



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

DESARROLLO DE UNA REVISTA VIRTUAL MULTIMEDIA PARA FORTALECER
EL APRENDIZAJE GRAMATICAL DE INGLÉS EN EL DÉCIMO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA.

**Tesis previo a la obtención del título de
Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente.**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autora:

Lic. Jenny Cecilia Barrera Erreyes

Director:

Ing. Mg. Jorge Bladimir Rubio Peñaherrera

Ambato-Ecuador

Julio 2015.

Desarrollo de una Revista Virtual Multimedia para fortalecer el aprendizaje gramatical de Inglés en el décimo año de Educación Básica.

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ambato
por:

Jenny Cecilia Barrera Erreyes

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el Grado de
Magister en Tecnologías para la
gestión y Práctica Docente.



Departamento de Investigación y Postgrados

Julio 2015

Desarrollo de una Revista Virtual Multimedia para fortalecer el aprendizaje gramatical de Inglés en el décimo año de Educación Básica.

Aprobado por:

Varna Hernández, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Mg. Dennis Chicaiza
Miembro Calificador

Ing. Mg. Jorge Bladimir Rubio P.
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villaroel
Secretario General

Mg. Jaime Ruíz Banda
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Julio 2015

Ficha Técnica

Programa: Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente.

Tema: Desarrollo de una revista virtual multimedia para fortalecer el aprendizaje gramatical de inglés en el décimo año de educación básica.

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Jenny Cecilia Barrera Erreyes

Director: Ing. Mg. Jorge Bladimir Rubio Peñaherrera.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas

Secundaria: Desarrollo

Resumen Ejecutivo

La revista virtual multimedia está desarrollada para fortalecer el aprendizaje gramatical de inglés en el décimo año de educación básica, es un recurso tecnológico que contiene varias opciones para apoyar el aprendizaje de la lengua extranjera, pues en él se encuentran actividades que impulsan al estudiante a un aprendizaje de gran significación. La presencia de actividades de refuerzo, sonido, movimiento, videos, tareas, hacen del presente trabajo una forma novedosa de involucrarse en un conocimiento real y posteriormente en una efectiva comunicación, es de fácil uso, esto permite al estudiante involucrarse en una actividad sin un guía adicional, haciendo del recurso factible para su aplicación. El recurso ha generado un verdadero aprendizaje en base al uso de la tecnología actual y se espera una futura motivación por el idioma, puesto que se verá más tarde un verdadero compromiso de cambio con un producto final que demuestre educación integral con personas comprometidas con el avance tecnológico y científico, debido entre otras razones a que los estudiantes ya se encuentran muy motivados por el uso de la tecnología. Esto a la vez motiva a otros estudiantes y porque no decirlo a docentes que se sienten contagiados por un aprendizaje y enseñanza moderna que impulse a generar trabajos de las mismas y mejores características.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Jenny Cecilia Barrera Erreyes, portadora de la cédula de ciudadanía No. 1802293785, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Jenny Cecilia Barrera Erreyes

1802293785

Dedicatoria

A mi esposo e hijos, con inmenso amor.

A ellos que han sido mi impulso para

lograr un objetivo más en mi

vida profesional.

Jenny Cecilia

Reconocimientos

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, que me permitió fortalecer mi carrera profesional.

Al Mg. Jorge Bladimir Rubio Peñaherrera mi agradecimiento sincero por orientarme en llevar a cabo este trabajo investigativo.

Al Mg. Patricio Medina por su contribución en su función de docente informante, igualmente a los docentes revisores, Mg. Dennis Chicaiza C. y Mg. Jaime Ruíz Banda por su valioso aporte en la culminación del presente trabajo. Decir gracias sería poco, pues sus conocimientos compartidos durarán por siempre en mi mente y en mi corazón.

Resumen

Las múltiples dificultades que se encuentran a diario en la labor educativa, específicamente en el área de lengua extranjera han hecho que el presente trabajo se direccione a solucionar esta problemática que ocurre fundamentalmente por la falta de motivación en la sala de clase, por lo que se planteó generar un recurso que cambie esta realidad. El desarrollo de la revista virtual multimedia está dirigido a fortalecer el aprendizaje de inglés. Tomando como punto de partida la encuesta y la evaluación se logró identificar las dificultades gramaticales para fortalecerlas con la revista virtual usando los recursos de la web; varias opciones se han incluido para cooperar con el aprendizaje, pues en él se encuentran actividades que impulsan al estudiante a generar un conocimiento verdadero. Se usó el modelo Addie para la realización del trabajo pues, siguiendo sus pasos de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación se logró cumplir el objetivo. Los resultados obtenidos, tanto en la encuesta como en las evaluaciones han sido de gran utilidad para poder encaminar el trabajo hacia la revista virtual, es así que ya se encuentra finalizada la aplicación y está siendo utilizada por los estudiantes, obteniendo buenos resultados que se han plasmado en evaluaciones posteriores a las clases impartidas. El programa NeoBook permitió la ejecución de la revista virtual utilizando recursos como: PowToon, Educaplay, Edilim, YouTube que hicieron del trabajo una aplicación muy novedosa, atractiva y de fácil aplicación para los estudiantes.

Palabras claves: revista virtual, aprendizaje, implementación, encaminar, conocimiento.

Abstract

The many difficulties that are found in daily teaching, especially in the area of foreign language have resulted in this study being aimed at solving which mostly occurs because of lack of motivation in the classroom; this is the reason why the development of a resource that helps to change this fact was suggested. The development of the multimedia online magazine is aimed at improving English learning, using the interview and as a foundation, it was possible to identify the grammatical problems to reinforce them with the online magazine using web tools. Several options were included to cooperate with learning since there are activities in it that help the student to generate true knowledge. The Addie model was used to develop the study and by following its steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation it was possible to meet the objective. The obtained results in both, the interview and the evaluations have been very useful in guiding the study toward the online magazine which is being used by students getting good results according to the tests that were applied after the classes. The NeoBook program makes the implementation of the online magazine possible by using resources such as PowToon, Educaplay, Edilim, and YouTube, which made this application quite novel, attractive and easy to apply with the students.

Key words: online magazine, learning, implementation, guide, knowledge.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	III
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	IV
Dedicatoria	V
Reconocimientos	VI
Resumen	VII
Abstract	VIII
Lista de tablas	XI
Lista de figuras	XII
CAPÍTULOS	
1 Introducción	1
1.1 Presentación del trabajo.....	1
1.2 Descripción del documento.....	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	3
2.1 Información técnica básica.....	3
2.2 Descripción del problema.....	3
2.3 Preguntas básicas.....	4
2.4 Formulación de meta.....	4
2.5 Objetivos.....	5
2.6 Delimitación funcional.....	5
3 Marco Teórico	6
3.1 Recursos Tecnológicos.....	6
3.1.1 Multimedia.....	7
3.1.1.1 Elementos Multimedia.....	8
3.1.2 Tic en la Educación.....	9
3.1.3 Cómo lograr la integración de las Tic en la educación.....	11
3.1.4 Diseño de un producto multimedia.....	12
3.1.5 Revista virtual.....	12
3.1.6 NeoBook.....	12
3.1.7 Otros recursos de la web.....	13
3.1.8 Gramática.....	16
3.1.9 Sintáxis.....	16
3.1.10 Fonología.....	17
3.1.11 El Rol del docente en el aula.....	17

3.2 Estado del Arte	18
4 Metodología	20
4.1 Diagnóstico	20
4.2 Métodos aplicados.....	30
4.3 Materiales y herramientas.....	40
4.4 Población y muestra.....	40
5 Resultados	41
5.1 Producto final del proyecto de titulación.....	41
5.2 Evaluación preliminar.....	52
5.3 Análisis de resultados	52
6 Conclusiones y Recomendaciones	54
6.1 Conclusiones	54
6.2 Recomendaciones.....	54
 APÉNDICES	
Apéndice A. Encuesta	56
Apéndice B. Evaluación preliminar y final	57
Apéndice C. Tabla de contenidos propuesta por el Ministerio de Educación	59
Apéndice D. Evaluaciones	60
Apéndice E. Fotografía	64
Apéndice F. Certificación institucional	68
REFERENCIAS	69
Resumen final	71

Lista de Tablas

1. Nuevas estrategias.....	20
2. Aprendizaje actual.....	21
3. Uso de recursos tecnológicos.....	22
4. Tecnología útil para el aprendizaje.....	23
5. Uso de la tecnología.....	24
6. Motivación y Tecnología.....	25
7. Fortalecer el aprendizaje con la tecnología.....	26
8. Mejorar el aprendizaje con la tecnología.....	27
9. Mejor rendimiento con clases virtuales.....	28
10. Mejoran las habilidades con la clase virtual.....	29

Lista de Figuras

1. Imagen pantalla NeoBook.	13
2. Imagen pantalla YouTube	14
3. Imagen pantalla Edilim	14
4. Imagen pantalla Educaplay	15
5. Imagen pantalla de PowToon.....	16
6. Nuevas Estrategias.....	21
7. Aprendizaje actual.....	22
8. Usos de recursos tecnológicos anteriormente.....	23
9. Tecnología útil para el aprendizaje.....	24
10. Uso de la tecnología actual.....	25
11. Motivación tecnología	26
12. Fortalecer el aprendizaje con la tecnología.....	27
13. Mejor aprendizaje con la tecnología.....	28
14. Mejor rendimiento con clases virtuales	29
15. Mejoran las habilidades con clases virtuales.....	30
16. Power Point modelo Addie.....	31
17. Imagen pantalla Word (selección de ejercicios).....	32
18. Imagen pantalla Word (preparación de ejercicios).....	32
19. Imagen pantalla Word (preparación ejercicios sustantivos contables.....	32
20. Imagen pantalla Word (relación de imágenes con comandos).....	33
21. Imagen pantalla NeoBook 5 (ubicación de fondo)	34
22. Imagen pantalla NeoBook 5 (desplazando fondo).....	35
23. Imagen pantalla NeoBook 5 (buscando expansión).....	35
24. Imagen pantalla NeoBook 5 (correctamente expandido).....	35
25. Imagen pantalla NeoBook 5 (inserción de botones)	36
26. Imagen pantalla Neobook 5 (insertando recursos)	36
27. Imagen elaboración de video Movie Maker.....	37
28. Imagen de grabación de audio para video.....	37
29. Imagen Google insertada en video.....	37
30. Imagen pantalla PowToon (video)	38
31. Imagen pantalla PowToon (commands)	38
32. Imagen pantalla NeoBook 5 (diccionario)	39
33. Imagen pantalla NeoBook 5 (ejercicios)	39

34. Imagen pantalla NeoBook 5 (música)	39
35. Imagen pantalla NeoBook 5 (inicio recurso)	41
36. Imagen pantalla NeoBook 5 (menú de trabajo)	42
37. Imagen pantalla NeoBook 5 (ejercicios según la gramática).....	42
38. Imagen pantalla NeoBook 5 (diccionario)	42
39. Imagen pantalla NeoBook 5 (videos)	43
40. Imagen pantalla NeoBook 5 (gramática Simple present).....	43
41. Imagen pantalla NeoBook 5 (gramática contables y no contables).....	44
42. Imagen pantalla NeoBook 5 (gramática de imperativos).....	44
43. Imagen pantalla NeoBook 5 (gramática there is-there are).....	44
44. Imagen pantalla NeoBook 5 (gramática adverbios de frecuencia).....	45
45. Imagen pantalla NeoBook 5 (gramática expresiones de cantidad).....	45
46. Imagen pantalla NeoBook 5 (gramática presente continuo-línea de tiempo	45
47. Imagen pantalla NeoBook 5 (planes futuros con Going to).....	46
48. Imagen pantalla NeoBook 5 (gramática Be going to)	46
49. Imagen pantalla NeoBook 5 (ejercicio de selección).....	47
50. Imagen pantalla NeoBook 5 (ejercicio de completación)	47
51. Imagen pantalla NeoBook 5 (ejercicio de relación).....	47
52. Imagen pantalla NeoBook 5 (ejercicio de arrastre)	48
53. Imagen pantalla NeoBook 5 (ejercicio de escritura)	48
54. Imagen pantalla NeoBook 5 (diccionario)	49
55. Imagen pantalla NeoBook 5 (video musical)	49
56. Imagen pantalla NeoBook 5 (video musical)	50
57. Imagen pantalla NeoBook 5 (video musical)	50
58. Imagen pantalla NeoBook 5 (video musical)	50
59. Imagen pantalla NeoBook 5 (video musical)	51
60. Imagen pantalla NeoBook 5 (video musical)	51
61. Imagen pantalla NeoBook 5 (video musical)	51

Capítulo 1

Introducción

Sin duda alguna, el tema presentado “Desarrollo de una revista virtual multimedia para fortalecer el aprendizaje gramatical de inglés en el décimo año de educación básica”, constituye una gran propuesta debido a la necesidad de generar un cambio en nuestra tarea educativa. Con este trabajo se pretende incentivar tanto a docentes como a estudiantes lo importante de buscar soluciones a problemas de aprendizaje que afectan el rendimiento del estudiante y a la vez dar una opción de solución efectiva. De acuerdo a la evaluación preliminar se nota que los estudiantes tienen una gran cantidad de vacíos y falencias gramaticales, y eso hace que trascienda a una fallida comunicación en el idioma inglés. Se ha notado que se presta poca atención al hecho de generar clases usando recursos actuales como los que nos brinda la tecnología que avanza a diario y esto determina un urgente cambio de actitud. La síntesis del presente trabajo se ve reflejado en los resultados obtenidos con clases demostrativas con y sin uso de recursos tecnológicos en el aula.

1.1. Presentación del trabajo

Las múltiples dificultades existentes en la tarea educativa en la asignatura de inglés en el décimo año de educación básica y su posterior complicación en los años de bachillerato, han generado la idea de desarrollar una revista virtual multimedia usando los recursos de la web 2.0, la misma que ayudó a fortalecer las habilidades gramaticales en el aprendizaje de inglés, luego que se determinó cuáles fueron los aspectos vulnerables en la gramática inglesa. Para ello fue necesario aplicar una evaluación preliminar (ver apéndice B) para identificar las falencias gramaticales y una encuesta (ver apéndice A) que generó la búsqueda de soluciones.

El método inductivo en éste trabajo fue la base para llevar a cabo el objetivo principal, al igual que el método ADDIE para la construcción del recurso virtual.

La tecnología actual tiene gran incidencia también en la educación, los múltiples recursos existentes en la red, de los cuales se ha aprovechado ampliamente, abren la posibilidad de generar espacios virtuales en el internet para los docentes y estudiantes, haciendo del aprendizaje una práctica motivadora y efectiva. La variedad de recursos hacen que se pueda

generar diversas actividades para que los educandos adquirieran su conocimiento y así logren una meta educativa prometedora.

Así se muestra el resultado obtenido luego de la aplicación de varias clases innovadoras con el uso del recurso multimedia, pues, la motivación lograda es tan alta que el aprendizaje resulta efectivo, la atención es indudable, el aporte brindado por los estudiantes es maravilloso, haciendo del producto final de la propuesta de solución al problema, un material de trascendencia para fortalecer el aprendizaje de inglés en los estudiantes de décimo año de educación básica.

1.2. Descripción del documento

El presente documento consta de 6 capítulos, en cada uno de ellos podemos encontrar el contenido detallado.

En el capítulo 1 se encuentra la parte introductoria a fin de conocer los datos generales del trabajo de titulación. En el capítulo 2 se hace referencia a la propuesta de trabajo, informando sobre la aparición del problema y que es lo que se quiere alcanzar. El Marco Teórico es abordado en el capítulo 3, en la sección 3.1 se encuentran descritos los conceptos relacionados al trabajo virtual y a su contenido gramatical, en tanto que en la sección 3.2 se hace referencia al estado del arte. En el capítulo 4 se presenta la metodología usada en el desarrollo del presente trabajo tomando como punto de partida el diagnóstico realizado mediante una prueba de entrada para identificar falencias, luego la descripción de los métodos aplicados en el diseño y elaboración del proyecto de desarrollo para los décimos años de educación básica, paralelos A y B de la Unidad Educativa “Vicente León” de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi. El capítulo 5 está dedicado a los resultados obtenidos durante el desarrollo del presente trabajo. Finalmente, en el capítulo 6 se encuentran las conclusiones y recomendaciones. El trabajo está complementado con la presencia de apéndices donde se evidencia información adicional tales como: la encuesta, la evaluación de entrada y salida y las fotografías como muestra del trabajo y, por su puesto una certificación institucional que valida la existencia de un trabajo compartido (ver apéndice F).

