



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

SISTEMA DE POSGRADO

TESIS FINAL

Previa a la obtención del grado de

MAGÍSTER EN
Educación Superior.

ANÁLISIS DE LA DIDÁCTICA DE RECURSOS DE MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA
DE IDIOMAS EXTRANJEROS EN EL PRIMER AÑO DE LA CARRERA DE GESTIÓN
EMPRESARIAL INTERNACIONAL DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y
ADMINISTRATIVAS DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Tutor:
Cinthya Game Varas

Elaborado por:
Yvette Yarlequé Mora

Guayaquil, Marzo de 2015

RESUMEN.

En la presente investigación se realizó el análisis de cómo el uso didáctico de los Recursos de Multimedia se relaciona con el desarrollo de las habilidades en el aprendizaje del idioma Francés.

En los últimos años el modelo Constructivista ha investigado el papel de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje. Esta corriente pedagógica ha demostrado que el uso apropiado de los medios tecnológicos, permite la adquisición de nuevos conocimiento de una manera atractiva e innovadora. La teoría del conectivismo surgió para tratar de explicar la forma en que se aprende en esta era digitalizada, donde la Internet ha cambiado el ámbito de la didáctica y de la pedagogía.

La investigación se realizó en el Primer año de la Carrera de Gestión Empresarial Internacional, de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Para determinar el análisis didáctico de recursos de Multimedia en el aprendizaje de idiomas se encuestó a los y las estudiantes y se entrevistó a los y las docentes de primero y segundo Semestre de Francés, lo que constituye el primer año de estudios.

Los resultados de esta investigación descriptiva indican que los y las docentes de francés acceden a la Plataforma Moodle, como un sistema de colaboración; en tanto que los y las estudiantes del Primer año de la Carrera, buscan un método de interactuar para desarrollar sus habilidades lingüísticas en el idioma extranjero.

Para que pueda generarse un uso didáctico a los recursos de Multimedia, debe realizarse una capacitación en el uso didáctico de los recursos de Multimedia. La creación de una mediateca en la Institución, sería importante para aprovechar los recursos gratuitos existentes en la Web, así como la motivación de estudiantes y docentes del área.

PALABRAS CLAVES.

Recursos de Multimedia. Uso didáctico. Aprendizaje de idiomas extranjeros.

ABSTRACT.

The goal of this dissertation was reached through an analysis of the influence of didactic use of multimedia resources on the development of abilities in the learning process of the French language.

During the last years, the Constructivist Model has investigated the role of the new technologies within the learning process. This pedagogical stream has proved that the correct use of the technologies makes possible the acquisition of new knowledge in an attractive and innovative way. The Connectivism Theory emerged to try to explain the way of learning in the digital era, where Internet has changed the field of didactics and pedagogy.

This research was carried out within the first academic year of the International Business Management Degree in the Faculty of Economics and Administrative Sciences of Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A survey of students and interviews of teachers of the first and second semesters of French were carried out to complete the didactic analysis of the use of multimedia resources in the process of language learning.

The results of this descriptive analysis show out that the French teachers use the Moodle platform as a collaboration system, whereas the students of the first academic year look for a way to interact in order to develop their linguistic abilities.

In order to make an appropriate didactic use of multimedia resources, an adequate training process should be implemented. A creation of a Multimedia library inside the Faculty would be an important step to take advantage of the free resources available on Internet, as well as an appropriate motivation of the students and the teachers.

KEYWORDS

Multimedia resources. Didactic use. Learning of foreign languages.

AGRADECIMIENTO

A mi familia, por su constante colaboración y confianza. A mis colegas docentes del área de francés, por las innumerables lecciones de vida. A docentes y colegas de la Maestría en Docencia Universitaria, por la ciencia y experiencia compartida. A mi Tutora de Tesis, por su acompañamiento y excelente guía. Gracias eternas.

ÍNDICE

1	Introducción.....	1
1.1	Ubicación del problema en el contexto.....	3
1.2	Descripción del objeto de investigación	7
1.3	Justificación.....	8
2	Preguntas de investigación	11
3	Objetivos.....	12
3.1	Objetivo General	12
3.2	Objetivos Específicos	12
4	Marco teórico.....	12
4.1	Definiciones Conceptuales de Recursos Multimedia	12
4.2	Uso de los recursos de Multimedia.....	13
4.3	Características del Multimedia Educativo	14
4.4	Los Recursos Multimedia y las Competencias Lingüísticas en francés	15
4.5	El Modelo Constructivista y las Nuevas Tecnologías dentro del Proceso de Aprendizaje y Enseñanza.....	17
4.6	Características del aprendizaje constructivista.....	18
4.7	Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación.....	19
4.7.1	Características de las Nuevas Tecnologías.....	20
4.8	Tecnologías de la Comunicación y Estilos de Aprendizaje	22
4.9	Uso de los Ambientes Virtuales como apoyo a la enseñanza	26
4.10	Materiales virtuales, ventajas y desventajas.....	27
4.11	Características básicas para un aprendizaje efectivo	28
4.12	Características de Multimedia	28

4.13	Áreas de aplicación de los multimedia	29
4.14	Mecanismos de procesamiento de la información.....	29
4.15	La interacción como principal aporte del Multimedia.....	31
4.16	Simbiosis docente-multimedia y efectos en el estudiante:.....	32
4.17	Contribuciones del multimedia a la docencia	33
4.18	Niveles de interactividad de los multimedia “Superior”	34
4.19	Retos Educativos y Pedagógicos	35
4.20	Establecimiento de Bases Didácticas de los Procedimientos Metodológicos Interactivos y Cooperativos	39
5	Metodología	42
5.1	Diseño de la Investigación	42
5.2	Procesamiento de la Información	43
5.3	Tipo de Investigación.....	43
5.4	Población.....	43
5.5	Muestra	44
5.6	Premisas de Estudio.....	44
5.7	Instrumentos de la Investigación.....	45
6	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	46
7	CONCLUSIONES	56
8	RECOMENDACIONES	58
9	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63
10	ANEXOS	69
10.1	ANEXO I - FORMATO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES	69
10.2	ANEXO II - FORMATO DE ENTREVISTA A DOCENTES.....	72
10.3	ANEXO III - EJEMPLOS DE RECURSOS MULTIMEDIA.....	73

10.4 ANEXO IV - USO DE RECURSOS MULTIMEDIA EN LA UCSG...	76
10.5 ANEXO V - REALIZACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 – Población de la Investigación	44
Tabla 2. Otros recursos de Multimedia utilizados en clase para el aprendizaje....	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Pirámide de Administración de Conocimiento	7
Gráfico 2. Otras técnicas utilizadas por el docente.....	47
Gráfico 3. Formas del aprendizaje que resultan mejor para estudiar	48
Gráfico 4. ¿El profesor incorpora otros recursos en las clases?	49
Gráfico 5. Otros recursos por tipo	49
Gráfico 6. ¿Qué ayudan a comprender los Recursos Multimedia en clases?.....	50
Gráfico 7. ¿Utiliza otros recursos Multimedia para aprender francés?	51
Gráfico 8. Estrategias usadas por el docente para el aprendizaje del francés	52
Gráfico 9. ¿El docente utiliza Recursos Multimedia en el aula de clases?	53
Gráfico 10. ¿Qué otros recursos utiliza para el aprendizaje del francés?	55

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Diferentes recursos multimedia para el uso en el aula	74
Ilustración 2. Aula multimedia	75
Ilustración 3. Biblioteca multimedia.....	76
Ilustración 4. Pantalla de proyección en el aula	76
Ilustración 5. Red Wi-Fi en el campus universitario	77
Ilustración 6. Estudiantes de Primer año de la Carrera.....	78

1 Introducción

La presente investigación es un análisis de la didáctica de recursos de multimedia para la enseñanza de idioma extranjero, el desarrollo de las habilidades de comprensión y de producción en el aprendizaje del idioma francés, en el primer año de la carrera de Gestión Empresarial Internacional de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil en el año 2012.

El desarrollo de las habilidades de comprensión y producción tanto oral como escrita, es uno de los factores críticos de éxito en el proceso de adquisición o aprendizaje de una lengua extranjera.

Actualmente y cumpliendo con el mandato de la Ley Orgánica de la Educación Superior, la universidad está inmersa en un proceso de cambios profundos en todos los niveles. Cumpliendo rigurosamente con estos mandatos que ubica la educación ecuatoriana en la competitividad del ámbito mundial, y considerando a los idiomas como la llave al mundo globalizado, es necesario hacer un diagnóstico de los resultados de aprendizaje actuales con el objeto de identificar sus problemas y buscar solución a ellos, que permitan la consecución de los objetivos.

El aprendizaje de los idiomas extranjeros, en especial el idioma francés, en el currículum de los futuros profesionales en gestión de empresas, es indispensable para acceder a mejores oportunidades laborales en el país o en el extranjero. "...el desarrollo de nuevas tecnologías convierte a las lenguas extranjeras en un instrumento indispensable para la inserción en el mundo laboral y la comunicación en general" (Aguiar & Farray, 2005, p.234). El dominio de los idiomas y por ende, el conocimiento de culturas extrañas, permite además llegar a ser personas emprendedoras, creativas e innovativas de empresas pequeñas, medianas o grandes, lo que posibilitaría ampliar las ofertas laborales,

disminuyendo las grandes masas de desempleados que sufren de desigualdad social en este país.

Es por ello, que este trabajo de investigación intenta lograr un acercamiento a estas teorías a un alto nivel de desarrollo científico-técnico. Sin embargo, no ha sido fácil para los especialistas a nivel mundial, encontrar un método adecuado que pueda dar respuesta a ciertas interrogantes relacionadas con el aprendizaje de lenguas extranjeras en general en el sentido de que muchos egresados de estas carreras universitarias son incapaces de comunicarse correctamente.

Según la Malla Curricular de la Carrera de Gestión Empresarial Internacional en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, el propósito de la asignatura de francés establece la formación de personas capaces de desenvolverse en las cuatro competencias fundamentales: comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita; con el fin de obtener un óptimo desempeño en las diferentes situaciones, contextos y escenarios nacionales e internacionales, mediante un proceso analítico, sintético y de producción lingüística; analizando, conceptualizando y aplicando las estructuras a cada situación. Dada las exigencias que determinan la formación del futuro profesional de la Carrera, considerando los resultados del aprendizaje, se constata que ellos no han alcanzado los objetivos establecidos, por lo que es necesario identificar las causas y establecer posibles soluciones.

Generalmente, estas habilidades se desarrollan por medio de ejercicios y actividades audiovisuales o mediante la interacción estudiante-profesor o estudiante-estudiante. Las actuales tendencias educativas han incorporado el manejo de nuevos mecanismos para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje como son los recursos de multimedia, en especial en la enseñanza del francés. “Incorporar a los proyectos de clase actividades adecuadas que integren las TIC a fin de contribuir a que los y las estudiantes adquieran conocimientos en asignaturas escolares.” (Álvarez et al, 2012, p.41). En esta investigación se analiza

el uso de ambientes virtuales de apoyo a la enseñanza del idioma francés y todos los elementos que esto conlleva.

Gracias al uso de Recursos de Multimedia en la enseñanza del francés, se realizan actividades específicas que se pondrán en marcha para desarrollar las habilidades en los y las estudiantes, con el fin de permitir una eficaz comunicación en este idioma extranjero, generando a su vez la necesidad de obtener e implementar diferentes herramientas para lograr este objetivo.

Villanueva et al (2010, p.136) afirman que las razones que conducen al docente a utilizar las TIC en una clase son innumerables, sus ventajas educativas son fácilmente identificables, a saber: enseñanza individualizada, trabajo de forma autónoma, deslocalización del saber y motivación para los y las estudiantes.

Por todo lo antes expuesto, se hace indispensable y prioritario el mejorar el proceso de aprendizaje participativo desde la institución, a través del uso de recursos multimedia, que motiven los y las estudiantes a interesarse por la asignatura; éste debería ser hoy por hoy la prioridad de todos los actores del hecho educativo, gracias a las nuevas posibilidades de aprender en colaboración, sin importar tiempo y lugar.

1.1 Ubicación del problema en el contexto

Considerando la complejidad del hecho comunicativo, realizado de forma natural, como una reacción espontánea ante situaciones que se presentan cotidianamente, inferimos entonces lo complejo del hecho de emplear un idioma extranjero, especialmente cuando recién se está aprendiendo dicha lengua no materna. Constituye pues un gran desafío desarrollar las habilidades de comprensión y producción escrita además de las habilidades de comprensión y comunicación oral, tanto para los y las estudiantes del primer año de estudios, así como para los y las docentes del área de francés de la carrera de Gestión de Empresarial Internacional de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

Las nuevas tecnologías de la comunicación e información han sido aplicadas al aprendizaje de las lenguas extranjeras satisfactoriamente mediante el uso de software y de Internet, los cuales dinamizan la cobertura y efectividad del aprendizaje de un idioma. Los y las estudiantes disfrutan más de la clase cuando desarrollan actividades que involucran el uso de material audiovisual multimedia, como videos, películas, foros, chat con profesores de francés para aclarar dudas o para conversar libremente, ampliando el léxico y mejorando la gramática de este idioma extranjero. Sanz et al. (2010, p.77) señalan que en la enseñanza de francés, las aportaciones de las TIC son numerosas sobre todo porque permiten desarrollar actividades innovadoras y motivadoras siempre y cuando estén integradas al proceso de comunicación auténtica.

La sociedad es consciente del mundo globalizado en el que vivimos, lo que exige estar preparados en el conocimiento de idiomas extranjeros y tecnología; el profesional debe capacitarse para enfrentar la naturaleza cambiante del área ocupacional. Ante esta realidad, se buscan alternativas para posibilitar el contacto y las experiencias desde una perspectiva estratégica, donde se integren la funcionalidad de las áreas de mayor auge como son la tecnología y la lengua extranjera.

La importancia de la enseñanza del francés como idioma extranjero radica en el desarrollo de competencias comunicativas e interculturales para posibilitar la participación en los aprendizajes de las materias del área de la profesión. Varios aspectos se han observado en las dificultades que presentan los y las estudiantes de la Carrera en mención, las mismas que disminuirían notablemente con la aplicación didáctica de recursos de multimedia educativo.

Para obtener mayor información acerca de esta situación, es necesario puntualizar que los y las docentes del área de francés fueron entrevistados sobre las posibles causas de las dificultades que presentan los y las estudiantes en el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas de este idioma extranjero; al respecto, ellos manifestaron que existen razones de diferente índole, como son el

nivel pedagógico, la falta de interés en la clase, problemas de atención y de concentración, entre las más relevantes; por lo que se hace necesario buscar diferentes estrategias de aprendizaje que les permitan mejorar sus habilidades de comprensión y producción.

En una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, para aprender y trabajar con éxito estudiantes y docentes debemos utilizar la tecnología digital con eficacia. “Es importante conocer y valorar las características de las nuevas tecnologías, consiguiendo acceder a ellas y usarlas de forma eficaz y creativa.” (Salinas, 2004, p.2). Con Internet, las fuentes de información son más numerosas, más accesibles y más rápidas. Los y las estudiantes esperan encontrar esta comodidad de acceso en sus clases.

El soporte didáctico que ofrece Internet para el aprendizaje, es de transmitir información y facilitar la comunicación mediante aplicaciones tales como World Wide Web, correo electrónico, redes sociales, foros de discusión, blogs, sitios web para compartir videos, etc. Entre las posibilidades en este sentido destacan: consultorías y tutorías telemáticas, acceso a materiales didácticos, cursos de capacitación en línea, tele bibliotecas y centros de recursos virtuales.

