didáctica digital que sirva de soporte en su materia?	Si	No
	4	0
	100%	0%

Fuente: Encuesta a docentes del primer año de Bachillerato.
Elaborado por el autor.

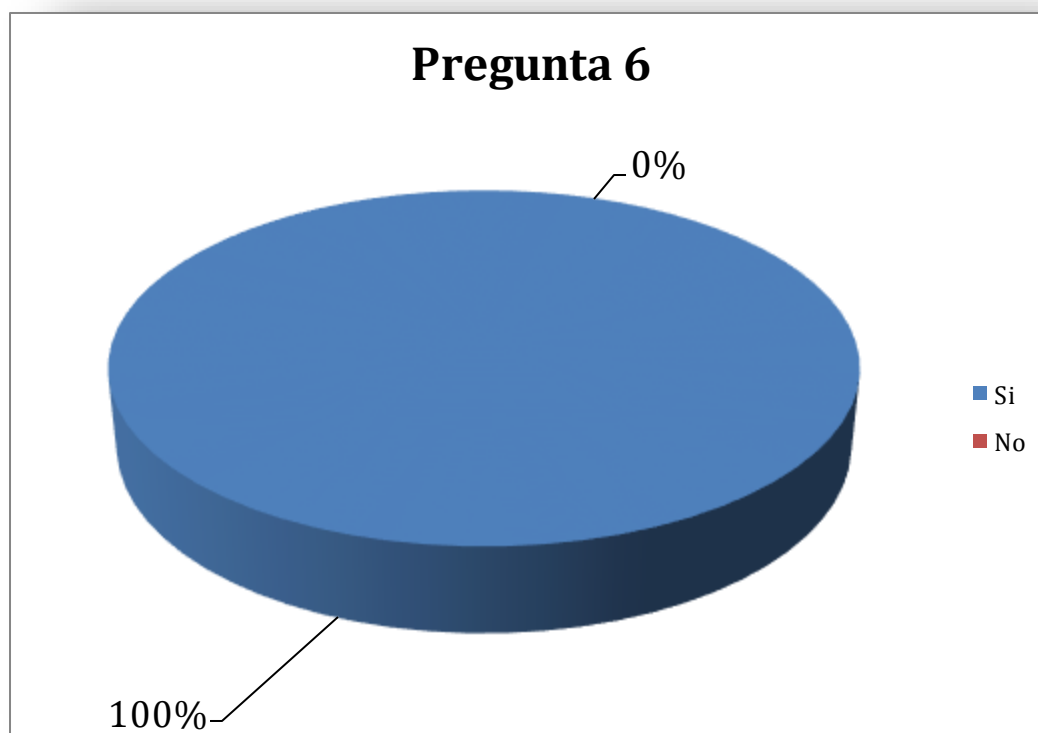


Figura N° 2.12 Pregunta 6
Fuente: Estadística de la pregunta número seis.
Elaborado por el autor.

2.6.3 ENTREVISTA A LA COORDINADORA DEL DEPARTAMENTO DE LENGUA EXTRANJERA.

Se realizó la entrevista a la Lcda. Lorena Espinoza cuyas respuestas fueron las siguientes.

1.- ¿Cuál es el material pedagógico para la asignatura de inglés con la que cuentan los docentes?

Como material pedagógico tenemos el libro editado por el ministerio luego tenemos un material extra que cada profesor hace para las clases de laboratorio de listening and speaking, lecturas sacadas de internet y conversaciones igual sacadas de internet, eso en si es el material pedagógico

Ya muchas gracias, la segunda pregunta

2.- ¿Considera que el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación TIC´S en la clase es importante?

Si, si es importante porque, muy importante porque así ayuda para el afianzamiento del aprendizaje del idioma para las estudiantes, están en constante practica actualizada con las nuevas metodologías y técnicas activas del aprendizaje

Muchas gracias, la tercera pregunta

3.- ¿Utilizan frecuentemente los docentes las nuevas tecnologías de información y comunicación para interactuar con sus estudiantes?

Bueno, no todas las tecnologías sino específicamente audiovisuales lo que es en el laboratorio, o sea muy poco utilizan el internet, muy poco en si el multimedia, más utilizan solamente audiovisuales

4.- Por favor ¿Podría explicarnos si los docentes cuentan con una guía digital didáctica que puedan desarrollar sus clases?

No, no se cuenta con ninguna guía digital.

5.- ¿Piensa usted que una ayuda didáctica digital ayudaría el mejoramiento del aprendizaje del idioma?

Sí, eso sí ayudaría muchísimo, ¡muchísimo! esta guía

6.- ¿Usted utiliza frecuentemente las nuevas tecnologías de información y comunicación para en sus clases?

Si, si hago conversaciones vía escrito, whatsApp incluso, por el celular utilizamos, yo utilizo el proyector en clase, utilizo el teléfono convencional muchas veces, si, la radio, la televisión, todos o sea trato en lo posible de utilizar todos.

2.7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

2.7.1 ENCUESTAA ESTUDIANTES.

El 73% de los estudiantes afirman que la clase no es clara y motivante, el 85% de los alumnos manifiesta que los docentes no usan frecuentemente las TIC´s, también expresan que el 80% de los docentes no utilizan las herramientas tecnológicas adecuadas, además el 65% de los encuestados marcan que las actividades que el docente realiza utilizando las TIC´s no son interactivas. Por otra parte el 100% de los estudiantes desearían que los docentes utilicen frecuentemente las tecnologías de la información y comunicación, y el 95% de los alumnos desearía contar con una guía didáctica digital en sus clases de inglés.

2.7.2 ENCUESTAA DOCENTES.

En la encuesta realizada a los docentes se conoció que el 50% de los maestros conoce que son las TIC´s y el otro 50% no, el 75 % de los profesores no usa constantemente las tecnologías de la información y comunicación en el aula, además los docentes manifestaron que el 75% de los encuetados no realizan actividades interactivas utilizando las TIC´s. Por otra parte el 100% de los maestros considera que el uso de las TIC´s ayudaría a la motivación de los estudiantes en las clases y el 100% de los encuestados expresa que no conoce lo que es una guía digital didáctica y que no lo sabe elaborar, por último el 100 % de las encuestas nos revela que todos los docentes desearían contar con una guía didáctica digital que sirva de soporte como material didáctico en las clases.

2.7.3 ENTREVISTA A LA COORDINADORA DEL DEPARTAMENTO DE LENGUA EXTRANJERA

De acuerdo a la entrevista realizada a la coordinadora del departamento de inglés Lcda. Lorena Espinoza manifestó que cuentan con el texto editado por el Ministerio de Educación como material didáctico para las clases y cada profesor busca su propio material de apoyo. La Licenciada expresó que considera que el uso de las TIC's en las clases ayudaría a afianzar el conocimiento en los estudiantes y los docentes utilizan los audiovisuales para desarrollar sus lecciones. Además la coordinadora reveló que los docentes no cuentan con una guía didáctica digital y que la utilización de una guía ayudaría muchísimo al mejoramiento del aprendizaje.

2.8 PROBLEMAS Y ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS

2.8.1 PROBLEMAS

De acuerdo a los datos obtenidos en las encuestas y en la entrevista se conoció que las clases de inglés no son motivantes, que los docentes de esta asignatura no utilizan con frecuencias las Tecnologías de la Información y Comunicación ni herramientas adecuadas para que las actividades sean interactivas. Además la mayoría de los maestros no conoce lo que es una guía didáctica digital, y no la utilizan en sus clases. Los materiales didácticos con los cuales cuentan los profesores son limitados, no se aprovecha de una forma efectiva los avances y adelantos tecnológicos al servicio de la educación.

2.8.2 REQUERIMIENTOS

En vista de los resultados marcados en las encuestas y la entrevista se conoce que en el colegio 24 de Mayo, en el área de inglés, tanto en los estudiantes como en los docentes hay una apertura para involucrar las nuevas tecnologías al proceso de enseñanza-aprendizaje y de acuerdo a los resultados se evidencia la necesidad de guías didácticas en el campo tecnológico, que sirvan de soporte como material electrónico que tenga determinado los objetivos claros de las unidades, los contenidos

y en especial que ofrezca diversas actividades interactivas que involucren al alumno como actor de su propia formación , a través de lecturas , ejercicios conversaciones y juegos para que motiven al estudiante y ayuden al mejoramiento de la adquisición de una segunda lengua en esta institución.

2.9 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD.

2.9.1 OPERATIVA

El responsable de la realización del proyecto es el señor Jean Pierre Albán Molina, los docentes de la asignatura de inglés y los estudiantes de los primeros años de bachillerato de ciencias del colegio 24 de mayo participaron en la información, por lo tanto operativamente es factible el proyecto.

2.9.2 ECONÓMICA

Los recursos económicos que se invirtieron en el desarrollo del proyecto fueron los siguientes: Además se tomar en cuenta el factor tiempo que entra en esta categoría. Para el desarrollo de esta guía didáctica se considera un costo promedio.

Presupuesto para la realización del Trabajo de Titulación en dólares USD.

