

MULTIMEDIA PARA LAS CLASES DE INGLÉS EN EL TERCER GRADO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

MSc. María de los Ángeles Sesé Montalvo ¹, Lic. María Ibet Rodríguez Rodríguez ²

1. Universidad de Matanzas – Sede “Camilo Cienfuegos”, Vía Blanca Km.3, Matanzas, Cuba. maria.sese@umcc.cu

2. Escuela Primaria José María Heredia – Carretera del Naranjal, Matanzas.

Resumen

La Educación Primaria en Cuba se ha revolucionado y al respecto se llevan a cabo cambios socioculturales y tecnológicos en el proceso docente educativo. En este sentido, “La enseñanza del Inglés en las escuelas primarias adquiere gran interés porque el estudiante desarrolla una serie de hábitos y habilidades para la comunicación en el desarrollo sistemático de las unidades, puesto que a través de la actividad el alumno va desarrollando su aprendizaje, ya que esta es la continuidad de acciones organizadas con carácter escolar y profesional, y el aprendizaje es la actividad que sirve para la adquisición de habilidades y que tiene como finalidad adquirir nuevos conocimientos”. La presente investigación tiene como objetivo general diseñar una multimedia que contribuya a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Inglés en la Educación Primaria.

Palabras claves: idioma, comunicación, informática, inglés, multimedia

INTRODUCCIÓN

Vivir en un mundo poblado de tecnología, poner el conocimiento y las tecnologías al servicio de todos como fuente de entendimiento y socialización, utilizar medios innovadores para el aprendizaje forma parte del quehacer de los educadores al servicio de la informatización de la sociedad cubana. “La informática, unida a las comunicaciones, posibilita prácticamente a todo el mundo el acceso inmediato a la información. Es la información, más que el transporte, lo que da sentido al controvertido concepto de globalización”.

En tal sentido, es prácticamente imposible concebir una actividad humana en que no esté presente, en una u otra medida. Por ello, la inclusión de la Computación en las primeras edades constituye una experiencia novedosa por el carácter masivo que ésta ha alcanzado, pero a su vez por los principios y concepciones verdaderamente científicas que la fundamentan.

Promover la utilización de la computadora en la escuela, como herramienta tecnológica con una finalidad esencialmente pedagógica, orientadora del "saber saber" y del "saber hacer", con el objetivo de contribuir el mejoramiento de la calidad de la Educación, que permita al alumno, mediante la comprensión de los códigos de las nuevas tecnologías, entender el mundo en que vive, adaptarse activamente a la sociedad y conscientes de que el conocimiento aquí y ahora, es dinamizador del crecimiento y herramienta fundamental para el cambio y la transformación social.

Los avances tecnológicos que han ocurrido en estas últimas décadas y la importancia que revisten dentro del sistema educacional es que los mismos se insertan en la enseñanza del idioma Inglés en la Educación Primaria, por ser el eslabón esencial para el desarrollo de futuras habilidades en la lengua extranjera, comprensión auditiva, expresión oral y la habilidad de escritura en el proceso de formación de hábitos y habilidades que constituye una tarea fundamental, tanto es así, que el Ministerio de Educación en Cuba, apreciando el reclamo de la sociedad, ha realizado innumerables esfuerzos en aras de que la escuela cubana perfeccione los mecanismos de aprendizaje que propicien que los alumnos se apropien del conocimiento por sí mismos y una de las formas más exitosas de lograrlo es con la utilización de la multimedia como medio más dinámico y eficaz donde el alumno construye su propio conocimiento de forma interactiva.

Para que la escuela sea un medio facilitador de la comunicación y pueda contribuir realmente a la competencia comunicativa es necesario que, desde los primeros grados, se desarrolle en el alumno una actitud diferente ante el idioma extranjero, conociendo para qué le sirve y cómo hacer un uso eficiente de él, en cualquier situación comunicativa, desarrollando una serie de habilidades y adquiriendo conocimientos los cuales les serán imprescindibles para las enseñanzas posteriores y sirva de pedestal para su futuro como educando.

En visitas realizadas a las instituciones escolares y sobre la base de la propia experiencia de las autoras se ha podido constatar la problemática existente en las escuelas primarias a partir del déficit de maestros que impartan la asignatura Inglés, además este nivel educativo no cuenta con ningún software educativo que tribute a la misma.