Lo anterior implica, que en un contexto educativo sólido, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ayudan en gran medida a los y las estudiantes a adquirir las capacidades indispensables para llegar a ser: competentes en el uso de tecnologías de la información; eficientes en la búsqueda, el análisis y la evaluación de información; capaces de solucionar problemas y tomar decisiones; personas creativas y eficaces en el uso de herramientas de productividad; individuos que comunican, colaboran, publican y producen; y ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Actualmente el conocimiento adopta la estructura de red a escala global, es por ello que se hace indispensable crear ambientes en el que la información disponible sea accesible y pueda ser usada para estimular la innovación y mejorar

la toma de decisiones. La clave está en crear una cultura en la que la información y el conocimiento se valoren, se compartan, se gestionen y se usen eficaz y eficientemente.

La generación de conocimiento y consolidación, se logra mediante una adecuada explotación de datos e información. Los datos y la información son todo aquello que se sabe acerca de los procesos y que responde a preguntas como ¿qué?, ¿cuándo?, ¿cuánto?, ¿a qué hora?; mientras que el conocimiento responde a preguntas que empiezan con ¿cómo?, es decir, todo aquello que generalmente se tiene pero no ha sido transformado en un conocimiento explícito; el entendimiento responde a preguntas que empiezan con ¿por qué? lo cual permite mejorar de manera continua cuando se entienden los procesos y se toman acciones para corregir deficiencias y promover mayor eficiencia y productividad; y la sabiduría implica el uso adecuado de todo el aprendizaje para tomar decisiones estratégicas a lo largo del tiempo que garanticen el mayor de los éxitos; (Nonaka & Takeuchi, 2009, p.125) Las Tecnologías de Información como mediadoras en la Gestión de Conocimiento como se observa en la siguiente gráfica:

Pirámide de Administración de Conocimiento



Fuente: Ackoff, R. L.

Gráfico 1. Pirámide de Administración de Conocimiento

De acuerdo a Ackoff (1999) una manera de estructurar los datos y la información para lograr un determinado conocimiento, consiste en el trabajo con mapas conceptuales u organizadores gráficos los cuales se desarrollaron para llevar a la práctica la teoría cognitiva de aprendizaje significativo de Ausubel, ya que ayudan a los y las estudiantes a procesar, organizar, priorizar, retener y recordar nueva información, y así integrarla significativamente, a base de conocimientos previos. También tienen como función desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior. Dichas habilidades se refieren al análisis, la síntesis, la conceptualización, el manejo de información, el pensamiento crítico y la meta cognición. “El uso adecuado de las herramientas tecnológicas requiere la ejercitación de la mayoría de las capacidades intelectuales y las TIC se utilizan cada vez más en todos los niveles del sistema educativo, en especial en la Universidad.” (Sanz, 2010, p.141).

1.2 Descripción del objeto de investigación

Formulación del Problema

¿Cómo incidirán los Recursos de Multimedia en el aprendizaje y enseñanza del Idioma Extranjero (francés) en los y las estudiantes del primer año de la carrera Gestión Empresarial Internacional de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, durante el año 2012?

Delimitación del Problema

El presente trabajo pretende analizar los recursos de multimedia para la enseñanza de idiomas extranjeros, los mismos que se utilizarán para un mejor rendimiento de los y las estudiantes, dado que ellos utilizan múltiples medios de que sirven para presentar y comunicar información.

El campo de ésta investigación se realizará en el ámbito educativo, de la carrera Gestión Empresarial Internacional, el Análisis de la Didáctica de Recursos de Multimedia para la enseñanza de idiomas extranjeros de los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil: caso Carrera de Gestión Empresarial durante el periodo Semestre A Mayo – Septiembre del año 2012.

1.3 Justificación

Los procesos educativos necesitan buscar recursos y procedimientos alternativos para mejorar la calidad de la enseñanza y así surge la necesidad de buscar e implementar nuevas estrategias para estimular el desarrollo del dominio del idioma francés.

El aula no es sólo el lugar donde se enseñan las cosas, siempre de la misma forma; sino una especie de laboratorio no artificial, donde se ponen a prueba métodos didácticos nuevos, se ensayan procedimientos

alternativos, se elaboran programas, se valora la adecuación de manuales a la madurez de los alumnos. (Ferrero, 2009, p.329)

Este estudio es también relevante en otros contextos de aprendizaje de una lengua extranjera, pues la problemática se presenta en diferentes ámbitos educativos; donde es necesario desarrollar habilidades que permitan una comunicación efectiva.

En estos contextos, la aplicación de los recursos de multimedia permite al estudiante y docente buscar información, tomar decisiones y responder a las distintas propuestas que la aplicación le ofrece, es decir, ayuda a conducir el aprendizaje a su ritmo y necesidad.

El desarrollo de las habilidades a nivel A1, A2, B1 y B2 de los idiomas extranjeros inglés y francés, en la Carrera Gestión Empresarial Internacional, es de suma importancia, ya que éste le servirá como herramienta en la adquisición de nuevos saberes, a partir del cuarto semestre. Constituyen así en el pre requisito para acceder al estudio de asignaturas del campo de la profesión, tales como: e-commerce, écologie, finanzas, economía, derecho, entre otras.

Las aplicaciones multimedia no resultan, exclusivamente, de la mera conjunción de diferentes medios entre sí, sino que permiten ir más allá, combinando las diferentes posibilidades educativas de los medios e interrelacionándolos significativamente. El diseño de cualquier material didáctico puede favorecer algunos de los siguientes aspectos como por ejemplo se presenta la información a través de distintos canales sensoriales simultáneamente reforzando el proceso de aprendizaje para el estudiante de la institución, mismo que debe ser dominado en profundidad.

Por lo anteriormente expuesto, es posible determinar que los recursos multimedia se pueden utilizar, según la necesidad, en el Área de Francés para una

enseñanza programada dentro de un cuidadoso proceso de desarrollo que da lugar a una secuencia reproducible de momentos instructivos cuya eficacia se demuestra en un aprendizaje consistente. Por lo que es necesario conocer las características fundamentales de los recursos multimedia educativos para poder analizar y tomar decisiones sobre las diferentes herramientas disponibles en el mercado. Se debe reconocer los diferentes tipos de recursos, la óptima integración de los mismos en diferentes situaciones de enseñanza-aprendizaje.

Dicho eso, la mayor parte de las aplicaciones son empleadas autónomamente. Los y las estudiantes pueden trabajar desde las casas utilizando la plataforma virtual. En esas condiciones, el progreso individual puede ser continuo y la eficiencia del sistema es bastante elevada.

Conscientes de esta realidad, se pretende analizar el uso didáctico de los recursos de multimedia que influyen en el proceso de aprendizaje del idioma francés, con el propósito de mejorar las actividades y el aprendizaje de la semántica, sintaxis, ortografía y fonética de dicho idioma extranjero, desarrollando en forma integral la personalidad del educando. Existe la necesidad imperiosa de fortalecer el desarrollo de las habilidades de comprensión y producción orales y escritas, para alcanzar un nivel básico e intermedio del manejo del francés como idioma extranjero, dado que los y las estudiantes del primer año de la Carrera de Gestión Empresarial Internacional, deben utilizar este idioma como vehículo para aprender otras materias del área de la Gestión Empresarial y del área contable y financiera, acorde a las demandas del mercado nacional e internacional.

2 Preguntas de investigación

- 1) ¿Están los y las estudiantes preparados y preparadas para el uso de recursos multimedia?
- 2) ¿El uso de Recursos Multimedia mejora el desempeño de los y las estudiantes?
- 3) ¿El aprendizaje del idioma francés se potencia con el uso de los recursos multimedia?
- 4) ¿Qué aspectos de la vida profesional pueden estar vinculados a los Recursos de Multimedia?
- 5) ¿De qué manera, los recursos Multimedia se integran al proceso educativo?
- 6) ¿En qué forma las habilidades del idioma francés son necesarias para el desarrollo profesional?
- 7) ¿Considera usted que la aplicación didáctica de los recursos de Multimedia posibilita el autoaprendizaje?
- 8) ¿Qué didáctica de recursos multimedia utilizan los y las docentes para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los y las estudiantes?
- 9) ¿Los recursos multimedia ayudan a los y las estudiantes para su profesión?
- 10) ¿Cuenta la institución con la infraestructura necesaria para mejorar los recursos multimedia?

3 Objetivos

3.1 Objetivo General

- A. Analizar la didáctica de enseñanza del idioma francés, mediante las aplicaciones de recursos de multimedia de los y las estudiantes en el idioma francés en el primer año de la carrera de Gestión Empresarial Internacional de Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil del año 2012.

3.2 Objetivos Específicos

- A. Identificar la didáctica de enseñanza que aplica el docente, incorporando los Recursos de Multimedia, para el desarrollo de las competencias lingüísticas del idioma francés del estudiante de la carrera de Gestión Empresarial de Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas del año 2012.

- B. Describir los usos de los recursos multimedia que se aplican en los y las estudiantes de la carrera de Gestión Empresarial de Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas del año 2012.

4 Marco teórico

4.1 Definiciones Conceptuales de Recursos Multimedia

De acuerdo con Márquez (1999, p.2) los recursos educativos multimedia, son materiales que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones, etc.) y que pueden resultar útiles en los contextos educativos.

“Los sistemas multimedia están basados generalmente en ordenadores que permiten la fusión de todo tipo de recursos audiovisuales (imágenes, textos, sonidos, vídeo y animaciones), con un elevado grado de participación del usuario en lo que se denomina interactividad”. (Bartolomé, 2004, p.111)

En los entornos formativos multimedia, cuya razón de ser es facilitar determinados aprendizajes a los y las estudiantes usuarios de los mismos, podemos distinguir los siguientes elementos estructurales básicos según Marqués Pere.

Planteamientos pedagógicos desde la concepción del aprendizaje, plan docente,... base de datos que constituyen contenidos en el entorno, textos informáticos, materiales didácticos, guías didácticas, fuentes de información, pruebas de autoevaluación, otras actividades, entorno tecnológico, entorno audiovisual, sistema de comunicación, instrumentos de gestión de la información, asistencia pedagógica, asistencia técnica, asistencia administrativa. (Marqués, 1999)

Además de las antes mencionadas, existen nuevas tecnologías con videos didácticos, en este grupo de nuevas tecnologías, se encuentra diversos medios tales como la televisión y el computador, los cuales posibilitan la enseñanza de idiomas, estos instrumentos son una opción novedosa y efectiva en el desarrollo de las habilidades de una lengua extranjera en este caso el francés.

4.2 Uso de los recursos de Multimedia

Los materiales y recursos de origen multimedia deberían ser utilizados sólo cuando proporcionan alguna ayuda importante al proceso de enseñanza y aprendizaje. La utilización eficiente de estos recursos siempre dependerá de la

presencia de una necesidad educativa que puedan satisfacer de una manera razonable. En el caso de que el docente haya determinado una condición donde puede ser apropiada la aplicación de este tipo de materiales, debe comenzar a escoger (entre los materiales que tiene a su disposición) cuál es el más idóneo. No en todo caso "el mejor" es el más adecuado, dado que existen otros aspectos fundamentales tales como son la adaptación a las características de los y las estudiantes, la utilidad para los contenidos a tratar y los objetivos a alcanzar, la aptitud del material para ser usado en las infraestructuras tecnológicas que tiene a su alcance, entre otros.

4.3 Características del Multimedia Educativo

Un buen programa educativo multimedia debe reunir un conjunto de propiedades que consideran a diferentes atributos funcionales, técnicos y pedagógicos. Estas propiedades se detallan a continuación de acuerdo a Marqués (1999)

- La instalación del programa en la computadora deberá ser sencilla, rápida y clara,
- Los programas deben ser fáciles de usar, auto explicativos y con un entorno agradable.
- El usuario debe tener la posibilidad de moverse según sus elecciones y contar con un sistema de ayuda,
- Versatilidad (adaptación a diversos contextos), calidad del entorno audiovisual,
- Calidad de la información contenida (bases de datos), navegación e interacción,
- Originalidad y utilización de las tecnologías avanzadas y capacidad de motivar,
- Adecuación a los beneficiarios y a su ritmo de estudio, aptitud de los recursos de enseñanza y aprendizaje,
- Los mejores programas multimedia utilizan recursos didácticos, fomentan la proactividad y el autoaprendizaje,

- Planteamiento pedagógico actual,
- Un buen programa multimedia debe basarse en que el aprendizaje es un proceso activo,
- La documentación,
- Las actividades de los programas deben facilitar aprendizajes significativos y transferibles a otras situaciones. (p.140)

4.4 Los Recursos Multimedia y las Competencias Lingüísticas en francés

Los recursos multimedios son de ayuda indispensable en el momento del interaprendizaje de la lengua extranjera, lo que permitirá desarrollar competencias en distintos aspectos necesarios para el desenvolvimiento del estudiante en el ámbito profesional laboral. Lo ideal es que en el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes, se integra en todos los dispositivos de multimedia y de intercomunicación que se utilizan en el resto de las actividades diarias.

En el aprendizaje del idioma francés es muy importante tener en cuenta las competencias lingüísticas de comprensión y producción escrita así como comprensión y producción oral, para lo cual se especifican de acuerdo a El Libro blanco del grado en Traducción e Interpretación. ANECA (2004) las siguientes:

Competencias específicas en Traducción e Interpretación:

- Dominio oral y escrito de lenguas extranjeras, con fines profesionales.
- Manejo de herramientas informáticas.
- Destreza para la búsqueda de información y documentación con palabras técnicas.
- Capacidad para detectar y corregir lo que no esté de acuerdo normas lingüísticas
- Manejo de los conceptos lingüísticos necesarios para el ejercicio de la traducción y la interpretación.

Competencias específicas en la lengua francesa

- Utilizar la lengua francesa con un buen nivel de fluidez verbal y una pronunciación correcta
- Comprender discursos de diferentes tipos: científicos, técnicos, jurídicos, económicos, publicitarios, artísticos.
- Adaptar las convenciones actitudinales y culturales francesas y francófonas a las diferentes situaciones de comunicación.
- Dominio de los recursos multimedia y las herramientas de la Web para el aprendizaje y el trabajo colaborativo.
- Distinguir y reproducir las características de la fonología francesa.
- Utilizar las convenciones ortográficas, morfosintácticas y léxico-semánticas de la lengua francesa a un nivel medio-alto para comunicarse de forma oral y escrita en distintas situaciones.
- Desarrollar estrategias para la comprensión oral y escrita.
- Identificar los diferentes tipos de textos/discursos.
- Aprender las convenciones socio-culturales del francés en asuntos cotidianos o de inmediata relevancia.

Competencias sistémicas interactivas o metodológicas

- Buscar información relevante sobre un tema concreto.
- Relacionar de manera pertinente los resultados de la búsqueda con un trabajo específico y con conocimientos anteriores.
- Adaptar las herramientas de las TIC al aprendizaje autónomo, colaborativo y en movilidad.
- Aprender la variedad de las culturas francófonas

Competencias instrumentales técnicas

- Aprender las aplicaciones informáticas.
- Ser capaz de trabajar con archivos de audio (grabación y reproducción).
- Aprender los recursos multimedia y de la Web 2.0 para el aprendizaje de las lenguas y el trabajo colaborativo.