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

Las dificultades percibidas diariamente con nuestros estudiantes en el aula tales como: el poco interés por la asignatura, la falta de motivación, han despertado la inquietud de propiciar nuevas prácticas educativas. Se ha generado múltiples acciones para cambiar la problemática logrando muy pocos resultados alentadores, se ha utilizado recursos existentes en la web, y se ha notado que los jóvenes tienen gran interés por esta alternativa, por lo que aparece la inquietud de elaborar un recurso multimedia para complementar el trabajo en el aula, apoyados en los recursos ya existentes a fin de fortalecer el aprendizaje y captar el interés por la asignatura.

2.1. Información técnica básica

Tema: Desarrollo de una revista virtual multimedia para fortalecer el aprendizaje gramatical de inglés en el décimo año de educación básica.

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Tesis

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas

Secundaria: Desarrollo

2.2. Descripción del problema

Los estudiantes de décimo año de educación básica tienen dificultades para comunicarse en el idioma inglés debido, entre otras razones, a la falta de interés que le ponen a la asignatura, [1], y, por consiguiente, ingresan al ciclo diversificado con problemas de comunicación ya que no pueden estructurar correctamente sus ideas para hablar y escribir y, consecuentemente, no pueden expresar sus pensamientos, por lo tanto, la falta de motivación es el aspecto que determina el poco o mucho esfuerzo y compromiso que adquiere el estudiante durante su permanencia en la institución educativa.

La gran mayoría de los padres se preocupan y se decepcionan al enterarse que su hijo tiene poco conocimiento en este idioma, por lo que se interesan por buscarle solución al mismo para que sus hijos aprendan, además, notan la apatía de ellos ante el idioma Inglés, los padres de familia comentan que sus hijos aducen que no les será útil en su vida profesional, por estas dificultades nace la necesidad de inscribir a sus hijos en instituciones particulares, pero ésta, es la solución de unos pocos padres con disponibilidad de recursos económicos, por el contrario, los padres carentes de solvencia económica no lo hacen y sus hijos se quedan con las dificultades por el resto de sus estudios, en consecuencia, va para ellos la opción de potencializar sus conocimientos en el idioma Inglés con la revista virtual multimedia.

2.3. Preguntas básicas

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?

Cuando se ha tenido la oportunidad de trabajar en instituciones de nivel superior se ha detectado el problema ya que un gran número de estudiantes llegan con una inmensa cantidad de vacíos y eso hace que el avance en la asignatura sea lento hasta alcanzar un nivel similar entre todos los participantes del curso en tratamiento; se observa a diario múltiples actividades en la red que se debería usar como docente para optimizar el trabajo en el aula, pero no siempre hay la voluntad para hacerlo, por lo tanto, la utilización del recurso multimedia diseñado exclusivamente para el aprendizaje de Inglés, hará que los estudiantes capten el lenguaje con mayor interés basados en el uso previo de páginas web, páginas sociales, páginas de entretenimiento y así estar preparados académicamente para considerarse como entes competitivos en la comunicación de un idioma extranjero.

¿Por qué se origina?

La falta de motivación hace que los estudiantes tengan poco interés por la asignatura, generando un limitado aprendizaje.

¿Qué lo origina?

La poca o nula implementación de recursos adecuados e innovadores que generen un buen aprendizaje al igual que el rol que cumple el maestro en el aula. [1].

2.4. Formulación de meta

Promover el aprendizaje del idioma Inglés con una revista virtual efectiva que potencialice la comunicación en la vida estudiantil en un reducido espacio de tiempo de auto-preparación.

2.5. Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una revista virtual multimedia para fortalecer las habilidades gramaticales en el aprendizaje de inglés en los estudiantes de décimo año de educación básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Establecer las falencias gramaticales en el idioma Inglés por medio de evaluaciones para emprender correctivos.
- Elaborar un esquema de contenidos gramaticales usando los recursos de la web 2.0.
- Diseñar la revista virtual para promover cambios en el aprendizaje del idioma Inglés.

2.6. Delimitación funcional

Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

Los recursos multimedia usados en el ámbito educativo, por la riqueza de contenidos, facilidad de aplicación y diseño motivador, hacen que el aprendizaje se vea favorable para los estudiantes beneficiados con este tipo de recursos, por lo que la preparación de una revista virtual multimedia permitirá obtener cambios atractivos en el desarrollo de las habilidades gramaticales y así mejorar su comunicación. Estas transformaciones en el uso de recursos multimedia harán también que el docente se esfuerce, se motive y propicie la elaboración futura de recursos multimedia para su desempeño en el aula.

Los recursos tecnológicos son maravillosos, pues día a día aparece uno nuevo, que sin duda satisfará una inquietud educativa como es el caso de la revista virtual multimedia para mejorar el idioma inglés.

En sí, la revista ayudará a que los estudiantes se comuniquen de una manera efectiva por medio del idioma Inglés.

Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

No será utilizada con otras asignaturas.

No almacenará datos personales de los estudiantes.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Recursos Tecnológicos

Según [2], en las innovaciones educativas actuales puede apreciarse, tanto a nivel regional como nacional, una tendencia a la inclusión de Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tic) como una estrategia de mejora educativa. El uso de estos nuevos recursos tecnológicos implica nuevos planteamientos de diversa índole: la disponibilidad de los recursos, la propuesta pedagógica, el conocimiento de los profesores, el apoyo que ofrece la institución educativa, etc.

En general, las clases dadas en las escuelas están pensadas para que los docentes dicten la lección, y los alumnos utilicen un determinado material impreso. Sin embargo, si se adhiere a una postura constructivista del aprendizaje y de la enseñanza, donde el conocimiento no es único ni objetivo, es esperable que a través de la incorporación de los nuevos recursos, los alumnos sean partícipes de la construcción de sus propios saberes, siendo de gran importancia el contexto social y áulico en el que se desarrollan. En este sentido, lo que interesa es favorecer la integración de los recursos tecnológicos a las prácticas pedagógicas adecuadas, con el objeto de lograr un aprendizaje significativo, mejorar la comprensión de conceptos y favorecer el desarrollo de nuevas capacidades y habilidades. Por esta razón, el centro de preocupación debería ser el análisis de los recursos disponibles en relación con la actividad del docente en la enseñanza.

Las Tic ofrecen a los docentes la posibilidad de replantearse las actividades tradicionales de enseñanza, para ampliarlas y complementarlas con nuevas actividades y recursos de aprendizaje. Existe una gran cantidad de recursos digitales disponibles, tanto elaborados por empresas comerciales como por los propios profesores. En este caso se hace referencia especialmente al software educativo.

En estos momentos se puede encontrar materiales sobre todas las áreas curriculares, muchos de acceso gratuito, a disposición de los docentes en los principales portales educativos, que sin duda contribuyen a un crecimiento profesional y a un mejor trabajo en el aula de trabajo.

Pero además, resulta de gran interés la posibilidad de que los educadores realicen sus propios materiales o software educativo, ajustados con precisión a sus objetivos y necesidades curriculares, mediante el uso de aplicaciones genéricas (procesadores de texto, presentaciones, hojas de cálculo, programas de dibujo, edición de video, etc.), herramientas de autor (clic), uso de webquests, webblogs, etc.

Por otro lado, las Tics permiten trabajar en entornos de trabajo colaborativos más allá de la propia clase, contactando con alumnos y profesores de otras instituciones y países, potenciando así la educación intercultural.

En la práctica, el profesor debe considerar las ventajas y las limitaciones de un determinado material, en función de su utilización didáctica. Es decir, es necesario evaluar la calidad del software educativo, tanto desde su punto de vista técnico como pedagógico, para tomar una decisión sobre su potencial didáctico y, en consecuencia, sobre su integración curricular. En esa evaluación deberían tenerse en cuenta aspectos tales como: interfaz, contenido, interacción que ofrece el material, facilidad de uso, coherencia, motivación, facilidad de adaptación, recursos multimedia, navegación, seguimiento de resultados, cooperación que posibilita el programa.

En mi opinión, la aplicación de los recursos tecnológicos en la práctica docente son la base para generar un cambio y propiciar un aprendizaje de gran significación con gran contenido motivacional.

3.1.1. Multimedia

Según [3], la multimedia es la capacidad que tienen las computadoras de ofrecernos información a través de nuestros sentidos. La palabra multimedia no es nueva, ya que se utilizaba antes de la aparición de las computadoras personales para designar a aquellas presentaciones o demostraciones, que englobaban más de un medio o método para realizarla.

Un sistema multimedia se distingue de cualquier otro sistema por una serie de propiedades que están en relación con: la combinación de los medios, la independencia, la integración informatizada y los sistemas de comunicación. En lo que respecta a la industria de la computación, el término multimedia ha sido utilizado desde un primer momento para describir la integración de sonidos, y gráficos de animación en computadoras. Ahora la multimedia se ha convertido en una palabra de uso habitual, que en términos generales describe cualquier mecanismo audiovisual que incorpore tecnología digital.

La creación multimedia llena el vacío existente entre dos culturas separadas y relativamente aisladas. Por un lado la cultura del cine, la televisión y el video profesional; y por otro, la cultura del procesamiento de datos, de las computadoras y la programación. La revolución de las computadoras personales que conmocionó los cimientos del mundo de los grandes equipos y, posteriormente, el mundo de la impresión, se está extendiendo al mundo del cine, la televisión y el video industrial.

Desde el punto de vista de la computación, lo que se está produciendo es un cambio de significado desde una definición estricta del computador como “una máquina de procesamiento de datos”. La multimedia está jugando un papel cada vez más importante en la actualidad en el mundo de la informática, porque la multimedia está cambiando el modo en que la gente está usando las computadoras. El objetivo de la multimedia es hacer más fácil el uso de las computadoras, además las aplicaciones multimedia suelen almacenar grandes cantidades de información generalmente en CD-ROOM. Este tipo de acceso a la información hace de la computadora una ayuda más valiosa para el usuario. Multimedia es, esencialmente, la integración de texto, imágenes fijas, animaciones y video; pudiendo utilizar todos o alguno de estos aspectos de la comunicación.

Un proyecto de multimedia no tiene que ser interactivo para llamarse multimedia: los usuarios pueden reclinarsse en el asiento y verlo como lo hacen en el cine o frente al televisor. En tales casos, un proyecto es lineal, pues empieza y corre hasta el final. Cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no lineal e interactiva, y es un puente muy poderoso hacia la información.

3.1.1.1. Elementos Multimedia

Los elementos de multimedia según [3] se conjugan en un proyecto utilizando herramientas de desarrollo de multimedia. Estas herramientas de programación están diseñadas para administrar los elementos individualmente y permitir que interactúen los usuarios. Los medios usados son:

El texto. Es la base fundamental en muchos programas multimedia. De hecho muchas aplicaciones se basan en la conversión de un libro en un formato computarizado. Las palabras y los símbolos en cualquier forma de expresión, hablada o escrita, son los sistemas más comunes de comunicación. Incluso una sola palabra puede encubrir muchos significados, por lo que es necesario destacar la exactitud y la claridad en las palabras que se elijan [3].

El audio. La integración del sonido audio en las aplicaciones multimedia puede proporcionar al usuario información que no sea posible obtener a través de cualquier otro medio de comunicación. El sonido puede reforzar la comprensión que el usuario tenga de la información presentada en otro tipo de medio, y esto puede llevar a entender mejor la información. La forma en que se utilice el sonido puede hacer la diferencia entre una presentación multimedia corriente o espectacular. El sonido es quizás el elemento multimedia que más excita los sentidos, es el modo de hablar en cualquier lengua; puede brindar el placer de escuchar música o sorprender con efectos especiales [3].

Imágenes. Lo que se ve en una pantalla de multimedia es una composición de elementos: textos, símbolos, mapas de bits, gráficos, imágenes, botones especiales. La combinación de estos elementos, la selección de colores, las herramientas utilizadas y los trucos empleados convergen para establecer una conexión visual con el espectador [3].

Video. El video en movimiento es el elemento de multimedia que puede hacer que una multitud emocionada contenga la respiración en una exposición comercial, o que un estudiante mantenga vivo el interés en un proyecto de enseñanza. También es un método muy efectivo para llevar multimedia a un público acostumbrado a la televisión [3].

Animación. La animación agrega impacto visual al proyecto multimedia. Se puede animar un proyecto completo o animar ciertas partes del mismo acentuando ciertas cosas y dándoles más vida. La animación es posible debido a un fenómeno biológico conocido como “persistencia de la visión”. Un objeto que ve el ojo humano permanece impreso en la retina por un breve tiempo; esto hace posible que una serie de imágenes que cambian muy ligera y rápidamente parezcan mezclarse y juntarse creando la ilusión del movimiento [3].

Por lo tanto, generar un recurso multimedia implica, movimiento, color, sonido, imágenes y palabras que de una u otra forma captan la atención del usuario porque es impactante a la vista, deleitante al oído y porque no decirlo, interesante a todos los sentidos.

3.1.2. Tic en Educación

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son la palanca principal de transformaciones sin precedentes en el mundo contemporáneo.

En efecto, ninguna otra tecnología originó tan grandes mutaciones en la sociedad, en la cultura y en la economía. La humanidad viene alterando significativamente los modos de

comunicar, de entretener, de trabajar, de negociar, de gobernar y de socializar, sobre la base de la difusión y uso de las TIC a escala global. Es universalmente reconocido también que las TIC son responsables de aumentos en productividad, anteriormente inimaginables, en los más variados sectores de la actividad empresarial, y de manera destacada en las economías del conocimiento y de la innovación. Según Carlota Pérez (2002), la humanidad se encuentra actualmente en el “punto de viraje” de una transformación tecnológica sin precedentes. Al período de instalación de las TIC que tuvo lugar en los últimos treinta años –con su cortejo de “destrucción creativa” y de generalización de un nuevo paradigma social, la sociedad de la información y del conocimiento– puede seguir un tiempo de implementación y de florecimiento del pleno potencial del nuevo paradigma triunfante.

Si se confirma esta interpretación, nuestras “vetustas” instituciones, como la escuela, las universidades, los gobiernos y las propias empresas, estarían actualmente sujetas a la presión de los desafíos inaplazables de ajuste estructural y de reforma profunda.

Pero si el conocimiento es el motor de las nuevas economías, su combustible es el aprendizaje.

Por eso, el aprendizaje a lo largo de la vida surge como el mayor reto formativo presentado a las personas y a las organizaciones en el nuevo siglo.

La verdad es que una era del conocimiento, de la que todos los analistas sociales y económicos hablan, representa igualmente una gran oportunidad para la escuela. En efecto, la escuela es desde hace siglos una institución esencialmente orientada a la “gestión del conocimiento”. Sus principales agentes –profesores– son por definición trabajadores del conocimiento. Los sujetos del aprendizaje –alumnos– son personas en formación que se encuentran dedicadas a tiempo completo a la tarea noble de aprender, y de aprender a aprender, a lo largo de la vida, a procesar conocimiento. La materia prima a disposición de los sistemas escolares está normalmente constituida por objetos de conocimiento: manuales escolares, enciclopedias, bibliotecas, recursos didácticos, muchos de los cuales hoy bajo la forma de compilaciones digitales, etc.

En un contexto volátil, a la vez de elevado riesgo y de innegable oportunidad, ¿cómo formular el reto transformacional con que se enfrentan las instituciones educativas y que constituye el tema de fondo del presente artículo?

En una propuesta simple y directa entendemos que el reto de fondo catapultado por las TIC en la educación se puede sintetizar en una triple transformación de paradigma:

De “educación como industria” en “educación como servicio”.

De “escuelas que enseñan” en “escuelas que aprenden”.