La necesidad de ofrecer respuestas a las diferentes problemáticas existentes a partir de las transformaciones en los diferentes niveles educacionales es impostergable, por tanto, el objetivo de la presente investigación es diseñar una multimedia que facilite el desarrollo de las clases de Inglés en el tercer grado de la Educación Primaria.

DESARROLLO

Cuba ha desarrollado una política que ha permitido la formación en toda la población de una cultura en el uso de las TIC. Para ello se ha realizado un programa de introducción de microcomputadoras personales en las escuelas primarias, secundarias y preuniversitarias del país, desarrollándose la creación de software educativo destinado a estos niveles de enseñanza.

La aplicación de la informática a la educación es una actividad factible y necesaria. Las nuevas tecnologías están incidiendo en el mundo educativo de manera firme y de creciente importancia, en particular, dentro del ámbito de la formación del alumnado, la tecnología multimedia juega un papel de gran alcance en su rol de vehículo para multiplicar el aprendizaje en el proceso de formación educativa.

Las computadoras actuales son frutos de la actividad creadora de hombre, para dar respuesta a las necesidades crecientes de la sociedad, en relación con la conservación, procesamiento y acceso a colosales volúmenes de información. La introducción de los servicios y producto de las TIC, en todos los niveles de la sociedad, así como la preparación de cada individuo para utilizar de forma efectiva la información; es un fenómeno conocido como informatización de la sociedad. Este proceso aparece como un fenómeno ineludible para afrontar de forma adecuada para el desarrollo en los nuevos tiempos.

Las TIC no solo constituyen una manera de conocer o descubrir un nuevo conocimiento, sino que conlleva de lleno a una impostergable necesidad de dominar esta tecnología, las cuales cubren en la actualidad las diferentes esferas del perfeccionamiento de la sociedad surgida del desarrollo de las telecomunicaciones y la informática. Una sociedad en la que se implanta cada vez más la gestión informática, con la que la población en su conjunto puede ser afectada en un momento u otro y obligada a interactuar con un medio tecnológico determinado.

Cuba ha identificado la necesidad de dominar e introducir en la práctica social estas tecnologías y trabaja fuertemente para lograr una cultura informativa general que propicie el desarrollo sostenible. Hoy día prácticamente no existe sector de la sociedad cubana que esté fuera del acelerado proceso de informatización que vive el país ya que los medios tecnológicos ofrecen grandes posibilidades al mundo de la Educación. Pueden facilitar el aprendizaje de conceptos y materias, ayudar a resolver problemas y contribuir a desarrollar las habilidades cognitivas. El uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje no puede interpretarse como un medio tecnológico más, sino como un agente de profundos cambios en todo el sistema. La introducción de las mismas requiere de una buena proyección, planificación y voluntad política, involucrando a todos los actores.

Los procesos de transformación cultural y educativa que tiene la escuela primaria, infiere la necesidad de utilizar recursos tecnológicos para que la atención se pueda animar en los alumnos, que aprendan cada día más y resuelvan tareas complejas, es esa justamente la

concepción de la computación en la enseñanza. En estos procesos innovadores, los resultados a los que se llegan, los métodos y estrategias no son para sustituir a los tradicionales, sino para integrarlos, para satisfacer los requerimientos de evolución y de perfeccionamiento. Nunca antes en la historia de la educación se ha dispuesto de un medio tan integral y de tanta potencia como la computadora, pero esta condición no es suficiente. Desde el punto de vista técnico, solo aporta alta capacidad de memoria y velocidad de procesamiento; sin embargo, en lo educativo permite enriquecer la percepción, potenciar las operaciones intelectuales, mejorar la interpretación y expresión gráfica, manejar grandes cantidades de información, enriquecer la comunicación, formar y fomentar valores y aptitudes útiles en la vida.

El uso de las tecnologías computacionales en la enseñanza permite al alumno explorar, inferir, hacer conjeturas, justificar, poner a prueba argumentos y de esta forma construir su propio conocimiento. Una de las prestaciones más importantes de la informática es la utilización de la multimedia, las cuales no puede estar ajeno al acelerado auge que ha tomado la utilización de las computadoras en casi todas las esferas de la vida social, y por tanto tiene la obligación de preparar a las generaciones actuales y futuras de forma tal, que puedan asimilar las nuevas tecnologías y sus constantes cambios, y así asumir la relación de hombre-técnica.