Otras competencias

- Saber establecer relaciones interpersonales.
- Reconocer y respetar la diversidad y la multiculturalidad.
- Poseer razonamiento crítico.(p.4)

4.5 El Modelo Constructivista y las Nuevas Tecnologías dentro del Proceso de Aprendizaje y Enseñanza

Durante la última década se ha investigado el rol que pueden desempeñar las nuevas tecnologías en el proceso del aprendizaje constructivista comprobando que las computadoras proporcionan un adecuado medio para que los y las estudiantes se puedan expresar y demostrar que han adquirido nuevos conocimientos. “Como ha podido apreciarse, los planeamientos de incursión de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, es motivo de interés por un número importante de profesores y profesoras et investigadores e investigadoras de todas la universidades.” (Amar, 2006, p.164) Los proyectos de cooperación en línea y publicaciones web han demostrado de igual manera ser un medio innovador y atractivo para que los y las docentes comprometan a los y las estudiantes en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Algunas investigaciones indican que muchos/muchas de los y las docentes con el enfoque de enseñanza constructivista promueven entre los y las estudiantes el uso del computador para realizar sus actividades académicas. En cambio, los y las docentes tradicionales tienen la tendencia de fomentar el uso como sistema de enseñanza colocarse frente a los y las estudiantes para impartir la materia, limitando de esta manera la libertad de los y las estudiantes para pensar libremente y usar la creatividad, y tampoco promueven el uso de la tecnología en clase. También es evidente que la combinación del sistema de aprendizaje constructivista con el uso del computador es la más adecuada lo que se debe al hecho de que las nuevas tecnologías proporcionan a los y las estudiantes un acceso virtualmente ilimitado a la información que consideran necesaria para investigar y luego compartir sus conocimientos con los demás.

La tecnología facilita la comunicación, permitiendo que el estudiante exponga las opiniones y experiencias a una audiencia más amplia y también se expone a las opiniones de un grupo diverso de personas en el mundo real, más allá de la barrera del aula escolar, escuela y la comunidad local. (Becker, 1998, p.55)

La existencia de tecnologías a bajo costo debería cambiar las ideas básicas, según las cuales el contenido del conocimiento debería constituir completamente la esencia de la educación. La tecnología debe ir más allá de modificar y mejorar la forma cómo enseñan los educadores, así como el contenido de lo que enseñan. La enseñanza se ha visto condicionada en gran parte por las herramientas educativas disponibles: lápiz, papel y pizarra. Los sistemas informáticos son mucho más poderosos que estos materiales que pueden ser utilizados para proporcionar representaciones del conocimiento tradicional que no sólo se diferencia simplemente de aquellos normalmente presentados pero más accesibles y significativos para los y las estudiantes. (Papert, 1993)

4.6 Características del aprendizaje constructivista

El entorno de aprendizaje constructivista puede ser definido por las características de acuerdo a lo indicado por Jonassen (1994, p.35). A continuación se detallan:

- a) El ambiente constructivista dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje proporciona a sus actores el contacto con varias representaciones de la realidad;

- b) Las múltiples representaciones de la realidad eluden las simplificaciones y simbolizan la complejidad del mundo real;
- c) El aprendizaje constructivista se acentúa al producir conocimiento en el interior de la reproducción del mismo;
- d) También enfatiza tareas originales de un modo significativo en el contexto en vez de instrucciones abstractas fuera de él;
- e) Además ofrece ambientes de aprendizaje como contextos de la vida cotidiana o casos que se fundamentan en el aprendizaje en vez de una sucesión predeterminada de instrucciones;
- f) Los ambientes de aprendizaje constructivista favorecen la reflexión en la experiencia;
- g) Los entornos de aprendizaje constructivista posibilitan el contexto y el contenido que dependen de la creación del conocimiento;
- h) Los entornos de aprendizaje constructivista promueven la construcción colaborativa del aprendizaje a través de la negociación social no de la competición entre los y las estudiantes para obtener apreciación y conocimiento.

4.7 Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación

El término de las nuevas tecnologías se refiere a los avances tecnológicos recientes. El resultado del contacto de los y las estudiantes con estas tecnologías progresistas es el de ampliar la capacidad de construir compartir y dominar el conocimiento. Estas tecnologías son un factor más importante en el desarrollo de la economía mundial y en la aparición de cambios dinámicos en la sociedad. Durante los últimos años, los nuevos instrumentos de las TIC han cambiado rotundamente la manera como las personas se comunican y hacen negocios. Las nuevas tecnologías han originado transformaciones importantes en la industria, agricultura, medicina, administración, ingeniería, educación y muchas otras áreas. El papel más importante dentro de la educación ha sido la transformación en los siguientes aspectos que ha experimentado el proceso de la enseñanza: a) su naturaleza; b) el lugar donde y la manera como se realiza; c) el rol a desempeñar

por los y las estudiantes y los y las docentes en tal proceso. La Web 2.0, forma parte de las nuevas tecnologías.

La definición de este concepto es la siguiente:

La red como plataforma, que abarca todos los aparatos de conexión; las aplicaciones de la Web 2.0 son aquellas que hacen el mayor uso de las ventajas intrínsecas de esa plataforma: entregando software como un servicio continuamente actualizado, que mejora cuantas más personas lo utilicen, consumiendo y reutilizando datos de múltiples fuentes, incluyendo usuarios individuales, mientras proporcionan sus propios datos y servicios de una manera que permite que otros la vuelvan a combinar, estableciendo un efecto de red a través de una arquitectura de participación, y partiendo más allá de la página metáfora de la Web 1.0 para suministrar a los usuarios una experiencia fructífera. (O'Reilly, 2005, p.2)

En el constructivismo se demuestra con un conjunto de problemas o sucesos, preparados por un equipo de profesores y profesoras, donde se adquiere una mejor comprensión de los procesos involucrados en el problema como tal. Adicionalmente se debe explorar los diversos recursos de aprendizaje. Como proceso de enseñanza – aprendizaje. Se trabaja el aprendizaje colaborativo mediante la planificación, comunicación, toma de decisiones, entre otros.

4.7.1 Características de las Nuevas Tecnologías

Las características de las nuevas tecnologías las convierten en poderosas herramientas a aplicar en el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes: virtualidad, interactividad, altos parámetros de resolución de imagen y fidelidad

de sonido, instantaneidad, digitalización, interconexión, variedad y originalidad. La virtualidad proporciona información y la habilidad de crear mensajes sin requisito de vínculos externos. Ofrece a los y las estudiantes la posibilidad de crear conocimiento sin presencia física de espacios o materiales en el entorno.

Las nuevas tecnologías ofrecen la capacidad de interacción entre los y las estudiantes, donde no sólo crean mensajes (actividad que se puede realizar también con otras tecnologías que son todavía tradicionales) sino que también pueden escoger la cadena de información que hay que seguir, definir el ritmo, cantidad y complejidad de la información que desean utilizar y elegir la clase de código para establecer relaciones con la información. Los altos parámetros de resolución de imagen y fidelidad sonido no significan sólo tratar la información de una forma más rápida y trasladarla a lugares remotos sino también que la calidad y la confiabilidad de la información sea muy elevada. El audio y el vídeo son instrumentos que fomentan la creatividad de los y las estudiantes, estimulando el aprendizaje al crear riqueza en el contexto impartido. De acuerdo a ATEES (Programa de Actualización en Tecnología y Educación en Escuelas Secundarias en América Latina), la información es recibida en el mejor estado técnico posible y en el tiempo más corto, de preferencia en tiempo real, gracias a la instantaneidad.

Gracias a la interconexión se crea una nueva red de comunicación de modo que se fortalezcan mutuamente, lo que tiene como resultado un impacto más importante que el de las tecnologías aplicadas individualmente. Se posibilita la conexión permanente entre los y las estudiantes y el profesor estableciendo una red colaborativa en la cual no se encuentran ni barreras de tiempo ni de espacio. Según ATEES, una de las características de las nuevas tecnologías es la diversidad que se debe interpretar desde una doble posición: en primer lugar que en vez de enfrentarnos a tecnologías unitarias, disponemos de tecnologías que giran en torno a varias.

4.8 Tecnologías de la Comunicación y Estilos de Aprendizaje

Aparece hoy, Multimedia como un sistema que emplea no sólo uno sino varios medios de comunicación en el proceso de la presentación de la información. Cuando una aplicación de ordenador, un documento o una presentación conjunta de manera adecuada los diferentes medios, se mejora de manera considerable la atención, la comprensión y el aprendizaje. Eso se debe al hecho de que los y las estudiantes se acercarán mucho más a la manera usual en que las personas se comunican cuando se emplean varios sentidos para entender un mismo objeto o concepto. El potencial pedagógico de los multimedia interactivos ha sido confirmado por numerosos estudios llevados a cabo en Europa y Estados Unidos. Se ha realizado un inventario de todos los efectos positivos que proporciona el uso de las producciones multimedia en educación, destacando: el aumento de la motivación de los y las estudiantes, la reducción de tasa de fracaso estudiantil, el estímulo de la cognición.

En este fin de siglo ya no es suficiente saber leer y escribir códigos lingüísticos para comprender la realidad. Aquel individuo que no tenga los instrumentos para decodificar los mensajes de los medios puede llegar a ser identificado como un nuevo tipo de analfabeto. (Aparici, 1996, p.3)

Se sabe que la universalización y democratización de la enseñanza da la posibilidad de educación a todos los miembros de la sociedad; el multimedia, como veremos más adelante en este trabajo, posee atributos compatibles con estos ideales, en tanto en cuanto universaliza y democratiza el acto de enseñar y de aprender.

Es necesario introducir en la didáctica las inmensas posibilidades que brindan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Al diseñar programas de aprendizaje electrónico, al introducir los medios de comunicación en una clase debemos tener presente primero cómo aprenden las personas,

considerando la experiencia vital que condiciona un estilo propio de aprender. Por esto, el Estilo de Aprendizaje se transforma aquí en un elemento sustancial que debe entender todo docente. No se puede utilizar cualquier método sin que se considere antes la manera de aprender de los y las estudiantes, sus intereses o necesidades “Lo mejor es no informatizar ninguna actividad porque sí sino cuando pueda ofrecer alguna ventaja a los alumnos o a la enseñanza”. “Lo mejor es no informatizar ninguna actividad porque sí, sino cuando pueda ofrecer alguna ventaja a los alumnos o a la enseñanza”. (Millán, 1998, p.44)

Una de las mayores virtualidades que se le concede a la educación o formación utilizando las TIC –ya sea e-learning o en ambientes de aprendizaje enriquecidos con la Web-, es la posibilidad de adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los y las estudiantes.

El conocimiento sobre las formas particulares de aprender posibilita que los individuos organicen procesos de aprendizaje de manera eficaz. Para que puedan beneficiarse al máximo de la enseñanza y la evaluación, al menos parte de éstas deben armonizarse con Estilos de Aprendizaje. Puesto que todos los y las estudiantes no son iguales, ellos aprenden de maneras diferentes. Si como profesores asociamos el éxito a lo que aprenden los y las estudiantes, deben prepararse para adoptar estilos de instrucción que coincidan con la manera en la que los y las estudiantes aprenden. “La utilización de programas multimedia implica ventajas para los y las estudiantes que tienen estilos de aprendizaje diferentes a los que se utilizan en la enseñanza tradicional”. (Quintana & Montgomery, 1995, p.2)

Para Kolb (1984) es necesario establecer dos etapas cíclicas en el proceso de aprendizaje. En primer lugar es la experimentación activa y en el segundo lugar es la observación reflexiva. Posteriormente este autor definió cuatro estilos de aprendizaje y los denominó: convergente, divergente, asimilador y acomodador. Por otra parte, Juch (1987); citado en García, Sanizo & Jiménez (2010, p.32),

propuso “un esquema conceptual de cuatro habilidades que se adquieren a lo largo de la vida. Estas cuatro categorías son: percibir, pensar, planear y hacer.”

Otro tipo de clasificación es la que toma como base el tipo de información que el individuo percibe preferentemente de este modo: sensorial, intuitivo, visual, verbal, activo, reflexivo, secuencial, global, inductivo y deductivo; utilizado por Felder & Henríquez (2004); citados en Martín (2004, p.108).

Para valorar las aptitudes de los y las estudiantes para utilizar los recursos multimedia, podemos aplicar la clasificación utilizada por Orellana, Bo, Belloch & Aliaga (2002, p.3).

Activos. Los y las estudiantes que se implican plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias; son flexibles, no son escépticos y acometen con entusiasmo las tareas nuevas. Se interesan en el presente; tienen diversas actividades e iniciativas. Se interesan por nuevos desafíos y se aburren con los largos plazos. Se integran a grupos y se involucran en los asuntos del resto de grupo concentrando en su contorno la totalidad de las actividades. Dentro de las características se encuentran, ser animador, improvisador, descubridor, arriesgado y espontáneo.

Reflexivos. Les encanta tomar en consideración las vivencias y examinarlas desde diferentes ángulos. Juntan datos analizándolos detenidamente antes de llegar a alguna conclusión. Son prudentes, de modo que les gusta estudiar todas las opciones posibles antes de tomar acciones. Examinan las acciones de otros, prestan atención a los demás y no actúan hasta que han dominado la situación. Generan cierta distancia social y se conducen de forma condescendiente. De este modo se caracterizan por ser ponderados, concienzudos, receptivos, analíticos y exhaustivos.

Teóricos. Suelen adaptar e integrar las observaciones en el marco de teorías lógicas y complejas. Apuntan a los problemas por fases lógicas. Tienen la

tendencia de ser perfeccionistas. Reúnen hechos en teorías coherentes. Analizan y sintetizan la información que obtienen, de modo que sistema de pensamiento es profundo y se les facilita establecer principios, teorías y modelos. Buscan la racionalidad y la objetividad, evitando así lo subjetivo y ambiguo. En concreto las características les permiten ser metódicos, lógicos, objetivos, críticos y estructurados.

Pragmáticos. Se enfocan en el manejo práctico de las ideas. Encuentran el lado positivo de nuevas ideas y toman ventaja de las oportunidades. Actúan rápido y con certeza con las ideas y proyectos que les llaman atención. Se impacientan cuando hay personas que se basan en teorías. Se centran en tomar decisiones, resolver problemas y en la funcionalidad. Así, se caracterizan por ser experimentadores, prácticos, directos, eficaces y realistas.

Es importante aclarar que no se tiene un estilo fijo, sino una tendencia que según Ramírez & Osorio (2008) puede acentuarse de acuerdo a ciertas variables como lo revelan ciertos trabajos. Por ejemplo, el nivel de estudios puede llevar a la modificación del estilo de aprendizaje citado en Ramírez & Osorio (2008): “Estos estilos se pueden modificar de acuerdo con el nivel de estudios” (Matthews & Hamby, 1995, p.4).

La aproximación de Honey & Mumford (2006) es la que se retoma en el presente estudio. De acuerdo con Ramírez & Osorio (2008, p.3), el conocimiento de los estilos de aprendizaje permiten vislumbrar herramientas concretas para individualizar el aprendizaje y “enseñar a aprender a aprender”, en una situación de aprendizaje que incluye a las tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza aprendizaje.

El paradigma en el que se inspira para el desarrollo de la tecnología aplicada a la enseñanza es el que entonces se denomina “instrucción programada”, de la que fue pionero el psicólogo norteamericano S. J.

Pressey, y que se asienta sobre la base de que el material instruccional debe estar compuesto por una serie de pequeños “pasos”, cada uno de los cuales precisa de la respuesta activa del estudiante, quien recibe una realimentación instantánea en el uso de los mismos. (Fernández, Server & Carballo, 2006, p.7)

En la actualidad se ha explotado más el uso de las tecnologías adaptándolas al conocimiento que se va encontrando a lo largo del desarrollo de la investigación sobre los procesos y factores relacionados con el aprendizaje. Así, la instrucción programada ha dejado de ser la única metodología que se puede usar para aprender por medio de la tecnología.

4.9 Uso de los Ambientes Virtuales como apoyo a la enseñanza

El estudio en ambientes virtuales demanda mayor dedicación y disciplina de parte del estudiante, por lo que se debe revisar cuidadosamente los materiales de estudio y evaluar las actividades de aprendizaje que se deben realizar. Por lo tanto, se recomienda establecer grupos de estudio que sirvan de soporte y apoyo tanto en el plano académico como personal así como generar procesos de autorregulación que permitan identificar debilidades con el fin de implementar las acciones de mejoramiento continuo.