De “asociacionismo” en “constructivismo” de los aprendizajes. [4]

Esto quiere decir que el docente requiere un gran esfuerzo y compromiso con su trabajo, en donde se evidencie una planificación y coordinación del equipo de profesores para lograr un producto muy motivador en el que aparecerán múltiples inquietudes, y por su puesto el reto para sacar adelante el proyecto de ejecución con el uso de la tecnología.

3.1.3. Cómo lograr la integración de las TIC en la educación.

Las investigaciones aún no han logrado demostrar que la integración de las TIC contribuya a mejorar el desempeño de los estudiantes: no hay evidencia que compruebe que un aprendizaje dado sea resultado de la integración de las TIC en el aprendizaje. Estos descubrimientos no son sorprendentes, dado que el nivel de provisión de TIC y los prerrequisitos para una integración real y efectiva aún no se cumplen en la mayoría de las escuelas de la mayoría de los países. Transformar las escuelas a través de las TIC requiere un cambio organizacional significativo, además de la inversión en infraestructura y la capacitación de los docentes.

Los requerimientos para una verdadera integración de las TIC en las escuelas incluyen lo siguiente:

La provisión de suficientes recursos TIC que sean confiables, de fácil acceso y estén disponibles cuando se los necesita, tanto para los docentes como para los estudiantes.

Las TIC deben estar incluidas en el proceso de desarrollo del currículum y en su subsiguiente implementación.

El uso de las TIC debe reflejarse en la forma en que los estudiantes son examinados y evaluados. Además, las TIC son excelentes recursos para la evaluación de los aprendizajes.

Acceso a desarrollo profesional basado en TIC para los docentes.

Fuerte de apoyo para directivos y coordinadores de TIC en las escuelas para dominar su uso y facilitar el aprendizaje entre pares y el intercambio de recursos.

Suficientes recursos digitales de alta calidad, materiales de enseñanza y ejemplos de buenas prácticas para involucrar a los estudiantes y apoyar a los docentes.

Sin niveles razonables de provisión de TIC en los lugares adecuados, la investigación sobre el impacto de las TIC para el logro de aprendizajes y puntajes más altos es, en muchos sentidos,

prematureo y de valor limitado, semejante a medir una mejoría en la salud después de tomar la primera tableta de antibiótico. [5]

Diversos estudios han mostrado que, en comparación con la clase tradicional, los programas multimediales pueden ayudar al estudiante a aprender más información de manera más rápida. Algunos estiman que se puede ahorrar hasta un 80 por ciento de tiempo en el aprendizaje [6].

Como docente, es importante reconocer que lo que se pretende alcanzar con el uso de las TIC es, mejorar el desempeño de los estudiantes, para ello, hay que contar con un grupo de requerimientos previos hasta alcanzar una efectiva implementación cumpliendo un proceso ordenado coherente y secuencial.

3.1.4. Diseño de un producto multimedia

Para [3], igual que los diseñadores mejoran el valor de otros tipos de artefactos, nosotros podemos aplicar nuestras habilidades, conocimientos y metodologías al diseño de objetos, mensajes y entorno interactivos. Una disciplina nueva está naciendo: éste es el diseño interactivo, que no es más que centrarse en el diseño del interfaz de usuario, se centra en el entorno, sistema o producto que está siendo controlado en la mediación e interacción con la computadora. Esto nos recuerda que estamos diseñando actuaciones, acciones o experiencias, y no solo objetos e interfaces.

3.1.5. Revista virtual

La revista virtual es un recurso multimedia con contenidos relacionados a un tema específico, tiene una aparente existencia, y por el hecho de ser digital, no tiene costo para el usuario, reduciendo de esta manera gastos de impresión y publicación.

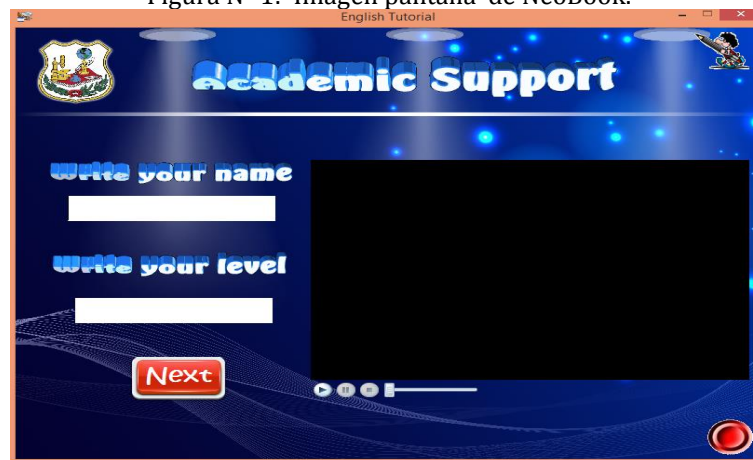
3.1.6. NeoBook 5 una aplicación para revistas digitales.

En la actualidad es muy fácil crear y publicar nuestra propia aplicación de software para Windows. Una rápida aplicación para construirlo es NeoBook, pues inexpertos usuarios pueden rápidamente combinar texto, imágenes, sonido, video, animación, códigos, links, bases de datos, efectos especiales y otros elementos para crear un software interactivo y profesional.

Puede ser útil al momento de crear libros digitales, presentaciones, tutoriales, juegos educativos, evaluaciones, material promocional y más opciones.

NeoBook es fácil de usar, frotando la paleta de herramientas y asistentes permiten construir muchos tipos de aplicaciones usando arrastrar y soltar simples comandos. Es fácil aplicar puntos de acceso de configuración, los botones de comando, campos de entrada de texto, casillas de verificación, listas y otros controles interactivos. Crear rápidamente un interfaz que permite a los lectores a pasar las páginas, entran en las respuestas, aparecen mensajes, reproducir archivos multimedia, ejecute otro software, sitios de internet, pantalla y mucho más. Un lenguaje de programación incorporado y una variedad de plug-ins también están disponibles para extender aún más las capacidades de NeoBook [2]

Figura N° 1: Imagen pantalla de NeoBook.



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

3.1.7 Otros recursos de la Web 2.0

YouTube

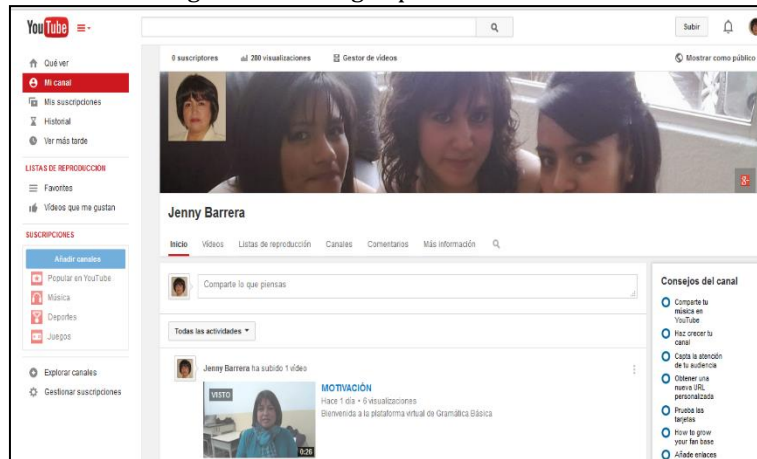
“YouTube es uno de los más populares gestores de vídeos en Internet, aunque existen otros como el de Google que también resulta muy sencillos de utilizar” [7].

Según [8], YouTube tiene como formato de vídeo standard a Adobe Flash, y es la web más popular debido a la gran variedad y a la facilidad para publicar vídeos. Se puede encontrar una gran variedad de vídeos, desde producciones muy antiguas, actuales, documentales, filmaciones caseras, instrucciones de funcionamientos de productos, programas, etc., y videoclips y cualquier tipo de filmación que puedas imaginar. Existen muchos videos que fueron eliminados de la web y en algunos casos sólo el audio, debido a contenido protegido por derechos de autor o por el creador del video.

Los vídeos cargados en YouTube están limitados a una durabilidad máxima de 10 minutos y

archivos de 2 Gb como tamaño máximo, con casi cualquier tipo de formato, incluyendo .wmv, .avi, .mov, mpeg, .mp4, DivX y FLV. También es posible cargar un vídeo directamente desde el teléfono celular a través del soporte del formato 3GP.

Figura N° 2: Imagen pantalla de YouTube

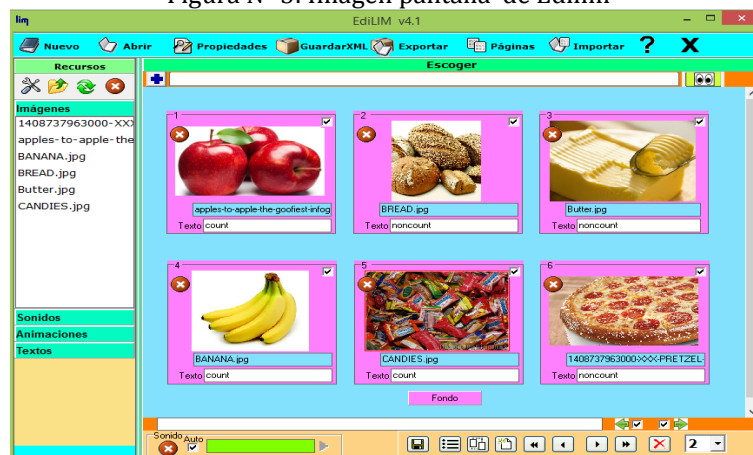


Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Edilim

El sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos, formado por un editor de actividades (EdiLim), un visualizador (LIM) y un archivo en formato XML (libro) que define las propiedades del libro y las páginas que lo componen. Tiene varias ventajas su uso: no es necesario instalar nada en el ordenador, accesibilidad inmediata desde internet, independiente del sistema operativo, hardware y navegador web, tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad, entorno abierto, basado en el formato XML. [9]

Figura N° 3: Imagen pantalla de Edilim



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

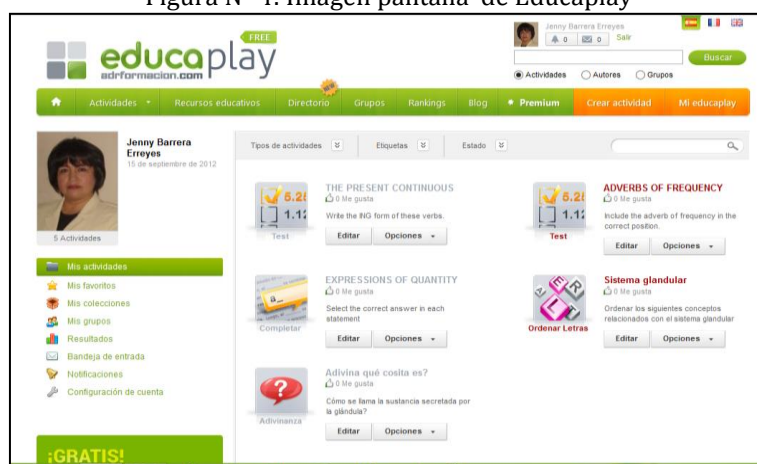
Educaplay

Educaplay es un proyecto desarrollado por “adrformacion” para la creación de actividades interactivas que, poco a poco, se ha convertido en un sitio de referencia tanto para crear como para buscar actividades de cualquier materia útiles para nuestras clases.

Dispone de varios tipos de actividades: crucigramas, sopa de letras, completar frases, dictados, mapas, adivinanzas, ordenar letras, ordenar palabras, relacionar, etc.

Se trata de una herramienta online; es decir, no hay que descargarse, ni tampoco instalar, ningún programa. Sólo será necesario, al igual que en otros programas parecidos, que te registres y crees una cuenta para poder utilizarlo. [10]

Figura N° 4: Imagen pantalla de Educaplay



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Powtoon

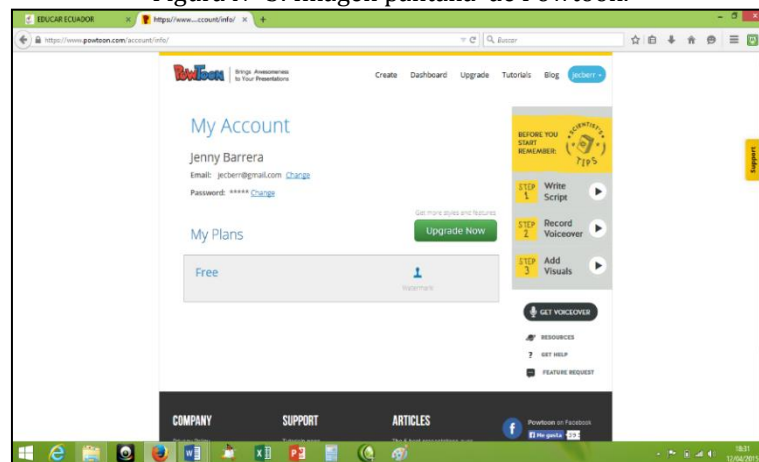
PowToon es el nuevo Do it yourself herramienta de presentación de la marca animada que sobrealimenta sus presentaciones y videos, permite guardar grandes cantidades de tiempo y dinero mediante la creación de Presentoons que traen el WOW!. Es un factor a demostraciones de productos, presentaciones comerciales, videoclips, medios de comunicación social, y mucho más. Es fácil e intuitivo, no se necesita ser un animador profesional para empezar con PowToon hoy. Ofrece todas las herramientas de animación que usted necesitará siempre para empezar inmediatamente a crear sus propios vídeos animados explicador de aspecto profesional y presentaciones animadas. De principio a fin, se le guiará a través de un proceso sorprendentemente simple, resultando en videos que se enganchará a su público sin falta llamativo.

La interfaz de usuario PowToon ha sido diseñado y probado extensivamente para asegurar que es tan simple como sea posible mientras no sacrificar un ápice de calidad ni

profesionalidad. Usted tiene todas las herramientas de animación necesaria a su alcance, y siempre va a añadir más características, modelos y estilos.

Powtoon es una herramienta versátil que puede ser usada no solo para la presentación de contenidos, sino también para la realización de actividades creativas: pequeñas narraciones acompañadas de voz y música, diarios, cuadernos de viaje, presentación de nuestro centro a otros estudiantes en proyectos en los que estemos participando, etc. [11]

Figura N° 5: Imagen pantalla de Powtoon.



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

3.1.8. Gramática

La Gramática describe procesos para poder combinar organizar palabras para darle significado a una oración.

La Gramática es usada para describir las partes de la oración, estructuras gramaticales y como están formadas las palabras.

Existen nueve partes en la oración: sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios, determinadores, preposiciones, pronombres, conjunciones y exclamaciones. Cada parte de la oración es una palabra y cumple una función específica en la oración. La palabra se combina adecuadamente con otras para darle sentido a la frase u oración [1]

3.1.9. Sintaxis

La sintaxis es una parte de la gramática cuyo objeto de estudio son las relaciones que mantienen dentro de la oración las distintas unidades significativas, la función que cumplen en la estructura de la oración, y sus reglas de combinación. Es también el orden y modo de

relacionarse las palabras dentro de la oración o las oraciones dentro de un párrafo, pues las palabras no pueden colocarse en la oración de cualquier modo ya que de lo contrario, lo expresado carecería de sentido. [1]

3.1.10. Fonología

La Fonología es el estudio de los sonidos usados en el lenguaje para establecer una comunicación significativa. En el idioma Inglés estas características incluyen fonemas, fuerza de la palabra y entonación.

Un fonema es la unidad mínima de sonido que tiene significado en el lenguaje, por ejemplo la letra “s” en la palabra “book” significa que el sustantivo está en plural y su sonido es /s/.

La fuerza de la palabra por su parte implica que hay cierta energía en las sílabas, determinando de este modo las sílabas acentuadas, por ejemplo: “**important**”, en ésta palabra, la sílaba en negrita implica que tiene mayor fuerza.

La entonación es otra parte importante en la pronunciación. Es el nivel de la voz, el tono de una frase o un grupo de palabras. La entonación es usada para expresar emociones y actitudes, para enfatizar o hacer menos importante las cosas que estamos diciendo. [1]

Los términos gramática, sintaxis y fonología (sonidos) son trascendentales en el presente documento puesto que con la ejecución de la revista virtual se marcó énfasis en la estructura gramatical del idioma inglés de los temas incluidos.