Hoy se ponen a disposición de la escuela cubana diversos Sitios Educativos que cuentan con recursos tales como: textos, gráficos, audio, video, animaciones, fotografías, tablas, esquemas, mapas conceptuales y ejercicios, todos ellos combinados hacen posible el desarrollo de habilidades intelectuales generales (observación, comparación, clasificación, valoración) que se manifiestan en el incremento de los procesos de análisis, síntesis, abstracción, generalización, como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómenos.

Es evidente que el avance incesante de la tecnología no parece tener freno, el reto de los centros educacionales y en particular de las universidades radica en prepararse como institución y preparar a su vez a sus educandos a adaptarse a los cambios de manera rápida y efectiva, con un mínimo gasto de recursos humanos y materiales. Entre las claves fundamentales para el éxito está el lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso natural y permanente para alumnos y maestros. Es necesario aprender a usar las nuevas tecnologías y usarlas para aprender.

Es tarea de los maestros utilizar las NTIC como medios para propiciar la formación general y la preparación para la vida futura de sus alumnos, contribuyendo al mejoramiento, en el sentido más amplio, de su calidad de vida. Si se tiene en cuenta que la nueva tecnología no garantiza con su sola presencia el éxito pedagógico, es necesario diseñar con mucho cuidado el programa educativo donde será utilizada. Resulta por tanto un deber ineludible de los maestros definir y contextualizar las tecnologías en el sector educativo. Una de las mayores dificultades a vencer para la introducción y la utilización eficiente de las mismas en la educación radica en que esta última es, por lo general, resistente a los cambios, así como poco ágil y efectiva a la hora de adaptarse y enfrentar los nuevos retos. Esto provoca, por una parte, que en la mayoría de los casos los alumnos conozcan de las nuevas potencialidades tecnológicas fuera del ámbito escolar y por otra, que cuando ya el adjetivo

“nueva” carezca de todo sentido al referirse a la tecnología en cuestión, todavía se estén realizando en las escuelas las primeras pruebas para su introducción en la actividad escolar. Las reflexiones anteriormente redactadas, se sienten apoyadas, en el pensamiento vigostkiano que expresa: “Para formar la personalidad de un hombre, que de forma integral responda a las necesidades sociales, se requiere de un sistema de acciones, que de manera individual lo prepare para interactuar consigo mismo, en su relación con otros hombres, desarrollando las potencialidades propias que lo caractericen, lo cual solo es posible en la interacción con la realidad, en la medida que realice su actividad propia, primero con ayuda de otros y después de forma independiente”; sin embargo, quizás por primera vez y por su poderoso carácter social, las nuevas tecnologías comienzan a introducirse en el mundo escolar, al menos en los países desarrollados, casi al mismo tiempo que lo hacen en otras esferas de la sociedad. Es necesario que en el ámbito educacional se gane conciencia de que el empleo de estos nuevos medios impondrán marcadas transformaciones en la configuración del proceso pedagógico, con cambios en los roles que han venido desempeñando los diversos actores del mismo. Nuevas tareas y responsabilidades esperan a alumnos y maestros, entre otras, los primeros tendrán que estar más preparados para la toma de decisiones y la regulación de su aprendizaje y los segundos para diseñar nuevos entornos de aprendizaje y servir de tutor de los alumnos al pasarse de un modelo unidireccional de formación donde él es el portador fundamental de los conocimientos, a otros más abiertos y flexibles en donde la información se encuentra en grandes bases de datos compartidas por todos.

La tecnología continúa su avance incesante y la necesidad de mantenernos bien preparados y actualizados se acentúa. Hay que ir constantemente en busca de la excelencia pedagógica y romper con los esquemas rígidos que en muchos casos caracterizan la docencia que se imparte, implementando y evaluando constantemente los nuevos ambientes de aprendizaje que se construyan bajo la máxima de que ahora se requiere de un maestro que sea guía al lado de sus alumnos y no un sabelotodo frente a ellos.