Un ambiente virtual, es un sistema que permite al usuario interactuar con un ambiente de computador, por medio de una interfaz. El objetivo de esa interfaz es hacer creer al usuario que está presente en un lugar diferente al sitio físico donde realmente se encuentra. (Benfort & Lennart, 1993, p.110)

Un ambiente virtual tiene tres componentes:

- Un sistema de computador que genera los ambientes virtuales.

- Uno o más operadores humanos.
- Una interfaz que permite la interacción de los usuarios con el ambiente virtual.

Un Ambiente Virtual Colaborativo (AVC) es un “punto de encuentro” que permite a varias personas, a través de computadores, interactuar en un mundo virtual, buscando un objetivo común.

4.10 Materiales virtuales, ventajas y desventajas

Dentro de las más importantes ventajas de los materiales virtuales se encuentran:

- Se pueden involucrar con diferentes métodos de proceso de enseñanza y herramientas didácticas tradicionales eliminando las desventajas de los mismos.
- El educando protagoniza un rol activo que no se restringe a recibir datos sino que es parte de la propia formación, llevando a cabo un proceso conjunto de creación y generación del conocimiento.
- Existe cierto nivel de personalización en el trato con el profesor y con los mismos compañeros.

Pero igualmente, y sin dejarlas de lado, los materiales virtuales presentan algunas desventajas como:

- Abuso y uso inadecuado.
- Inexistencia o falta de claridad en cuanto a una estructura pedagógica, particularmente enfocada al uso de la información y la multimedia.
- dificultades organizativas y problemas técnicos en la organización y utilización de dichos materiales en el aula de clase o en el aula de informática.

4.11 Características básicas para un aprendizaje efectivo

El diseño del constructivismo tuvo como resultado un progreso fundamental en la comprensión de cómo actúa el avance cognitivo en los y las estudiantes. El vínculo entre las tecnologías y el proceso de aprendizaje no es una coincidencia pura. Las aulas tradicionales se muestran en numerosos casos insuficientes para ofrecer un soporte adecuado al proceso de enseñanza. A diferencia de lo anterior, las nuevas tecnologías se aplican de modo efectivo, traen nuevos métodos de enseñar que se acercan mucho más a la manera como los y las estudiantes aprenden.

En la interacción de los y las estudiantes con las nuevas tecnologías se pueden utilizar los resultados, los mismos que han sido revelados por numerosas investigaciones que están relacionadas con el desarrollo cognitivo y la teoría constructivista donde el resultado fue la evidencia de que el aprendizaje se torna más efectivo cuando existen cuatro características básicas que son las siguientes: el compromiso activo, la participación en grupo, la interacción reiterada y la retroalimentación y los vínculos con el contexto del mundo real.

4.12 Características de Multimedia

El multimedia beneficia la interacción entre el estudiante y los conceptos, siendo esta una característica de gran utilidad en el proceso enseñanza aprendizaje. En la actualidad, el acceso a una PC multimedia, el mínimo costo de un CD o DVD interactivo y la conectividad a Internet de Banda Ancha son otros de los aspectos que permiten usar masivamente este sistema como complemento para la enseñanza, ampliando con ello las oportunidades de instrucción de las personas-estudiantes. Asimismo, el empleo de estos recursos ayuda a crear ambientes enriquecidos de aprendizaje y favorece el aprendizaje significativo.

4.13 Áreas de aplicación de los multimedia

Un equipo multimedia se compone de una computadora con sonido, lector de CD-ROM, un monitor y acceso a Internet. En actualidad, este equipo tecnológico es accesible a la mayoría de los y las estudiantes. Además, la tendencia en las políticas de estado es proporcionar cada día más este tipo de equipamiento a grupos de menores recursos. La multimedia encuentra uso en varias áreas.

En la educación, los recursos multimedia se utilizan para elaborar los cursos de aprendizaje con una serie de presentaciones audiovisuales, de información textual sobre un acontecimiento específico y de imágenes asociadas en diferentes formatos de información. Los diferentes recursos de multimedia para la educación de idioma extranjero en diferentes fases hacen que sea más fácil, agradable, eficiente y efectivo el proceso de aprendizaje. Se usa en el contexto de un modelo pedagógico y de estrategias previamente definidas por el docente, quien deberá tener también un plan de evaluación de la su utilidad. Las instituciones educativas, en especial las universidades, están entrando decididamente en el mundo multimedia, la pedagogía está mirando en dirección al concepto de tecnología aplicada al proceso de enseñanza aprendizaje. El desarrollo de las teorías de los mecanismos de procesamiento de la información apoya cada vez más el uso de herramientas que asistan dicho proceso.

4.14 Mecanismos de procesamiento de la información

El uso interactivo de la computadora forma parte de una tecnología educativa derivada del estructuralismo genético de Piaget. Esta ciencia base ha desarrollado los instrumentos conceptuales y epistemológicos necesarios para darle significado empírico a enunciados acerca del desarrollo de la inteligencia. “Los programas de computación y el funcionamiento cognitivo humano están definidos por leyes exclusivamente sintácticas: se ocupan de determinar las reglas mediante las que esas unidades se agregan hasta constituir procesos complejos”. (Pozo, 2010, p.67).

Los sistemas multimedia, manifiesta el Pozo (2010, p.75), aportan los símbolos; el aprendizaje como función superior se logra en la mente de los y las estudiantes basándose en dichos símbolos y en el conocimiento previo y el contenido cultural de cada estudiante. Una teoría pedagógica de gran auge actualmente y que parte de las teorías de Piaget es el “construccionismo”, cuyos principios han sido elaborados por Papert desde la implementación del lenguaje Logo, al final de la década de los 60s. Esta teoría construccionista plantea un cambio a la educación tradicional, de modo que todo desarrollo de herramientas para asistir al aprendizaje debiera tener bases en esta teoría.

Papert (1993) se refiere al construccionismo como una teoría que maximiza lo aprendido y minimiza lo enseñado. La idea central es que el conocimiento es una construcción del sujeto activo basado en los conceptos otorgados. En 1963, Ausubel hizo el primer intento con el objetivo de explicar una teoría cognitiva del proceso de aprendizaje verbal significativo y publicó el tratado “The Psychology of Meaningful Verbal Learning” (Sicología de Aprendizaje Verbal Significativo).

Aprendizaje significativo es el proceso que se genera en la mente humana cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a la vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende. (Ausubel, 1976, p.11)

El multimedia permite a los y las estudiantes acceder a los conceptos de acuerdo a la propia estructura cognitiva, dicha interacción se considera indispensable en las teorías del aprendizaje significativo.

4.15 La interacción como principal aporte del Multimedia

En el marco de la comunicación multimedia es la interacción, en medio de los generadores del mensaje, emisor (docente) y los destinatarios, receptor (estudiantes) se incorpora un nuevo componente, el procesamiento de la información por medio del ordenador. La misma intercede de un modo nuevo entre unos y otros permitiendo de esta manera a los y las estudiantes experimentar la clase de nuevo y poder entender todos los detalles que el docente intentó transmitir. De igual manera, el fichero multimedia complementa la acción educativa con la ayuda de nuevos conceptos tal vez omitidos, dado que es muy posible que el docente no alcance transmitir todo el contenido planificado. Estos conceptos están clasificados jerárquicamente y se otorgan según la demanda de los y las estudiantes.

Se trata de una interacción tripartita entre docente, estudiantes y material educativo dentro del currículum donde se demarcan las responsabilidades que corresponden a cada uno de los actores del proceso educativo y se incluye en este proceso principalmente, al mismo estudiante. El lenguaje multimedia se distingue de la comunicación audiovisual habitual ya que incluye al receptor del mensaje en el interior del escenario. Lo anteriormente mencionado significa que, debido a la interacción, el receptor se siente inmerso dentro de la realidad virtual generada por el computador. Éste es uno de los mejores recursos disponibles en el proceso educativo cuando se habla de comunicación multimedia.

Las herramientas multimedia bien utilizadas pueden llegar a ser un promotor de la interacción entre los y las estudiantes y el objeto de conocimiento, un generador de interrogantes, un generador de conexiones. La aplicación en la computadora permite a los y las estudiantes la interacción indispensable para mejorar ciertas áreas según el interés y según la propia estructura cognoscitiva.

4.16 Simbiosis docente-multimedia y efectos en el estudiante:

No se duda que el docente siempre será necesario, tal vez más que nunca, porque el cúmulo de información disponible será tan grande que sería caótico si el estudiante no tuviera alguien que lo guiara en esa búsqueda de conocimiento. Gracias a los recursos de interacción, el docente podrá dedicar más tiempo a estimular a los y las estudiantes a atenderlos en forma individual, a orientar dudas, a generar interrogantes, favoreciendo un proceso de comunicación y no una mera transmisión de contenido, partiendo de la base de que la comunicación de contenidos, por sí sola, no produce aprendizaje.

Según la filosofía constructivista pedagógica, lo que se percibe es el producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que se alcanzan a procesar con la mente. Para el constructivismo, el conocimiento humano no se origina en la pasividad de la mente, sino que es construido activamente por el sujeto en la adaptación con el medio. En una visión constructivista y sociocultural del proceso de enseñanza aprendizaje, el papel de multimedia no es reducir o eliminar al docente sino apoyar y reforzar el rol del mismo. Es destacable el valor de estas herramientas en cuanto crean un contexto que promueve en los y las estudiantes cierto tipo de actuaciones y formas de aprender que potencian la comprensión y elaboración del conocimiento.

La pedagogía indica que el docente debería desarrollar en los y las estudiantes:

- La capacidad para identificar y utilizar un concepto dado (no la expresión verbal del mismo).
- La capacidad de ejemplificar o aplicar un principio, norma, ley, etc. (no sólo el enunciado verbal).
- La capacidad de utilizar los principios conocidos para resolver situaciones nuevas.

“En la clase contemplativa, los y las estudiantes entran en contacto directo con el objeto. El papel del profesor se transforma, desde el de un intermediario, en un auxiliar, ya que ayuda al alumno a captar el objeto”. (Aebli, 2001, p.90)

Ya que todo campo de conocimiento tiene propios puntos de vista específicos y modos de comprensión, no existe ninguna educación general de la capacidad de observacional.

4.17 Contribuciones del multimedia a la docencia

Entre las contribuciones a la docencia de la tecnología multimedia los autores Exiu, Arley, Darwin & Enith (2010) indican las siguientes:

- a) Es una solución excelente de auto-aprendizaje.
- b) Posibilita la implementación de la autoevaluación digital.

La flexibilidad en las experiencias de autoaprendizaje facilitadas por la informática y las nuevas tecnologías permiten a los y las estudiantes tener momentos formativos superadores de las clásicas situaciones educativas frontales y entrar, pues, en una nueva relación con el espacio y el tiempo en el proceso de adquisición de nuevos saberes y capacidades.

El autoaprendizaje, en todas las formas de aplicación, e incluida el recurso multimedia, tiene muchas ventajas.

- a) Fomenta la curiosidad y la autodisciplina.
- b) Se aprende a resolver los problemas por uno mismo.
- c) Al no tener que seguir el ritmo de un grupo, se puede dedicar más tiempo en lo que se tiene dificultades y menos a lo que resulta más fácil para uno mismo.

- d) Es más constructivo.
- e) Mucha gente que autoaprende comenta que esa tarea, no sólo le ha enseñado esa habilidad, sino que también ha ayudado a formar la personalidad de forma positiva. (Aebli, 2001, p.61)

Los sistemas multimedia, cuya ventaja principal es la interactividad, se adaptan muy bien a este nuevo enfoque, ya que favorecen el uso de la información en un contexto apropiado, de forma personalizada y la creación de un entorno virtual en el que los y las estudiantes pueden valorar instantáneamente el impacto de las acciones. Quizás el factor más característico de los programas multimedia en el mundo educativo es la capacidad que ofrecen de interactividad.

4.18 Niveles de interactividad de los multimedia “Superior”

Existen distintos modelos y niveles de interactividad. La forma más simple es aquella en que los multimedia ofrecen información con una serie de opciones. Es el usuario quien va eligiendo entre las distintas opciones simplemente, con lo que se puede decir que el nivel de interactividad es mínimo.

Se destaca esta interacción por su potencial para el aprendizaje retomando el concepto de zona de desarrollo proximal de Vygotsky, según un estudio realizado por Thach & Murphy (1995). A continuación se detallan los diferentes niveles de interacción:

El nivel I, de auto-interacciones de los y las estudiantes, consiste en las operaciones cognitivas que constituyen el aprendizaje y en los procesos meta cognitivos que ayudan al monitoreo individual y a la autorregulación del aprendizaje.

El nivel II, de interacciones estudiante-otros sujetos y estudiante-contenido, herramientas y ambiente; subdivide las interacciones del estudiante según si el intercambio es con sujetos o con otros elementos.

El nivel III, de estudiante-interacciones estudiante-interfaz: Esta interacción en muchos modelos no es considerada o se la confunde con la interacción estudiante-herramientas. La importancia de esta interacción radica como lo indican Metros & Hedberg (2002, p.193), en que un pobre diseño de interfaz puede llevar a que los procesos cognitivos del estudiante se centren más en solucionar ese problema para poder interactuar con los contenidos, que en el contenido mismo, que es el objetivo.

Si los multimedia, además de presentar información y opciones, plantean problemas al respecto, e incluso evalúan nuestras respuestas a nivel más o menos básico, se puede hablar de un nivel de interactividad superior. Esta forma de interactividad la utilizan algunos modelos de Enseñanza Programada. Los y las estudiantes deben responder a los problemas que plantea el programa multimedia, dando la posibilidad a los y las estudiantes de poder diseñar el propio itinerario de estudio.

4.19 Retos Educativos y Pedagógicos

El contexto educativo.

Internet crece en importancia, y no sólo como fuente de información para el aprendizaje independiente, sino como plataforma para impartir la enseñanza. En el contexto de educación universitaria, la principal fuerza que parece estar empujando al cambio es la económica, resultado de una progresiva baja de precios y aumento significativo de ancho de banda por parte de los proveedores del servicio de Internet y una presencia creciente de aplicaciones y contenidos gratuitos que pueden ser utilizados en el proceso aprendizaje-enseñanza.

Gracias a esta tendencia, se tiene al alcance lo que muchos han buscado: una alternativa que soluciona los problemas económicos relacionados con la adquisición de nuevos equipos audiovisuales con programas educativos especializados costosos que ofrecen la flexibilidad temporal y espacial con un enfoque personal que en muchos casos se busca.

Esta flexibilidad en el aprendizaje no sólo aumenta el control del estudiante sobre el aprendizaje, sino también aporta a las universidades competitividad en el mercado educativo actual sugiere Nunan (1995, p.285). Diana Laurillard, profesora del Instituto de Tecnología Educativa de la Open University, proporciona un interesante estudio sobre el aprendizaje que tiene implicaciones significativas en la enseñanza y la utilización de tecnología en la educación superior. Partiendo del todavía dominante modelo universitario en el que los y las docentes universitarios tienen la máxima responsabilidad sobre el qué y el cómo aprenden los y las estudiantes, es, pues, responsabilidad de los y las docentes crear las condiciones en las que se haga posible el aprendizaje ya que ellos controlan las fuentes, e insiste en la creación de una nueva infraestructura con una serie de mecanismos, tareas y responsabilidades conjuntas que aseguren este proceso de cambio de forma progresiva y eficaz.

Tras la descripción y análisis de los medios de enseñanza se puede concluir en que el éxito de los nuevos métodos, como el uso de multimedia, depende de su integración en el contexto de aprendizaje existente. A esto hay que añadir que la innovación, si no se acomoda a lo que ya existe, no tendrá éxito. Tampoco, la implementación de métodos que utilizan las nuevas tecnologías puede funcionar sin que el sistema existente se adapte. Además, el proceso de diseño de materiales para cualquier medio siempre tiene que empezar definiendo objetivos y analizando las necesidades de los y las estudiantes.

