



Abril 2018 - ISSN: 1989-4155

IMPACTO DEL USO DE HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS DE PRESENTACIÓN MULTIMEDIA ORIENTADAS A LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS

Galuth Irene García Camacho
ggarcia@epoch.edu.ec¹

Linda Noralma Aguilar Moncayo
laguilar@epoch.edu.ec²

Lina Yolanda Morales Rodas
lina.morales@epoch.edu.ec³
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo
Extensión Morona Santiago

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Galuth Irene García Camacho, Linda Noralma Aguilar Moncayo y Lina Yolanda Morales Rodas (2018): "Impacto del uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés.", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (abril 2018). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/04/ensenanza-aprendizaje-ingles.html>

RESUMEN

En la presente investigación se realizó la aplicación de una metodología motivacional usando herramientas ofimáticas de presentación multimedia, para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés, en el nivel de educación "inicial 2". Esta aplicación está basada en el diseño de contenidos educativos interactivos, atractivos y variados que crean un ambiente motivacional para los estudiantes. Durante la fase de experimentación, se analizaron indicadores como: rendimiento, porcentajes de imaginación, interacción, autosuficiencia y comportamiento, para determinar el impacto de aplicar las herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés. El uso de estas herramientas constituyó un estímulo en la motivación de los niños del nivel inicial 2, lo cual se vio reflejado en sus calificaciones y

¹ Galuth Irene García Camacho. Ingeniera en Sistemas Informáticos. Magister en Informática Educativa. Docente en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo Extensión Morona Santiago.

² Linda Noralma Aguilar Moncayo. Ingeniera en Electrónica y Computación. Magister en Gerencia en Redes y Telecomunicaciones. Docente en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo Extensión Morona Santiago.

³ Lina Yolanda Morales Rodas. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Inglés. Magister en Lingüística y Didáctica para la Enseñanza de Idiomas Extranjeros. Docente en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo Extensión Morona Santiago.

comportamiento. También se pudo comprobar que el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés mejoró un 8,74%.

Clasificación JEL: C63, I21

Palabras clave: <Metodología Motivacional> <Multimedia> <Herramientas Ofimáticas> <Material Didáctico> <Enseñanza del Inglés>

IMPACT ABOUT THE USE OF OFFICE TOOLS OF MULTIMEDIA PRESENTATION ORIENTED TO THE MOTIVATION, IN TEACHING – LEARNING PROCESS OF ENGLISH

ABSTRACT

This research is about the application of a motivational methodology using office tools of multimedia presentation, to enhance teaching-learning process at educational level “initial 2”. This application is based in the design of educational contents that are interactive, attractive and varied, which create a motivational environment for students. Indicators as: percentages of imagination, interaction, self-sufficiency and behavior were analyzed, in order to determine the impact of this motivational methodology on English teaching- learning process. The use of this tool constituted a stimulus to the motivation of children of level “initial 2”, which was reflected in their grades and their behavior. It was possible to verify that, the teaching-learning process was improved in 8.74%.

JEL classification: C63, I21

Key Words: Motivational Methodology, Multimedia, Office Tools, Didactic Material, English teaching.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de las computadoras en la actividad educativa exige al docente el manejo de una serie de herramientas informáticas, que facilitan la elaboración de recursos didácticos más interactivos. Entre estas herramientas se encuentran las de presentación multimedia, las cuales permiten mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El proceso de enseñanza se desarrolla en algunos casos, en un ambiente de desinterés y monotonía, debido a falencias en las técnicas, los métodos y aplicación de metodologías, dando como resultado bajas calificaciones y mal comportamiento de los estudiantes, sobre todo en niños pequeños como los del nivel inicial 2, donde captar y mantener la atención de los mismos, no es tarea fácil. Una asignatura muy importante hoy en día que se enseña a niños pequeños del nivel inicial 2 es el inglés.

El Inglés es el lenguaje de comunicación más utilizado y el más aprendido como una segunda lengua alrededor del mundo.

Aprender Inglés a temprana edad es considerado como una adquisición natural de esta lengua. Klimova (2013)^[1], asevera que es ventajoso empezar a aprender una segunda lengua tan pronto como sea posible debido a que hasta los siete años de edad toda percepción es almacenada en la misma área de nuestro cerebro, y por lo tanto el potencial de adquirir un infinito número de información nueva, especialmente una segunda lengua, es mucho mayor. Se ha probado que los niños que aprenden una segunda lengua a una edad muy temprana tienen más actividad cerebral haciendo que tengan un mejor rendimiento escolar, (Klimova Blanka, 2013)^[1]

El estilo de enseñanza de una segunda lengua ha cambiado con el tiempo. El pizarrón ha sido reemplazado por el proyector y por los laboratorios de lenguaje. Hoy en día, se cuentan con más y más centros educativos en los cuales la tecnología es reconocida como una herramienta académica. El uso de la tecnología para la enseñanza del Inglés tiene muchas ventajas. A través del uso de recursos tecnológicos de software especializado para la enseñanza del Inglés el estudiante aprende de una manera visual a través de juegos, de videos, y de actividades en las que interactúan con el computador o a través del mismo con otros estudiantes, (Andrade María, 2014)^[2]. Dentro de esta nueva tecnología están los programas ofimáticos de presentación multimedia.