La incorporación de las NTIC en la educación, como apoyo al proceso de enseñanza–aprendizaje, no debe verse como un hecho aislado, realmente se crea una nueva dinámica que propicia la necesidad de introducir cambios en el sistema educacional. Estos se refieren en lo esencial, a modificar la forma de transmitir los conocimientos y requieren un estudio y una valoración de los enfoques sobre los procesos cognitivos en el procesamiento de la información y de todo un conjunto de problemas que se derivan de la introducción de las nuevas tecnologías. Fuera falso analizarlos, sin partir de los problemas presentes en el proceso educativo tradicional. Difícilmente podrán las nuevas tecnologías resolver estas dificultades sin profundos cambios en el diseño curricular y en la propia formación de los maestros. Es por consiguiente necesario velar por la capacidad del sistema escolar de adaptarse con vistas a poder utilizar, en los casos en que se considere oportuno, todo el potencial brindado por la computadora y no simplemente absorberla y mutilar sus posibilidades.

Son varios los conceptos que existen referidos a lo que llamamos multimedia, la autora coincide con la definición de Tony Feldman, 1994, el cual plantea que: “Una aplicación multimedia es aquella que integra varios medios, generalmente de audio, video, imágenes,

texto y animaciones de síntesis, además de poseer una propiedad básica que es la interactividad, es decir, respuestas a las acciones de los usuarios bien a través del ratón, del teclado o de la pantalla (cuando esta es táctil, por ejemplo en los cajeros automáticos, en las comunidades autónomas, en los ministerios, etc.)”, por su parte Gayesqui, D., 1992 considera que ... “Multimedia es una clase de sistemas interactivos de comunicación conducido por un ordenador que crea, almacena, transmite y recupera redes de información textual, gráfica visual y auditiva”.

Según Cervantes, V. L., 1999 “La tecnología multimedia hace más atractiva la enseñanza, y una clave para aprender fácilmente es asociar aprendizaje con diversión. “Al igual que en casi todas las áreas de nuestra vida, la única manera de conseguir que alguien haga algo es que desee hacerlo ¿por qué no hacer divertida la enseñanza?”

Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia de los usuarios, por ejemplo para que la comunicación de la información sea más fácil y rápida, o en el entretenimiento y el arte, para trascender la experiencia común.

Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido. Multimedia en línea se convierte cada vez más en una tecnología orientada a objetos e impulsada por datos, permitiendo la existencia de aplicaciones con innovaciones en el nivel de colaboración y la personalización de las distintas formas de contenido. Ejemplos de esto van desde las galerías de fotos que combinan tanto imágenes como texto actualizados por el usuario, hasta simulaciones cuyos coeficientes, eventos, ilustraciones, animaciones o videos se pueden modificar, permitiendo alterar la "experiencia" multimedia sin tener que programar.

Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

Tipos de información multimedia:

Texto: sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.

Gráficos: utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...

Imágenes: son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

Animación: presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

Sonido: puede ser habla, música u otros sonidos.

El trabajo multimedia está actualmente a la orden del día y un buen profesional debe seguir unos determinados pasos para elaborar el producto.

Definir el mensaje clave. Saber qué se quiere decir. Para eso es necesario conocer al cliente y pensar en su mensaje comunicacional. Es el propio cliente el primer agente de esta fase comunicacional.

Conocer al público. Buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Aquí hay que formular una estrategia de ataque fuerte. Se trabaja con el cliente, pero es la agencia de comunicación la que tiene el protagonismo. En esta fase se crea un documento que los profesionales del multimedia denominan "ficha técnica", "concepto" o

"ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de la comunicación, público, concepto y tratamiento.

Desarrollo o guión. Es el momento de la definición de la Game-play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.

Creación de un prototipo. En multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la aplicación. De esta manera el cliente ve, ojea, interactúa... Tiene que contener las principales opciones de navegación.

Creación del producto. En función de los resultados del testeo del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo, el esquema del multimedia.

En general la multimedia tiene numerosas ventajas desde el punto de vista educativo, entre las que se encuentran: adecuación al ritmo de aprendizaje, secuenciación de la información, ramificación de los programas, respuesta individualizada al usuario, flexibilidad de utilización, velocidad de respuesta, efectividad de las formas de presentación, imágenes reales, excelente calidad de las representaciones gráficas y atracción de la imagen animada.