3.1.11. El Rol del docente en el aula

Durante la jornada de clase el docente necesita administrar correctamente a sus estudiantes y por su puesto las actividades a ser impartidas en la clase. Esto significa que el docente necesita comportarse de diferente manera de acuerdo a las situaciones presentadas en el aula. Los diversos tipos de comportamiento es lo que se conoce como “rol del docente”.

El docente cambia de rol contantemente en el aula durante una jornada de clase ya que depende mucho del tipo de actividad, del tema, de los objetivos, del nivel y edad de los estudiantes y tiene que actuar como administrador, como padre, como amigo, como guía, como monitor, como informante y muchas veces también como estudiante. Acoplarse al rol necesario en el momento preciso, es parte del arte de enseñar [1]

3.2. Estado del Arte

En los últimos años se ha podido observar el maravilloso avance de la tecnología aplicable a la educación [4], de tal manera que los recursos existentes en el internet para los estudiantes son muy extensos y eso fortifica una vez más su aprendizaje. Está más que probado que el uso de los recursos multimedia mejora notablemente el aprendizaje de los alumnos, con lo que se reduce el nivel de estudiantes con bajo rendimiento, esto se ha demostrado en las últimas décadas con el uso de otros recursos de menor calidad pero que han dado resultados interesantes [12]. En el aula de clase se ha puesto en marcha actividades de esta naturaleza en varias asignaturas de estudio con un producto final de gran calidad como lo indica Eva María Rodríguez Cobos de España. [13].

El medio de la tecnología ofrece muchos recursos en espacios virtuales de organizaciones y blogs de todas las asignaturas, se insertan como parte de un gran temario y están disponibles para todo el que desee navegar en ellos.

Existe una red educativa escolar llamada “tiching”, que permite gestionar todo lo relacionado con la educación, ofrece recursos multimedia con libros virtuales para aprender la gramática inglesa, brindando la oportunidad de ayudar a los estudiantes en su casa y así fortalecer sus estudios [27], muestran una variedad de recursos para fortalecer las habilidades del lenguaje, solo es cuestión de unirse al grupo y se accede a una inmensa gama de productos.

El espacio de la web denominado Fun English games. com [15], ofrece una página muy amplia con contenido de vocabulario, gramática, ejercicios, actividades, evaluaciones y videos con temáticas a elegir de acuerdo a la necesidad, permiten que tanto el docente como el estudiante se diviertan con las actividades propuestas, además se enfoca en todas las habilidades gramaticales para que el estudiante pueda desarrollar su segundo lenguaje; buscar una actividad que a los estudiantes les guste hará del trabajo en el aula un aprendizaje de calidad.

El futuro profesional será basado en la utilización de los recursos tecnológicos, ya que varían enormemente en su capacidad de percepción, captación y aprendizaje. Para muchos resulta fácil aprender con una clase habitual de manera expositiva, pero para la mayoría no, ya que requiere otros mecanismos, técnicas o métodos que involucren medios tecnológicos que son parte del mundo actual. Las múltiples actividades que encontramos a menudo en páginas en internet como las que se ha mencionado hacen que el estudiante adquiera conocimientos, por ello se debe incluir sin duda recursos tecnológicos direccionados a

cambiar la manera rutinaria de enseñar y aprender en el aula, y con ello alcanzar metas educativas [5].

Por lo tanto, la tecnología ya no es parte del mañana, es el presente que está contribuyendo sustancialmente en la práctica diaria del docente comprometido con su ardua tarea de emprender cambios y que mejor poder hacerlo con un recurso propio como el que se ha elaborado.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

En base a una encuesta (ver apéndice A) y a la observación durante las jornadas de clases se ha podido verificar los inconvenientes presentados en la gramática inglesa, la confusión es completamente evidente, a tal punto que los estudiantes no pueden estructurar correctamente oraciones con sentido real. Los conceptos básicos de la gramática no se ponen de manifiesto en su comunicación oral y escrita.

Los cursos evaluados corresponden a los décimos años de Educación Básica de la Unidad educativa Vicente León de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi. En razón de que la institución ha sido reestructurada durante los últimos años, solo se cuenta con dos paralelos, el "A" con 23 estudiantes y el "B" con 18, como se puede evidenciar en el listado del apéndice D por lo que se ha considerado tomar a los dos como población de estudio.

Pregunta 1:

1. **¿Cree usted que un docente de inglés debe buscar nuevas estrategias de enseñanza?**

Tabla 1: Nuevas Estrategias

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	56,09%
No	18	43,91%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 6: Nuevas Estrategias



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

La mayor parte de los estudiantes encuestados afirman que el docente debe buscar nuevas estrategias de enseñanza para adquirir un mejor aprendizaje, ya que muchos siguen con un esquema ambiguo y no conciben generar cambios en su labor docente, por ello el Ministerio de Educación está capacitando a los docentes para buscar innovación.

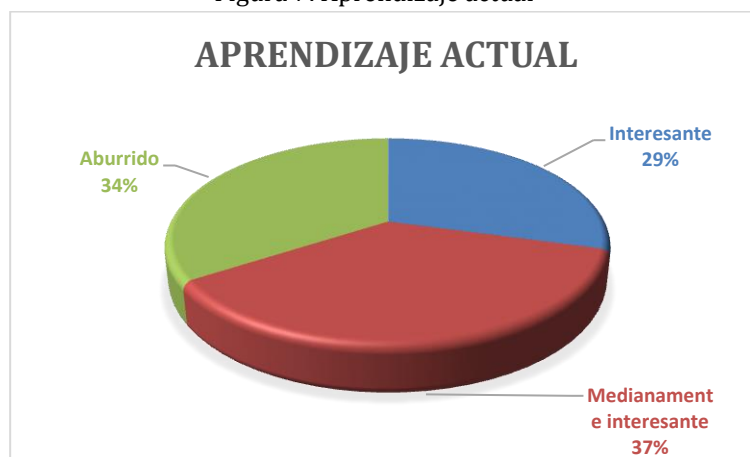
2. ¿Cómo es su aprendizaje de inglés al momento?

Tabla 2: Aprendizaje actual.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Interesante	12	29,27
Medianamente interesante	15	36,58
Aburrido	14	34,15
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 7: Aprendizaje actual



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Pocos son los estudiantes que consideran que su aprendizaje actual le resulta interesante, lo cual indica que hay poca motivación en el aula y con esto aparece la inquietud de crear un recurso para cambiar el criterio de los chicos con respecto a su aprendizaje, generando clases de inglés motivadoras y entretenidas.

3. ¿Han usado recursos tecnológicos en su aprendizaje de inglés anteriormente?

Tabla 3: Uso de recursos anteriormente.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	24,39%
No	31	75,60%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 8: Uso de recursos tecnológicos anteriormente.



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de los estudiantes no ha usado con sus docentes recursos multimedia en el aula como material de apoyo para su aprendizaje, con lo que se abre la opción de generar un recurso nuevo en la búsqueda de softwares educativos y aplicaciones para colaborar en sus actividades escolares.

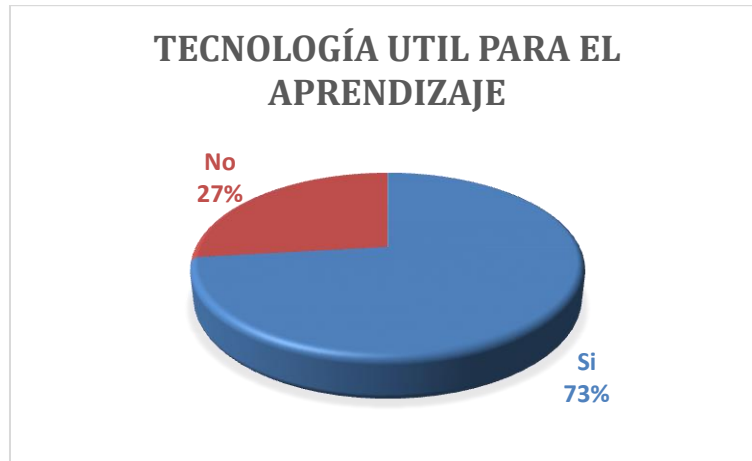
4. ¿Considera que el uso de la tecnología es buena para el aprendizaje?

Tabla 4: Tecnología útil para el aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	30	73,17%
No	11	26,83%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 9: Tecnología útil para el aprendizaje.



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los estudiantes están convencidos que si usan la tecnología podría resultar favorable su aprendizaje; existen recursos tecnológicos de carácter formativo, constructivista o analítico que usados apropiadamente pueden contribuir a que su aprendizaje sea placentero.

5. ¿Cómo le considera al uso de la tecnología actual?

Tabla 5: Uso de la tecnología actual.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Entretenimiento	23	56,10%
Aprendizaje	8	19,51%
Comunicación	10	24,39%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 10: Uso de la tecnología actual.



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la actualidad los estudiantes usan la tecnología mayoritariamente como medio de entretenimiento más no como mecanismo de aprendizaje, los docentes comprometidos deben cambiar este esquema de manera que la tecnología pase a ser el medio principal de aprendizaje, ya que el gobierno nacional en la actualidad invierte mucho en capacitación docente en el área de las tecnologías de la información y la comunicación.

6. ¿Considera usted que el uso de la tecnología en el aula puede motivar al estudiante?

Tabla 6: Motivación y tecnología.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	39	95,12%
No	2	4,88%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 11: Motivación y tecnología.



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Está plenamente ratificado que el uso de recursos tecnológicos en el aula motivan al estudiante en la búsqueda de nuevos conocimientos, por lo que se debe involucrar prácticas innovadoras que a diario fortalezcan el trabajo en el aula.

7. ¿Le gustaría fortalecer su aprendizaje de la asignatura de inglés con el uso de la tecnología?

Tabla 7: Fortalecer el aprendizaje con la tecnología.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	36	87,80%
No	5	12,20%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 12: Fortalecer el aprendizaje con la tecnología.



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A casi a todos los estudiantes les gustaría fortalecer su aprendizaje con el uso de la tecnología, hace falta por lo tanto, continuar con la capacitación docente, motivar al docente a inmiscuirse en el uso de la tecnología a objeto de ampliar su cobertura.

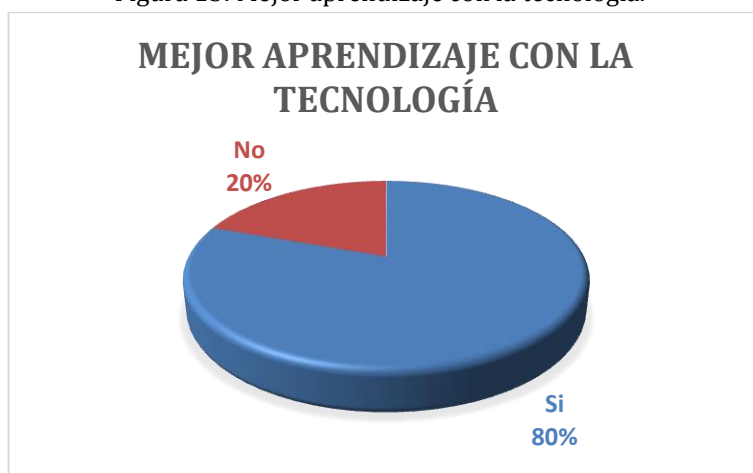
8. ¿Cree usted que usando la tecnología usted puede aprender mejor en el aula?

Tabla 8: Mejor aprendizaje con la tecnología.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	33	80,48%
No	8	19,52%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 13: Mejor aprendizaje con la tecnología.



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de encuestados manifiesta que usando la tecnología se tiene un mejor aprendizaje, lo que hace que el maestro se esfuerce para ser un verdadero protagonista usando recursos tecnológicos en el proceso formativo de los estudiantes.

9. ¿Considera usted que sus calificaciones mejorarán con las clases virtuales?

Tabla 9: Mejor rendimiento con clases virtuales.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	37	90,24%
No	4	9,76%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 14: Mejor rendimiento con clases virtuales.



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

Los estudiantes están convencidos que si sus maestros usaran recursos tecnológicos en el aula, se mantendrían todo el tiempo motivados y como resultado se obtendría mejor rendimiento ya que interactuar en su computador con diversas actividades agradables potenciará su aprendizaje.

10. ¿Considera usted que pueda desarrollar de mejor manera sus habilidades del lenguaje con las clases virtuales?

Tabla 10: Mejoran las habilidades con clases virtuales.

CARACTERÍSTICAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	28	68,29%
No	13	31,71%
Total	41	100,00%

Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica Colegio "Vicente León"

Figura 15: Mejoran las habilidades con clases virtuales.



Fuente: Encuesta estudiantes décimo año de educación básica del Colegio "Vicente León"
Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

Los estudiantes de décimo año de educación básica afirman que usando la tecnología pueden desarrollar de mejor manera sus habilidades de la lengua extranjera ya que mirar, ejercitarse, jugar, escuchar y leer en un recurso de cualquier tipo formativo fortalece en gran medida sus conocimientos en la asignatura de inglés.

4.2. Método aplicado

Se aplicó el método inductivo para la recolección de datos preliminares.

Mediante la observación se establece un registro de datos que son indicios para cumplir con este recurso multimedia para la educación básica.

En base a una encuesta y a la experimentación se identificó las falencias de estructuración gramatical a fin de emitir correctivos que se incluyeron en la revista virtual para que sea funcional fácil de usar. En esta etapa se eligió las herramientas computacionales sobre las que se construyó el recurso.

Los diferentes contenidos de [16] [17] [18] [19] fueron implementados como conocimientos científicos básicos para la creación del recurso multimedia que se aplicó en el décimo año de educación básica (ver apéndice C).

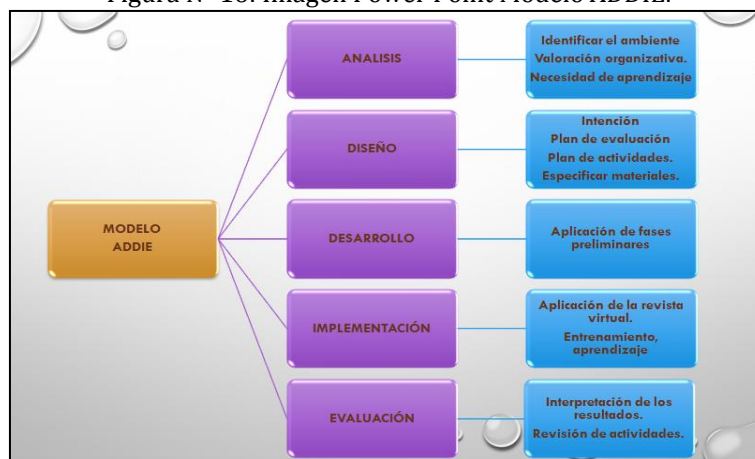
El uso y no uso de los recursos en el aula permitieron establecer una comparación con respecto al rendimiento mediante evaluaciones realizadas al término de la clase (ver apéndice D).

Los recursos se integraron hasta conceptualizar la revista virtual que sirvió efectivamente para el décimo año de educación básica.

Finalmente, se nota que el funcionamiento del recurso multimedia es efectivo para captar la motivación y desempeño de los estudiantes en el aula.

Para la ejecución de la revista virtual se usó el modelo ADDIE (Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) el mismo que sigue el siguiente esquema de aplicación:

Figura N° 16: Imagen Power Point Modelo ADDIE.



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

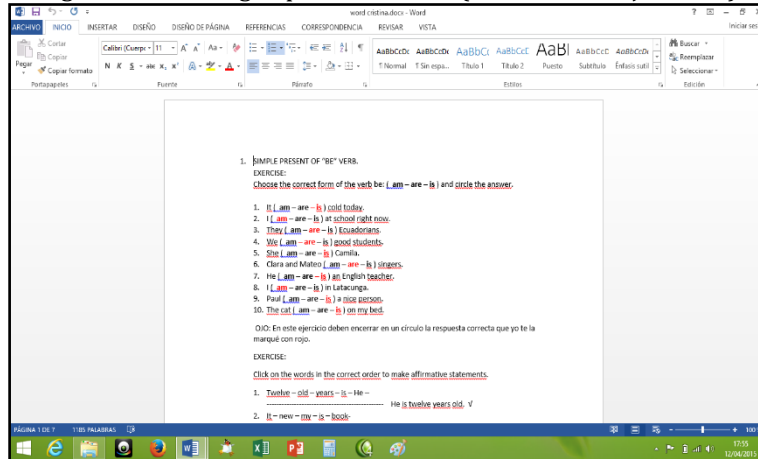
FASE DE ANÁLISIS

Con la fase inicial se analizaron los insumos tales como: el escaneo del ambiente, el contenido de la materia, las diferencias individuales, las necesidades de aprendizaje para generar una idea del diseño que se quiso alcanzar, buscando los recursos más adecuados para alcanzar el aprendizaje, previo a esto fue necesario aplicar la encuesta y la evaluación preliminar, además fue necesario acudir al libro propuesto por el ministerio de educación para la enseñanza del idioma inglés a objeto de compilar los temas a incluirse en la revista, mismos que se detallan en el apéndice C del documento.