Tabla N° 2. 13. Presupuesto

CONCEPTO	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	TOTAL
Recursos técnicos para la elaboración.	210	116	98	75	65	564
Material bibliográfico y fotocopias.	30	17	39	12	15	113
Papelería	25	20	24	14	15	98
Viáticos, pasajes	35	38	33	38	32	176
Impresión	10	12	28	-	120	170
Encuadernación					38	38
Elaboración del CD					36	36
					TOTAL	1195

Elaborado por el autor.

El responsable del proyecto contó con los fondos económicos señalados, por lo cual desarrollo del proyecto fue factible.

2.9.3 TECNOLÓGICA

Software

Para la realización del proyecto de la elaboración de una guía digital didáctica en la parte de software se utilizó los programas operativos Windows 7, Windows 8, Mac Os X, en lo referente a la redacción del proyecto, y los programas: Camtasia, Hotpotatoes, Exe-Learning, Power Point, para el diseño de las interfaces y lo que tiene que ver con el desarrollo de la propuesta para la elaboración del CD, los cuales deberán estar al servicio de una pedagogía actual.

Hardware

Para la ejecución de este proyecto se contó con la ayuda tecnológica de una computadora Mac Book Air con un procesador de 1.6GHz Intel Core i5 de 128gb de memoria en el disco duro y 4 Gb de memoria RAM, además de una computadora de escritorio LG con un procesador 1.8 GHz Intel Core i5 de 600 Gb de memoria en el disco duro y 4Gb de memoria RAM.

Por cuanto se contó con el software y el hardware necesario este proyecto tecnológicamente fue viable.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés, en el colegio experimental 24 de Mayo los docentes utilizan los materiales pedagógicos propuestos por el Ministerio de Educación en los diferentes cursos. Estas secciones están divididas en tres niveles Level 1, Level 2 y Level 3. El material consta de un libro guía para el maestro, un CD de audio y un texto del estudiante el cual incluye el libro de trabajo.

De acuerdo a la recopilación de datos y al diagnóstico realizado en la institución a través de una encuesta a los estudiantes del primer año de Bachillerato, una encuesta a cuatro profesores de la asignatura, y una entrevista a la coordinadora del área de inglés, la Lcda. Lorena Espinoza, se pudo determinar que la enseñanza de inglés no es muy motivante y que los docentes utilizan con poca frecuencia las Tecnologías de la Información y Comunicación en las clases, lo cual no ayuda a que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea muy eficaz.

3.2 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

En función de los antecedentes analizados, surge la necesidad de la elaboración de una guía digital que venga a enriquecer los recursos con los cuales cuenta el docente, utilizando las Tecnologías de la Información y Comunicación y además el maestro pueda hacer su labor diaria una práctica más dinámica e interactiva, haciendo del proceso de la enseñanza del Inglés una experiencia motivante y significativa para el estudiante.

Además en la actualidad, los soportes tecnológicos facilitan la labor del docente y crea nuevos espacios en donde los estudiantes pueden interactuar por si solos, haciendo de esta actividad un práctica mayormente vivencial, para finalmente referirse al rol del docente como facilitador en la adquisición del conocimiento.

3.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

3.3.1 OBJETIVO GENERAL.

Diseñar las estructuras arquitectónicas de la guía a través del uso de herramientas multimediales, las cuales permitirán la ejecución de los lineamientos para el desarrollo de un CD como una herramienta de soporte en la metodología de la asignatura inglés 2.

3.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

1. Seleccionar las herramientas multimediales, mayormente aplicables y de fácil accesibilidad, para que sirvan de ayuda en el diseño y la construcción de las interfaces de la guía didáctica digital.
2. Construir los objetos del aprendizaje con el programa Exe-Learning, siguiendo una estructura de las unidades de estudio, para definir los lineamientos en las secciones del curso.
3. Desarrollar las actividades digitales, con el uso de los programas: Power Point, Hot Potatoes, Video Maker, Adobe Flash, Cross Word Maker y desarrollar los ejecutables en el programa Exe-learning, para completar el esquema de la guía didáctica digital del curso.
4. Grabar en un CD todos los archivos y componentes de la propuesta a través del uso de un programa que permita reproducirlo, para que se pueda utilizar esta guía en un computador y sea un material de soporte para la asignatura inglés dos en el colegio 24 de Mayo.

3.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

Todo el trabajo realizado en esta investigación converge en un solo objetivo, la ejecución de la propuesta. Que se ha llegado a concretar en el desarrollo de esta Guía Didáctica Digital. La cual sirva de soporte en el avance del proceso de enseñanza aprendizaje y específicamente el área del idioma inglés en el colegio 24 de Mayo. Sin

embargo también se lo puede aplicar no sólo en este contexto sino también a nivel de otras instituciones educativas, en donde se fomenta la enseñanza del idioma inglés.

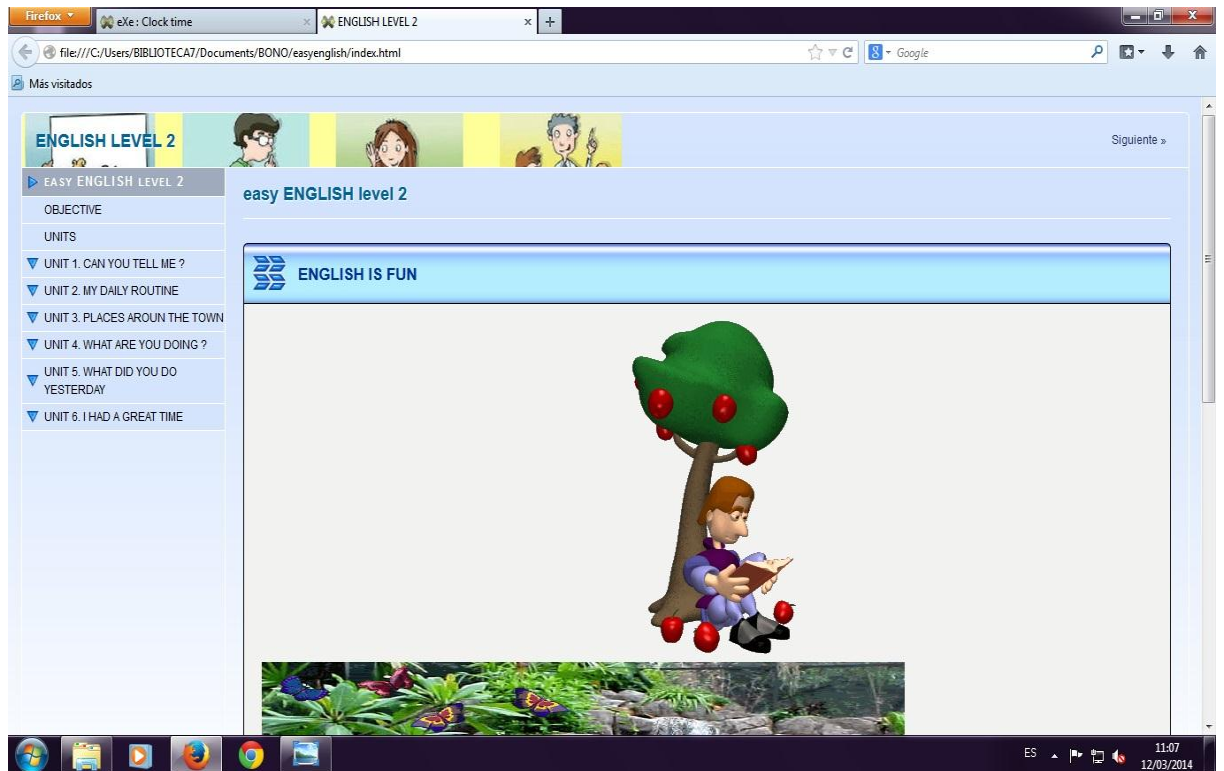


Figura N° 3. 1 Impresión diapositiva de la portada de la propuesta.

Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.

3.4.1 PROGRAMAS UTILIZADOS EN LA REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

Exe-learning.

El programa matriz que sirvió de base para la elaboración de esta guía didáctica al realizar las interfaces fue la herramienta Exe-learning, Una herramienta que permite crear libros o guías digitales con una gran nivel profesional. Esta herramienta permite ir creando un libro a través de unidades, secciones, actividades y páginas que forman capítulos y luego forman un todo. Además este programa permite importar archivos elaborados con otras herramientas de diferentes características como videos, audio,

imágenes, texto libre. También tiene la facilidad de incluir las actividades detalladas de la guía como actividades de lectura, actividades desplegables, galería de imágenes, preguntas, elección múltiple, cuestionario SCORM, etc.

Power Point.

Esta es una herramienta muy útil, una de sus mayores ventajas es que es muy conocida y de fácil acceso. Además este programa permitió realizar muchas actividades a través de uso de varios recursos como presentar imágenes texto formas y permite importar audio, video además de realizar hipervínculos con otras actividades y otras herramientas con este programa se realizaron varias actividades como presentaciones, para luego ser transformadas en archivos de formato de video MPG4. También esta herramienta permite entrelazar las actividades realizadas con el programa matriz de la guía didáctica

Adobe Flash.

Con esta herramienta se han diseñado los videos como materiales digitales educativos en la guía digital, el programa de producción de recursos digitales es para realizar diseños y es muy avanzado A diferencia de las demás herramientas es un programa para crear actividades videos animaciones. Este es un programa que ofrece una ilimitada opción de trabajo relacionado al diseño comercial y resulto un poco complejo su utilización.