Presenta además ventajas pedagógicas que justifican su utilidad, estas son:

- Mejora de las estrategias de aprendizaje del alumno. Los alumnos encuentran información desde diversos caminos. Un uso prolongado y la familiarización puede suponer transferencias en sus estrategias de búsqueda a otros documentos soportados o no digitalmente.
- Adaptación al nivel del alumno. Derivado de la ramificación de la información. Además, el alumno puede explorar sin inhibición, con un ritmo personal, sin interrupciones. Cada alumno navega por una información que tiene que recorrer de acuerdo al ritmo y por los caminos que más se adecuan a sus necesidades. Esta posibilidad no está reñida con la existencia de una estructura en la que el centro educativo tiene un servidor de aplicaciones al que están conectados terminales.
- Incremento de la retención de información. La memorización de núcleos de información importante. Mejora los aprendizajes de dominio: recepción adecuada de información, ampliación de códigos personales, presentación de conceptos complejos, dinámicos, no visibles.
- Aumento de la motivación y el gusto por aprender. Se genera un aprendizaje por descubrimiento.
- Reducción del tiempo de aprendizaje: el alumno impone su ritmo, mantiene un control, la información está depurada, la instrucción está personalizada, el esfuerzo es constante y eficaz.
- Mejora la recepción de información: la presentación de información se hace mediante varios códigos que la hacen más comprensible. También lo hace la televisión, pero el documento multimedia parte de una elaboración o selección previa de un profesional de la educación
- Multiplica la cantidad y calidad de interacciones entre alumno y conocimiento: buscar, obtener respuesta, modificar, manipular.
- Consistencia pedagógica: la información contenida es la misma en distintos momentos y para diferentes alumnos.

- La metodología es homogénea. Inicialmente el multimedia es un nuevo medio de comunicación, que puede ser cerrado o abierto, dirigido o participativo, individual o cooperativo, según el tipo de comunicación que se establezca entre los participantes en el proceso educativo, según la metodología que se quiera incorporar al aula o la distribución de los productos (on line, off line). Si se convierte en proyecto elaborar un documento multimedia, entonces se producirán contactos con lenguajes diferentes, se trabajará el desarrollo de modelos interactivos de comunicación en educación, y habrá expresión del alumno mediante textos, gráficos, sonidos e imágenes más adecuados
- La evaluación de procesos y no de resultados ofrece ecuanimidad.

La enseñanza del inglés en las escuelas primarias adquiere gran interés porque el alumno desarrolla una serie de hábitos y habilidades para la comunicación en el desarrollo sistemático de las unidades, puesto que a través de la actividad el alumno va desarrollando su aprendizaje, ya que esta es la continuidad de acciones organizadas con carácter escolar y profesional y el aprendizaje es la actividad que sirve para la adquisición de habilidades y que tiene como finalidad adquirir nuevos conocimientos y este tiene como funciones fundamentales:

1. Contribuir al desarrollo del conocimiento y aprendizaje del idioma inglés.
2. Despertar los aspectos cognoscitivos e iniciar a los niños en el campo del estudio de la Lengua Inglesa, edades apropiadas para trabajar en función del desarrollo armónico de la personalidad.
3. Desarrollo del lenguaje coherente y con mayor fluidez.
4. Necesidad de la comunicación internacional y necesidad del desarrollo científico técnico.
5. Brindar ayuda a los maestros sobre bibliografía actualizada.

Para que la escuela sea un medio facilitador de la comunicación y para que pueda contribuir realmente a la competencia comunicativa es necesario que, desde los primeros grados, desarrolle en el niño una actitud diferente ante el idioma, conociendo para qué le sirve y cómo hacer un uso eficiente de él, en cualquier situación comunicativa, desarrollando una serie de habilidades y adquiriendo un cúmulo de conocimientos los cuales les serán imprescindibles para las enseñanzas posteriores y sirva de pedestal para su futuro como educando. La enseñanza temprana de la lengua extranjera es similar a la enseñanza temprana de cualquier otra habilidad, esta favorece la percepción sobre su propia lengua materna, ya que concientiza más las regularidades y fenómenos de esta y contribuye a desarrollar sus habilidades comunicativas. mientras más temprano se comience más posibilidades habrá para el desarrollo y dominio de la lengua extranjera e incluso de comenzar otra. Este conocimiento enriquece y realza el desarrollo mental y crecimiento intelectual del niño y proporciona a los alumnos más flexibilidad al pensamiento, propicia un mayor desarrollo de la sensibilidad hacia la lengua y un mejor oído en la comprensión auditiva. Estimula no solo el desarrollo del lenguaje sino también el desarrollo general del niño y como consecuencia de esto se eleva el valor de la instrucción general en la Educación Primaria.