FASE DE DISEÑO

En la fase de diseño se realizó un bosquejo temático, según [19] [20], esperando insertarlos efectivamente en la revista virtual, para lo cual se preparó un esquema de contenidos que iban a ser insertados posteriormente con herramientas tecnológicas. En esta fase fue necesario secuenciar los contenidos correctamente de manera que se asocien con los lineamientos emitidos por el ministerio de educación para la asignatura de inglés

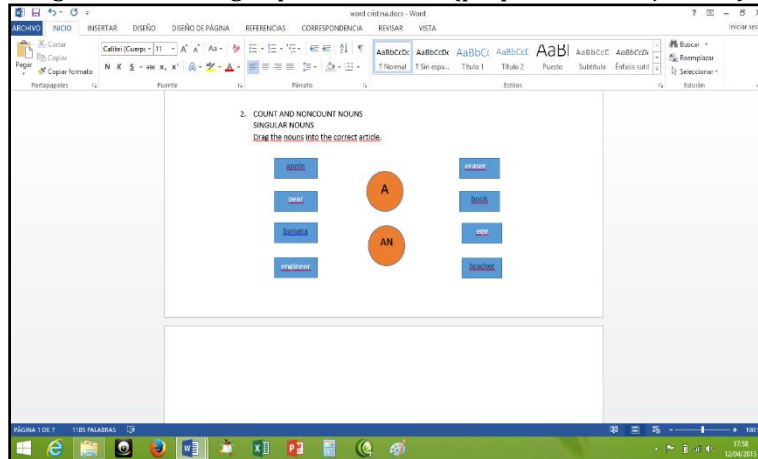
Figura N° 17: Imagen pantalla Word (selección de ejercicios)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Diseñando actividades para relacionarlas por arrastre y usarlo con Edilim.

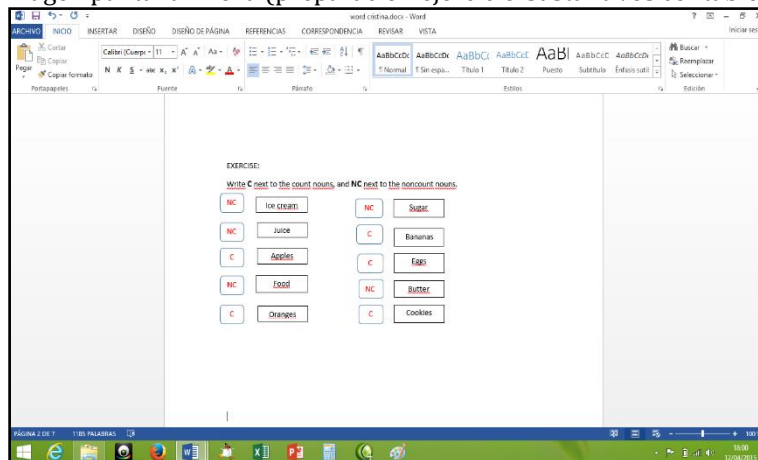
Figura N° 18: Imagen pantalla Word (preparación de ejercicio)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Preparación de actividades sobre sustantivos contables y no contables.

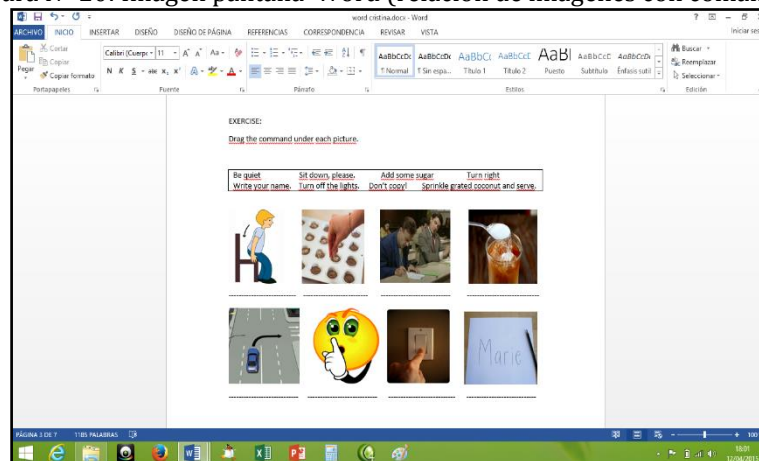
Figura N° 19: Imagen pantalla Word (preparación ejercicio-sustantivos contables-no contables)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ejercicio usando imágenes y comandos para que los estudiantes puedan relacionarlo.

Figura N° 20: Imagen pantalla Word (relación de imágenes con comandos)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

FASE DE DESARROLLO

En la fase de desarrollo se construyeron los instrumentos y contenidos identificados en la fase anterior.

EDUCAPLAY

Este recurso fue usado para la elaboración de actividades existentes en EXERCISES, en el que se incluyen ejercicios de completación de los “cuantificadores”, también se realizó una tarea de selección de la respuesta correcta con el tema de los “adverbios de frecuencia” y otro sobre el “presente continuo”, ya listo el producto fue incorporado a NeoBook.

EDILIM

Con el recurso edilim se realizaron tareas para la pestaña EXERCISES con los temas de: “imperativos”, “presente continuo”, y futuro con “going to”, cada una de ellas tiene un esquema diferente, es así que se ha diseñado para completar verbos, para arrastrar imágenes y relacionarlas con la descripción correcta y finalmente incrustarlo en el recurso NeoBook,

YOUTUBE

Se realizaron videos en movie maker con los temas de “verbo BE”, sustantivos “contables y no contables” y se los ubicó como parte de la estructura gramatical en el tema correspondiente. Luego fueron subidos a YouTube para poder acceder al recurso en el aula. Además se usaron unos videos musicales existentes en la web con el objeto de practicar la pronunciación, debido al gran interés que tienen los estudiantes por la música (ver apéndice E). Con esto van leyendo la canción y cantando a la vez. En un inicio se eligieron unos videos que no fueron del agrado de los chicos, luego, realizando una evaluación de preferencias musicales resultaron las canciones que constan en el recurso final.

POWTOON

Este recurso resultó muy útil para generar videos animados, se usaron imágenes extraídas de la web, un ejemplo claro el que se realizó para demostrar el uso de los imperativos.

NEOBOOK

Cuando todas estas actividades estuvieron listas se procedió a insertarlas en el programa NeoBook 5, que resulta muy llamativo, acepta las actividades que se diseñó inicialmente, además resulta sencillo de usarlo, cumple con las expectativas que se quería alcanzar para plasmarlas en la revista virtual multimedia.

Ya en el programa NeoBook se dio inició al trabajo con las partes elementales como son: papel tapiz, diseño del fondo con el sello del colegio, se realizó un compendio de las actividades. Se aplicaron muchos recursos prediseñados y otros fueron eliminados por las características del contenido. En otros casos se reemplazaron o se crearon otros para sustituirlos por aquellos innecesarios.

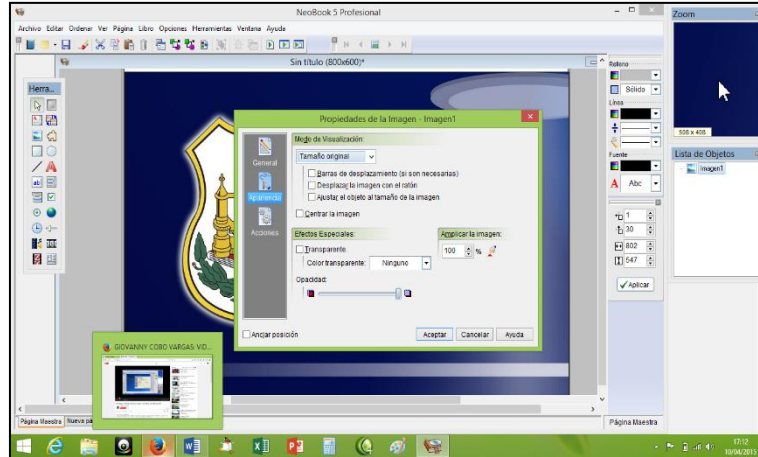
Figura N° 21: Imagen pantalla de NeoBook 5(ubicación de fondo)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Se ajusta el tamaño que se pretende adjuntar al trabajo, para ello es necesario hacer clic en propiedades de la imagen con lo que ajustamos el papel tapiz previamente diseñado.

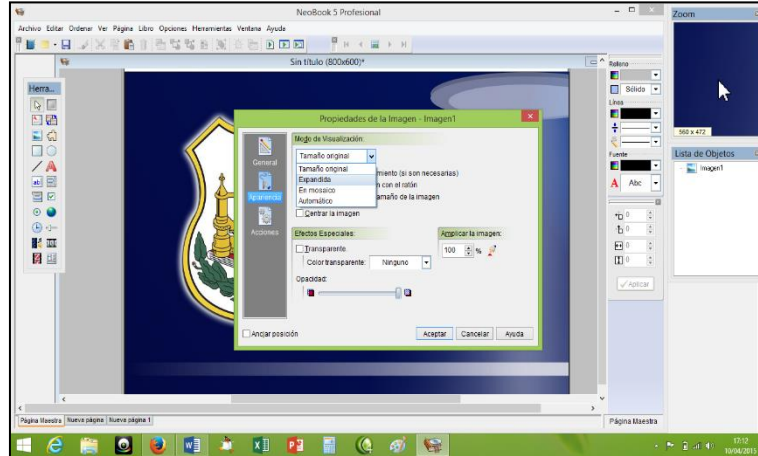
Figura N° 22: Imagen pantalla de NeoBook 5(desplazamiento de fondo)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

En la pantalla apareció solamente una parte del papel tapiz, por lo que fue necesario ingresar a modo de visualización para poder expandir el producto.

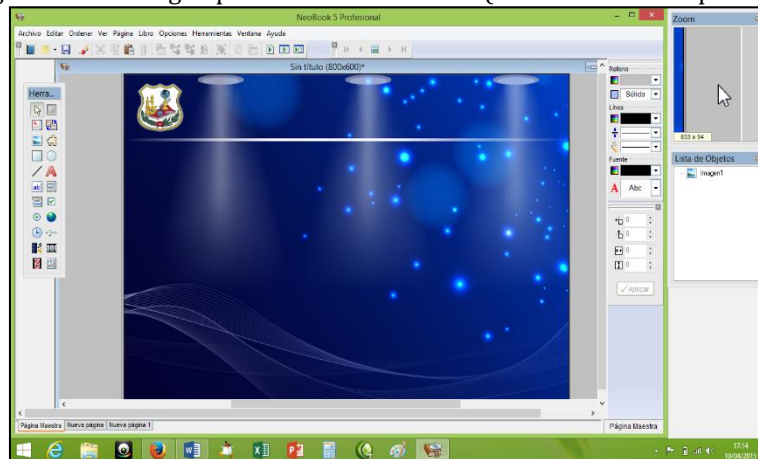
Figura N° 23: Imagen pantalla de NeoBook 5 (buscando expansión).



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ya expandido, se pudo observar la pantalla en toda su magnitud.

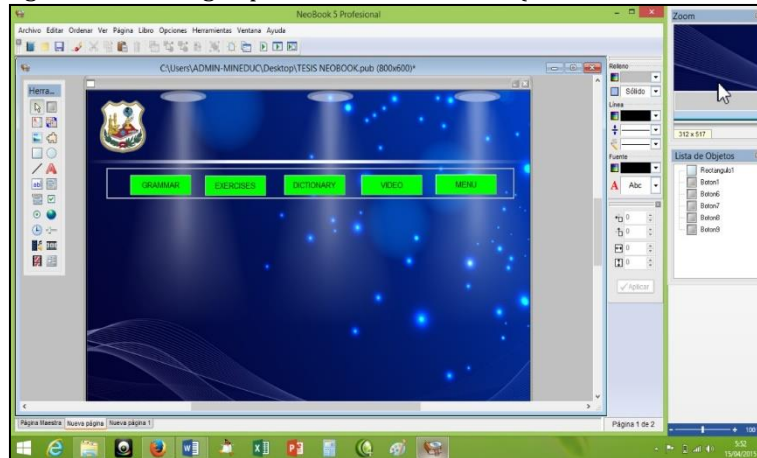
Figura N° 24: Imagen pantalla de NeoBook 5 (correctamente expandido)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Agregar botones fue la actividad clave para poder enlazar un tema con otro, o para vincular actividades complementarias al tema en tratamiento.

Figura N° 25: Imagen pantalla de NeoBook 5 (inserción de botones)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ya rotulados los botones, se empezó a incluir los recursos previamente realizados o extraídos de documentos existentes.

Figura N° 26: Imagen pantalla de NeoBook 5 (insertando recursos).



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Un recurso generado con antelación es un video realizado en Movie Maker. Estudiantes del colegio posaron para las fotografías. (Ver apéndice E)

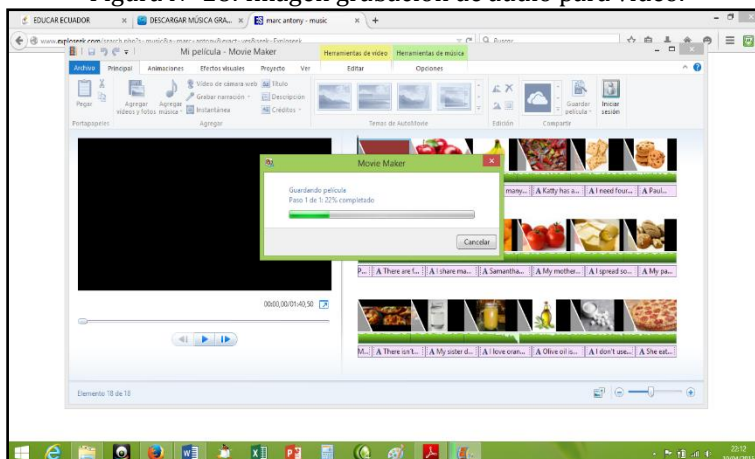
Figura N° 27: Imagen elaboración de un video en Movie Maker



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

El proceso de elaboración de un video para sustantivos contables y no contables se lo hizo con el uso de imágenes de Google.

Figura N° 28: Imagen grabación de audio para video.



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

La presentación de imágenes con texto facilitó la producción del video.

Figura N° 29: Imagen Google insertada en video.



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Powtoon fue un recurso utilizado para generar videos, por lo que también se diseñó un video corto pero a la vez agradable a la vista de los estudiantes.

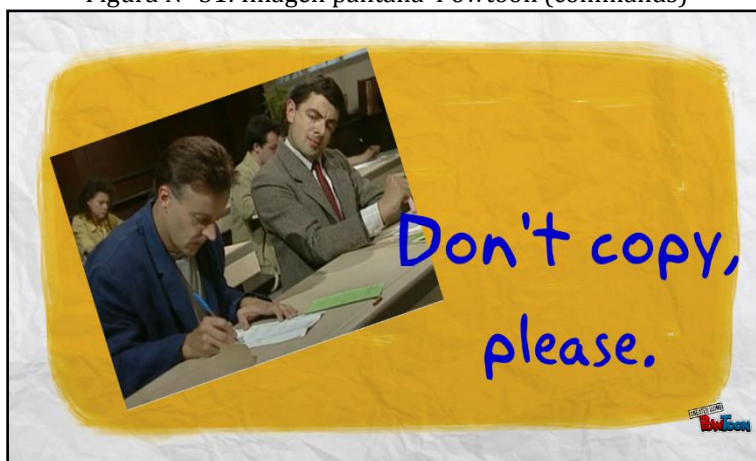
Figura N° 30: Imagen pantalla de Powtoon (video).