I am too Video converter.

Esta herramienta permitió la conversión de algunos videos de un formato a MPG4 lo cual fue de mucha ayuda para poder importarlos en el programa matriz también permite mejorar la calidad de los videos, a través de aumentar los megapíxeles, fue una herramienta muy útil a la hora de editar los videos.

Hot Potatoes.

Es una herramienta que permitió la elaboración de algunos diseños de ejercicios interactivos que sirvieron de mucho para realizar evaluaciones en formato de página web: cuestionarios, rellenar espacios, agrupaciones, crucigramas y ordenación para esta guía digital. Esta herramienta fue muy fácil de utilizarla ya que ofreció un interfaz simple a través de ventanas, donde se puede añadir información a través de: preguntas, oraciones, texto, audio, imágenes, etc. Lo destacado de esta herramienta es que genera automáticamente la página HTML la cual es necesaria para dar soporte a la actividad. Otra ventaja de este programa es que los recursos realizados con esta herramienta son de fácil acceso para cualquier computador.

Editor de Texto Word.

Esta herramienta muy usual se la utilizó también en el desarrollo de la guía didáctica para el procesamiento de texto referente a los contenidos de las unidades de estudio para luego exportar al programa matriz, debido a que ofreció muchas alternativas para realizar textos o lecturas.

3.4.2. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA.

La propuesta incluye el desarrollo de actividades lingüísticas divididas en seis unidades didácticas (Como se observa en la figuras 3.1, 3.2 y 3.3), enfocadas al uso de varias herramientas, a través de diversas estrategias metodológicas que ayuden a ser más dinámico el proceso de aprendizaje de los estudiantes que buscan interiorizar el idioma de una manera más interactiva.



Figura Nro. 3.1 Estructura de la propuesta.
Elaborado por el autor.



Figura N° 3. 2 Impresión diapositiva de los componentes de la propuesta.
 Fuente: Guía didáctica digital English II.
 Elaborado por el autor.

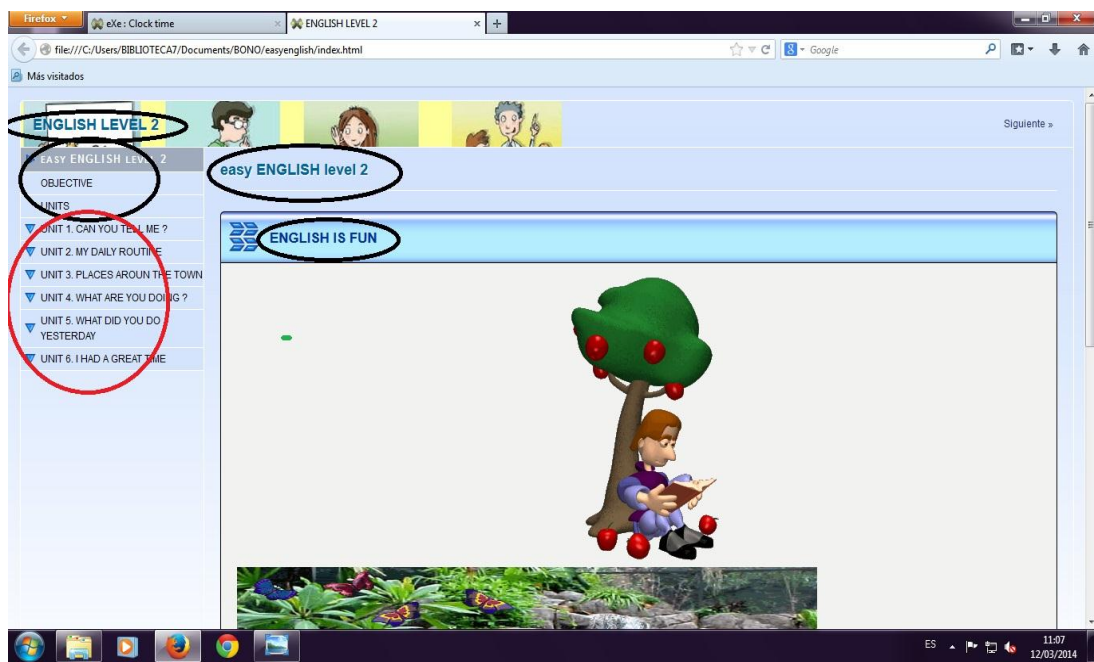


Figura N° 3. 3 Impresión diapositiva de la estructura de la guía.
 Fuente: Guía didáctica digital English II.
 Elaborado por el autor.

3.4.3 ESTRUCTURA DE UNIDAD DE ESTUDIO



Figura N° 3. 4 Estructura de las unidades de estudio.
Elaborado por el autor.

Estas unidades de estudio están compuestas por diversas secciones cuyos componentes incluyen varias actividades las cuales tienen como función primordial promover el perfeccionamiento de las principales habilidades del lenguaje, el escuchar, el hablar, el leer y el escribir. (Ver figuras 3.4, 3,5)

Esta guía digital incluyen herramientas de práctica, de autoevaluación, lo que se ha tomado en cuenta al diseñar una secuencia didáctica un repertorio múltiple de tipos de actividades alrededor de una misma temática: elección simple, rellenar huecos, asociar ítems, crucigramas etc. Es más productivo un paquete de que este formado por varios tipos de actividades en torno a un tema que un paquete que contenga solo ejercicios de la misma clase. Para lo cual se requiere únicamente un ordenador

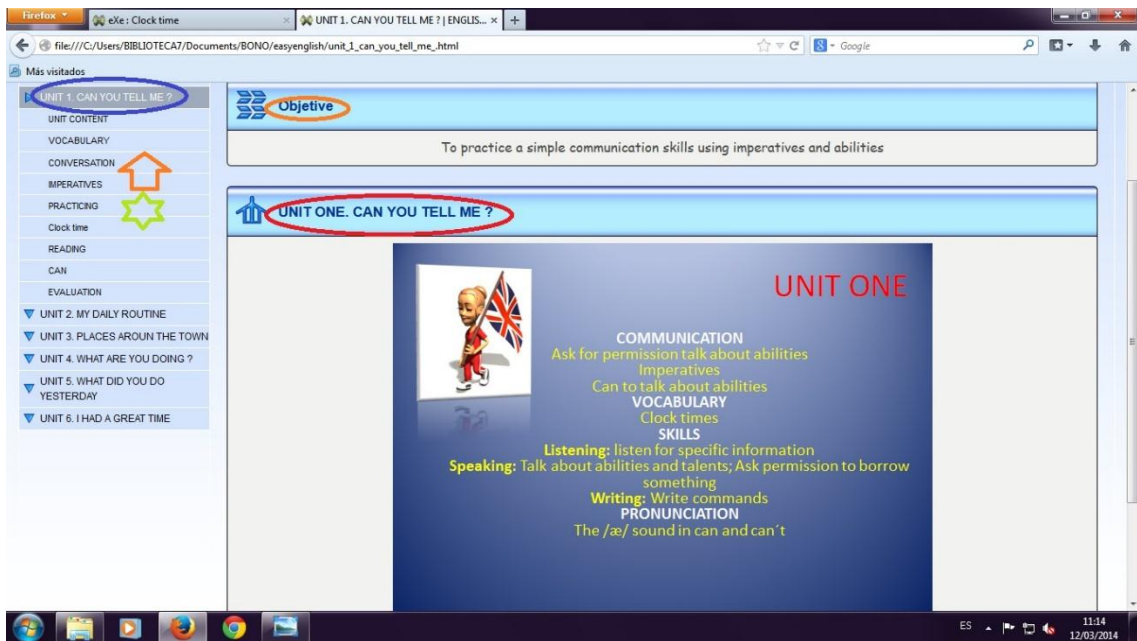


Figura N° 3. 5 Impresión diapositiva de la unidad de estudio.

Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.