Los niños captan con mucha facilidad todo lo nuevo, por lo que muestran excelentes capacidades para el aprendizaje de las lenguas extranjeras en tanto se garantiza una correcta pronunciación, además se familiarizan con la cultura de otros pueblos, lo cual contribuye a

la formación de una conciencia humanista sin cuyo desarrollo es imposible hoy la existencia misma del hombre. Al comparar la lengua materna y la extranjera aprenden a identificar los rasgos distintivos de cada una de ellas y a reconocer el valor de los propio, con ello se le enseña a valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural que caracteriza al mundo.

Lo antes expuesto conllevó a las autoras a realizar un análisis acerca de las potencialidades de la multimedia para propiciar el aprendizaje de la asignatura Inglés en los alumnos de tercer grado de la Educación Primaria del municipio Matanzas. Esto significa la selección de los recursos a utilizar para su elaboración de la multimedia. Para lograr una verdadera calidad del proyecto es preciso tener, además del equipamiento (hardware) necesario para esta empresa, un buen equipo humano y un buen aseguramiento de programas que garanticen un trabajo eficiente.

Desde el punto de vista humano fueron involucrados, un grupo de especialistas, que tienen funciones específicas en la realización del producto como son: guionista, diseñador y programador; además fueron seleccionadas la aplicación y herramientas para su producción.

Adobe Flash, se seleccionó ya que es una potente herramienta, creada con el objetivo de realizar animaciones vistosas para la Web, así como para crear gifs animados. Con Flash se pueden hacer páginas Web realmente asombrosas.

Adobe Photoshop 8.0 como programa para la edición de imágenes, ya que se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del Diseño y fotografía, como Diseño Web, composición de imágenes Bitmap, Estilismo digital, Fotocomposición, edición y grafismos de Vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de Imágenes digitales.

En cuanto a la creación de imágenes animadas se partió de la idea de que a veces aparecen imágenes en las multimedia, que aunque no son precisamente una película, poseen cierta animación, por lo que resultan atractivas a la vista y dan la idea de estar en presencia de una multimedia bien activa. Una de las aplicaciones clásicas de este tipo de imágenes son los banners en el borde superior de la página que sirven para la promoción de otra multimedia, o de algún producto o información disponible para el navegante.

Para la elaboración de la multimedia resultado de la investigación se tuvo en cuenta la selección de los colores ya que constituyen un elemento fundamental en cualquier producto informático. Estos son capaces de “manipular” el subconsciente de las personas, no sólo haciendo que el producto resulte agradable y ameno.

Antes de elegir los colores que se desean emplear, se hizo necesario:

1. Definir el producto o servicio que se deseaba ofrecer.
2. Tener muy claro a qué audiencia se dirigiría el producto.
3. Conocer los significados de los colores.

El uso de una combinación de colores consistente, relacionada con el tipo de producto que respeta las emociones que se derivan de los distintos colores, es uno de los aspectos más importantes y decisivos para la multimedia “Contigo aprendiendo Inglés”, por lo que fueron seleccionados los siguientes colores:

Blanco: color asociado con la pureza, la simplicidad e inocencia.

Amarillo: se relaciona principalmente con la alegría, la energía, la curiosidad y la inteligencia.

Rojo: relacionado con el amor, el deseo, el poder y la energía.

Verde: se relaciona con el bienestar y la armonía, con la naturaleza, la salud y la vida.

Azul: transmite tranquilidad, confianza, estabilidad y honor.

El esquema de colores seleccionado constituirá una herramienta muy eficaz para lograr que los alumnos se sientan cómodos e interactúen con la aplicación, ampliando sus conocimientos y desarrollando habilidades informáticas mediante la interacción con la multimedia y otras propias de la asignatura de referencia.