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

“Comandos” fue el tema para la realización de éste video, usando también imágenes de Google.

Figura N° 31: Imagen pantalla Powtoon (commands)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Retomando la pantalla de NeoBook, se inserta un diccionario que fue de gran ayuda en el momento de ingresar con la resolución de ejercicios.

Figura N° 32: Imagen pantalla NeoBook 5 (diccionario)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ingresando a los ejercicios que ayudarán a fortalecer el aprendizaje de inglés.

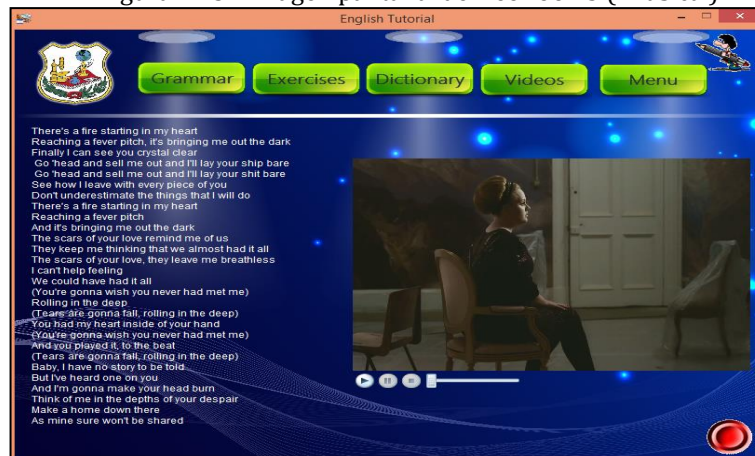
Figura N° 33: Imagen pantalla de NeoBook 5 (ejercicios)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ingresando videos a la revista virtual con contenido musical motivador para el desarrollo de sus habilidades auditivas.

Figura N° 34 Imagen pantalla de NeoBook 5 (música)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN

En la fase de implementación se puso a prueba la revista virtual, se corrigieron errores de edición, se realizó pruebas de funcionamiento y manejo del recurso, se probó su eficacia con la resolución de tareas para posteriormente realizar modificaciones finales; existieron además errores de compatibilidad con el recurso por lo que eliminaron unas herramientas y se sustituyeron por otras, por ejemplo se eliminó el trabajo realizado en Camtasia por la dificultad de insertar la grabación en el recurso NeoBook.

FASE DE EVALUACIÓN

Finalmente, todo proceso requiere una evaluación tanto formativa como sumativa por lo que se valoró el uso del recurso por medio de la convivencia diaria, demostrando que ha causado emoción e impacto en los estudiantes, se apreció los comentarios de cada participante. Sin duda existió una reacción positiva ante la presencia del recurso que se verificó por el agrado de trabajar con él, la necesidad constante de los estudiantes por acudir al laboratorio de inglés es una gran muestra de motivación por aprender. Las notas obtenidas, su capacidad de recepción al conocimiento fue potencializado, hecho que se verificó en las notas obtenidas en varias ocasiones después de usar la revista virtual y que sin duda se ha visto reflejado en una mejor comunicación y estructuración gramatical en las habituales clases de inglés.

4.3. Materiales y herramientas

Se han utilizado los recursos de la web 2.0 para la creación de la revista virtual multimedia, tomando el recurso de NeoBook 5 como formato fundamental para la ejecución de la misma, además los recursos de la web 2.0 como: YouTube, PowToon, Edilim y Educaplay.

4.4. Población y muestra

Se tomó como población a 41 estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Vicente León” de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, en virtud de que se encuentran estudiando la temática que interesa a esta investigación.

Figura N°36 Imagen pantalla de NeoBook 5 (menú de trabajo)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Pulsando la tecla “EXERCISES” se puede visualizar los ejercicios para cada tema gramatical.

Figura N° 37 Imagen pantalla de NeoBook 5 (ejercicios según la gramática)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Si se pulsa en “DICTIONARY” aparece un diccionario que le puede ayudar al estudiante con la opción de buscar una palabra desconocida en “FIND WORD”

Figura N° 38 Imagen pantalla de NeoBook 5 (diccionario)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

La siguiente opción es "VIDEOS", si se pulsa allí aparece la opción de dirigirse a videos de varios artistas del momento. Este link guía al estudiante a practicar la pronunciación.

Figura N° 39 Imagen pantalla de NeoBook 5 (videos)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

GRAMMAR

Cuando se hace clic en un tema de la gramática, se puede obtener información de cada tema, esta parte es importante ya que fortalece el conocimiento en cuanto a la estructura gramatical.

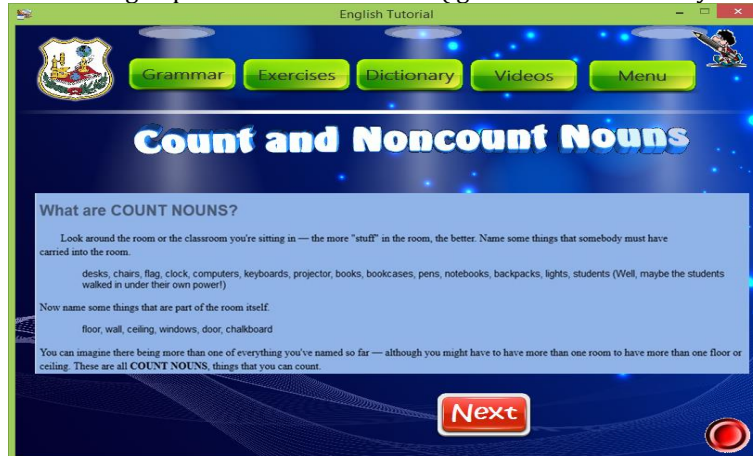
Figura N° 40 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática Simple present)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Contenido de los sustantivos contables y no contables.

Figura N° 41 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática contables y no contables)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Contenido de los imperativos.

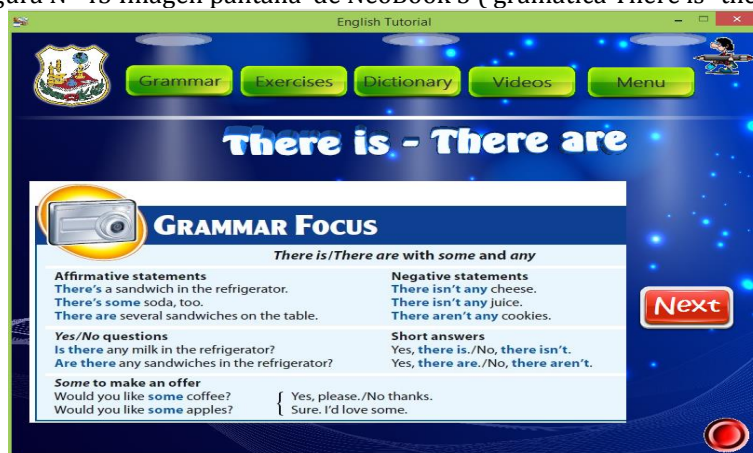
Figura N° 42 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática de imperativos)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Contenido del tema "There is - there are"

Figura N° 43 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática There is- there are)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Contenido de los Adverbios de Frecuencia.

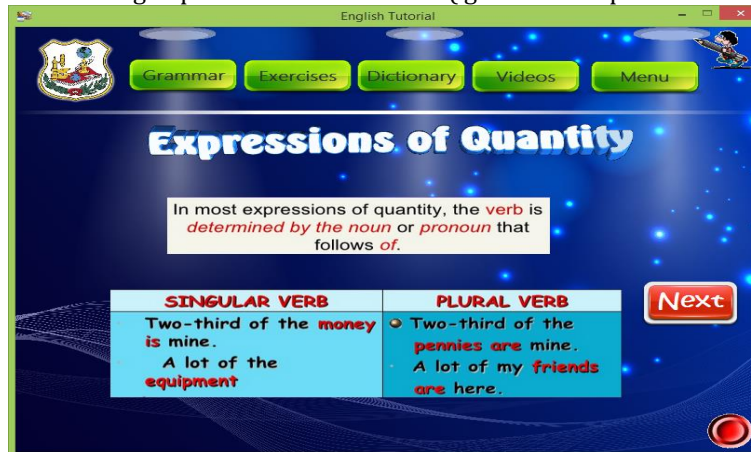
Figura N° 44 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática adverbios de frecuencia)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Contenido de las Expresiones de cantidad.

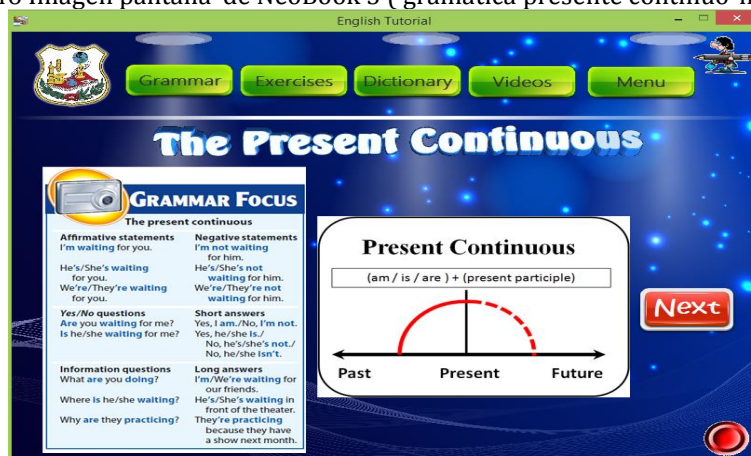
Figura N° 45 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática expresiones de cantidad)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Contenido de Presente continuo.

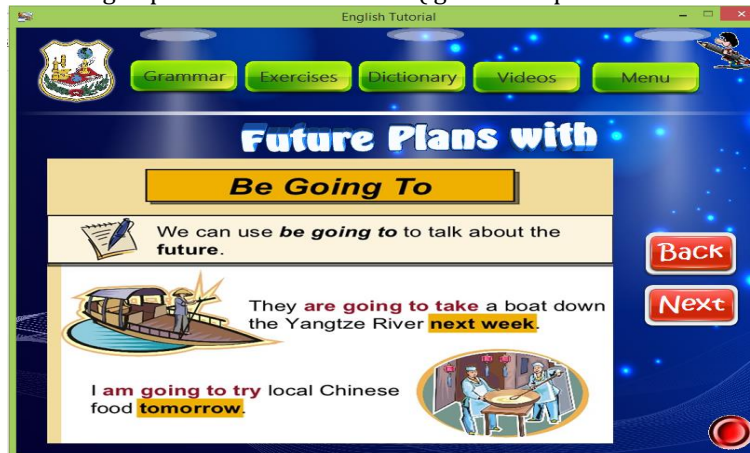
Figura N° 46 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática presente continuo-línea de tiempo)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Contenido de "Going to" indicando expresiones de tiempo.

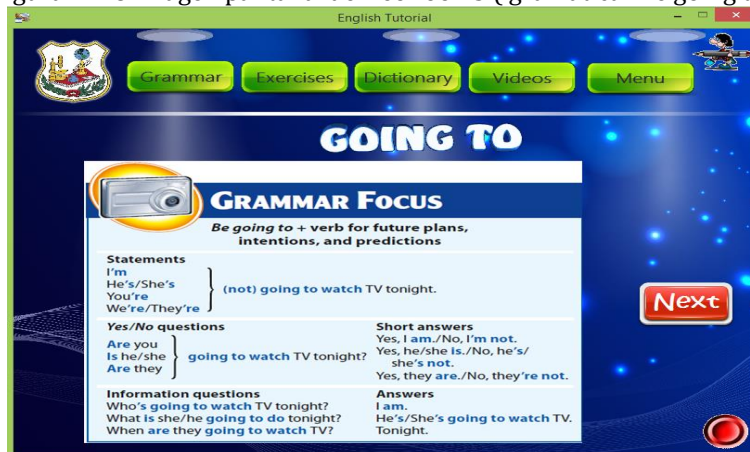
Figura N° 47 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática planes futuros con "going to")



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Contenido de "GOING TO" para intenciones o predicciones.

Figura N°48 Imagen pantalla de NeoBook 5 (gramática "Be going to")

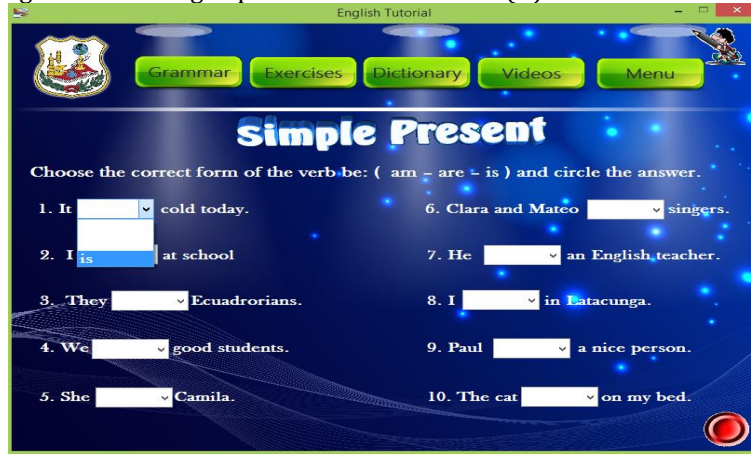


Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

EXERCISES

Si se selecciona un ejercicio como en este caso el Presente simple, aparece la posibilidad de responder estos ejercicios con un despliegue de alternativas.

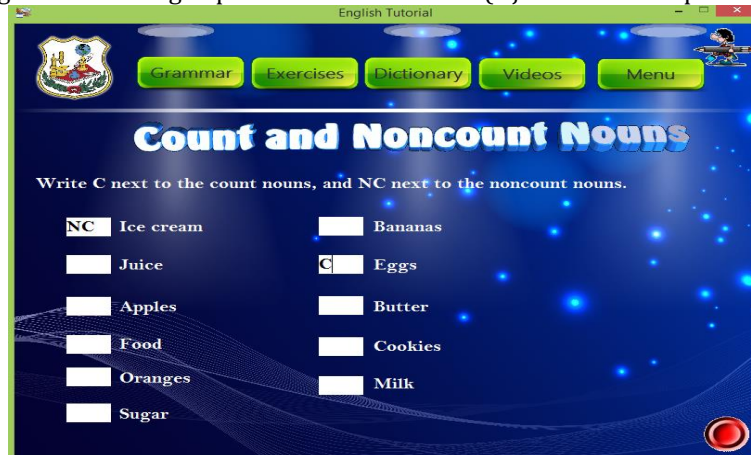
Figura N° 49 Imagen pantalla de NeoBook 5 (ejercicio de selección)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

En este ejercicio el estudiante tendrá que completar letras para reconocer si el sustantivo es contable o no contable.

Figura N° 50 Imagen pantalla de NeoBook 5 (ejercicio de completación)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Con este ejercicio de imperativos (comandos) hay que reconocer de qué tipo es y relacionarlo completando el número en el casillero correcto.

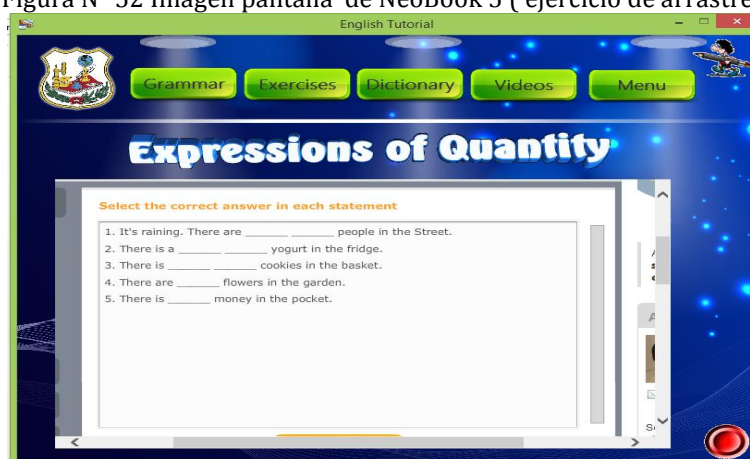
Figura N° 51 Imagen pantalla de NeoBook 5 (ejercicio de relación)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

En el ejercicio de expresiones de cantidad hay que completar con las opciones que se dan.