El profesor

La concepción de la enseñanza como mediación entre el mundo y el aprendiz sugiere una descripción más elaborada del papel del profesor y de las

formas en que la mediación se puede conseguir a través de medios educativos. En esta línea de “mediador” o “facilitador”, describe así el papel del profesor: “El profesor tutor debe ser capaz de resolver muchas situaciones distintas a las de una enseñanza presencial por lo que no sólo deberá dominar el medio de comunicación telemática, sino algunas estrategias específicas de enseñanza a distancia”. (Milicua, 1998, p.71)

Es decir, como facilitadores del proceso de aprendizaje, los y las docentes deben responder a las necesidades que tengan los y las estudiantes y no sólo a la hora de diseñar el plan de estudios. Si se trabaja desde un aula de informática, el profesor tutor puede solventar los problemas que los y las estudiantes le planteen con relativo éxito, siempre que éste esté preparado para asumir los papeles tanto de informático como de experto en la enseñanza.

La formación del profesorado es un elemento esencial para el éxito de las clases de idiomas más flexibles, para que los y las docentes de lenguas extranjeras puedan utilizar los contenidos multimedia apropiada y eficazmente. La falta de formación en el ámbito operativo y metodológico en el uso de Internet, la falta de actividades que propicien el aprendizaje y el uso efectivo del nuevo medio, junto con la falta de tiempo y de ideas, pueden llevar al fracaso, como la subutilización de los laboratorios de idiomas. Se trata de potenciar esa inteligencia, de avivar los ánimos y ser más creativos para desarrollar proyectos de enseñanza y de aprendizaje.

Es indudable que Internet presenta nuevos retos para los y las docentes: la complejidad de las fuentes de información, la multitud de tipos de interacción y la integración de medios y herramientas. Por eso, debe asegurarse un proceso continuo de capacitación docente, según las necesidades. Sin embargo, no hay que olvidar que algunas de las características de estos nuevos medios, como la capacidad de transmisión e interacción, ofrecen posibles respuestas a estos retos

Para los que utilizamos la tecnología en el aula de idiomas, está bien claro que ésta no es la panacea. El intentar hacer frente a un rápido crecimiento o descenso en el número de estudiantes con el mantenimiento o disminución del número de profesores de lenguas a todos los niveles y la implantación de nuevas tecnologías, con poca preparación.

El estudiante

La presentación y descripción de las posibilidades que Internet ofrece a lo largo de este trabajo evidencia que se trata de un medio adecuado para un enfoque centrado en el estudiante, y no sólo en lo que se refiere al uso de Internet para aprendizaje autónomo. De entre las múltiples tareas y aspectos relacionados con el estudiante y el nuevo medio, vamos a centrarnos en una de las actividades más comunes en el uso de Internet: la idea de lectura no secuencial, señalando y pinchando en distintas partes de la pantalla y ramificando información, la posibilidad de saltar a otras páginas cuyas direcciones desconocíamos inicialmente tiene un enorme atractivo. El problema que puede surgir con la navegación es que a menudo no está estructurado, y aunque puede ser una forma muy agradable de aprender, los y las estudiantes pueden perder mucho tiempo en esta actividad.

Aunque es importante que los y las estudiantes sigan las propias inclinaciones lo más posible, por lo tanto resulta recomendable una cierta cantidad de navegación, es necesario aprender a estructurar las búsquedas y, crear, dependiendo de los niveles y experiencia, actividades no tan abiertas que ayuden al estudiante. Los programas completamente abiertos crean en los y las estudiantes ansiedad ya que a éstos les gusta saber qué se supone que tienen que hacer. Esto les ahorra tener que tomar decisiones todo el tiempo, y puede animarles a consolidar, en lugar de seguir cambiando o adelantando a otras páginas todo el tiempo.

El argumento pedagógico con relación al equilibrio entre tareas estructuradas y comunicación sin estructurar y actividades de navegación se

inclina más hacia las tareas estructuradas en el contexto telemático, que puede ser un medio muy caro de mantener y resulta en una pérdida de tiempo si el acceso no se controla. Siguiendo esta idea de control, una de las experiencias más comunes y extendidas en las tareas que realizamos es la selección e incorporación de vínculos relevantes para tratar un determinado tema. La experiencia demuestra cómo, según las capacidades y motivación, hay estudiantes que se desvían de la ruta establecida y son capaces de utilizar las herramientas a la disposición eficazmente.

4.20 Establecimiento de Bases Didácticas de los Procedimientos Metodológicos Interactivos y Cooperativos

Nuevas conexiones más sutiles e intensas aparecen entre el proceso de aprendizaje interactivo y cooperativo y el progreso de los y las estudiantes en estrecha relación con la misión de los recientes cambios profundos en la Educación Media y Superior teniendo como punto de partida las doctrinas de Marx, Lenin y Martí del progreso multifacético del carácter humano y de la teoría del conocimiento en que se determina la generalidad del proceso didáctico.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es la secuencia de actividades sistemáticas interrelacionadas del profesor con los y las estudiantes dirigidas al aprovechamiento sólido y consecuente de una estructura de conocimientos, destrezas, costumbres y valores, que son aplicables en la vida y el perfeccionamiento del proceso de razonamiento autónomo, al dominio de los componentes culturales del proceso teórico y a las bases de un concepto científico del mundo. El tema de la enseñanza interactiva y cooperativa y los procedimientos y maneras de organización están designados a asegurar la asimilación consecuente del saber y el interés de los y las estudiantes con destino a una actividad creativa.

El proceso de enseñanza aprendizaje determina que el aprovechamiento de los conocimientos es factible solo en el caso de que se ampare en el desarrollo de

tareas interactivas y cooperativas que favorezcan las actividades de los y las estudiantes de manera grupal. “El proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentra dado por categorías que se deben tener en cuenta a la hora de tratar los procedimientos metodológicos interactivos y cooperados a que los mismos se encuentran estrechamente relacionados.” (Vygotsky, Leontiev & Luria, 2006, p.55).

Procedimiento: Richards & Rogers (1986, p.384) usaron el término procedimiento para abarcar el momento actual a las técnicas del momento, prácticas y comportamientos que operan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta un método en particular.

Los procedimientos metodológicos: Son sistemas subordinados de los métodos pero con hincapié en las circunstancias dentro de las cuales se desarrolla el proceso. Los métodos se definen como la categoría, como medio para el desarrollo del proceso. “Los procedimientos son los detalles del método; es una operación intelectual o práctica de las actividades entre estudiantes y profesores para complementar la vía de asimilar el conocimiento que presuponen algunos métodos”. (Álvarez de Zayas, 1992, p.157).

El procedimiento comunicativo: Es un elemento del método que implica la acción específica teórica o práctica de los trabajos desarrollados por los y las estudiantes y los docentes que son complementarios a la manera como se asimilan ciertos métodos. Un procedimiento comunicativo incita a los y las estudiantes profundizar los trabajos de automotivación para que se vuelvan excitantes, interesantes, sociales, interactivos y cooperativos pero que sobre todo impulsen el disfrute.

El procedimiento de enseñanza: Es un elemento del método, es una operación teórica o práctica de los trabajos desarrollados entre los y las estudiantes y los docentes que son complementarios a la manera como se asimila el conocimiento que implican ciertos métodos.

Los procedimientos no consiguen abarcar el proceso de aprendizaje en su totalidad sino sólo una de las etapas. A diferencia de los métodos los procedimientos no contribuyen con uso ninguno en el procedimiento de adquirir los conocimientos y el desarrollo de costumbres y destrezas.

Los procedimientos para el proceso de enseñanza son definidos por las metas a las que se ajusten los conocimientos a impartir y el método a utilizar, aparte de otras circunstancias como el tiempo, el tamaño de la clase, las características de los y las estudiantes y el carácter de aprendizaje. Los procedimientos deben provenir de principios metodológicos e incorporar de modo armónico los componentes cognitivos, comunicativos y educativos. En consecuencia, deben funcionar regidos por los requisitos mencionados a continuación:

Fomentar, posibilitar y adecuar métodos de enseñanza técnicos y procedimientos al entorno existente del aula que se caracteriza por una formación tecnológica eficaz. Tomar en cuenta la función lógica de la participación, disposición, ejecución, y revisión de las operaciones de aprendizaje. Direccionar el proceso de enseñanza hacia la capacidad psicológica del proceso comunicativo con énfasis en el razonamiento. Desarrollar las tareas de índole comunicativa aplicando una activa interacción y colaboración entre los y las estudiantes con el fin de compensar las carencias comunicativas de los mismos y las mismas. Tomar en consideración la función comunicativa como el medio idóneo para elegir ordenar y organizar el contenido correspondiente a la lengua extranjera en cuestión.

Tener en cuenta el todo del idioma extranjero haciendo hincapié en la interacción y la colaboración incorporando las competencias comunicativas. Realizar un seguimiento de una organización pedagógica concisa. Relacionar el contenido anterior con el contenido nuevo y las vivencias personales de los y las estudiantes. Considerar el aprendizaje cooperado brindando a los y las estudiantes

una interacción eficaz y eficiente entre ellos, ellas y el docente. Mantener una postura metódica reflexiva y concluyente cuanto a los conocimientos. Los procesos comunicativos son los que animan a los y las estudiantes a concentrarse en la automotivación y tienen como propósito la interacción y la cooperación.

5 Metodología

5.1 Diseño de la Investigación

Para el desarrollo de ésta investigación, se utilizó el enfoque mixto.

Hernández, Fernández & Baptista (2010, p.4) sostienen que todo trabajo de investigación se sustenta en dos enfoques principales: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo.

Según Quintana & Montgomery (2006), el enfoque cuantitativo se basa en técnicas de medición de variables previamente establecidas. Por otra parte, Taylor & Bogdan (1987), citados por Blasco & Pérez (2007, pp.25-27) al referirse a la metodología cualitativa como un modo de encarar el mundo empírico, señalan que en su más amplio sentido es la investigación que produce datos descriptivos: las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable.

Estos dos enfoques forman, de manera conjunta, un tercer enfoque: El enfoque mixto que se utilizó para el desarrollo de ésta investigación. Por esa razón se realizó un cuestionario estructurado elaborado con preguntas preparadas de hechos y aspectos relevantes para la investigación. Existe una relación muy estrecha entre los objetivos y preguntas directrices y el cuestionario en su conjunto de los y las estudiantes del primer año de la carrera de Gestión Empresarial de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativa de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

5.2 Procesamiento de la Información

Este trabajo fue de campo, ya que se desarrolló en el ambiente de trabajo de los y las estudiantes, es decir en la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Esto permitió conocer la realidad de los y las estudiantes, y las áreas de apoyo que permiten la mejora del rendimiento académico de los mismos. Además de la revisión bibliográfica necesaria que permita ampliar los criterios de análisis de diferentes autores para identificar los factores asociados al rendimiento académico de los y las estudiantes que inciden en el desarrollo de la investigación.

5.3 Tipo de Investigación

En este trabajo se empleó la investigación descriptiva.

La investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes, o sobre cómo una persona, grupo o cosa, se conduce o funciona en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre realidades y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta. (Rodríguez, 2005, p.25)

5.4 Población

La población será el universo, que estará constituida por docentes y estudiantes de la carrera de Gestión Empresarial de la Facultad de Ciencias Económica y Administrativa de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil durante el año 2012.

Población de la investigación.

Estrato	Cantidad
Docentes	8
Estudiantes	200
Total	208

Fuente: Autor

Tabla 1 – Población de la Investigación

5.5 Muestra

La población objeto de estudio de la presente investigación está conformada por 200 estudiantes del primer año y 9 docentes de francés de la carrera de Gestión Empresarial Internacional de la Facultad de Ciencias Económica y Administrativa, excluyendo, por ética, a la docente autora de la Investigación, de allí que la muestra está constituida por sólo 8 docentes..

A la totalidad de la población docente se aplicó la entrevista y a la muestra de la población de estudiantes se aplicó la encuesta.

5.6 Premisas de Estudio

Las premisas de estudio buscan describir los objetivos de la investigación para responder a las preguntas de la investigación que el autor plantea para su investigación:

Primera premisa: Didáctica de la enseñanza del idioma francés.

Segunda premisa: Desarrollo de competencias en el idioma francés.

Comprensión y producción escrita

Comprensión y producción oral

Tercera premisa: Uso de recursos multimedia.

Se determina el análisis didáctico de Recursos Multimedia y la enseñanza de idiomas extranjeros, según entrevista a docentes y encuesta a los y las estudiantes.

5.7 Instrumentos de la Investigación

Para este estudio, uno de los instrumentos propuestos que permite obtener información es la entrevista.

La entrevista no es una herramienta transparente sino una construcción cultural, ideológica y política compleja que en gran medida determina la relación entre los participantes de esta interacción verbal, como el producto que ambos construyen, es que sostengo un imperativo para una investigación objetivada. (Oxman, 1998, p.113)

En dicho instrumento se encontrarán preguntas para los y las docentes involucrados de la institución que están directamente relacionadas con el tema del análisis de la didáctica de Recursos de Multimedia para la enseñanza de idiomas extranjeros.

Otro instrumento es la encuesta “Instrumento de observación formado por una serie de preguntas y cuyas respuestas son anotadas por el investigador” (Gómez, 2006, p.312). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

Por lo anteriormente expuesto se elaboraron preguntas abiertas y cerradas para los y las estudiantes del primer año de la carrera de Gestión Empresarial Internacional de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativa de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

6 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a la investigación realizada se identifica el análisis de la didáctica de recursos de multimedia para la enseñanza de idioma extranjero, así como también el desarrollo de las habilidades de comprensión y de producción en el aprendizaje del idioma francés, en el primer año de la carrera de Gestión Empresarial Internacional de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil en el año 2012.

Según lo indicado anteriormente, es muy importante que los y las estudiantes en general desarrollen estas competencias, sin embargo no todos utilizan en su totalidad las técnicas y formas de aprendizaje sugeridas por el docente, para poder lograr desenvolverse en lengua Francesa. Adicionalmente, dentro de las formas de aprendizaje, los recursos de multimedia juegan un papel importante debido a que motivan al estudiante a realizar actividades en clases y mejorar el aprendizaje autónomo.

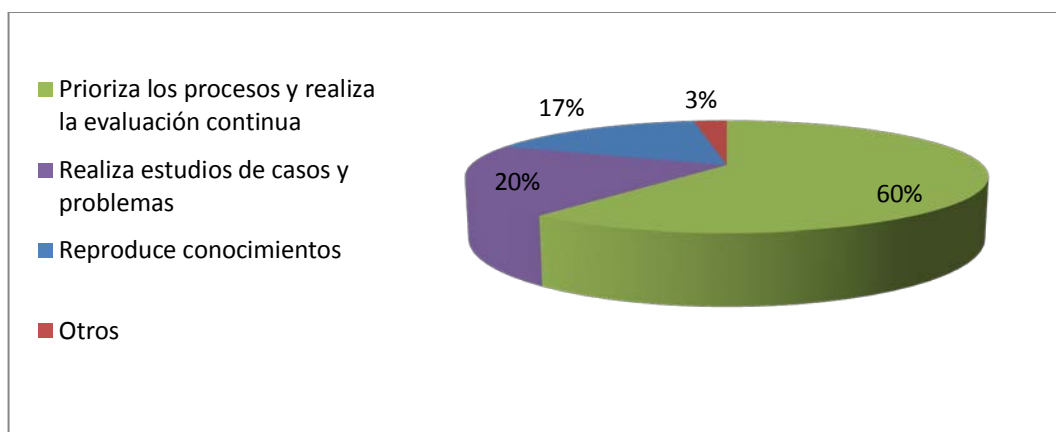
A continuación se detallan los resultados obtenidos en las encuestas y entrevistas aplicadas, haciendo la triangulación de los datos obtenidos para luego generar conclusiones validas a los objetivos.