Los programas ofimáticos de presentación multimedia son paquetes de software usados para mostrar información y se pueden clasificar de la siguiente manera: software libre (Impress), software propietario (Microsoft PowerPoint) y software en línea (prezzi).

Tapia (1992)^[3], resalta que, la característica más notable que dificulta un aprendizaje significativo es la falta de interés por el estudio y todo lo que tenga que ver con el aprendizaje escolar. El desinterés parece venir determinado, entre otros factores, por la dificultad que han encontrado los estudiantes para comprender las explicaciones dadas por los profesores, y la dificultad de comprender y aprender la información transmitida por los textos escolares, (Tapia Jesús Alonso, 1992)^[3]

Garrido (1996)^[4], define a la motivación como: un proceso psicológico que desde el interior impulsa a la acción y determina la realización de actividades y tareas educativas, que contribuye que el alumno participe en ella en forma activa y persistente posibilitando el aprendizaje y la adquisición de conocimientos y destreza y el desarrollo de la competencia, (Garrido Isaac, 1996)^[4].

Ovejero (1990)^[5], manifiesta que: “La motivación, es una de las muchas características humanas que influyen en la conducta de los estudiantes y se relaciona con otra característica como la curiosidad, el auto concepto y los valores”, (Ovejero Anastasio, 1990)^[5]

El psicólogo Bandura, (1986)^[6] reconocido por su trabajo sobre la teoría del aprendizaje social, explica que, la motivación es la base fundamental para el aprendizaje en cualquier nivel de la educación, y la reconoce como vital en cualquier teoría pedagógica, (Bandura Albert, 1986)^[6]

En la presente investigación se analiza el impacto del uso de herramientas ofimáticas orientadas a la motivación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje del Inglés. Por lo cual, se ha incentivado al personal docente, para que usen estas herramientas dinámicas y divertidas, como un medio para captar y retener la atención de sus estudiantes en pro de un aprendizaje más significativo.

Esta investigación es de tipo descriptiva-analítica, de campo, y aplicada. Se aplicaron técnicas para la recolección y el análisis de los datos obtenidos durante el proceso de investigación, como la observación, revisión de documentos, la encuesta.

Mediante la observación se pudo analizar:

- ✓ La manera cómo los docentes trabajan con las herramientas de presentación multimedia al preparar el material de trabajo,
- ✓ La reacción de los estudiantes al aplicar una metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia

Se revizaron documentos con información relevante sobre el tema de estudio.

Finalmente se aplicó una encuesta a docentes y padres de familia del nivel inicial 2, la misma que permitió recolectar información sobre los diferentes indicadores planteados para su medición en la presente investigación, tales como: rendimiento, porcentajes de imaginación, interacción, autosuficiencia y comportamiento.

II. MATERIALES Y MÉTODOS

A. Tipo de Investigación

En el presente trabajo la investigación utilizada es descriptiva, analítica, de campo y aplicativa.

Es descriptiva y analítica porque se detallan hechos, procesos y relaciones, llevados a cabo en el salón de clase del nivel Inicial 2, paralelos “A” y “B”, de la Unidad Educativa “San Miguel”, con el propósito de obtener porcentajes de motivación y rendimiento académico durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, al utilizar herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación, y al no utilizar dichas herramientas en una clase tradicional. Los resultados se presentan a través de medios estadísticos.

La investigación también es de campo porque la observación de los elementos más importantes del objeto de investigación para obtener una valoración de los fenómenos a primera vista fue realizada en el lugar de los hechos que en este caso es el aula de clases.

Finalmente es una investigación aplicativa porque está dirigida al desarrollo tecnológico, que conlleva: producción de nuevos materiales, establecimiento de nuevos procesos, y mejora de los existentes.

B. Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación es cuasi experimental, en el que se definieron 4 etapas importantes:

- ✓ El análisis de las herramientas de presentación multimedia a ser empleadas como un instrumento didáctico.
- ✓ La revisión sistemática y bibliográfica de diferentes estudios de investigación relacionados con la motivación y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de establecer la metodología motivacional pertinente.
- ✓ El uso y aplicación de una herramienta ofimática de presentación multimedia para diseñar el material didáctico a partir de gráficos, imágenes, audio, video y animación.
- ✓ La organización de la información para la creación de temas de clase, escenario que permitió medir los indicadores de rendimiento académico, porcentajes de imaginación, autosuficiencia, comportamiento e interacción.

1) Fases Del Diseño

- ✓ Analizar las herramientas ofimáticas de presentación multimedia.
- ✓ Establecer la metodología motivacional.
- ✓ Diseñar el material didáctico.
- ✓ Impartir la clase y medir el impacto del uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación en el proceso enseñanza – aprendizaje.