La multimedia dentro de la perspectiva de la autora tendrá los siguientes módulos:

Página principal. Es la página de bienvenida de la multimedia, donde se hará una introducción al contenido de la misma, se hace referencia al objetivo principal, de manera que el usuario se lleva una idea general de toda la información que va a poder encontrar. En esta página se incluirá el menú principal.

Temas relacionados con el Idioma Inglés. En esta sección se pretende que los alumnos conozcan todo lo referido a la asignatura Inglés. Este contenido va estar dividido por lecciones donde se agruparon temas. Se realizó una selección minuciosa de los temas a incluir en la multimedia ya que se tuvieron en cuenta los más importantes para su estudio y ejercitación.

Las lecciones que se abordarán en la multimedia serán las siguientes:

Lección # 1: The greetings (Los saludos), The alphabet (El abecedario), The numbers (Los números), Days of the week? Días de la semana).

En esta lección se muestran los contenidos relacionados con los diferentes saludos que se emplean para dirigirse a personas conocidas o desconocidas, los cuales se dividen en expresiones formales e informales. Presenta los días de la semana, el abecedario y los números; así como su utilización.

Lección # 2: School objects (Objetos escolares), The colors (Los colores), How to ask in English? (¿Cómo preguntar en inglés?), How is it ...? (¿Cómo es ...?).

Esta lección muestra los diferentes objetos escolares, los colores, los pronombres demostrativos que se utilizan para indicar la lejanía o la proximidad de las personas o los objetos con relación al sujeto que habla, así como la escritura y pronunciación de los adjetivos.

Lección # 3: Instructions and ordenes, (Instrucciones y órdenes), May I. (¿Puedo...?).

Ofrece las diferentes órdenes e instrucciones que sirven para saber que debe hacerse en un momento determinado y enseña la forma de actuar ante cada orden, además las formas de pedir permiso en diferentes situaciones, así como también brindar y pedir ayuda.

Lección # 4: Family members (Miembros de la familia), Physical and moral descriptions (Descripciones físicas y morales).

Muestra la escritura y pronunciación de los principales miembros de la familia, así como las descripciones físicas y morales de las personas.

Lección # 5: My pet (Mi mascota), Do you like ice cream? (¿Te gusta el helado?)

La misma muestra cómo nombrar algunas mascotas en inglés, diferentes comidas y bebidas; también cómo preguntar acerca de los gustos alimenticios a las personas.

Ejercicios. En esta sección se incluirán una serie de ejercicios y juegos que contribuyen a consolidar y reafirmar de manera interactiva los ejercicios básicos que se trabajan en las lecciones.

Galería de imágenes. En esta sección estarán expuestas las imágenes que constituyen vivencias del trabajo realizado como parte del desarrollo de la asignatura Inglés en la Educación Primaria que se ha venido proyectando desde la propia institución escolar.

Aparecerán imágenes que se correspondan con los diferentes temas que se abordan en la asignatura.

Videos. Esta sección conjuntamente con las imágenes permitirá vivencial aspectos importantes del trabajo realizado. Se mostrarán videos para facilitar la correcta pronunciación y la comunicación entre las personas

Glosario de términos. En esta sección se colocarán las definiciones de términos que constituyen conocimientos básicos. Aparecerán en forma de diccionario el significado de las palabras que presentan mayor dificultad.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos durante el proceso de investigación permiten arribar a las siguientes conclusiones:

La sistematización de los referentes teóricos y metodológicos que sustentan la asignatura Inglés en la Educación Primaria, permitió reafirmar la importancia del conocimiento de lenguas extranjeras desde edades tempranas. Se fundamenta la necesidad de elaborar productos informáticos que contribuyan a solucionar paulatinamente los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje de las asignaturas del currículo escolar.

El diagnóstico realizado en diferentes escuelas del territorio permitió determinar las carencias y barreras existentes en el aprendizaje de la asignatura Inglés en las escuelas primarias del municipio Matanzas.

El diseño y posterior elaboración de una multimedia dirigida a contribuir al aprendizaje de la asignatura Inglés en la Educación Primaria favorecerá a la asignatura de una manera más dinámica y amena, propiciando un aprendizaje significativo, partiendo de que estas aplicaciones informáticas, responden a los objetivos de un programa y al proyecto educativo de la sociedad y de la enseñanza en la que se utilice.