3.4.4. PORTADA DE LA UNIDAD.

La estructura de cada unidad didáctica está compuesta por una pantalla de inicio con un diseño en la cual constan los objetivos de la unidad de estudio, el título de la unidad, una ilustración y un acercamiento a los temas de la unidad. Los cuales se trataran con la propuesta de diferentes estrategias metodológicas. Esta interfaz se la desarrolló utilizando el programa Power Point, y luego con la utilización del programa Paint se lo descargó como archivo JPG. (Véase la figura 3.6)

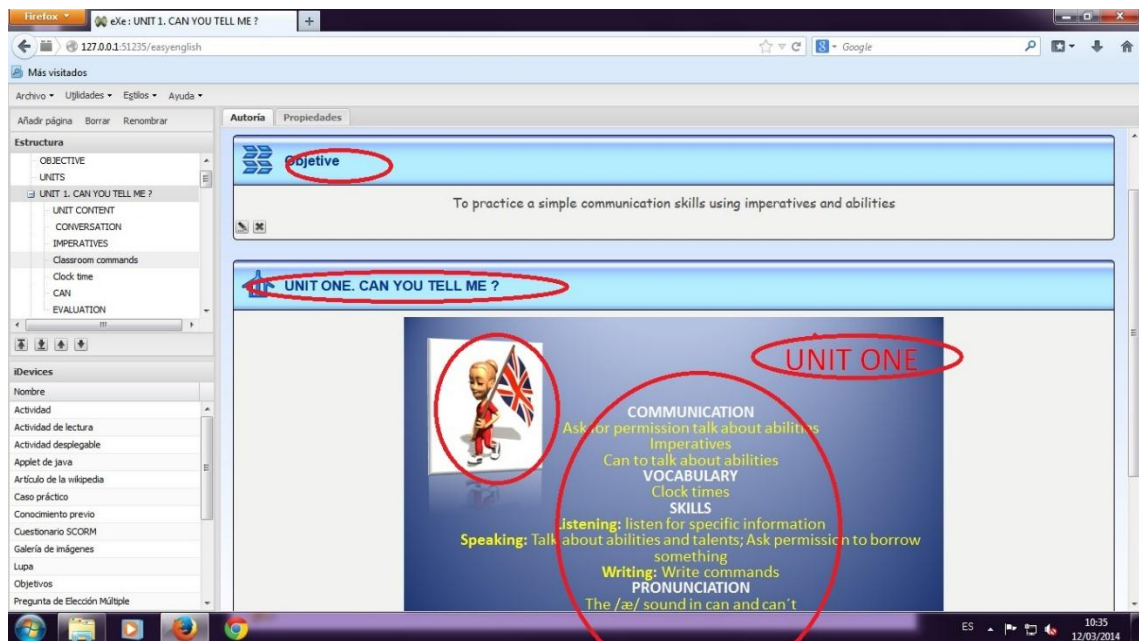


Figura N° 3. 6 Impresión diapositiva de la portada de la unidad de estudio
Fuente: Guía didáctica digital English II.
Elaborado por el autor.

3.4.5. CONTENIDO DE LA UNIDAD DE ESTUDIO.

En el contenido de la unidad se presenta todos los temas que forman parte de la unidad didáctica de trabajo. Se la ha llamado a esta sección **QUE VAMOS A APRENDER**, en la cual no solo constan los tópicos a tratarse sino también se incluye la función comunicativa, la estructura gramatical, el vocabulario, las habilidades lingüísticas, el aprendizaje a través de los logros que se desea obtener, y la pronunciación. Los contenidos se lo efectuaron utilizando la herramienta de texto libre del programa Exe-Learning. (Referirse a la figura 3.7)

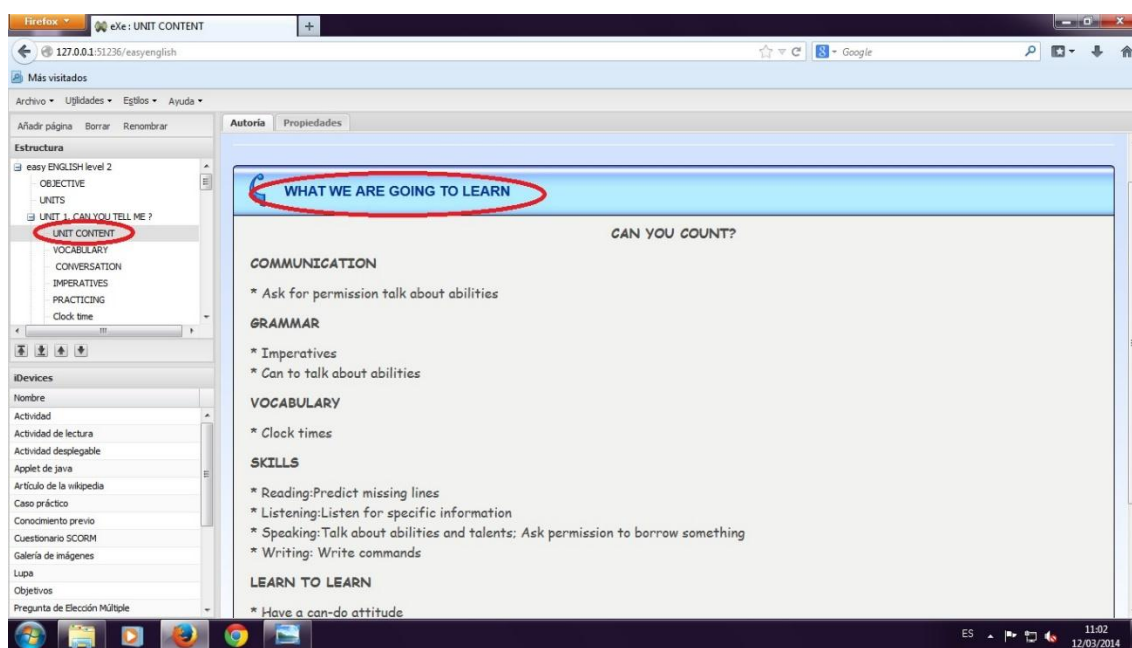


Figura N° 3. 7 Impresión diapositiva interactiva del contenido de la unidad.
 Fuente: Guía didáctica digital English II.
 Elaborado por el autor.

3.4.6. VOCABULARIO.

En esta sección, la cual es una de las primeras, se presenta el vocabulario que consta en la unidad. Con el propósito que los estudiantes tengan una anticipación de lo que más adelante van a aprender. Se presenta las palabras con gráficos que ayuden a comprender la palabras , a esta sección se la ha llamado NUEVAS PALABRAS, la barra de hipervínculo es de color violeta con amarillo para toda las unidades., el propósito de esta sección es ayudar al estudiante a aprender nuevas palabras que las utilizara el desarrollo posterior de la unidad. (Ver la figura 3.8)

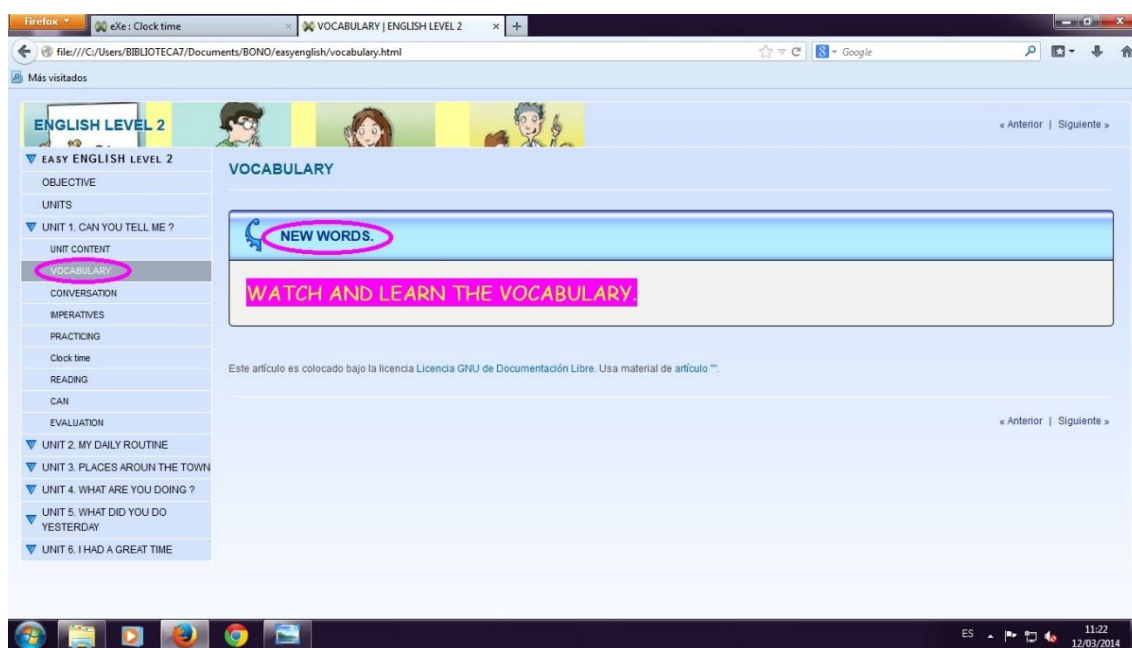


Figura N° 3. 8 Impresión diapositiva interactiva del Vocabulario de la unidad.
Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.

3.4.7 VIDEO CONVERSACIÓN

Es muy importante iniciar una unidad de estudio con una actividad comunicativa oral, por lo cual se ha propuesto en la primera sección una conversación, la cual es ligada a la fase de la activación en el proceso de la enseñanza aprendizaje, la cual tiene como propósito, introducir al estudiante y a la vez motivar al desarrollo de la habilidad del hablar por lo que se le ha llamado a esta sección, ESCUCHANDO Y HABLANDO. Para la realización de hipervínculo con el video, se ha utilizado un color en la barra del mensaje de color azul con letras amarillas, en todas las unidades, con lo cual el estudiante puede identificar qué tipo de actividad tiene que realizar. (Referirse a la figura 3.9).