2) Métodos, Técnicas e Instrumentos

Método

El método Científico - Modelo General tiene varios pasos a seguir: planteamiento del problema, formulación de la hipótesis, levantamiento de la información, análisis e interpretación de datos, comprobación de la hipótesis y difusión de los resultados de la investigación. En la presente investigación se aplicó esta metodología para lo cual se siguieron los siguientes pasos: definir la población y muestra para el tema de estudio, establecer los ambientes a utilizar para la ejecución de la investigación, elegir la herramienta ofimática de presentación multimedia para la elaboración del material didáctico, planificar el tema de clase para los ambientes planteados, dictar la clase en cada ambiente establecido, recolectar datos con las técnicas mencionadas, tabular los datos de manera adecuada y verificar la hipótesis planteada de acuerdo a la información obtenida.

Las fases de la metodología motivacional aplicada son: Preámbulo, Experiencia, Reflexión y Aplicación.

Técnicas: observación, revisión de documentos y encuesta.

Instrumentos: ficha de observación, actas de calificaciones y cuestionario.

3) Ambientes de Prueba

Para el desarrollo de la investigación se tuvieron los siguientes ambientes de prueba:

Ambiente 1: Se desarrolló un tema de la asignatura inglés, utilizando la Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de Presentación Multimedia, en este ambiente participaron 25 estudiantes del Nivel Inicial 2 paralelo "A", y 25 estudiantes del Nivel Inicial 2 paralelo "B".

Ambiente 2: Se realizó la elección de una herramienta ofimática de presentación multimedia con la ayuda de las docentes de inglés del nivel inicial 2, se experimentó con tres de estas herramientas tomadas al azar, mediante un ficha de observación se pudo recoger las características y experiencias que se tuvieron con las mismas.

4) Uso de Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia orientadas a la Motivación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del inglés

4.1. Características del Método

"Sin motivación lo aprendido puede ser pasajero"

La motivación en el estudiante es un elemento esencial que debe ser considerada durante todo el desarrollo de una asignatura, ya que un estudiante motivado estará en mejores condiciones de aprender; por tal razón, se pretende que con el uso de Herramientas Ofimáticas de Presentación Multimedia orientadas a la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés, se pueda crear un ambiente que incentive el interés de los estudiantes por aprenderlo, participando dentro y fuera del salón de clase.

Es importante que los docentes se interesen por mejorar su metodología haciendo uso de la tecnología, como apoyo en sus tareas diarias y para crear un ambiente motivacional para sus estudiantes; considerando que lo importante en la mejora metodológica es el empleo de herramientas tecnológicas y no solo el aprendizaje de las mismas.

El método de enseñanza propuesto extrae ciertas características de otros métodos de enseñanza tales como: Exposición o Clase Magistral, Simulación y Juego, como se puede observar en la tabla 1:

Tabla No 1. Características Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia

Método	Uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación
Descripción	<p>Presentar de manera organizada la temática de la asignatura haciendo uso de una herramienta ofimática de presentación multimedia, siendo prioridad el uso de gráficos, imágenes, videos y audio.</p> <p>Ofrecer al estudiante un espacio en el que pueda aprender de manera interactiva por medio de una experiencia viva, experimentando nuevas ideas y procedimientos.</p>
Ventajas	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar contenidos de una manera más variada, interactiva y atractiva. • Reutilizar contenidos mejorándolos en caso de ser necesario para una nueva clase. • Motivar el interés de aprender de los estudiantes con el uso de tecnología y presentaciones atrayentes, provocando un aprendizaje agradable y significativo. • Generar contenidos educativos de acuerdo con las particularidades de los estudiantes y del contexto educativo.
Papel del docente	Posee conocimiento, crea, expone, informa, interactúa, evalúa.
Papel del estudiante	Receptores activos.
Recomendaciones	<p>Preparar y organizar claramente la información, evitando sobrecargar con texto o imágenes la diapositiva.</p> <p>Aplicar colores adecuados para la presentación, por ejemplo si va hacer uso de imágenes y texto colorido, el fondo debe ser de un tono suave o blanco.</p>
A quién está dirigido	Para cursos iniciales donde los estudiantes estén entre los 4-5 años de edad pues se pretende captar y retener por mucho más tiempo la atención de los mismos, estimulando su participación y creatividad.
Inconvenientes	Que la Institución Educativa no tenga los recursos tecnológicos necesarios para aplicar la metodología.

A continuación, se muestra un esquema de la metodología motivacional:



Figura No 1. Metodología Motivacional basada en Herramientas de Presentación Multimedia

Por lo expuesto, la metodología motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia se resume como se muestra en la figura 2.