Figura N° 52 Imagen pantalla de NeoBook 5 (ejercicio de arrastre)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

En el presente continuo, el estudiante tiene que completar la forma ING a los verbos.

Figura N° 53 Imagen pantalla de NeoBook 5 (ejercicio de escritura)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

DICTIONARY

Pulsando en la pestaña mencionada, podemos navegar por un diccionario, [21] con un vocabulario que facilitará el trabajo en la revista; por muy sencillo que sea un diccionario siempre es de gran ayuda para conocer términos usados en la presente aplicación.

Figura N° 54 Imagen pantalla de NeoBook 5 (diccionario)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

VIDEOS

Si pulsamos el área de videos, tenemos la posibilidad de mirar videos para practicar la pronunciación ya que se dispone de la letra de la canción y con la barra de desplazamiento se puede cantar fácilmente y de esa manera reconocer la pronunciación de las palabras desconocidas.

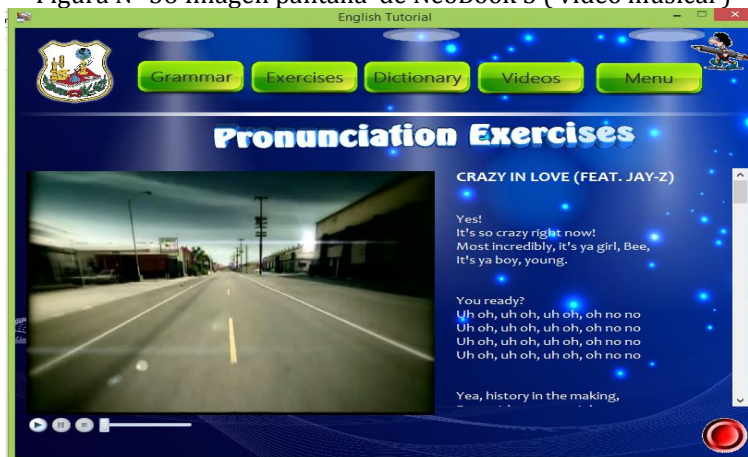
Figura N° 55 Imagen pantalla de NeoBook 5 (video musical)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ingreso al video Crazy in love, música que al ser de moda para los adolescentes resulta divertido practicar con este recurso.

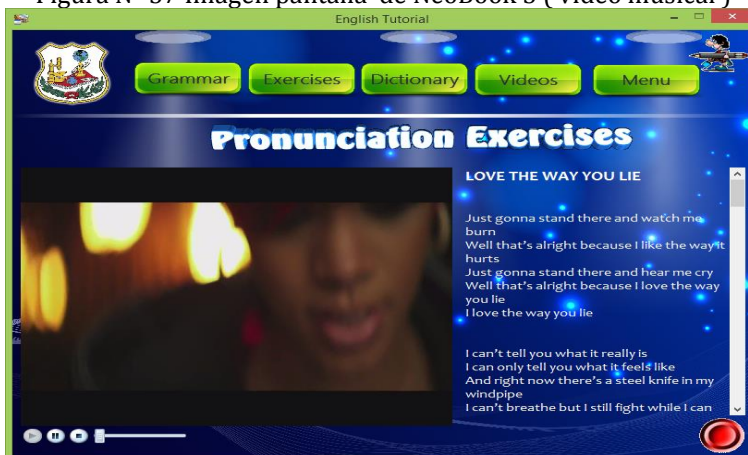
Figura N° 56 Imagen pantalla de NeoBook 5 (video musical)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ingreso al video Love the way you lie.

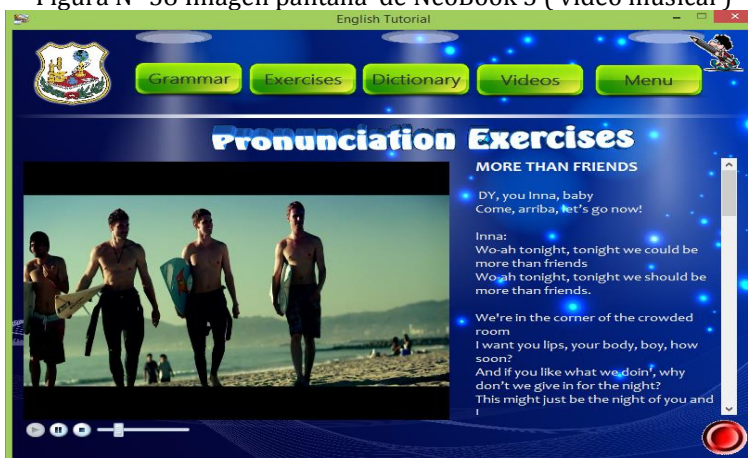
Figura N° 57 Imagen pantalla de NeoBook 5 (video musical)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ingreso al video More tan Friends.

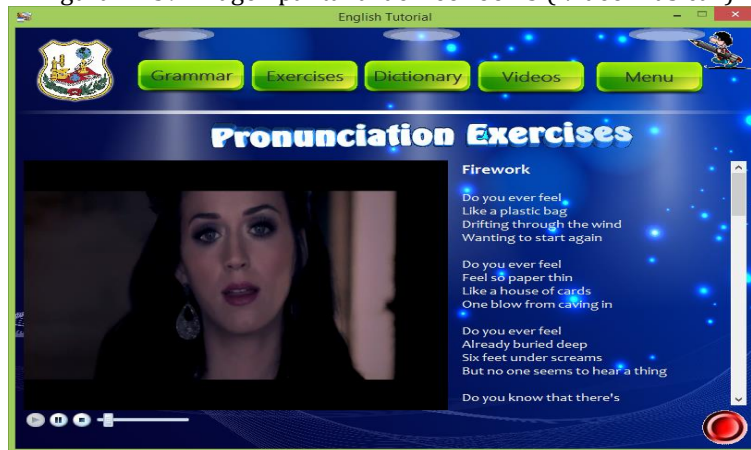
Figura N° 58 Imagen pantalla de NeoBook 5 (video musical)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ingreso al video Firework.

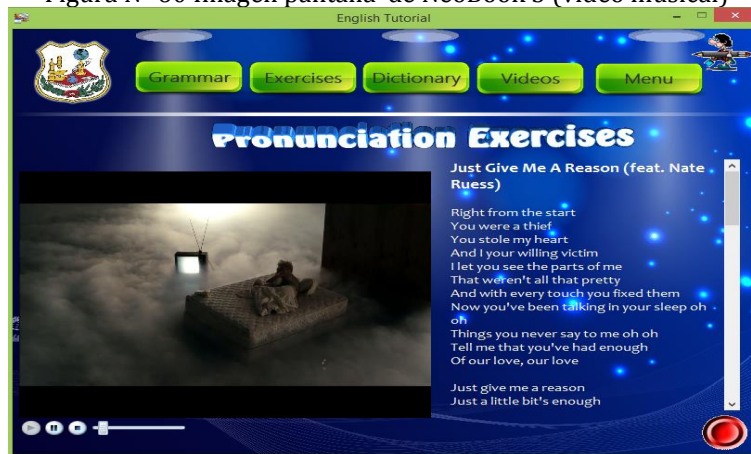
Figura N° 59 Imagen pantalla de NeoBook 5 (video musical)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ingreso al video Just give a reason.

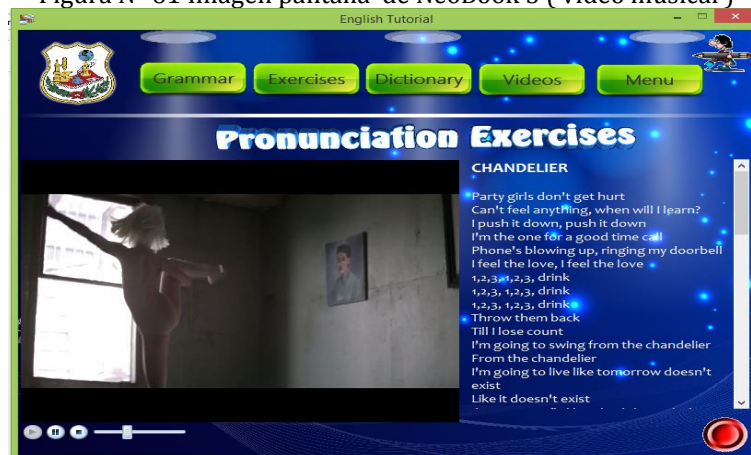
Figura N° 60 Imagen pantalla de NeoBook 5 (video musical)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

Ingreso al video Chandelier

Figura N° 61 Imagen pantalla de NeoBook 5 (video musical)



Elaborado por: Jenny Barrera Erreyes.

MENU

Finalmente, el menú sirve para poder regresar a cualquiera de las pestañas que se observan en el interfaz de la revista. Es importante mencionar que si se está realizando algún ejercicio, se puede ir a la gramática, al diccionario o a los videos fácilmente, es decir que su uso resulta muy agradable, para salir de la aplicación solo pulsamos el botón rojo en cualquiera de las pantallas que se encuentre el usuario.

5.2. Evaluación preliminar

Por un lado se usó la información de [19] [22] [23] [24] para seleccionar la gramática carente en los estudiantes de décimo año de educación básica luego de la aplicación de la prueba de entrada (ver apéndice B), con esto se descubre que hay falencias en temas como: el verbo to be, los imperativos usados en órdenes de varios tipos, el uso de “there is” y “there are”, los cuantificadores contables y no contables, los adverbios de frecuencia y presente continuo, temas de gran relevancia para el estudio durante el décimo año de educación básica según la normativa del proyecto “Advance” que sugiere el Ministerio de Educación (ver apéndice C). Además se receptó una encuesta con la cual se deduce que los estudiantes se interesan mucho por aprender inglés mediante el uso recursos multimedia. También se extrajeron datos a partir de evaluaciones de conocimiento gramatical y evaluaciones piloto con recursos existentes en la web a objeto de ir compilando criterios y conocimientos con el uso de los recursos.

5.3. Análisis de resultados

A partir de la encuesta realizada a los 41 estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Vicente León de la ciudad de Latacunga, correspondientes a dos paralelos, se ha podido determinar que los estudiantes requieren un cambio en las prácticas educativas usando las bondades de la tecnología, lo cual ha servido de guía para poder realizar el recurso multimedia y así, fortalecer su aprendizaje en la asignatura de Inglés. Se generó la revista virtual multimedia para fortalecer las habilidades gramaticales en el aprendizaje de inglés con los estudiantes. En base a la prueba inicial, se determinó los temas de la gramática inglesa con dificultades para los estudiantes y sobre los cuales se trabajó el recurso multimedia para el refuerzo de los conocimientos, para ello se usó los recursos de la web 2.0. Se elaboró la revista virtual usando el recurso NeoBook 5 como formato principal, con una plantilla diseñada para la institución para la cual está direccionado el presente trabajo. La ejecución de la revista virtual está puesta a prueba en las aulas de clase de los

estudiantes objeto de aplicación. Se muestra un evidente cambio de actitud de los estudiantes por la asignatura, hoy tienen interés por la música a objeto de conocer la correcta pronunciación de las palabras, llevan consigo siempre un diccionario por conocer nuevos términos que les ayude a poner en práctica sus ideas, tienen mucho gusto en realizar actividades y juegos aprendiendo en el laboratorio de inglés, en fin, están inquietos por buscar más recursos que les ayude en su aprendizaje, es decir que este tutorial didáctico a más de ser atractivo, generará un nuevo modelo de aprendizaje y de esta manera se promueve un mecanismo de auto-preparación continuo, con o sin una guía docente, en suma, se habla de un fortalecimiento de aprendizaje, en donde se ha potenciado los mecanismos necesarios para llegar a un verdadero conocimiento cumpliendo así con los estándares de calidad para la enseñanza aprendizaje de inglés que propone el Ministerio de Educación y logrando como consecuencia elevar la calidad de la educación proporcionando recursos de apoyo basados en las tendencias educativas actuales.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

Al término del presente trabajo se ha obtenido las siguientes conclusiones:

- Se finalizó la revista virtual multimedia con recursos tecnológicos de la web 2.0. como NeoBook 5, edilib, educaplay, YouTube, PowToon, etc. y se encuentran plasmados en la revista digital que está siendo aplicada.
- Se determinó que las dificultades gramaticales están enfocadas en temas como: el verbo to be, los imperativos, los sustantivos contables y no contables, el uso de la expresión “there is-are”, los adverbios de frecuencia, expresiones de cantidad, presente continuo y el uso de la expresión “going to” para el futuro, por medio de la evaluación de entrada.
- Se elaboró un esquema de contenidos gramaticales tomando en cuenta la sugerencia del ministerio de educación para el décimo año de educación básica, y considerando especialmente las mayores dificultades encontradas en la evaluación inicial.
- La revista virtual se ha usado para las clases en temas de pronunciación, uso de “there is” y “there are”, presente continuo, sustantivos contables y no contables y adverbios de frecuencia, etc., con lo que se ha demostrado una gran motivación por asistir al laboratorio de idiomas.
- El uso de un juego sobre presente continuo en la revista, ha obligado a los estudiantes a obtener mayor conocimiento sobre los verbos y a evidenciarse en las evaluaciones realizadas al término de la clase.
- El contenido gramatical, los ejercicios y los videos propuestos ayudan al estudiante a conocer o recordar estructuras, a generar mayor participación en el aula.
- El aprendizaje del idioma inglés fue fortalecido gracias al uso de la revista virtual que es motivante y entretenida, generando curiosidad por descubrir algo nuevo.

6.2. Recomendaciones

- Usar la aplicación realizada como una guía para generar más recursos aplicables a otros años de estudio, mediante la socialización del recurso con los docentes del área y siendo apoyo para aquellos que se interesen a cambiar sus prácticas educativas.
- Inducir el uso adecuado de la revista virtual de tal manera que el estudiante sea responsable de su auto-preparación.

- Motivar a otros docentes del área a utilizar el recurso elaborado o a usar los pre-existentes en el internet.

Apéndice A

ENCUESTA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

MAESTRIA EN TECNOLOGIAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

Lea detenidamente las siguientes preguntas y conteste con la mayor honestidad.

1. ¿Cree usted que un docente de inglés debe buscar nuevas estrategias de enseñanza?
Si
No
2. ¿Cómo es su aprendizaje de inglés al momento?
Interesante
Medianamente interesante
Aburrido
3. ¿Han usado recursos tecnológicos en su aprendizaje de inglés anteriormente?
Si
No
4. ¿Considera que el uso de la tecnología es buena para el aprendizaje?
Si
No
5. ¿Cómo le considera al uso de la tecnología actual?
Como medio de entretenimiento
Como recurso para el aprendizaje.
Como un medio de comunicación
6. ¿Considera usted que el uso de la tecnología en el aula puede motivar al estudiante?
Si
No
7. ¿Le gustaría fortalecer su aprendizaje de la asignatura de inglés con el uso de la tecnología?
Si
No
8. ¿Cree usted que usando la tecnología usted puede aprender mejor en el aula?
Si
No
9. ¿Considera usted que sus calificaciones mejorarán con las clases virtuales?
Si
No
10. ¿Considera usted podrá desarrollar de mejor manera sus habilidades del lenguaje con las clases virtuales?
Si
No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Apéndice B

EVALUACIÓN PRELIMINAR Y FINAL

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

MAESTRIA EN TECNOLOGIAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

Try to solve the following questions selecting the correct answer in each question.

Please, be honest!

1. TO BE VERB

My Little house----- on General Maldonado and Sanchez de Orellana streets.
The garden and the garaje ----- very big.
I ---- in Vicente León School.

- a. Am - is - are
- b. Is - am - are
- c. Is - are - am

2. SIMPLE PRESENT TENSE

1. In questions with *he, she, and it*, use ----- the base form of a verb.
2. In questions with *I, you, we, and they*, use ----- the base form of a verb.