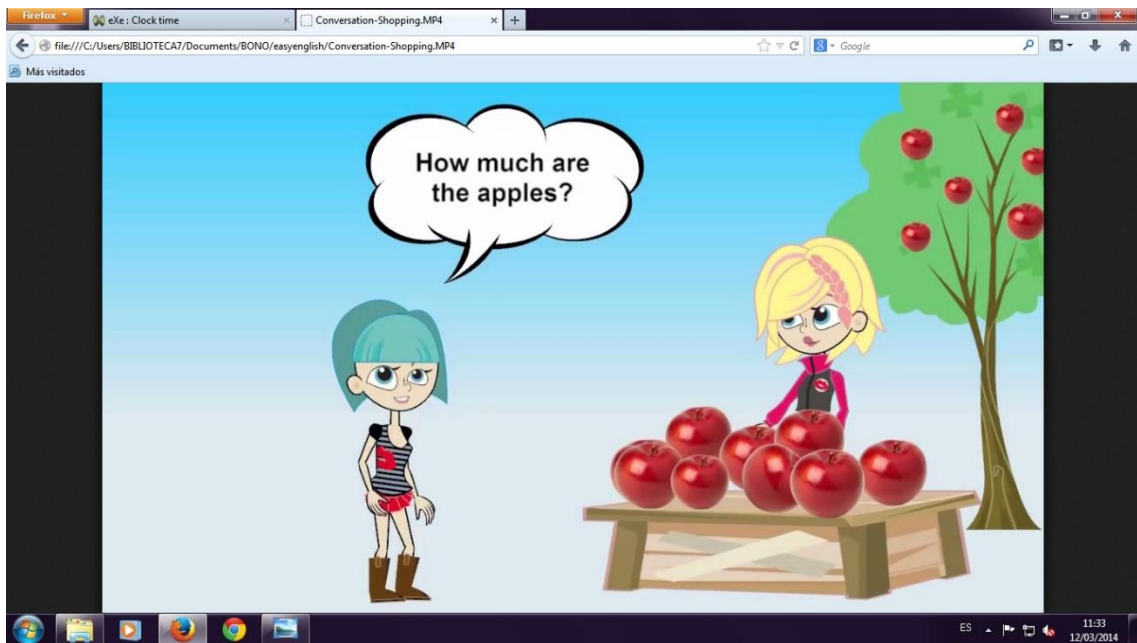


Figura N° 3. 9 Impresión diapositiva del video conversación.
Fuente: Guía didáctica digital English II.
Elaborado por el autor.

3.4.8 TEMACENTRAL

En tópico central de la unidad consta el nombre del tema de estudio, y el título de la actividad se la ha denominado APRENDIENDO el cual tiene un hipervínculo de una barra de color verde con letras azules, para enlazar un video de la explicación de la clase. Este video se lo realizo primero como presentación en Power Point para luego transformarla en video en formato MPG4. (Véase las figuras 3.10 y 3.11)

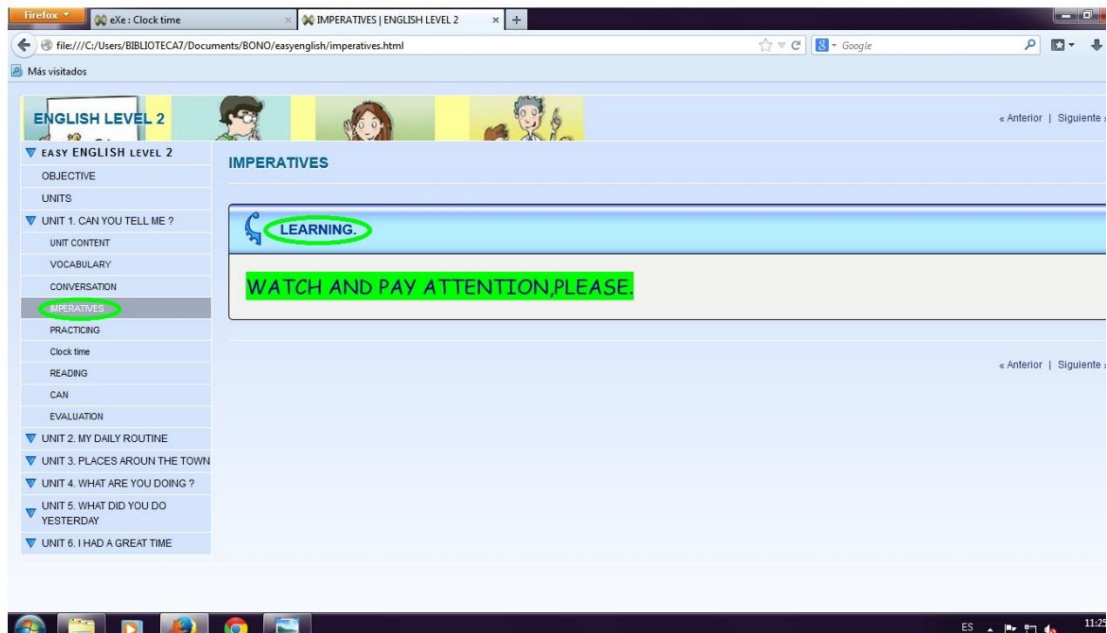


Figura N° 3. 10 Impresión diapositiva del tema central.
Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.

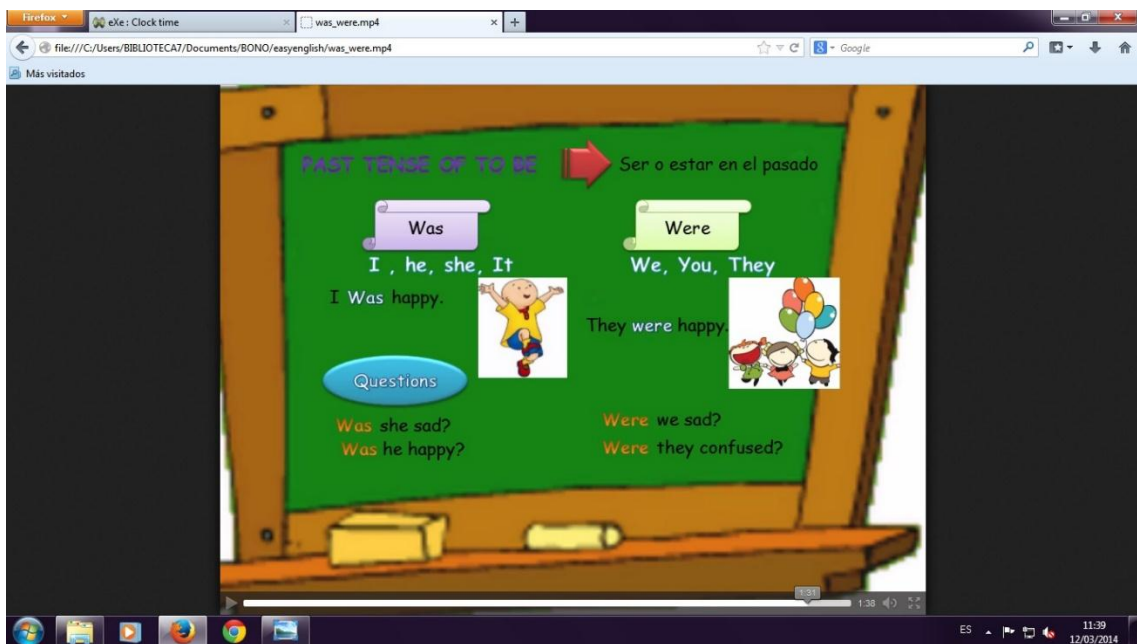


Figura N° 3. 11 Impresión diapositiva de la explicación del tema central de estudio.

Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.

3.4.9 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Luego las siguientes secciones se tiene actividades y otros temas complementarios, como por ejemplo temas básicos ya estudiados en otros niveles, o ejercicios de reforzamiento, por lo cual a esta sección se la ha llamado PRACTICANDO, cuyo propósito es enriquecer el desarrollo de las habilidades lingüísticas en el estudiante y a la vez darles oportunidad de una mayor práctica y fortalecimiento de los temas tratados. (Referirse a la figura 3.12).

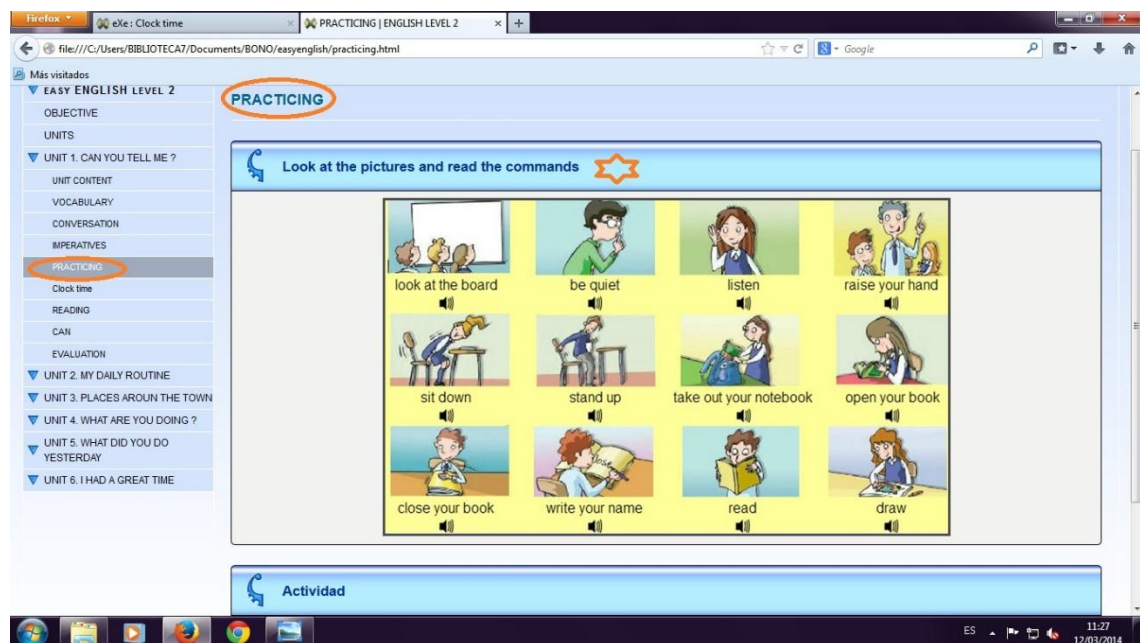


Figura N° 3. 12 Impresión diapositiva de la sección de práctica de la unidad.
Fuente: Guía didáctica digital English II.
Elaborado por el autor.