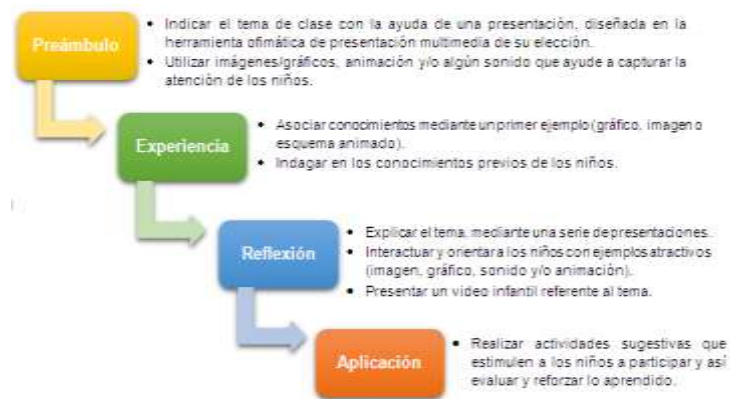


Figura No 2. Fases Metodología Motivacional basada en herramientas ofimáticas de presentación multimedia

4.2. Fases de la Metodología

a) Preámbulo

El docente inicia su clase usando una presentación diseñada en la herramienta ofimática de su elección, donde indica el tema de clase con el uso de imágenes/gráficos, animación y/o algún sonido que ayude a capturar la atención de los niños.

b) Experiencia

En esta fase se muestra una nueva diapositiva o transparencia con una imagen, gráfico o esquema animado con un primer ejemplo sobre el tema, para que el niño pueda asociar lo que conoce con lo nuevo por aprender, el docente hará referencia a este ejemplo para indagar en los conocimientos previos de los niños.

c) Reflexión

Para esta fase el docente habrá preparado una serie de presentaciones o transparencias variadas, basándose en las características del material didáctico indicado, donde el uso de imágenes, gráficos, sonido, animación y video le permita ir explicando el tema en cuestión, interactuando y orientando a los niños mediante actividades más atractivas, permitiéndoles aprender de una manera más divertida influyendo en su motivación.

d) Aplicación

En esta fase se procede a realizar actividades sugestivas que permitan evaluar y reforzar lo aprendido. El docente habrá preparado presentaciones con actividades a desarrollar, para ello leerá el enunciado a los estudiantes con el fin de que tengan claro que es lo que deben realizar; es importante que exista un sonido y una imagen que indique si lo que realizó el niño es correcto o incorrecto, y en caso de ser incorrecto el estudiante pueda volver a intentarlo.

A más de las actividades propuestas al final de la presentación, se sugiere realizar alguna tarea en clase en papel impreso, por ejemplo: colorear o graficar, con fin de que los estudiantes trabajen individualmente y así identificar que tanto retuvieron sobre el tema de clase; de creer necesario el docente enviará una pequeña tarea a casa.

4.3. Diseño del Material Didáctico usando una herramienta ofimática de presentación multimedia

Durante el diseño de las estrategias de aprendizaje, un elemento que resulta de especial importancia es el material didáctico de apoyo a cada uno de los contenidos. Este debe ser interesante y llamativo para lograr el objetivo de captar la atención del estudiante y mantenerla, generar interés en lo que se presenta o incluso divertirse o jugar con lo que se propone.

Organización de la diapositiva. - Si se desea emitir un mensaje atractivo y efectivo es importante poner atención en el formato de la diapositiva, dividiéndola en áreas funcionales, tales como: títulos, menús, textos y gráficos. Para lo cual debe tomarse en consideración lo siguiente:

- No saturar la presentación, al menos el 50% del espacio debe estar libre para permitir el descanso visual.
- Los botones deben mantenerse en un mismo sitio, con el mismo color y en la mayoría de los casos su mismo sonido.
- Hacer uso constante de colores, tonos, tipos, y tamaños de letra en toda la presentación.
- Tener una distribución estable de los elementos en cada diapositiva.
- El color de fondo que sea preferentemente neutral por ejemplo blanco o tonos suaves para evitar un mensaje visual desagradable.
- Los textos deben estar en minúsculas a excepción de algún título, el color recomendable es el negro, hay que tratar de evitar tonos brillantes para no distraer el objetivo de la lectura, ya que la metodología va dirigida a niños de entre 4 a 5 años no se recomienda el uso de texto excesivo.
- Los gráficos son muy importantes, es esencial no sobresaturar de ellos, pero sí mantener pantallas muy llamativas con dibujos e imágenes que tengan realismo, dimensión, color y alegren la vista; pues estos atraen la atención de los niños motivándolos a participar durante la clase.
- La animación que se de los objetos de una presentación deben tener una distribución lógica para dar la sensación de integración de la información.
- Los videos por utilizar no deben sobrepasar los 3 a 5 minutos para evitar el desinterés, deben ser infantiles y/o musicales.

IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para demostrar que el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación, ayudan a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, se definieron dos variables para el análisis:

A. *Variable Independiente - Compleja:* *Uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación*

Esta variable permitió establecer los escenarios de trabajo; para su análisis se consideró el software a utilizar, los recursos empleados en el plan de clase y los diferentes escenarios utilizados para la investigación.

B. *Variable Dependiente - Compleja:* *Proceso Enseñanza – Aprendizaje del Inglés*

Esta variable es medida a través de la evaluación de conocimientos y comportamiento de los estudiantes es decir las calificaciones obtenidas durante el periodo de prueba de la investigación.