- a. Does - do
- b. Do - does

3. IMPERATIVES: Circle the correct answer in each command.

Come on!	Polite request / order / exclamation/ instruction/
Come on, please	Polite request / order / exclamation/ instruction/
Come on, and give the homework.	Polite request / order / exclamation/ instruction/
Come on.	Polite request / order / exclamation/ instruction/

4. POSSESSIVE PRONOUNS: Analyze the statements and select the correct answer.

Those are their CDs.	Those CDs are theirs.
This is her backpack.
That's our soccer ball.

- a. This backpack is **hers** - That soccer ball is **ours**.
- b. That soccer ball is **ours** - This backpack is **hers**.

5. IS THERE, ARE THERE, THERE IS, THERE ARE, THERE ISN'T, THERE AREN'T

----- an old door in my house? No, -----.
The door is new.
----- restaurants in the city? Yes, -----.

- a. There is - there isn't - are there - there are

- b. Is there - there isn't - Are there - there are.
- c. there isn't - Are there - there aren't - there is.

6. HOW MUCH? OR HOW MANY?

How ----- candies are there in the plate?	There are many candies.
How ----- ice cream do you like?	I like a lot of ice cream.
How ----- sugar do you need?	I need a Little, please.
How ----- pounds of sugar do you need?	I need 2 pounds of sugar.

- a. Many - much - much - much
- b. Many - many - much - many
- c. Many - much - much - many
- d. Much - much - much - many

7. ADVERBS OF FREQUENCY | correct (√) incorrect (x)

I always go to the gym.	<input type="radio"/>
I never am in class.	<input type="radio"/>
He sometimes attends to the concert.	<input type="radio"/>
Yuly is usually early in class.	<input type="radio"/>

8. PRESENT CONTINUOUS AND PRESENT SIMPLE: WORKING - WORK

1. We (<i>take</i>)----- a test right now . We often (<i>have</i>) -----a test on Fridays .
2. My teacher(<i>sit</i>) -----at her desk. She (<i>walk</i>) -----around during exams.

- a. Are taking - have / Sits - is walking
- b. Is taking - has / Sits _ is walking
- c. Are taking - have / is sitting - walks

9. TRUE (T) OR FALSE (F)

a. Use the present continuous to talk about routines and habits. ()
b. Use the present continuous to talk about actions that are happening right now or for temporary situations. ()

10. In statements in present continuous we should use the **ING** form?

- Yes
- No



THANKS FOR YOUR COLLABORATION

Apéndice C

TABLA DE CONTENIDOS PROPUESTA POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Scope and Sequence			
Unit	Title	Communication	Grammar
Pages 2–5	Let's get started.		
1 Pages 6–13	Meet Alex and his friends.	Describe someone's personality	Review of the simple present Possessive pronouns: mine, yours (sing.), hers, his, ours, yours (pl.), theirs Whose?
2 Pages 14–20	Do you have any pizza dough?	Give and follow instructions	Count and noncount nouns Imperatives (Commands)
Page 21	Progress check Units 1 and 2	Test-taking tip: Be prepared.	
Page 22 Page 23	Game 1: Stomp, spin, and spell Project 1: A snapshot of a great snack		
3 Pages 24–31	Are there any chips left?	Make an offer	There is / There are with some and any Questions with How much and How many Expressions of quantity: a little, a few, a lot of, not much, not many
Pages 32–33	Wide Angle 1: International treats		
4 Pages 34–40	How often do you go rock climbing?	Express preferences: would rather	Adverbs of frequency Expressions of frequency How often Gerunds
Page 41	Progress check Units 3 and 4	Test-taking tip: Stay positive and relaxed.	
5 Pages 42–49	Everybody's waiting for us.	Talk about what's going on now	The present continuous The simple present contrasted with the present continuous
Page 50 Page 51	Game 2: Sentence charades Project 2: A snapshot of a special interest		
6 Pages 52–58	What are you going to wear?	Talk about clothes Comment and compliment	too + adjective; not + adjective + enough Present continuous for future arrangements Be going to + verb for future plans, intentions, and predictions
Page 59	Progress check Units 5 and 6	Test-taking tip: Keep your eyes on your own paper.	
Pages 60–61	Wide Angle 2: What is beauty?		

iv Scope and Sequence

Apéndice D

EVALUACIONES CLASE SIN USO DE RECURSO MULTIMEDIA PARALELO "A"

Nº	NÓMINA	CALIFICACIÓN
1	ANTE CAIZA JHONATHAN FABRICIO	3
2	CASA CALO PAOLA ALEXANDRA	5
3	CASTELLANO CARRION MARYURI NICOL	6
4	CASTELLANO MOREJON KATTYA IBETH	5
5	CASTELLANO MOROCHO ERICK JOEL	3
6	CATELLANO MOROCHO GALO ALEXANDER	4
7	DAMACELA CALERO MERCEDES	6
8	GAGÑAY VEGA CARLA LISETH	5
9	GUAMANGATE CUCHIPARTE FREDDY	7
10	GUANOLUISA GUANOLUISA BLANCA	6
11	LARA VELEZ JHONNY ANTHONY	6
12	MEDRANDA LOOR RODYS ISACC	7
13	NAULA CALO CRISTIAN DAVID	5
14	OLIVO CORONEL CRISTINA ARACELLI	6
15	PAREDES MEJIA PAOLA VANESSA	6
16	PARRA HERNANDEZ MARCO ANTONIO	4
17	PINTO BORJA EMILY NAYELI	5
18	PURUNCAJAS AGUAIZA GREIS ESTEFANIA	5
19	SANCHEZ ILAQUIZE ANGEL WLADIMIR	8
20	SANGUCHO MOROCHO MARIA JOSELINE	3
21	TAPIA PARRA JEANETH CAROLINA	5
22	VACA RUBIO KLEVER JOEL	7
23	VEGA GUMANGATE WIDINSON	5

Las notas obtenidas son parte de los parciales que reposan en secretaría de la institución.

Dra. Susana Montenegro V.
VICERRECTORA

CLASE SIN USO DE RECURSO MULTIMEDIA PARALELO "B"

N°	NÓMINA	CALIFICACIÓN
1	ACURIO SALGUERO LADY NASHELY	7
2	AGUAYO IZA JESSENIA LIZETH	6
3	CEDEÑO CASTRO ROBERT ANDRES	7
4	CHUSIN CHALUISA BRAYAN ARMANDO	5
5	CONDORCANA MORALES JORDAN	4
6	ESCOBAR GUEVARA MARCO ANTONIO	5
7	GUANOLUISA JAMI BRENDA STEFANY	6
8	GUASTI MASAPANTA DANILO	7
9	LASLUISA GUANOLUISA MARIA LISBETH	7
10	LASLUISA TOAPANTA LISBETH PRISCILA	7
11	MENA PASTOR JORGE GUILLERMO	5
12	PUMASHUNTA MEDINA EDISON RAUL	6
13	ROMERO BORJA JENNIFER NICOLE	3
14	SIVINTA BUSTILLOS CARLOS ISMAEL	7
15	SOLANO GUANOLUISA EDWIN FABIAN	4
16	TERAN CONDOR CRISTIAN VINICIO	6
17	TIGASI QUINDIGALLI JOSELYN PAOLA	7
18	TUITISE CUCHIPE SANDY KARINA	5

Las notas obtenidas son parte de los parciales que reposan en secretaría de la institución.

Dra. Susana Montenegro V.
VICERRECTORA

CLASE CON USO DE RECURSO MULTIMEDIA PARALELO "A"

N°	NÓMINA	CALIFICACIÓN
1	ANTE CAIZA JHONATHAN FABRICIO	7
2	CASA CALO PAOLA ALEXANDRA	8
3	CASTELLANO CARRION MARYURI NICOL	10
4	CASTELLANO MOREJON KATTYA IBETH	9
5	CASTELLANO MOROCHO ERICK JOEL	7
6	CATELLANO MOROCHO GALO ALEXANDER	8
7	DAMACELA CALERO MERCEDES	10
8	GAGÑAY VEGA CARLA LISETH	10
9	GUAMANGATE CUCHIPARTE FREDDY	10
10	GUANOLUISA GUANOLUISA BLANCA	9
11	LARA VELEZ JHONNY ANTHONY	8
12	MEDRANDA LOOR RODYS ISACC	9
13	NAULA CALO CRISTIAN DAVID	7
14	OLIVO CORONEL CRISTINA ARACELLI	8
15	PAREDES MEJIA PAOLA VANESSA	8
16	PARRA HERNANDEZ MARCO ANTONIO	6
17	PINTO BORJA EMILY NAYELI	7
18	PURUNCAJAS AGUAIZA GREIS ESTEFANIA	7
19	SANCHEZ ILAQUIZE ANGEL WLADIMIR	10
20	SANGUCHO MOROCHO MARIA JOSELINE	6
21	TAPIA PARRA JEANETH CAROLINA	8
22	VACA RUBIO KLEVER JOEL	10
23	VEGA GUMANGATE WIDINSON	7

Las notas obtenidas son parte de los parciales que reposan en secretaría de la institución.

Dra. Susana Montenegro V.
VICERRECTORA

CLASE CON USO DE RECURSO MULTIMEDIA PARALELO "B"

N°	NÓMINA	CALIFICACIÓN
1	ACURIO SALGUERO LADY NASHELY	10
2	AGUAYO IZA JESSENIA LIZETH	9
3	CEDEÑO CASTRO ROBERT ANDRES	8
4	CHUSIN CHALUISA BRAYAN ARMANDO	7
5	CONDORCANA MORALES JORDAN	8
6	ESCOBAR GUEVARA MARCO ANTONIO	9
7	GUANOLUISA JAMI BRENDA STEFANY	8
8	GUASTI MASAPANTA DANILO	8
9	LASLUISA GUANOLUISA MARIA LISBETH	7
10	LASLUISA TOAPANTA LISBETH PRISCILA	9
11	MENA PASTOR JORGE GUILLERMO	10
12	PUMASHUNTA MEDINA EDISON RAUL	8
13	ROMERO BORJA JENNIFER NICOLE	7
14	SIVINTA BUSTILLOS CARLOS ISMAEL	8
15	SOLANO GUANOLUISA EDWIN FABIAN	8
16	TERAN CONDOR CRISTIAN VINICIO	9
17	TIGASI QUINDIGALLI JOSELYN PAOLA	7
18	TUITISE CUCHIPE SANDY KARINA	9

Las notas obtenidas son parte de los parciales que reposan en secretaría de la institución.

Dra. Susana Montenegro V.
VICERRECTORA

Apéndice E
FOTOGRAFIAS









Apéndice F

CERTIFICACION INSTITUCIONAL

UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE LEÓN”

Latacunga, Ecuador

Teléfonos:

Rectorado: 032 810-757 032 814-884: Secretaría



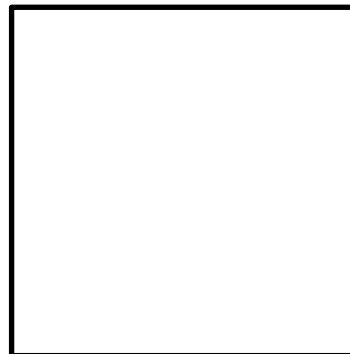
El Rector de la Unidad Educativa “Vicente León”, Distrito Latacunga, provincia de Cotopaxi certifica:

Que la Sra. Lic. Jenny Cecilia Barrera Erreyes, portadora de la cédula de ciudadanía N° 1802293785, es docente con nombramiento del Área de Lengua Extranjera Inglés, quien ha realizado un estudio para su titulación de posgrado con el tema: “Desarrollo de una revista virtual multimedia para fortalecer el aprendizaje gramatical de inglés en el décimo año de educación básica” durante el presente año lectivo en la institución que la dirijo. La población objeto de estudio ha colaborado eficientemente en todo lo requerido por la docente en mención, al igual que las autoridades.

La persona interesada puede hacer uso de la presente certificación en lo que estime conveniente.

LO CERTIFICO:

Dr. Adrián Molina Proaño
RECTOR



Latacunga, julio de 2015.

Referencias

- [1] SPRATT, MARY, PULVERNESS, ALAN & WILLIAMS, MELANIE. *The TKT Course*.
- [2] NEOSOFT COPORATION (2015) <http://www.neosoftware.com/nbw.html>
- [3] CARNEIRO, ROBERTO (2011). *Los desafíos de las Tic para el cambio educativo*. Fundación Santillana Madrid España.
- [4] MARÍA EUGENIA (26-06-2005). [*Las Tics en los procesos de enseñanza aprendizaje*]. <http://www.educatics.blogspot.com>
- [5] MORRISEY, JEROME. *El uso de las Tic en la enseñanza y aprendizaje*. Cuestiones y desafíos.
- [6] PARODI, G. (2014) [*Una llave maestra, las tics en el aula*]. www.mineducacion.gov.co/1621/article-87408.html.
- [7] FORTES, SERGIO (mayo 2009) <http://web20infantil.blogspot.com/>
- [8] INFORMÁTICA, TECNOLOGÍA E INTERNET SIN COMPLICACIONES <http://www.informatica-hoy.com.ar/aprender-informatica/Que-es-y-para-que-sirve-Youtube.php>.
- [9] LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA <http://www.educalim.com/cinico.htm>
- [10] HERRERA, ANGEL MARÍA (2013) *Elaboración de material didáctico multimedia*.
- [11] GONZÁLEZ MELGAR, KATHERINE. (2013) *Introducción a la Informática Sección A*. Universidad Mariano Gálvez- Guatemala.
- [12] COLL, CÉSAR (2011). *Tic y Educación, una oportunidad para promover el aprendizaje*. https://www.youtube.com/watch?v=MZf_VtF2ZsM
- [13] GÓMEZ, GERARDO (2009) *Ventajas e inconvenientes de las Tics en el aula*. Universidad de Málaga. <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc.htm>
- [14] TICHING.COM, *Interactive book, chores and adverbs of frequency*. Teaching explorer organization.http://ec.tiching.com/interactive-book-chores-and-adverbs-of-frequency/recursoeducativo/22044?type=3&value=30562296%3futm_content=AmpliarVocabularioIngles_4&utm_medium=referral&utm_campaign=cm&utm_source=BlogTiching
- [15] FUNENGLISHGAMES.COM,<http://www.funenglishgames.com/videos/grammar/simplepresentense.html>

- [16] BEARMONT, DIGBY., *English Grammar*.
- [17] COFFIN, C., & DONOHUE, JIM, *Exploring English grammar*.
- [18] DIETERICH, T. & ANDLER, A., *Structure and Theme in English Grammar*, A skills course for language professionals.
- [19] ABBS BRIAN, BARKER CHRIS, FREEBAIRN INGRID, *Students' book level 3 Postcards 2^a*, first edition, published by Pearson Education, Inc. Copyright 1998. Edition 2014.
- [20] HEWINGS, M, *Advanced grammar in use*.
- [21] AGNES, MICHAEL., *Websters's New World*. Basic dictionary of American English.1998.
- [22] MC. CARTHY. M., *English vocabulary in use*.
- [23] VERMA,D., *Learn Bengali Vocabulary Activity workbook*.
- [24] SAHNI, G., *The basic communicative English Grammar*, 2000

Resumen Final

Desarrollo de una revista virtual multimedia para fortalecer el aprendizaje gramatical de inglés en el décimo año de educación básica.

Jenny Cecilia Barrera Erreyes

71 páginas

Proyecto dirigido por: Ing. Mg. Jorge Bladimir Rubio Peñaherrera

El mundo moderno exige caminar acorde a los avances de la tecnología, misma que tiene un sinnúmero de ventajas por la gran variedad de recursos que ofrece, que a la vez generan gran interés, minimizan tiempo y proponen una conexión con los seres humanos; los estudiantes de educación básica son entes en desarrollo de su aprendizaje que requieren un impulso para emprender cambios en su forma de adquirir conocimientos. Con la presente propuesta se ha desarrollado una revista visiblemente atractiva que capte el interés y la atención de los estudiantes, por medio del cual tengan fácil acceso a la tecnología a través de ejercicios, videos y contenido gramatical que le permita recordar reglas y también un corto diccionario que le ayude a mejorar el idioma; este conocimiento sin duda permitirá que los estudiantes se inserten exitosamente en sus estudios superiores y consecuentemente en su vida profesional.