3.4.10. ACTIVIDAD DE LECTURA

En la sección de la lectura se tiene una lectura corta con el propósito de desarrollar en los estudiantes el hábito de leer y desarrollar la lectura comprensiva a través de preguntas, además de desarrollar vocabulario así como la pronunciación y la entonación. La sección se la denominado, LEYENDO y el color de la barra de la orden es de color rojo con las letras de color amarillo, esta actividad consta de tres fases: la

pre- lectura el antes, que leer el durante, y la retroalimentación el después de la lectura.
(Véase las figuras 3.13 y 3.14)

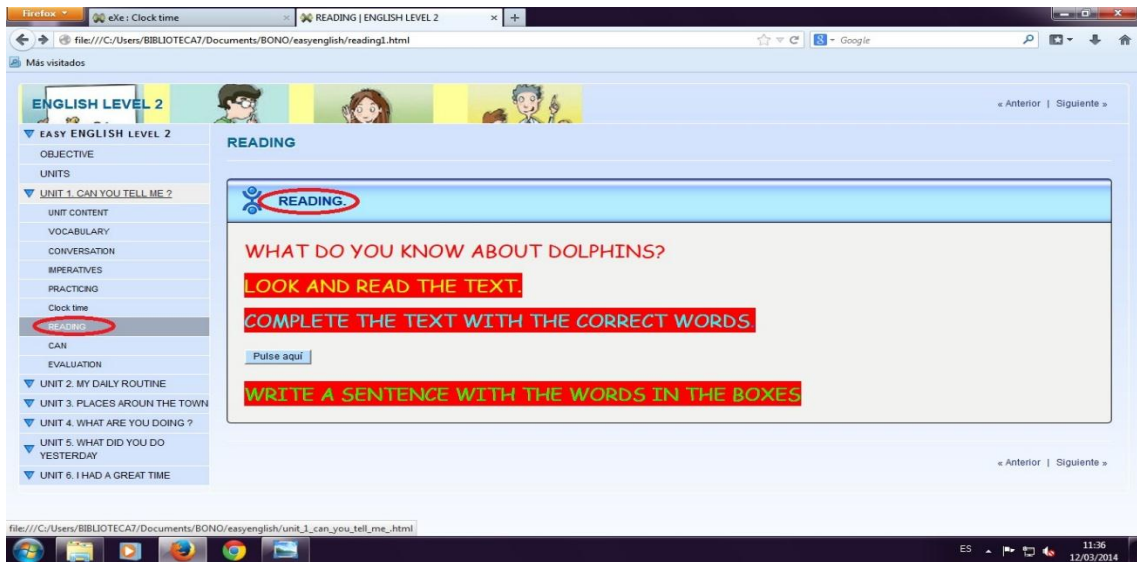


Figura N° 3. 13 Impresión diapositiva de la sección de lectura de la unidad.
Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.



Figura N° 3. 14 Impresión diapositiva de la sección de lectura de la unidad de estudio.
Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.

3.4.11 TEMA COMPLEMENTARIO

En t3pico complementario de la unidad consta el nombre del tema de estudio, al t3tulo se la ha denominado APRENDIENDO como en el tema central, adem3s tiene un hiperv3nculo de una barra de color verde con letras azules, igual que el anterior para enlazar un video de la explicaci3n de la clase. Este video se lo realizo primero como presentaci3n en Power Point para luego convertirla en formato de video MPG4. (Referirse a la figura 3.15).

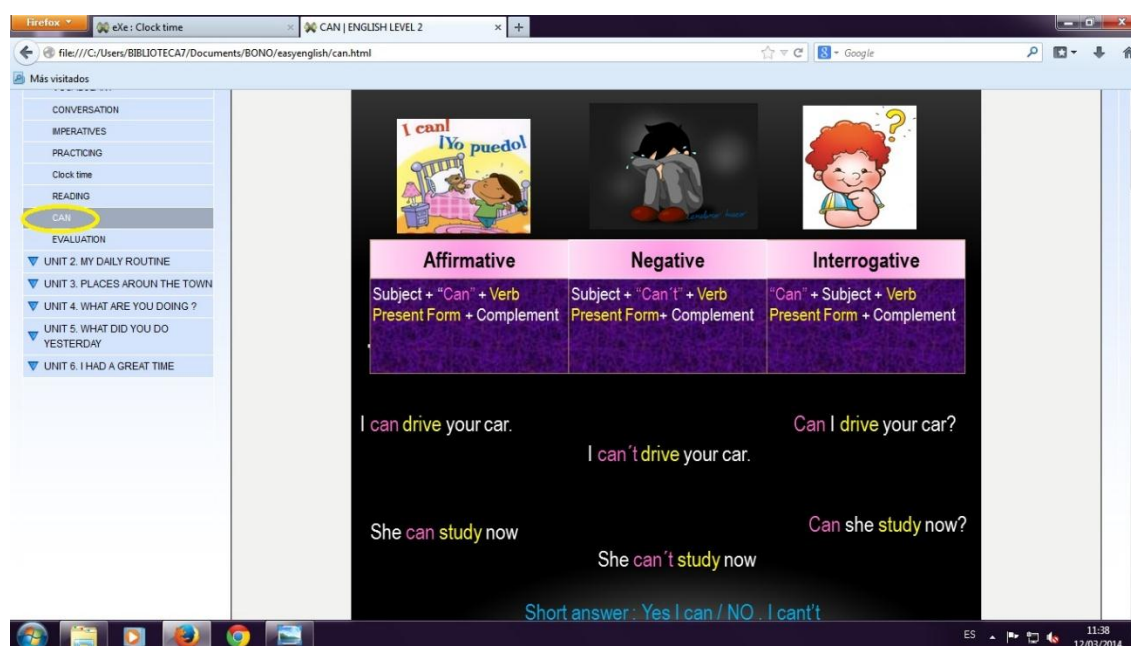


Figura N3. 15 Impresi3n diapositiva del tema complementario de la unidad de estudio.
Fuente: Gu3a did3ctica digital English II.

Elaborado por el autor.

3.4.12 EVALUACI3N

La 3ltima secci3n de la unidad es la destinada a la evaluaci3n la cual tiene como prop3sito medir los niveles de progreso del estudiante a trav3s de la realizaci3n de juegos, crucigramas, selecci3n m3ltiple y arrastrar y unir otros instrumentos que permitan y motiven al estudiante analizar su crecimiento en el idioma por lo cual la secci3n se la ha llamado ¡VAMOS ADELANTE! En esta secci3n se incluyen actividades que se realizaron con la utilizaci3n del programa Hot Potatoes y la barra del hiperv3nculo

para realizar esta actividad es de color naranja con letras azules. (Véase las figuras 3.16 y 3.17).

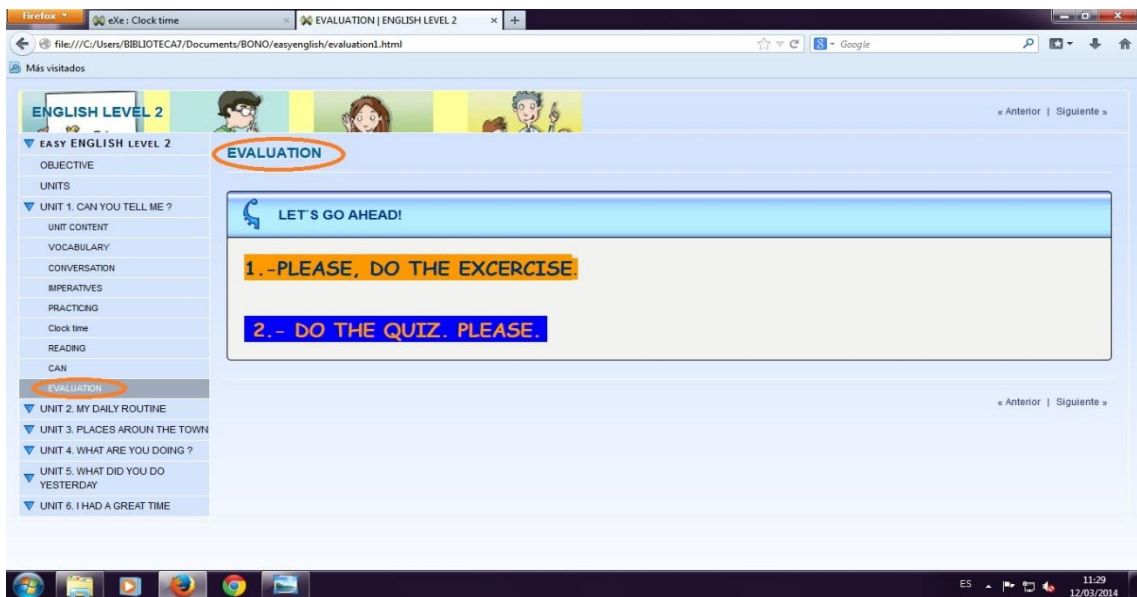


Figura N° 3. 16 Impresión diapositiva de la sección de evaluación de la unidad.
Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.