1) *Categoría:* *Evaluación de Conocimientos*

1.1.) *Indicador 1:* *Revisión de Calificaciones*

Son las notas obtenidas por los estudiantes en sus diferentes actividades escolares, que permitieron verificar si el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia estimuló a la motivación de los estudiantes y ayudaron a mejorar su rendimiento.

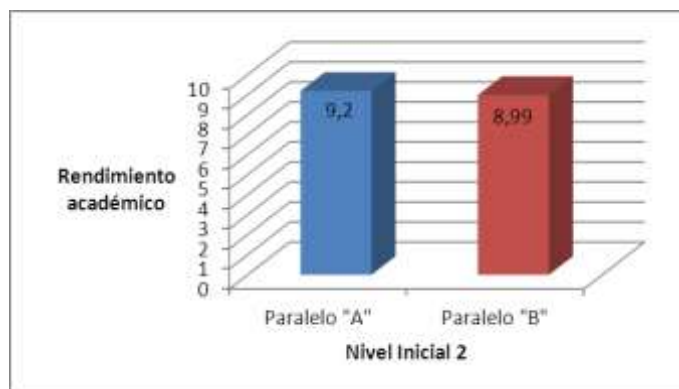


Figura No 3. Calificaciones

En la figura No 3, se puede evidenciar que usar herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientada a la motivación, contribuyen a mejorar el rendimiento escolar de los niños de inicial 2 en el aprendizaje del inglés. En el paralelo A en el cual se utilizaron las herramientas mencionadas el rendimiento en Inglés tuvo un promedio de 9.20, mientras que en el paralelo B en el que no se utilizaron herramientas ofimáticas el rendimiento fue de 8,99 con una diferencia de 0,21% entre la media aritmética obtenida por los paralelos.

2) **Categoría:** Motivación

2.1.) **Indicador 2:** Porcentaje de Imaginación

Este indicador permitió conocer cuanto ayuda a desarrollar la imaginación de los niños el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia, para medirlo se utilizó la respuesta a las preguntas realizadas en la encuesta a padres de familia y maestras.

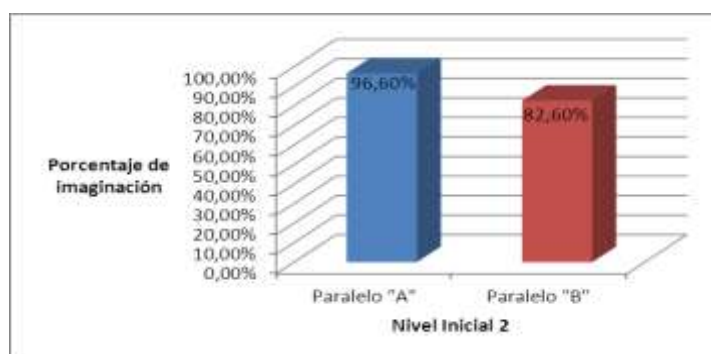


Figura No 4. Porcentaje de imaginación

Los resultados mostrados en la figura No 4 evidencian que el paralelo A, donde se utilizó las herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación, se obtuvo un mayor estímulo en la imaginación de los niños, ya sea en las actividades ejecutadas en el salón de clase o al momento de realizar sus tareas en casa, mientras que los niños del paralelo "B" donde no se utilizó estas herramientas se obtuvo un menor porcentaje, con lo que se puede deducir que las actividades ejecutadas en la etapa de aplicación con el uso de multimedia ayudan a mejorar el desarrollo de la imaginación en los estudiantes.

2.2.) **Indicador 3:** Porcentaje de Interacción

Indicador que me permitirá conocer que tan participativos son los estudiantes durante la sesión de clase y en sus tareas en casa, para medirlo se utilizó la respuesta a las preguntas realizadas en la encuesta a padres de familia y maestras.

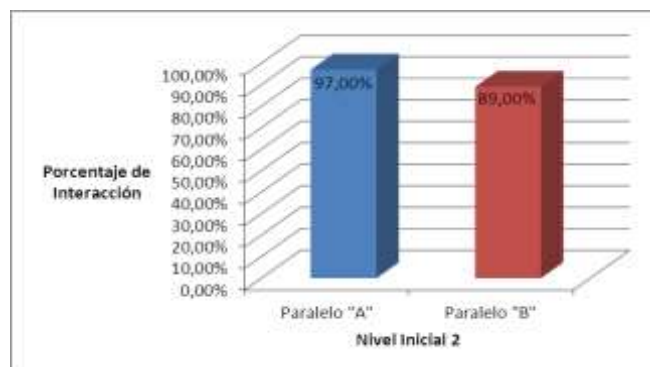


Figura No 5. Porcentaje de Interacción

De la tabulación de datos realizada y como se puede evidenciar en la figura No 5, los niños del paralelo "A" superaron en interacción a los niños del paralelo "B", lo que implica que el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación favorece al proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, atrayendo y reteniendo por más tiempo la atención de los estudiantes motivándolos a ser más participativos.