Se presentan las preguntas con su respectiva tabulación y análisis, de acuerdo a la premisa a la que tributan.

Así, las preguntas que tributan a la primera premisa, cual es: Didáctica de la enseñanza del idioma francés, son las siguientes:

Pregunta No. 1

¿Utiliza el docente, alguna de las siguientes técnicas?



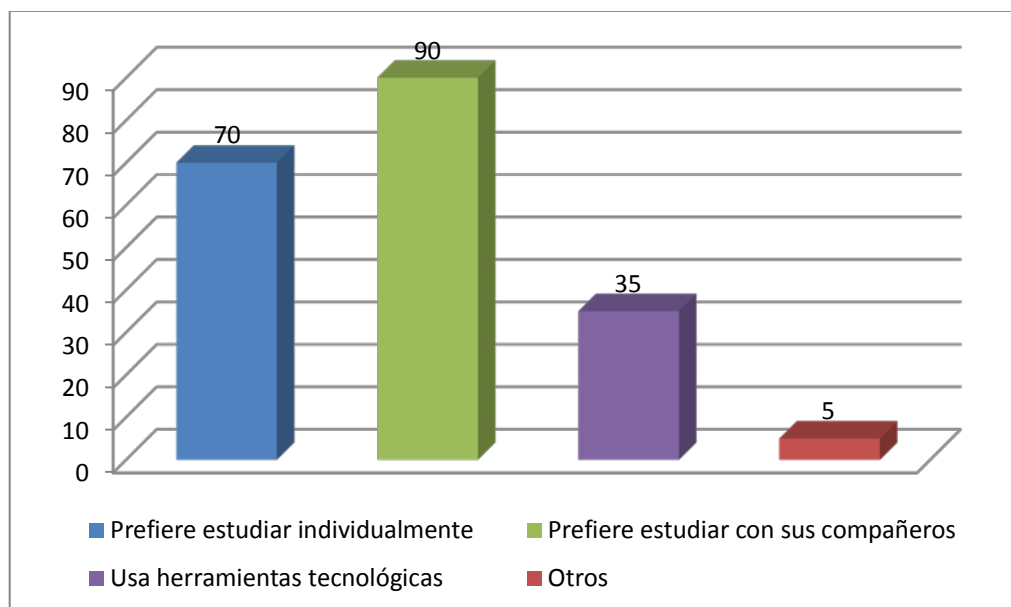
Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Gráfico 2. Otras técnicas utilizadas por el docente

De acuerdo a los resultados obtenidos el 60% de los y las docentes prioriza los procesos y realiza evaluación continua, el 20% realiza estudios de casos y problemas, el 17% reproduce conocimientos y el 3% otros. Considerando lo que expresa Marqués (1999, p. 140) sobre la importancia de los programas educativos, todavía debe incorporarse técnicas para el aprendizaje significativo. De acuerdo a lo indicado por una docente entrevistada, se utiliza los siguientes “a.- Lectura individual de los textos en voz alta delante de todos los compañeros. (Evalúo: pronunciación y entonación) sin nota. Comprensión de lo leído a todo el grupo, hago preguntas a cada uno para verificar si han comprendido el texto y hago preguntas de vocabulario y de gramática del mismo texto, sin poner nota. b.- Evaluaciones individuales de la comprensión oral y escrita con nota c.- Evaluaciones orales por pareja con nota individuales d.- Producciones individuales o por parejas con nota. e.- Exposiciones por parejas, grupos de 3 o 4 en tutorías, nota individual de la exposición”. (Entrevista No. 1)

Pregunta No. 2

¿Cuáles son las formas del aprendizaje que le resulta mejor para estudiar?



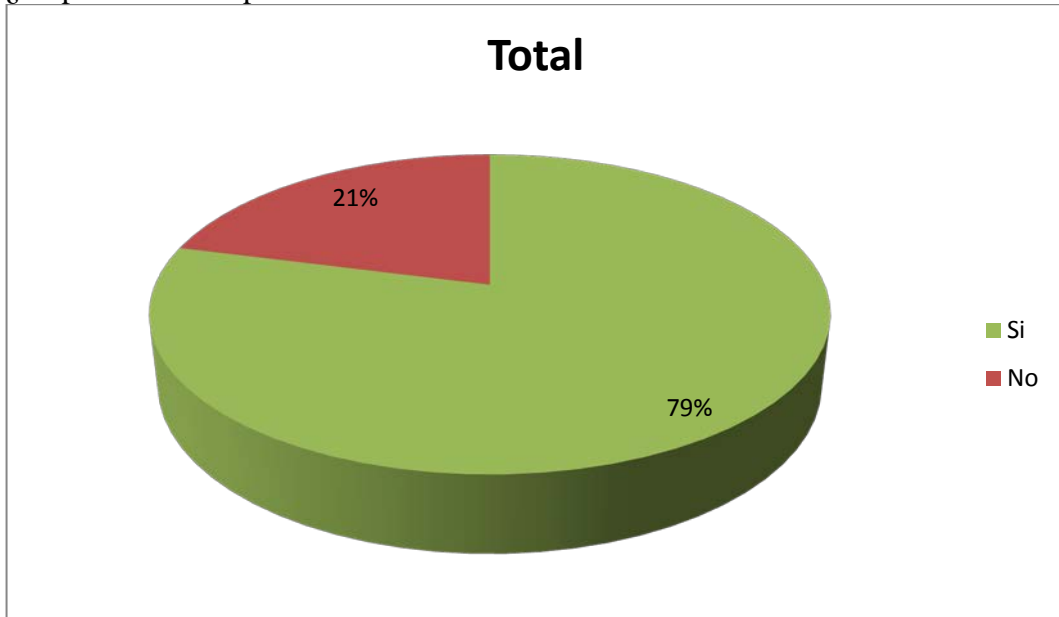
Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Gráfico 3. Formas del aprendizaje que resultan mejor para estudiar

De acuerdo a lo indicado por los y las estudiantes el 45% prefiere estudiar con sus compañeros, el 35% prefiere estudiar individualmente, el 17% usa herramientas tecnológicas, mientras que el 3% expresa su preferencia de estudiar en línea, con nativos francófonos y en grupos creados en redes sociales como Facebook, por ejemplo. Según la clasificación utilizada por Orellana, Bo, Belloch & Aliaga (2002, p.3), actualmente es indispensable trabajar en grupos y utilizar todas aquellas herramientas tecnológicas que incorporen al estudiante a investigar y estudiar con profundidad. Según lo indicado por docentes entrevistadas, “El uso de recursos didácticos tales como: juegos, canciones, textos, artículos, exposiciones y trabajos en grupo, permiten resultados positivos en el desarrollo de la clase”. (Entrevista No. 2).

Pregunta No. 6

¿Su profesor incorpora otros recursos en las clases?



Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Gráfico 4. ¿El profesor incorpora otros recursos en las clases?



Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

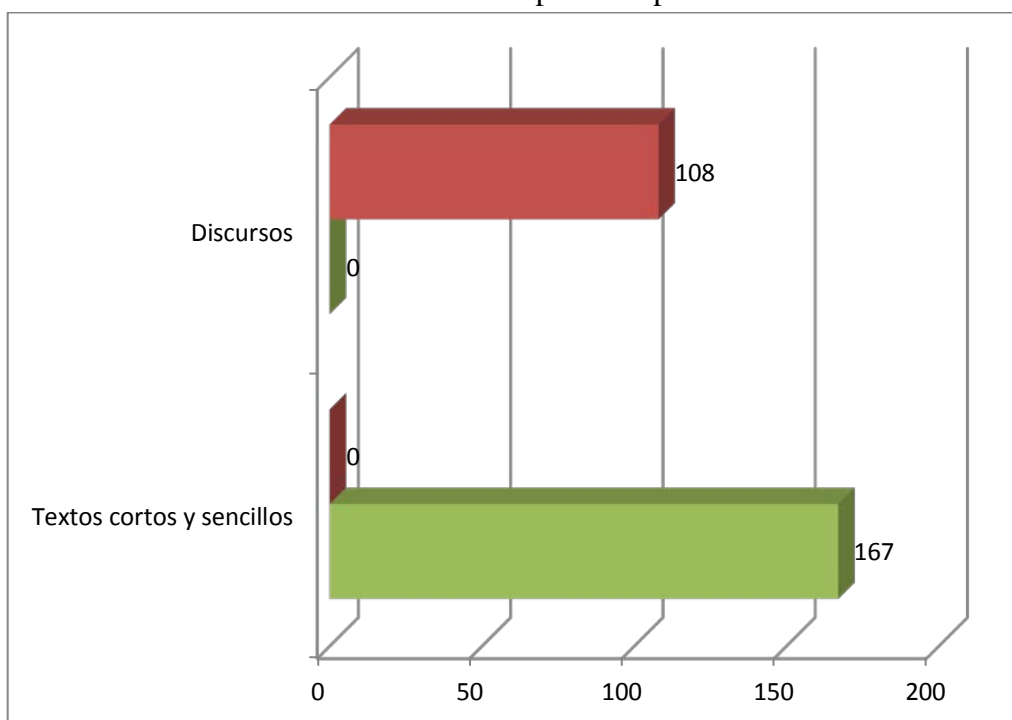
Gráfico 5. Otros recursos por tipo

Con relación a la opinión de los y las estudiantes si su profesor incorpora otros recursos en las clases, los resultados ponen en evidencia la preponderancia de la metodología tradicionalista, en tanto en cuanto a la realización de ejercicios en libros y en la pizarra, durante la clase. Si bien existe la mirada del estudiante que el docente aplica recursos de Internet y de Multimedia, habría que estudiar la frecuencia con que lo hacen. Según docentes entrevistadas, acceden a sitios Web “Fundamentalmente los emitidos por el Parlamento europeo y otros de sitios especializados disponibles en internet”. (Entrevista 3). Opinan además que “La clase misma es un recurso interactivo, los juegos de roles, los sitios multimedia”. (Entrevista 5); se evidencia una confusión entre la concepción de lo que son recursos de Internet y recurso de multimedia.

Las preguntas que tributan a la segunda premisa: Desarrollo de competencias en el idioma francés, son las siguientes:

Pregunta No. 4

Los Recursos Multimedia en clases sirven para comprender:



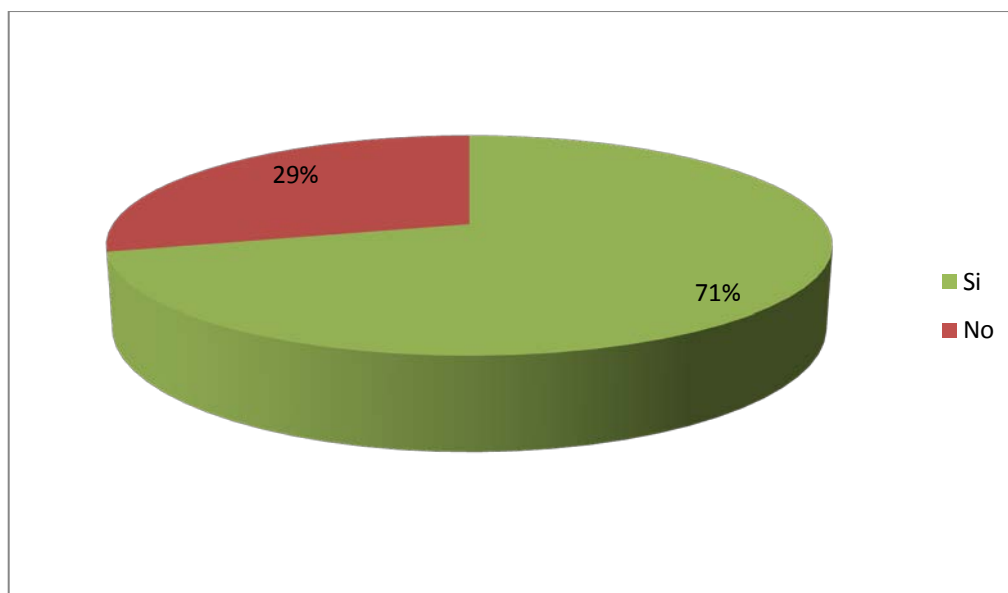
Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Gráfico 6. ¿Qué ayudan a comprender los Recursos Multimedia en clases?

De acuerdo a los resultados obtenidos, 83 % de estudiantes indicaron que los recursos multimedia en clases sirven para comprender textos cortos y sencillos, 54 % manifiesta que los recursos multimedia sirven para comprender los discursos. Mientras que 63 % no ve como útil aquellos recursos en la comprensión de textos ni de discursos. Según indica el Libro blanco del grado en Traducción e Interpretación, ANECA (2004) sobre las competencias en el aprendizaje del idioma francés, debe hacerse énfasis en la comprensión de todo tipo de texto que ayude estudiante. De acuerdo a lo expresado por una docente, “La variedad de lectura de textos auténticos francófonos (cuentos, artículos de revistas, periódicos, entre otros) les ayuda en la redacción. Estas cuatro competencias van siempre ligadas con la gramática y el léxico” (Entrevista No. 1). Sin embargo, podría inferirse que los textos seleccionados por docentes, no estén dirigidos hacia el objetivo de la clase.

Pregunta No. 7

¿Utiliza usted otros recursos Multimedia para aprender francés?



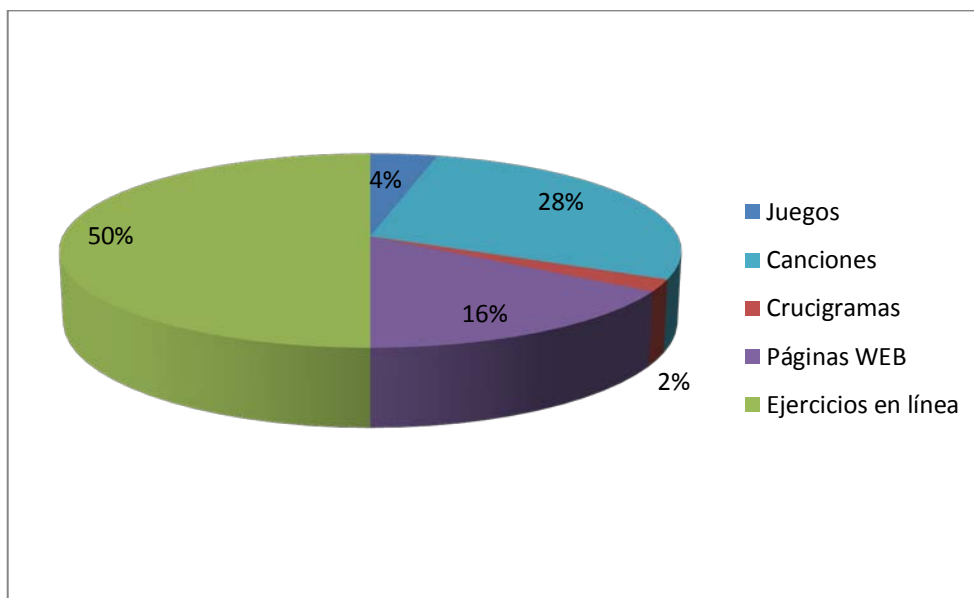
Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Gráfico 7. ¿Utiliza usted otros recursos Multimedia para aprender francés?