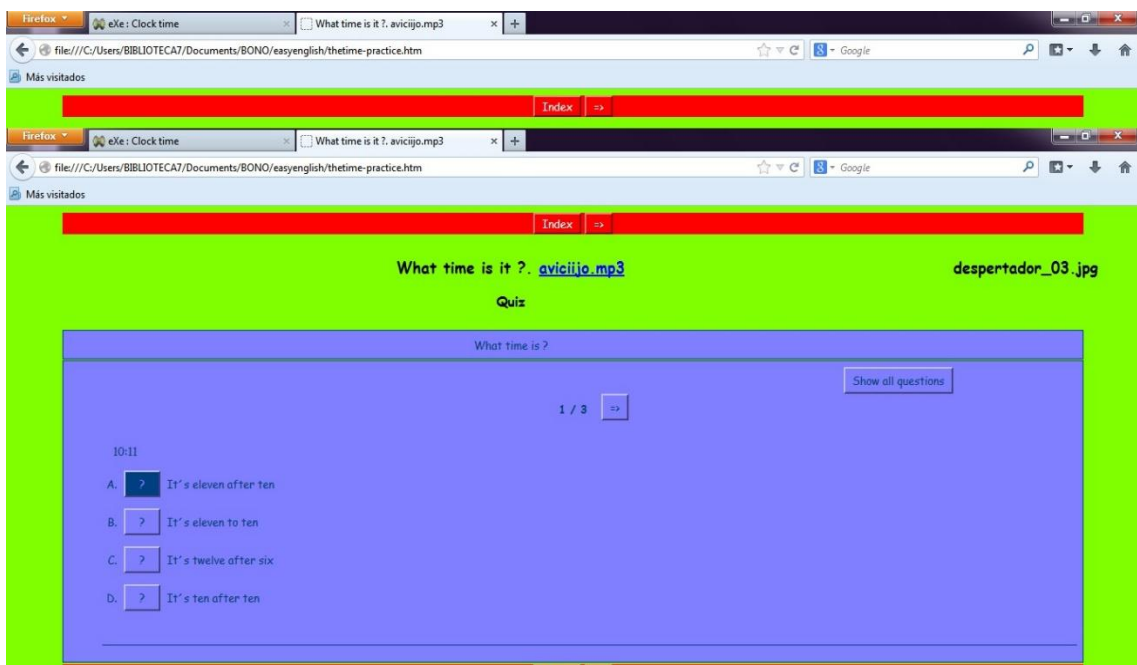


Figura N° 3. 17 Impresión diapositiva de la actividad de evaluación de la unidad de estudio.
Fuente: Guía didáctica digital English II.

Elaborado por el autor.

Para las unidades posteriores, de la dos a la seis, se ha manejado un formato similar presentado en la unidad uno, utilizando las mismas herramientas.

3.4.13 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La validación del presente trabajo investigativo: Elaboración de una guía digital didáctica de la asignatura de inglés 2 para el colegio experimental 24 de Mayo, se la efectuó a través de juicio de los docentes que trabajan en la Institución en la sección del Bachillerato General Unificado (BGU).

Se ha solicitado la participación de los siguientes profesionales que laboran en el área de Idiomas:

Tabla N° 3. 1 Validación de propuesta por expertos

NOMBRES	Christina Uquillas.
TITULO	Magíster en Educación. Lcda. En Ciencias de la Educación especialidad Inglés.
CARGO	Profesoras de la asignatura de inglés. Coordinadora de participación ciudadana del plantel.
EXPERIENCIA	12 años de docente en la asignatura de inglés en la sección Bachillerato.
ASIGNATURAS QUE DICTA EN LA SECCIÓN	Inglés, Listening and Speaking. Bachillerato.
NOMBRES	Amparo Quinde Villalba.
TITULO	Magíster en Educación Superior y Equidad de Género. Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Inglés.
CARGO	Docente de la asignatura de inglés en la sección Bachillerato. Coordinadora de los Segundos años de Bachillerato.
EXPERIENCIA	10 años de docente en las secciones: Básica y Bachillerato

ASIGNATURAS QUE DICTA EN LA SECCION.	Inglés Listening and Speaking. Science Mathematics. Social Studies.
NOMBRES	Sonia Cisneros
TITULO	Magíster en Educación. Licenciada en Ciencias de la Educación en Inglés.
CARGO	Docente del área de lengua extranjera. Coordinadora de los Primeros cursos de Bachillerato.
EXPERIENCIA	10 años de docente en la asignatura de inglés en el Bachillerato.
ASIGNATURAS QUE DICTA EN LA SECCION	Inglés. Listening and Speaking. Bachillerato

Fuente: Encuesta elaborada a expertos.
Elaborado por el autor

Ficha de Validación

Esta ficha contiene cuatro indicadores que ayudan a realizar una apreciación en cuanto a la rigurosidad científica, la novedad como la innovación, la aplicabilidad y el uso en el proceso de enseñanza aprendizaje y por último la trascendencia que tiene esta guía didáctica digital. Estos indicadores están bajo una escala valorativa de excelente, muy bueno, bueno y regular, como se puede observar en el siguiente formato:

FICHA DE VALIDACION

FICHA DE VALIDACIÓN PARA UNA GUÍA DIDACTICA DIGITAL.

TEMA: ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIGITAL DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS 2 PARA EL COLEGIO EXPERIMENTAL 24 DE MAYO.

AUTOR: Lcdo. Jean Pierre Albán M.

INDICADORES	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	OBSERVACIONES
Rigurosidad Científica					
Novedad					
Aplicabilidad					
Trascendencia					

COMENTARIOS, SUGERENCIAS:-----

FIRMA:

NOMBRE:-----

Elaborado por el autor.

Resultados de la Validación.

Esta validación de la propuesta metodológica, se realizó a través del criterio de tres expertos profesionales que imparten la asignatura de inglés. Los profesionales escogidos tienen una gran experiencia pedagógica y metodológica, ya que trabajan por varios años en esta área como docentes de la asignatura de inglés y laboran en la sección del Bachillerato General Unificado del colegio 24 de Mayo.

Los resultados de la validación se muestran en la Tabla 3.2:

Tabla N° 3. 2 Resultados de la encuesta a expertos.

INDICADORES	EXCELENTE			MUY BUENO			BUENO			REGULAR			OBSERVACIONES
	C. Uquillas	A. Quinde	S. Cisneros	C. Uquillas	A. Quinde	S. Cisneros	C. Uquillas	A. Quinde	S. Cisneros	C. Uquillas	A. Quinde	S. Cisneros	
Rigurosidad Científica	X	X	X										Mantiene una estructura secuencial basada en desarrollo del pensamiento y perfeccionamiento de las competencias.
Novedad	X	X				X							Motivante material Creativo en cuanto al uso de varias herramientas para el desarrollo
Aplicabilidad	X	X	X										Manejo de estrategias y herramientas afines a la realidad y exigencias actuales con el aplicación de las Tic's
Trascendencia	X	X	X										Fortalecimiento considerable en el material de soporte para dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma Indispensable para perfeccionar de las habilidades del idioma inglés de los estudiantes. De gran valor en la medida que genera una interactividad y motivación en el estudiante.

Fuente: Encuesta elaborada a expertos.
Elaborado por el autor.

En base a los resultados de la validación se tiene el siguiente análisis:

- **Rigurosidad:** el 100% de los expertos consideran que la propuesta es rigurosa para las exigencias de la enseñanza del idioma inglés en la Institución.
- **Novedad:** el 67% de los expertos manifiestan que la propuesta metodológica posee una excelente novedad en cuanto a su elaboración y posee sus propias características, en cambio el 23% considera que es Muy Buena.
- **Aplicabilidad:** el 100% de los expertos consideran que la propuesta metodológica posee una excelente aplicabilidad y recomienda implementar en los demás niveles de la enseñanza del idioma en la institución, el 23% considera que es Muy Buena su aplicabilidad.
- **Trascendencia:** el 100% de los expertos consideran una estrategia de alta trascendencia para el mejoramiento de la enseñanza del idioma inglés en el colegio.

Además de planteado los expertos realizan las siguientes observaciones:

1. Magister Cristina Uquillas: recalca los recursos interactivos digitales son importantes en el proceso de enseñanza, por lo que esta guía didáctica es pertinente.
2. Magister Amparo Quinde: La propuesta es muy innovadora ya que esta herramienta motivará a estudiantes a conocer y aprender con mayor facilidad el idioma inglés y su aplicabilidad está dirigida a todo nivel, por lo que sugiere se la debería realizar para todos los niveles de la asignaturas .
3. Magister Sonia Cisneros: manifiesta que es muy aplicable en el proceso de la enseñanza del idioma porque va ayudar a los estudiantes a reforzar sus conocimientos de una manera divertida. Además tiene una gran variedad de ejercicios para evaluar el progreso de los estudiantes.