2.3.) **Indicador 4:** Porcentaje de Comportamiento

Con este indicador se podrá conocer el grado de interés por aprender de los estudiantes y el cambio en su comportamiento, para medirlo se utilizó la respuesta a las preguntas realizadas en la encuesta a padres de familia y maestras.

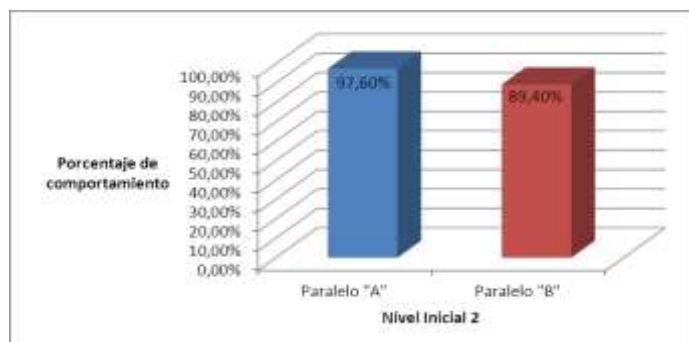


Figura No 6. Porcentaje de Comportamiento

Los resultados mostrados en la figura No 6 reflejan que el porcentaje de comportamiento en los niños de paralelo "A" supera al porcentaje obtenido por los niños del paralelo "B" donde se trabajó de manera convencional, es decir que usar herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, influye en el comportamiento de los niños durante la sesión de clase y al realizar sus tareas escolares en casa.

2.4.) **Indicador 5:** Porcentaje de Autosuficiencia

Indicador que permite conocer cuanto comprendieron los estudiantes durante la sesión clase como para trabajar independientemente en sus trabajos de aula y tareas en casa, para medirlo se utilizó la respuesta a las preguntas realizadas en la encuesta a padres de familia y maestras.

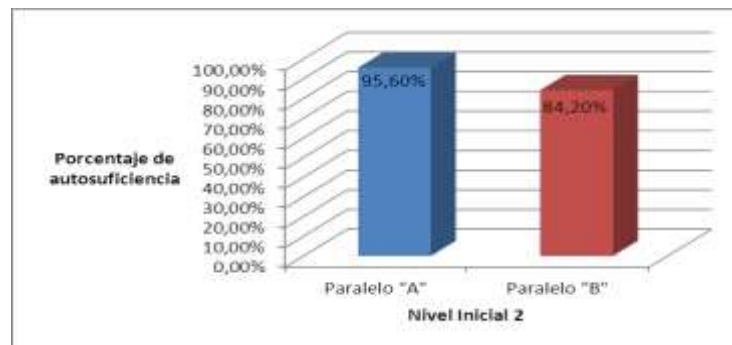


Figura No 7. Porcentaje de Autosuficiencia

La figura No 7 muestra que los niños del paralelo "A" con quienes se utilizó las herramientas ofimáticas de presentación multimedia fueron más autosuficientes que los niños del paralelo "B" al realizar las tareas propuestas en el salón de clase o casa, lo que significa que usar herramientas de presentación multimedia en el proceso de enseñanza - aprendizaje ayuda a que los niños se vuelvan más independientes cuando realizan sus tareas escolares, es decir los niños se sienten motivados a ejecutar las tareas planteadas.

A continuación se muestra un resumen de los indicadores analizados:

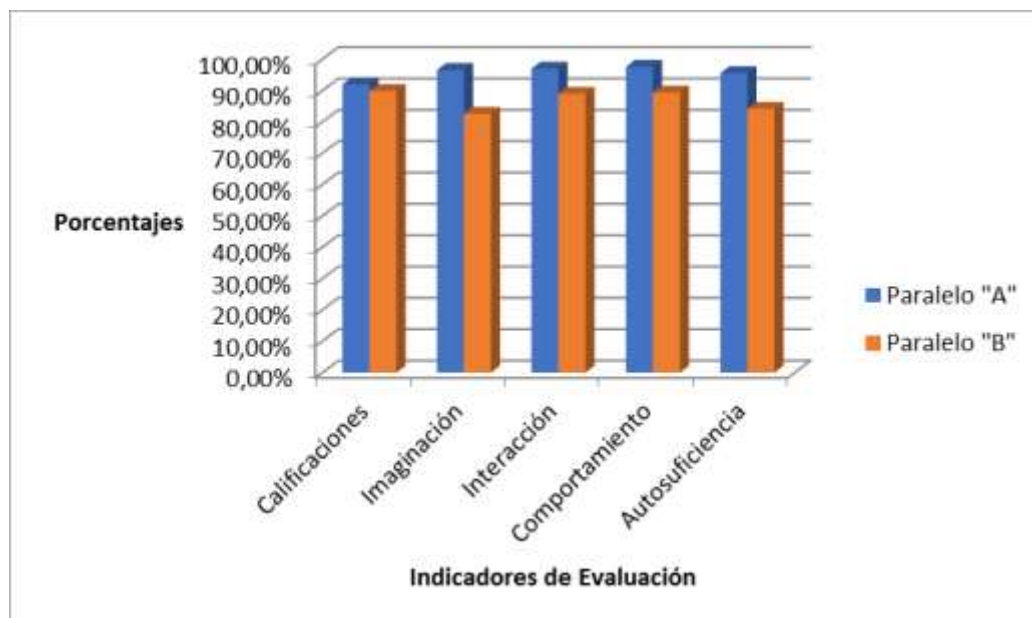


Figura No 8. Resumen Indicadores Analizados

Los resultados mostrados en la figura No 8 evidencian que a pesar de no existir una diferencia significativa entre los dos paralelos, el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación, ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en el nivel inicial 2 en un 8,74%. Esta corta diferencia puede darse porque que la institución educativa se encuentra ubicada en una zona donde las personas están habituadas a lo tradicional, y desconocen que la tecnología puede ser empleada en el ámbito educativo como un apoyo a las estrategias de enseñanza comúnmente utilizadas en el nivel inicial; sin embargo, se ha podido demostrar que los estímulos, actividades y método propuestos motivaron a los estudiantes en su aprendizaje.

C. Comprobación Hipótesis

Hipótesis Nula **H0**: El uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación no mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés.

Hipótesis de investigación **H1**: El uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés.

En el estudio se calculó el porcentaje de rendimiento y motivación de los estudiantes del nivel inicial 2. Debido a que la muestra fue pequeña y los datos de la investigación normales, se aplicó T - Student para proyectar los resultados a la población; se utilizó el software estadístico SIAE, que, mediante el ingreso del conjunto de datos tabulados anteriormente, permitió realizar los cálculos adecuados para la obtener la conclusión sobre la hipótesis como se muestra en la figura No 9.



Figura No 9. Regiones de Aceptación y Rechazo de la Hipótesis de Investigación

Para la aceptación de la hipótesis nula el nivel de confianza o significación es del 5%, según el resultado obtenido el valor de T es de 13,445 y se encuentra en el intervalo de solución, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación.

Se concluye entonces, que el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación mejorará el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés. Consiguiendo de esta manera estudiantes con mayor interés por aprender.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se tomaron como base de esta investigación estudios previos relacionados con la motivación y su influencia en el proceso educativo. El primer estudio fue realizado por Chamberg M. (2000)^[7], “Investigación y Estudio de un caso psicopedagógico” que trata sobre la falta de comunicación y motivación de una niña del quinto grado de educación primaria, en el cual se comprobó que una motivación alta permite a los niños sentir el control de su vida, elegir sus amistades, realizar actividades y trabajos académicos con gran satisfacción. En forma similar los resultados del presente estudio coinciden en que los niños que durante el proceso de enseñanza aprendizaje fueron motivados mediante el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia, presentaron un mejor desempeño académico, manifestaron interacción en el salón de clase, mejoraron su imaginación y autosuficiencia durante la realización de sus tareas escolares de inglés.

Otro estudio realizado es el de Llanos A., (1999)^[8] sobre la “Influencia positiva de la motivación en el rendimiento escolar” teniendo la siguiente conclusión: la motivación es un factor importante para la educación en vías de progreso, así como el rendimiento escolar, los docentes no se preocupan lo suficiente por utilizar las estrategias debidas que ayudarían a mejorar dicho desarrollo, facilitando la construcción de los aprendizajes. Contrario a los resultados antes expuestos, lo que se pudo observar en esta investigación es que, mediante el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia orientadas a la motivación, los docentes pudieron generar contenidos educativos de acuerdo con las particularidades de sus estudiantes y de su contexto educativo, mostrando los contenidos de una manera más interactiva y variada.

Finalmente, Rodríguez M. & Muro, J., (1999)^[9] realizaron la investigación denominada “Motivación y rendimiento académico” en las alumnas del nivel primario cuyo resultado obtenido es: que el manejo de aspectos emocionales puede ser muy productivos en términos de elevar el rendimiento académico. Mediante el uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia se crea una atmósfera en el salón de clase que da lugar a que los estudiantes mejoren su comportamiento, enfoquen su atención y por consiguiente mejoren su rendimiento académico.