Bibliografía

- ADDINE, F. Principios para la dirección del proceso pedagógico. —p.80- 101. — En Compendio de Pedagogía / García Batista, G. (Compilador).__ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2002._ 329p.
- Algunas consideraciones para el desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza – aprendizaje en la escuela primaria / Pilar Rico... [et al.]. __ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2004. _ 136 p.
- Aprender a enseñar en la escuela. / Doris Castellanos Simons... (et. al.) .— La Habana: Ed. Pueblo y Educación._ 141p.
- BARRERA YANES, RAFAEL. ¿Acreditar o no Acreditar? He aquí El Tema. – p 48-51. – En Giga . – Año 2000, no. 4. – Colombus Conectividad.
- BARTOLOMÉ, A. (1992) Aplicaciones de la Informática en la Enseñanza. En Las Nuevas Tecnologías de la Información en la Educación. Eds. Juan de Pablos Pons y Carlos Gortari Drets. Ed. Alfar. Madrid. Pág. 113-137.
- BUENAVILLA RECIO, R. (2002). Primeras transformaciones revolucionarias de la educación. Ciudad de La Habana. En CD para la carrera de Matemática-Computación.- Versión 1.
- CERVANTES, V. L. (1999). El ABC de los mapas mentales (3ª. Ed.). México, Asociación de Educadores Iberoamericanos (AEI).
- COPPERY CANO, SONIA. Software Educativos para las educaciones Primaria y Especial.—En Su: Introducción.-- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.
- DEL PRADO ARZA, NÉSTOR. Educación e Informática. -- En Revista de la Industria Cubana Siderúrgica, Electrónica y Mecánica. -- Año 2 No. 1 ene- Fuentes Bernabe, Alfredo. (2003) Informática para educadores: técnicas y trucos para elaborar material, Madrid: CCS.
- Diccionario de sinónimos y antónimos. 1era ed. Biblioteca Familiar. La Habana, Cuba: Federico Carlos Zaínez de Robles. P-Z (3); 2007. Superación; p.207
- DIDÁCTICA DE LA ESCUELA PRIMARIA.-- Colectivo de autores.-- La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1985. 100 p.
- ENGLISH, COME! / Enríquez O’Farril, Isoea ... [et.al.].—La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2008.
- ENRÍQUEZ O’FARRIL, ISORA, Un acercamiento a la enseñanza del inglés en la Educación Primaria.—La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2006.
- EXPÓSITO RICARDO, CARLOS. La informática educativa en la escuela Cubana. Trabajo en Pedagogía 97, La Habana, 1997.
- FELDMAN, TONY (1994): “Multimedia”. Londres: Blueprint p-73
- FUENTES, R. Metodología para la integración de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas en las Carreras de Ciencias Técnicas. Tesis Doctoral. Universidad de Cienfuegos, 2000.
- GÁLVEZ GONZÁLEZ, GRACIELA. English Workbook Third grade/ Isora Enríquez O’Farril.—La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2006.

- GAYESQUI, D. (1992): Making Sense of Multimedia. *Educationa Technology*, 32(5). Mayo, Pág. 9-13.
- SALINAS, J. 1994: "Hipertexto e hipermedia en la enseñanza GUIRAO HERNÁNDEZ, PEDRO. *Diccionario de la Informática*.-- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1988. – 254p.
- LABAÑINO RIZZO, CESAR. *Multimedia para la educación*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. 2001 página 1.
- MATOS RODRÍGUEZ, DIANELYS. *Multimedia de la Cultura Cardenense*. _ 2007. _83 h._ Tesis en opción al Título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación._ Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos, Matanzas, 2007.
- PEDAGOGÍA.-- Colectivo de autores.-- Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial: Pueblo y Educación, 1984.
- SERRANO GÓMEZ, ALBERTO. *La informática y la educación hoy*. – p 22-27. -- En *Giga* . – Año 2000, no. 2. – Colombus Conectividad.
- SOLOMON, C. *Entorno de aprendizaje con ordenadores*. -- ed. -- Barcelona: Paidos/ MEC, 1997.
- SOTO VÁZQUEZ, FAUSTINO. *Práctica integral de la lengua Inglesa ...*—La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1985.—449p.
- VIGOTSKY, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Moscú: Editorial Progreso. p 211.