CONCLUSIONES.

1. La investigación bibliográfica y web-gráfica realizada sobre los documentos para la elaboración del proyecto, fue muy importante como fundamentación teórica, y además como ayuda técnica para el desarrollo de la propuesta.

2. Se diagnosticó la necesidad de un soporte didáctico digital en la asignatura de inglés en el colegio 24 de Mayo, a través de la aplicación del método científico de dos encuestas, una realizada a los docentes y otra efectuada a los estudiantes de la institución, además de una entrevista a la coordinadora del departamento de inglés. Estas estrategias revelaron las dificultades que tienen los docentes para la aplicación y el uso de las TIC's en el aula, y la necesidad que existe de buscar nuevas herramientas metodológicas que estén acordes a las exigencias de la educación actual.

3. En la Construcción de las interfaces de la guía didáctica se utilizó varias herramientas multimediales como: Exe- learning, Hot potatoes, Video maker, Power Point, además se trabajaron en menor escala con otros programas como el Adobe Flash. Video Maker, I am too, Cross Word Maker. Los cuales fueron de fácil acceso y de gran versatilidad en la elaboración de esta guía por lo tanto se concluye diciendo que es importante contar con herramientas de este tipo, los que se constituyeron en pilares fundamentales para la realización de este proyecto,

4. De acuerdo a este estudio realizado en el Colegio 24 de Mayo se evidencia una apertura por parte de los estudiantes y las autoridades al uso de nuevas, estrategias metodológicas y técnicas que involucren las Tecnologías de la Información y Comunicación al servicio de un nuevo modelo de educativo.

5. La presente Guía Didáctica Digital se convierte un valioso recurso dentro del procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, la misma que podrá ser utilizada por los estudiantes y docentes del colegio 24 de Mayo y además por otros estudiantes de nivel medio de cualquier institución. Esta guía es muy útil como una herramienta didáctica para ser usada en las aulas y fuera de ellas, como un medio de enseñanza de carácter interactivo.

RECOMENDACIONES.

1. Para la realización de las guías didácticas se recomienda tener muy claro los fundamentos teóricos referente a las herramientas multimediales y a su utilización con el propósito de que sean optimizadas de una forma conveniente.
2. Para la elaboración de una guía didáctica se recomienda realizar un diagnóstico previo, a través del uso de técnicas y métodos de investigación como la encuesta, la entrevista destinadas a las personas que van a utilizar esta guía como por ejemplo: estudiantes, docentes, autoridades.
3. Se recomienda la utilización de este Guía Didáctica digital como una herramienta de soporte para el aprendizaje del idioma Inglés tanto en las aulas de clase, como en otros ámbitos educativos como: laboratorios, bibliotecas, colegios, escuelas con el fin de ofrecer mayor oportunidad para un aprendizaje interactivo.
4. Se recomienda continuar actualizando los contenidos y actividades de la Guía Didáctica de la asignatura de inglés, a fin de que se pueda elaborar una secuencia de contenidos, siguiendo el mismo formato planteado.
5. Se recomienda motivar a los docentes de la asignatura para la utilización de esta guía como material de soporte, fuente de información y como herramienta en el uso para la práctica del proceso de aprendizaje del idioma Inglés.
6. Se recomienda para la construcción de las interfaces de una guía didáctica la utilización de herramientas multimediales de tipo libre o que sean de fácil acceso para su utilización y ejecución del producto final.
7. Para trabajar con esta guía didáctica en la asignatura de Inglés se recomienda el uso de un ordenador de al menos las siguientes características: Pentium 3 , 512 Mb de Memoria de disco duro y de 512 Mb de Memoria RAM y además, es necesario que el usuario conozca programas sencillos de navegación y manipulación del ordenador.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alvarez de Zayas, Carlos M. La Escuela en la Vida, La Habana. Educación y Desarrollo. Artedu. 1992.
2. Armas A., José. La Planificación Curricular. Curso Básico para Formación de Profesores. Instituto Superior de Pedagogía Universitario. México. 1993.
3. Barajas Frutos, Mario. La Tecnología Educativa en la Enseñanza Superior. McGraw Hill. España. 2003.
4. Cortijo Jacomino, Sociedad de la Información y las TIC's- Crear. Editorial Klendarios. Quito. 2005.
5. Díaz Barriga, Frida. Aproximaciones metodológicas al Diseño Curricular: Hacia una propuesta integral. Revista Tecnológica y Comunicación Educativa. No. 21. Marzo. México. 1993.
6. González, Maura, Viviana y otros. Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2004.
7. Pansza González, Margarita. Opción Crítica en la Didáctica. Revista Perfil Educativo. No 57 - 58. Julio / Diciembre. UNAM. México. 2001.
8. Piaget, J. La Epistemología de las relaciones interdisciplinarias (contenido en el volumen: el mecanismo del desarrollo mental). Madrid. 1975.
9. Porlan Ariza, Rafael. La Dialéctica de las Ciencias. Revista Enseñanza de las Ciencias. España. 2005.
10. Posner, George J. Análisis del Currículo. Editorial McGraw-Hill. Bogotá. 2001.
11. Toba, Hilda. Elaboración del currículo. Troquel. Buenos Aires. 1974.
12. Tyler, Ralph. W... Principios básicos del currículo. Troquel Buenos Aires. 1973. Salgueiro Amado. Planificación: El Arte de Establecer Objetivos... Quito, s/a.
13. Enciclopedia General de la Educación. Grupo Editorial Océano. Barcelona. España. 2003.
14. Enciclopedia de la Psicología y Pedagogía. Editorial Océano-Cetrum. España. 1998.
15. Problemas de Aprendizaje. Ediciones Euroméxico, S.A. de C.V. Mejiro. 1999.
16. Sacristán J. Gimeno. Comprender y Transformar la Enseñanza. Morata. España. 2002.
17. UNESCO. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Formación Docente. Paris. 2004
18. ADELL, J . (2000). World Wide Web: Un sistema hipermedia distribuido para la docencia universitaria. En Blázquez, F., Cabero, J .y Los certales, F. (Coord.).(1994).

Nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación. Sevilla: Ediciones Alfar, págs. 114-121.

19. ADELL, J. (1995). Educación en la Internet, Universitas Tarraconensis, serie IV, Vol. Extraordinari XX Setmana Pedagógica (ISSN 0211-3368), págs. 207-214.

20. ADELL, J. La navegación hipertextual en el World-Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos. Comunicación presentada a EDUTEC'95, II Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación. 1995.

21. Álvarez de Zayas, Carlos M. La Escuela en la Vida. La Habana. Educación y Desarrollo. Artedu. 1992.

22. Armas A., José. La Planificación Curricular. Curso Básico para Formación de Profesores. Instituto Superior de Pedagogía Universitario. México. 1993.

23. Barajas Frutos, Mario. La Tecnología Educativa en la Enseñanza Superior. McGraw Hill. España. 2003.

24. Díaz Barriga, Frida. Aproximaciones metodológicas al Diseño Curricular: Hacia una propuesta integral. Revista Tecnológica y Comunicación Educativa. No. 21. Marzo. México. 1993.

25. González, Maura, Viviana y otros. Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1995.

26. Piaget, J. La Epistemología de las relaciones interdisciplinarias (contenido en el volumen: el mecanismo del desarrollo mental). Madrid. 1975.

27. Basurto, O. Estrategia Metodológica de Enseñanza-Aprendizaje para la Asignatura Algoritmos en el primer nivel de la Modalidad Semipresencial de la Facultad de Ciencias de la Computación y Electrónica de la Universidad Tecnológica América Sede Quito. Quito- 2013.

Sitos WEB de Referencias:

1. Eugenia, M. (06 de 2005). blogspot. Recuperado el 20 de 12 de 2013, de Las TICs en la Educación: http://educatics.blogspot.com/2005/06/las-tics-en-los-procesos-de-enseanza-y_25.html

2. Escuela de Magisterio Cardenal Spínola. Universidad de Sevilla. En <http://www.ieev.uma.es>.)

3. Gómez del Castillo, M a Teresa. "Un ejemplo de evaluación de software educativo multimedia".

4. Marqués Peré. "El Software Educativo", [www. doe.d5.ub.es](http://www.doe.d5.ub.es). Universidad de Barcelona. España.1999

5. MercéGisbert Cervera (mqc@fcep.urv.es), Depto. de Pedagogía. Universitat Rovira i Virgili.

6. Peré, M. (1999). El Software Educativo. Recuperado el 15 de 12 de 2013, de http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/#capitol3
7. Robert Rallo Moya (rrallo(5)etse.urv.es) Depto. de Informàtica Universitat Rovira i Virgili.
8. Tarragona; Antoni BellverTorlà(bellver(S)uii.es) Depto. de Educaci3n. Universitat Jaume C.
9. Tarragon; Jordi Adell Segura (jordi(5)uji.es) Depto. de Educaci3n. Universitat Jaume I. Castell3.

ANEXOS



Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



Anexo 4



Anexo 5