VI. CONCLUSIONES

- El uso de herramientas ofimáticas de presentación multimedia constituyó un estímulo en la motivación de los niños del nivel inicial 2, reflejado en sus calificaciones y cambios en su comportamiento, imaginación, interacción y autosuficiencia, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje en un 8,74%.
- La metodología aplicada contribuyó a mejorar las estrategias empleadas al momento de dictar la clase, haciendo uso de una herramienta ofimática de presentación multimedia, pues se consiguió que el material didáctico sea más atractivo, logrando capturar y retener la atención de los estudiantes por mucho más tiempo, es así como en cada una de las etapas de la metodología se pudo observar el interés de los estudiantes.
- La metodología propuesta da la oportunidad a los docentes de generar contenidos educativos de acuerdo con las particularidades de sus estudiantes y de su contexto educativo, mostrando los contenidos de una manera más interactiva y variada, los mismos que puede ser reutilizados y mejorados de ser necesario para una nueva clase; considerando que el apoyo tecnológico como un recurso disminuye tiempo y otorga espacio a las etapas de reflexión.
- Si bien es cierto una clase tradicional promueve el aprendizaje, pero una clase tradicional usando una herramienta ofimática de presentación multimedia potencia mucho más este aprendizaje, pues estimula la motivación de los estudiantes teniendo mayor interés por aprender, lo que conlleva a un aprendizaje significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Kilmovea, B. (2013). *Teaching English to Pre-school Children. Procedia-Social and Behavioral Sciences*. (pp.93, 503-507).
2. Andrade, M. (2014). *Role of Technology in Supporting English Language Learners in Today's Classrooms*. University of Toronto. (pp. 10 – 12)
3. Tapia, J. A. (1992). *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*. Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.
4. Garrido, I. (1996). *Psicología de la motivación*. Madrid: Síntesis.
5. Ovejero, A (1990). *El aprendizaje cooperativo: una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Promociones y Publicaciones Universitarias.
6. Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*.
7. Chambergo Sandoval, M. (2000). *Investigación y estudio de un caso psicopedagógico*. Tesis de maestría. UNPRG Chiclayo – Perú.
8. Llanos Díaz, A. (1999). *Influencia positiva de la motivación en el rendimiento escolar*. Tesis de maestría. UNPRG Chinclayo- Perú.
9. Rodríguez Díaz, M., & Muro Samamé, J. (1999). *Motivación y rendimiento académico*. Tesis de doctorado. UNPRG Chiclayo - Perú.
10. Campusano Ruíz, A. (1992). *Tecnologías audiovisuales y educación. Una visión desde la práctica*. Madrid: Akal Ediciones.
11. Covington, M. V. (2000). *La voluntad de aprender: guía para la motivación en el aula*. Madrid: Alianza Editorial.
12. Familia, R. (2010). *Estilos de Aprendizaje*. Recuperado el 2014 de 10 de 03, de Estilos de Aprendizaje: <http://www.revistafamilia.com.ec/articulos-padres-e-hijos/513-estilosdeaprendizaje>
13. Fidalgo, A. (2007). *Metodologías Educativas*. Recuperado el 2014 de 09 de 21, de Metodologías Educativas: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/10/08/metodologias-educativas/>
14. Flores, J. (03 de 10 de 2011). *Herramientas Ofimáticas Aplicadas a Tareas Académicas Concretas*. (Jonathan Flores I.) Recuperado el 21 de 09 de 2014, de Herramientas Ofimáticas

Aplicadas a Tareas Académicas Concretas: <http://es.scribd.com/doc/67511644/Herramientas-Ofimaticas-Aplicadas-a-Tareas-Academic-As-Concretas1>

15. González Castro, V. (1986). *Teoría y práctica de los medios de enseñanza*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 48 - 63
16. Good, T. L., & Brophy, J. E. (1996). *Psicología educativa Contemporánea*. México: McGraw-Hill.
17. Huamán, P., & Periche, D. (2009). *La Motivación y su Influencia en el Aprendizaje Significativo en los alumnos del tercer grado de educación primaria*. (Doctoral dissertation, Tesis de licenciatura, Facultad de Educación y Humanidades. Universidad de San Pedro, Nuevo Chimbote, Perú).
18. Jurado, R. (2013). *Módulo de Didáctica de 0 a 6 años*. Recuperado el 2014 de 02 de 20, de Módulo de Didáctica de 0 a 6 años: <http://es.slideshare.net/elizabethjuradoarroyo/modulo-de-didactica-de-0-a-6-aos-reja>
19. March, A. F. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias*. Education siglo XXI, 24, 35 -56.
20. Moya Carrillo, N, J. (2013). *La Ofimática y su Influencia en la Lectura Comprensiva en los alumnos del tercer año de educación básica de la escuela 4 de febrero del caserío Surangay, parroquia de Hambaló del cantón Pelileo en el período junio – octubre 2010*. (Bachelor's thesis). Ambato.
21. Nieto Almeida, R. (2010). *Análisis e Implementación de Ofimática con Software Libre en el Hospital General de las FF. AA.* (Bachelor's thesis). Sangolquí. ESPE.
22. Núñez Paucar, J. d. (2013). *Estrategias Metodológicas lúdico-digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la ofimática en los estudiantes de nivel inicial hasta noveno año de educación básica del Instituto de Educación Especial para deficiencia Auditiva Dr. Camilo Gallegos*. (Master's thesis). Ambato.
23. Ortiz, K. (2012). *Plataforma para el control del uso de softwares educativos. Enseñanza asistida por computadora (EAC)*, 8-13.
24. Reynolds, G. (2008). *Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Desing and Delivery*. United States of America: Person Education.
25. Sierra Bravo, I. (1994). *Técnicas de investigación social. Teoría y ejercicios*. Madrid: Paraninfo.