Los resultados demuestran que el 71% de estudiantes utilizan otros recursos multimedia para el aprendizaje del idioma francés, refiriéndose al acceso a páginas web, videos musicales, videos tutoriales, redes sociales, libros en línea; tienen también acceso a frecuencias radiales francesas, diccionarios en línea y ejercicios interactivos, que en la actualidad son tan importantes e indispensables para el aprendizaje del estudiante. De acuerdo a lo indicado en las entrevistas, “Los recursos que utilizan son:.. “Emisiones radiales y televisivas, sitios web interactivos y software interactivo en el laboratorio de informática. (Entrevista 2). Cabe indicar que en uno de los laboratorios de la Facultad de Ciencias Económicas se ha instalado un Programa interactivo para el aprendizaje de francés, al cual se accede raramente, ya que dicho laboratorio es usado por docentes de otras áreas y de otras Carreras de la Facultad.

Pregunta No. 9

¿Qué estrategias usa para el aprendizaje del francés?



Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

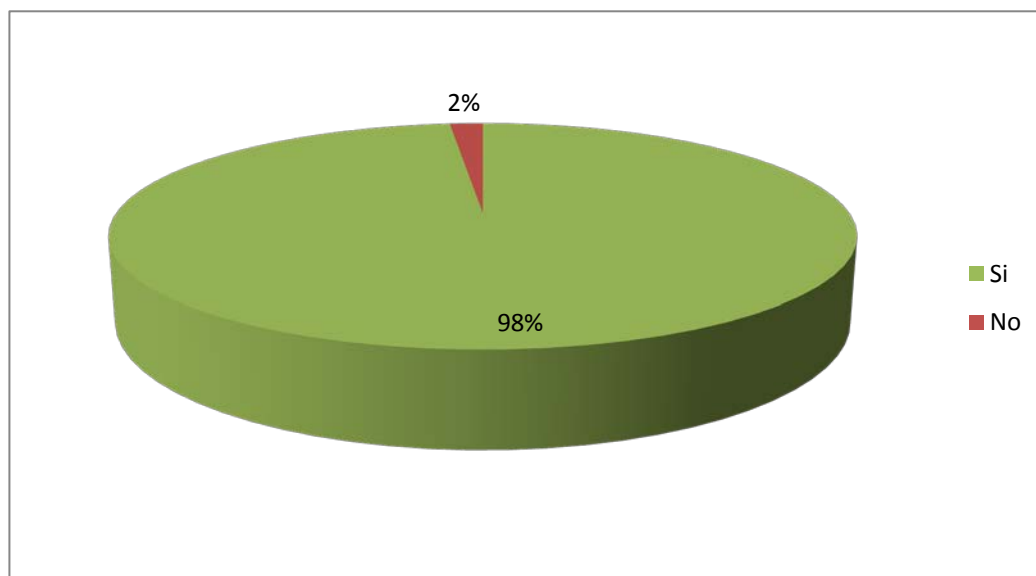
Gráfico 8. Estrategias usadas por el docente para el aprendizaje del francés

De acuerdo a los resultados obtenidos, los y las estudiantes indican que el 50% de ellos, realiza ejercicios en línea y el 16 %, accede a sitios Web para su aprendizaje. Es evidente la visión de futuro de los y las estudiantes, al incorporar a su aprendizaje el multimedia a plataformas en línea. Sin embargo, el 34 % de los encuestados aún accede a actividades tradicionales como juegos, crucigramas y canciones, buscando mejorar su aprendizaje. Según lo expresado por una de las docentes entrevistadas “Una de las estrategias que aplico para evaluar la producción escrita es la construcción sistemática de un portafolio personal del estudiante. Para evaluar la producción oral, aplico juego de roles, lecturas y exposiciones. En cuanto a la comprensión escrita, selecciono textos cortos, de acuerdo a sus intereses y acordes a los objetivos de la clase. El uso de videos es la estrategia que más aplico a la hora de evaluar la comprensión oral. (Entrevista 2).

Finalmente, se presentan las preguntas que tributan a la tercera premisa: Uso de recursos multimedia, son las siguientes:

Pregunta No. 3

¿El docente utiliza Recursos Multimedia en el aula de clases?



Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Gráfico 9. ¿El docente utiliza Recursos Multimedia en el aula de clases?

Según los resultados obtenidos, los y las estudiantes indican que los y las docentes, en un 98% sí utilizan recursos multimedia. Lo que significa que el docente está incorporando herramientas tecnológicas para reproducir el conocimiento, correspondiendo esta realidad a lo expresado por Quintana & Montgomery (1995, p.2). Una docente entrevistada indica que utiliza algunos recursos de multimedia disponibles en internet y también otros emitidos por instituciones y casas editoras. (Entrevista No. 3)

Pregunta No. 5

¿Qué otros Recursos de Multimedia utilizas en clase para el aprendizaje?

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
a. Plataforma Virtual de la Institución	138	68%
b. Grupos en redes sociales	20	10%
c. Videos	23	12%
d. Bibliotecas en Internet	19	10%
Total	200	100%

Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

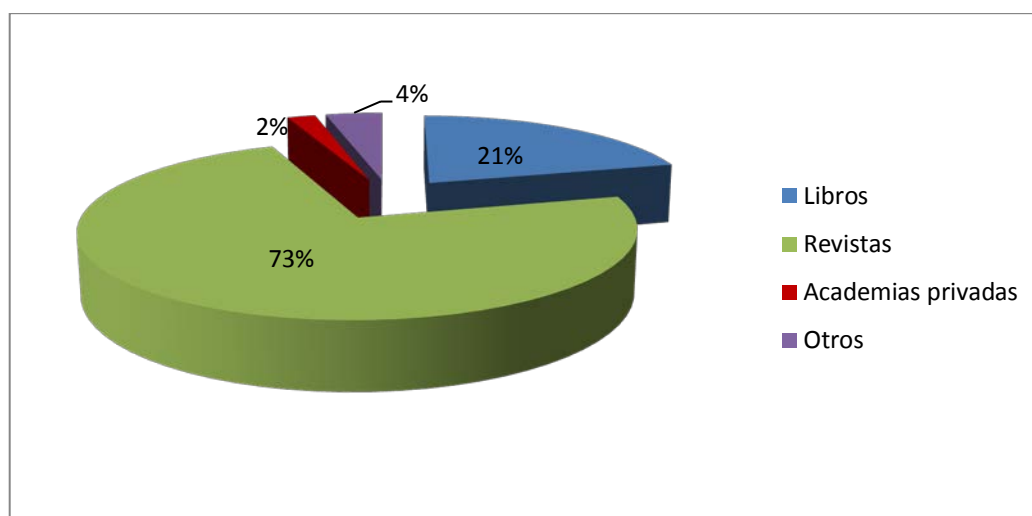
Tabla 2. Otros recursos de Multimedia utilizados en clase para el aprendizaje

Según lo indicado por los y las estudiantes el 68% utiliza plataforma virtual de la institución, el 10% Grupos en redes sociales, el 12% en Videos y el 10% en Bibliotecas en Internet. Los y las estudiantes, para mejorar el aprendizaje, deben utilizar las herramientas tecnológicas anteriormente mencionadas según indican Quintana & Montgomery (1995, p.2). Otra docente del área indica que utiliza “Los recursos variados obtenidos de la red y los que acompañan los

métodos de enseñanza que incluyen siempre CDs”. (Entrevista No. 4). Mientras que docentes usan la Plataforma de la Institución para enlazar archivos y receptor tareas individuales, cumpliendo así con su Programa Pedagógico y el Proceso de Tutoría Virtual, los y las estudiantes busca la interactividad en el uso de Internet.

Pregunta No. 8

¿Qué otros recursos utiliza para el aprendizaje del francés?



Fuente: Encuesta a los y las estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Gráfico 10. ¿Qué otros recursos utiliza para el aprendizaje del francés?

En general la investigación demuestra que otros recursos a utilizar son: el 73% Revistas, el 21% Libros, el 4% Academias Privadas y el 2% Otros. Por lo anteriormente expuesto los y las estudiantes utilizan no solamente los nuevos recursos multimedia sino también los recursos tradicionales que están todavía a su alcance. Es necesario señalar, que al momento de la aplicación de la encuesta a estudiantes, se había realizado una actividad de difusión de revistas francesas, provocando en el estudiantado la motivación por leer revistas, en contraste con el uso diario del libro guía de su aprendizaje; este hecho se evidencia el resultado de la presente pregunta.

Por lo expuesto, hay una serie de competencias que entrarían en la dimensión de aplicación, como participación en grupos, para desarrollar proyectos o trabajos, usando los recursos tecnológicos que podrían potenciarse para un aprendizaje más eficiente de los y las estudiantes.

De acuerdo a la experiencia profesional, y gracias a los resultados de las encuestas, se deberían utilizar todos los recursos tecnológicos necesarios y verificar la validez de los contenido, en relación a los objetivos de los programas pedagógicos, para mejorar las didácticas de enseñanza y el aprendizaje del idioma extranjero en los y las estudiante del primer año de la Carrera de Gestión Empresarial Internacional.

7 CONCLUSIONES

El presente estudio se inició en el año 2012 y pese a la fecha del desarrollo del documento, de acuerdo a conversaciones recientes mantenidas con docentes y autoridades de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, al año 2014 aún se hace relevante la necesidad del análisis de la Didáctica de Recursos Multimedia, para el desarrollo de las competencias lingüísticas en el proceso de aprendizaje del francés como idioma extranjero, especialmente en el primer año de estudios de la Carrera de Gestión Empresarial Internacional.

Acogiendo la teoría de Aguiar & Farray (2005, p.234), quienes manifiestan que el desarrollo de nuevas tecnologías convierte a las lenguas extranjeras en un instrumento indispensable para la inserción en el mundo laboral y la comunicación en general, gracias a las entrevistas realizadas, se evidencia que, de alguna u otra forma, los docentes del área sí están aplicando recursos de multimedia.

Sin embargo, se hace necesario direccionar las herramientas hacia el Currículo de la Carrera, considerando el nivel al que se aplican y el tema que se aborda. “Incorporar a los proyectos de clase actividades adecuadas que integren

las TIC a fin de contribuir a que los y las estudiantes adquirieran conocimientos en asignaturas escolares.” (Álvarez et al, 2012, p.41). Esto determina la aplicabilidad de uno u otro recurso de multimedia.

Se ha podido verificar el análisis de la didáctica de recursos de multimedia para la enseñanza del idioma francés en el primer año de la carrera de Gestión Empresarial Internacional de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil del año 2012. Tomando en consideración las respuestas de los encuestados así como las de los entrevistados. La aplicación práctica de los recursos multimedia es importante como complemento en el aula de clases o como material de estudio y es válida y productiva en el aprendizaje de otro idioma.

La Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, consciente de la necesidad de mejorar los procesos académicos, viene preparando a sus docentes en el uso de la Plataforma Moodle, vista como una Plataforma de colaboración, en tanto que los y las estudiantes están buscando un método de interactuar para desarrollar sus competencias lingüísticas.

En lo referente al aprendizaje del francés, la utilización de estos recursos multimedia suple la carencia de documentos auténticos; ya que, en los medios locales: prensa, radio, televisión, teatro es escasa la presencia de la lengua y la cultura francesa en contraste con la variedad de documentos en Inglés, que ese mismo entorno proporciona a la mayoría de los y las estudiantes.

Esta investigación ha pretendido identificar el desarrollo de las competencias lingüísticas del aprendizaje del idioma francés en los y las estudiantes así como el uso de recursos multimedia que se aplican en los y las estudiantes. Los recursos multimedia son herramientas efectivas para el aprendizaje autónomo de un idioma extranjero, en éste caso el francés, se desarrollan las habilidades de comprensión y producción escritas y orales de los y las estudiantes.

Los docentes deben tomar conciencia de la importancia de incorporar los recursos tecnológicos en el aula, aunque estos no reemplazan al docente, son de ayuda muy importante e indispensable en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, se incentiva la participación social de un grupo de personas para elaborar una serie de contenidos saltando la barrera de la individualidad en la formación a través de las nuevas tecnologías, acercándose más al profesor como mediador y al estudiante como verdadero valedor de sus conocimientos.

Los resultados del presente estudio evidencian que los y las docentes de francés, en su totalidad, están haciendo una combinación estratégica entre los recursos de Internet y el material didáctico tradicional; habría que capacitarlos en el uso didáctico de los Recursos de Multimedia y su diferencia con los Recursos de Internet.

La integración de los recursos de multimedia para apoyar el proceso de aprendizaje proporciona un alto potencial para el desarrollo de competencias en el estudiante tanto al interior del aula de clases como en su vida personal y profesional.

8 RECOMENDACIONES

Los y las docentes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil deben fomentar en sus estudiantes la utilización de otros recursos tecnológicos como videos y bibliotecas virtuales, que les permitan avanzar y mejorar de una forma autónoma, sus competencias.

Usar frecuentemente la Plataforma Moodle, permitiría a los y las estudiantes asimilarla como un método interactivo para desarrollar sus competencias lingüísticas

Desarrollar simultáneamente las cuatro competencias, es indispensable en cada nivel para cumplir, a mediano plazo, las exigencias que el perfil de egreso de

la carrera propone; por lo que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación y la interacción debe de ser diario y permanente.

Escuchar monólogos o diálogos (CD, radio, televisión, música, etc.) para que alcance una buena producción oral con una buena pronunciación y fluidez. La variedad de lectura de textos auténticos francófonos (cuentos, artículos de revistas, periódicos, entre otros) les ayuda en la redacción. Adicionalmente indica que la utilización de diferentes recursos multimedia en la enseñanza de un idioma extranjero es excelente siempre y cuando se elabore previamente una ficha pedagógica, de acuerdo al tema y al nivel de aprendizaje del estudiante a aplicar. Los y las estudiantes deben conocer mejor los recursos interactivos con mayor profundidad para que les ayude al aprendizaje del francés.

Verificar la utilización de todos los recursos multimedia necesarios y todo el contenido necesario para mejorar las didácticas de enseñanza para el estudiante, y así optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Evaluar la utilización de los recursos de multimedia utilizados por el docente, de forma tal que éstos sean didácticamente seleccionados, asegurando el logro de los objetivos del Currículo, tarea que debería ser asignada coordinadores de áreas de idiomas de la Carrera de Gestión y a coordinador académico de Facultad.

Sería necesaria la creación de una mediateca, donde se organice por nivel y objetivo, los recursos multimedia, aprovechando la motivación que los y las docentes logran en los y las estudiantes de la Carrera.

GLOSARIO

Medio

Es un instrumento o canal por el cual transcurre la comunicación.

Medios de enseñanza

Son aquellos recursos materiales que facilitan la comunicación entre docentes y estudiantes.

Recursos Didácticos

Son todos los medios que utiliza el profesor para respaldar, completar, acompañar o evaluar el proceso de enseñanza que el mismo conduce u orienta. Estos recursos comprenden una gran variedad de métodos, estrategias, herramientas y materiales desde el pizarrón y el marcador hasta los videos y el uso de Internet.

Medio didáctico

Se trata de todo material preparado con el objetivo de brindar apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Puede ser una publicación científica o una aplicación multimedia que hace posible las prácticas de formulación de física, etc.

Recurso didáctico

Es todo tipo de material que maestros o estudiantes elaboren, seleccionen y utilicen para apoyar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Estos recursos apoyan la presentación de los contenidos o lecciones a impartir y ayudan a los y las estudiantes en el razonamiento y observación de los mismos.

Para que un recurso pueda ser considerado “didáctico” tiene que integrar una proposición de aplicación que le proporcione al docente la información sobre cuáles son los objetivos educativos que pueden lograrse con la utilización, qué

estrategias emplear para la aplicación, y que incluya los materiales necesarios (guías didácticas, manuales, plantillas, formatos, etc.).

Base de datos

Conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente. En una base de datos, la información se organiza en campos y registros. Los datos pueden aparecer en forma de texto, números, gráficos, sonido o video.

Ordenador

Se lo conoce comúnmente como computadora.

Red

Sistema de comunicación de datos que interconecta sistemas informáticos que se encuentran en lugares próximos o distantes. Puede comprender diversas combinaciones de varias clases de redes. El Internet está formado por millares de redes por lo cual se llama también “la red de redes”.

Servidor

Un servidor es una computadora que maneja peticiones de data, email, servicios de redes y transferencias de archivos de otras computadoras (clientes).

Software

Éste término abarca programas de computadora, aplicaciones, juegos multimedia, sistemas operativos, utilidades, programas antivirus, etc. En pocas palabras, es todo lo que se pueda ejecutar en el ordenador.

Usuario

Persona que tiene una cuenta en una determinada computadora por medio de la cual puede acceder a los recursos y servicios que ofrece una red. Puede ser tanto usuario de correo electrónico como de acceso al servidor en modo terminal. Un usuario que reside en una determinada computadora tiene una dirección única de correo electrónico.

Videoconferencia

Sistema que permite la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de una red; ya sea en una red de área local o global.

9 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACKOFF, R. (1999). *Re-Creating The Corporation: A Design Of Organizations For The 21st Century*. Nueva York. Oxford University Press.
- AEBLI, H. (2001). *Doce formas básicas de enseñar: una didáctica basada en la psicología*. Madrid. Narcea Ediciones.
- AGUIAR, M. V. & FARRAY, J. I. (2005). *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información*. España. Edit. Netbiblo.
- ÁLVAREZ, A., DEMAIZIÈRE, F., MARTÍNEZ, J. Á., O'DOWN, R., SANTAMARÍA, F., VERA, C. (2012). *La web 2.0 como recurso para la enseñanza del francés como lengua extranjera*. España. Edit. Ministerio de Educación.
- ÁLVAREZ DE ZAYAS, C. (1992). *La Escuela en la vida*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- AMAR, V., M. (2006). *Nuevas tecnologías y medios de comunicación en la educación*. Cádiz. España. Edit. Servicio Publicaciones UCA.
- ANECA (2004). *Libro blanco del título de grado en traducción e interpretación*.
Fecha de consulta: 1ro de Mayo 2013
www.aneca.es/media/150288/libroblanco_traduc_def.pdf
- APARICI, R. (1996). *La revolución de los medios audiovisuales*. Madrid, Edit. De la Torre.
- AUSUBEL, D., P. (1976) *Psicología Educativa. Una perspectiva cognitiva*. México. Edit. Trillas
- BARTOLOMÉ, S. A. (2004). *Nuevas tecnologías en el aula: Guía de supervivencia*. España. Editorial Graó.

- BECKER, H. (1998). *Teaching, learning and computing: 1998 a national survey of schools and teachers*. Irvin. University of California. CRITO. <http://www.crito.uci.edu>
- BENFORT, S. & LENNART, F. (1993). *Proceedings of the third conference on European Conference on Computer-Supported Cooperative Work* (pp. 109-124). Países Bajos. Kluwer Academic Publishers.
- BLASCO, J. E., PÉREZ, J. A. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. España. Editorial Club Universitario.
- EXIU, N., F., ARLEY, J., DARWIN, Y., P., & ENITH., J., (2010). *Multimedia Educativa*. Fecha de consulta: 20 de Diciembre de 2013 <http://www.authorstream.com/Presentation/ejpachecoc-217767-multimedia-educativa-educaci-education-ppt-powerpoint/>
- FELDER, R.M. & HENRIQUES, E.R. (2004). *Learning and teaching styles in foreign and second language education*. Fecha de consulta: 20 de Diciembre 2013. <http://www.ncsu.edu/felder-public/Papers/FLAnnals.pdf>
- FERNÁNDEZ, R., SERVER, P. & CARBALLO E. (2006). *Aprendizaje con nuevas tecnologías paradigma emergente. ¿Nuevas modalidades de aprendizaje?*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa Edutec. Fecha de consulta: 20 de Diciembre 2013: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/raul20.pdf>
- FERRERO J. J. (2009). *Teoría de la educación: Lecciones y lecturas*. España. Edit. Universidad de Deusto.
- GARCÍA, J. L., SANIZO, J., A. & JIMÉNEZ, M. (2010). *Estilos de aprendizaje IV*. Revista RESEI. Fecha de consulta: 20 de Diciembre 2013 http://www.cm.colpos.mx/revistaisei/memoria/EA_IV_2010.pdf

- HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C. & BAPTISTA L. P. (2010). *Metodología de la Investigación*. Chile. Edit. Mc Graw Hill.
- GÓMEZ, M. M. (2010). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Argentina. Editorial Brujas.
- HONEY, P. & MUMFORD, A. (2006). *The Learning Styles Questionnaire: 80-item version*. Londres. Edit. Peter Honey Publications Limited.
- JONASSEN, D. H. (1994). . *Revista Educational Technology*, Vol. 34, No. 4, pp.34-37.
- JONASSEN, D. H. (2002). *Technology as cognitive tools: learners as designers*.
Fecha de consulta: 22 de agosto de 2012
<http://itforum.coe.uga.edu/paper1/paper1.html>
- JUCH, B. (1987). *Desarrollo personal para ejecutivos*. Teoría y Práctica. México. Edit. Limusa.
- KOLB, D. A. (1984), *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Universidad de Michigan. Edit. Prentice-Hall.
- MARQUÉS, G. P. (1999). *Curso sobre el uso didáctico del multimedia - III: planificación de sesiones de clase con soporte de programas multimedia*.
Revista Comunicación y Pedagogía. No. 159, pp. 35-38.
- MARTÍN, M. A. (2004). *Software de autor y estilos de aprendizaje*. *Revista didáctica Lengua y literatura*. 16, 105-116. Fecha de consulta: 18 de Diciembre 2013
<https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/download/DIDA0404110105A/19344>
- MATTHEWS, D. B. & HANBY, J. V. (1995). *A comparison of the learning styles of high school and college/university students*. *Revista The Clearing House*. Vol. 68, No. 4, pp. 257-261

- METROS, S. E. & HEDBERG, J. G. (2002). *More than just a pretty (inter) face: The role of the graphical user interface in engaging elearners*. Revista Quarterly Review of Distance Education, Vol. 3, No. 2, pp. 191-205.
- MILICUA, V. (1998). La formación del profesorado. En VARIOS, *Tecnologías de la información en la educación*. Madrid. Anaya Multimedia.
- MILLÁN, J. A. (1998). *De redes y saberes. Educación y cultura en las nuevas tecnologías*. Madrid. Edit. Santillana.
- NONAKA, I. & TAKEUCHI, H. (2009). *La organización creadora de conocimiento*. (2ª Ed.). Nueva York. Edit. Oxford University Press.
- NUNAN, D. (1992). *Collaborative language learning and teaching*. Nueva York. Edit. Cambridge University Press.
- O'REILLY, T. (2005). *What is web 2.0*. Fecha de consulta: 21 de agosto de 2012: <http://www.oreillyn.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- ORELLANA, N.; BO, R.; BELLOCH, C. & ALIAGA, F. (2002). *Estilos de aprendizaje y utilización de las TIC en la enseñanza superior*. Fecha de consulta: 6 de Enero de 2014 <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/2563/1/117.pdf>
- OXMAN, C. (1998). *La entrevista de investigación en ciencias sociales*. Argentina. Edit. Eudeba.
- PAPERT, S. (1993). *Mindstorms: Children, computers and powerful ideas*. Nueva York: Edit. Basic Books.
- POZO, J., I. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. 10ª edición. Madrid. Edit. Morata.

- QUINTANA, A. & MONTGOMERY, W. (2006). *Psicología: Tópicos de actualidad*. Lima. UNMSM.
- RAMÍREZ, N. Y, OSORIO, E. (2008). *Diagnóstico de estilos de aprendizaje en alumnos de educación media superior*. Revista Digital Universitaria. Vol. 9. Universidad Nacional Autónoma de México. Fecha de consulta: 6 de Enero de 2014
http://www.revista.unam.mx/vol.9/num2/art09/feb_art09.pdf
- RICHARDS, J. C. & RODGERS, T. S. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge. Edit. Cambridge University Press.
- RODRÍGUEZ E. A. (2005). *Metodología de la Investigación*. México. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- SALINAS, S. (2004). *Medios Didácticos Multimedia para el Aula en Educación Infantil*. Madrid. Edit. Ideas Propias Publicidad SL.
- SANZ DE ACEDO LIZARRAGA, M. L. (2010). *Competencias cognitivas en educación superior*. Madrid. Narcea Ediciones.
- SANZ, G., NÚÑEZ, F., CANAL, J., SUPIOT, J., MESSAOUDI F., FERRAO, C. (2010). *Francés. Investigación, innovación y buenas prácticas: El desarrollo del currículo de francés lengua extranjera en la E.S.O. y el bachillerato. Problemática y actuaciones*. España. Editorial Graó.
- THACH, E. C., & MURPHY, K. L. (1995). *Competencies for distance education professionals*. Revista Educational Technology Research & Development, Vol. 43, No. 1, pp. 57-79. Edit. Spring US.
- VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R. & LEONTIEV, A. N. (2006). *Lenguaje, desenvolvimiento y aprendizaje*. São Paulo. Edit. Ícone.
- VILLANUEVA, M. L., VERA, C., GRAVÉ-ROUSSEAU, G., SUPIOT J. M., BÉLIARD, J., DUCROT, J. M., BÉRARD, E. (2010). *Didáctica del*

*francés: El diseño del currículo de francés lengua extranjera en la E.S.O.
Y el bachillerato. Aspectos metodológicos y técnicos. España. Editorial
Graó.*

10 ANEXOS

10.1 ANEXO I - FORMATO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS

INSTRUMENTO DE ENCUESTA DIRIGIDO A LOS Y LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE GESTIÓN EMPRESARIAL INTERNACIONAL

Estimados estudiantes:

Este documento se presenta como un instrumento de investigación con el cual se propone recolectar datos referentes a la realización de ésta tesis

Instrucciones para llenar el instrumento:

El presente instrumento consta de 11 preguntas, las mismas que deberán ser respondidas considerando varias alternativas.

Sírvase elegir únicamente una de ellas, la que considere más acertada, identifique la respuesta con un visto a lado derecho de la pregunta.

La información aquí recopilada es confidencial y de absoluta reserva, únicamente para uso de la investigación. Por lo tanto, sírvase prescindir de identificación alguna.

Gracias por su colaboración.

Pregunta No. 1

¿Utiliza el docente alguna de las siguientes técnicas?

- a. Prioriza los procesos y realiza evaluación continua
- b. Realiza estudios de casos y problemas
- c. Reproduce conocimientos
- d. Otros _____

Pregunta No. 2

¿Cuáles son las formas del aprendizaje que le resulta mejor para estudiar?

- e. Prefiere estudiar individualmente
- f. Prefiere estudiar con tus compañeros
- g. Usa herramientas tecnológicas
- h. Otros _____

Pregunta No. 3

¿El docente utiliza Recursos Multimedia en el aula de clases?

Sí No

Pregunta No. 4

Los Recursos Multimedia en clases sirven para comprender:

- a. Textos cortos y sencillos, con la ayuda de palabras que me resulten familiares y de expresiones básicas. Sí No
- b. Discursos de tipo científico, jurídico, económico, publicitario y artístico. Sí No

Pregunta No. 5

¿Qué otros Recursos de Multimedia utilizas en clase para el aprendizaje?

- a. Plataforma Virtual de la Institución
- b. Grupos en redes sociales
- c. Videos
- d. Bibliotecas en Internet

Pregunta No. 6

¿Su profesor incorpora otros recursos en las clases?

Sí No

De ser positiva su respuesta, indique cuáles de los siguientes:

- Ejercicios de libros
- Ejercicios de textos
- Explicación en el pizarrón
- CD. o DVD o Proyector
- Foros, chats o blogs

Pregunta No. 7

¿Utiliza usted otros recursos Multimedia para aprender francés?

Sí No

Cuáles _____

Pregunta No. 8

¿Qué otros recursos utiliza para el aprendizaje del francés?

- Libros
- Revistas
- Academias Privadas
- Otros _____

Pregunta No. 9

¿Qué estrategias usa para el aprendizaje del francés?










- Juegos
- Canciones
- Crucigramas
- Página web
- Ejercicios en línea

10.2 ANEXO II - FORMATO DE ENTREVISTA A DOCENTES

Las preguntas para la entrevista a los y las docentes serán las siguientes:

1. ¿A qué nivel imparte las clases de francés y cuántas horas de clases imparte semanalmente?
2. ¿En la planificación de sus clases, cuál de los modelos pedagógicos: Constructivista, Conductista u otro utiliza?
3. ¿Cuáles son las técnicas o recursos didácticos que utiliza o ha utilizado para dar sus clases de francés?
4. ¿Qué comprende por Competencias en el idioma francés?
5. ¿Cuáles son los criterios que usted considera importante para desarrollar las competencias de comprensión y producción?
6. ¿Qué entiende usted por Recursos Multimedia Educativo y cuáles son sus características?
7. ¿Incorpora otros Recursos de Multimedia en la enseñanza aprendizaje del francés en las aulas de clases? Si su respuesta es afirmativa explique, por favor.
8. Indique qué recursos interactivos utiliza para enseñar el idioma de francés.
9. ¿Para verificar el aprendizaje del estudiante en el idioma francés, cuáles son las estrategias que aplica?
10. ¿Cuál es su opinión personal sobre la utilización de recursos multimedia como herramienta didáctica de enseñanza aprendizaje del idioma francés?

10.3 ANEXO III - EJEMPLOS DE RECURSOS MULTIMEDIA

	Computador de escritorio
	Computador portátil
	Tablet
	Cámara web
	Micrófono
	Parlante
	Audífonos
	Televisor
	Cámara fotográfica

	Videocámara
	Archivos de imagen digitales
	Archivos de audio digitales
	Archivos de vídeo digitales
	Dispositivos de almacenamiento digital
	Proyector multimedia
	Pizarra interactiva
	CD / DVD Interactivo

Fuente: <http://www.dreamstime.com/>

Ilustración 1. Diferentes recursos multimedia para el uso en el aula



Fuente: <http://necesitodetodos.org/2012/04/recursos-didacticos-multimedia-para-el-aprendizaje-a-disposicion-de-la-sociedad/>

Ilustración 2. Aula multimedia

Aula equipada con computadora de escritorio, proyector multimedia, parlante y pantalla de proyección para el docente y un set de audífonos con micrófono para los y las estudiantes.

10.4 ANEXO IV - USO DE RECURSOS MULTIMEDIA EN LA UCSG



Fuente: Autor

Ilustración 3. Biblioteca multimedia.

En la Biblioteca multimedia cada estudiante dispone de un computador de escritorio con conexión a Internet. Este recurso se puede utilizar para buscar mayor información sobre los temas tratados o para realizar ejercicios interactivos en Internet.



Fuente: Autor

Ilustración 4. Pantalla de proyección en el aula

El proyector y la pantalla de proyección se utilizan, entre otros, para exponer los temas culturales o presentar los trabajos de Tutoría.



Fuente: Autor

Ilustración 5. Red Wi-Fi en el campus universitario

Fuera del aula, los y las estudiantes pueden conectar sus computadoras portátiles, tablets o teléfonos inteligentes a Internet gracias a la Red Wi-Fi de la universidad. Gracias a este recurso pueden realizar búsquedas, consultas de diccionarios en línea e incluso conectarse a la Plataforma Moodle para interactuar con el docente.

10.5 ANEXO V - REALIZACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA



Fuente: Autor

Ilustración 6. Estudiantes de Primer año de la Carrera.

Toma de encuesta a estudiantes del Segundo Semestre. (Año 2012)