



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

ELABORACIÓN DE UNA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA DE: TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, PARA EL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “LOS ANDES” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2011-2012.

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA.

AUTOR:

JAIME EUCEBIO GUTIÉRREZ HERNÁNDEZ

DIRECTORA:

DRA. ALBA VALAREZO CUEVA Mg. Sc

**LOJA - ECUADOR
2013**

Dra. Alba Valarezo Cueva Mg. Sc

DIRECTORA DE TESIS

CERTIFICA

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo de la Tesis Titulada: **ELABORACIÓN DE UNA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA DE: TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, PARA EL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “LOS ANDES” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2011-2012**, de la autoría de Jaime Eucebio Gutiérrez Hernández egresado de la Carrera de Informática Educativa, de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, la misma que cumple con los requisitos que demanda las normas de graduación vigentes, por lo que autorizo al postulante continuar con los demás procedimientos legales como son: presentación, sustentación y defensa.

Loja, Septiembre de 2013



.....
Dra. Alba Valarezo Cueva Mg. Sc.


DIRECTORA DE TESIS

AUTORIA

Yo, Jaime Eucebio Gutiérrez Hernández, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis y eximo a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional Biblioteca Virtual.

Autor: Jaime Eucebio Gutiérrez Hernández

Firma: 
.....

Cédula: 1102528328

Fecha: 02 de septiembre del 2013

**CARTA DE AUTORIZACION DE TESIS POR PARTE DE AUTOR
PARA LA CONSULTA REPRODUCCION TOTAL O PARCIAL Y
PUBLICACION ELECTRONICA DEL TEXTO COMPLETO}**

Yo **Jaime Eusebio Gutiérrez Hernández** declaro se autor de la tesis titulada **ELABORACIÓN DE UNA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA DE: TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, PARA EL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “LOS ANDES” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2011-2012, como requisito para optar al grado de licenciado en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa, autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que confines académicos, muestre al mundo de la producción intelectual de la Universidad través de visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:**

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información de este país y del exterior, con las cuales tengan convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 04 días del mes de Octubre del 2013.



Firma:

Autor: Jaime Eusebio Gutiérrez Hernández

Cedula: 1102528328

Dirección: Ciudadela Jaime Roldos Aguilera

Teléfono: 2573674 **Celular** 0969409361

Datos Complementarios

Director de tesis: Dra. Alba Valarezo Cueva Mg. Sc

Tribunal de grado: Dr. Ángel Cabrera Achupallas Mg. Sc
Mg. Michelle Ivanova Aldean Riofrio
Mg. Vicente Ruiz Ordoñez

DEDICATORIA

A mi familia

Con mucho amor a mi esposa María y a mis hijos Santiago, Isaac y Samantha quienes son la fuente de inspiración, fortaleza y comprensión para seguir esforzándome y poder alcanzar mi anhelo.

A mi madre y hermanos

Los artífices de mi vida, que con sus sabios consejos infundieron en mí el espíritu de superación, brindándome la fuerza necesaria para continuar mis estudios, y llegar hoy a cristalizar este objetivo.

AGRADECIMIENTO

A nuestro señor JESUCRISTO, quien durante todo el proceso, me llenó de fortaleza y mucha sabiduría para avanzar en este proyecto.

Quiero dejar constancia de profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, en la persona de sus autoridades, que con su entrega total a las labores docentes y administrativas forjan día a día el progreso y adelanto de Nuestra Alma Mater.

A la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, Carrera de Informática Educativa, que me acogió a lo largo de la instrucción académica, y de manera especial a los señores(as) catedráticos, quienes con su sabiduría y experiencia compartieron sus conocimientos.

Al Rector y a toda la planta Docente de la prestigiosa Institución Educativa Superior “Los Andes” de la ciudad de Loja, por haberme facilitado la información necesaria para la realización de la presente investigación.

Un agradecimiento especial a la Dra. Alba Valarezo Cueva, Directora de la Presente Tesis, quien con su acertada dirección, sus conocimientos y paciencia, hizo posible el desarrollo del proyecto investigativo hasta su consecución.

El Autor

a. TÍTULO

**ELABORACIÓN DE UNA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA DE:
TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, PARA EL
CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
“LOS ANDES” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2011-2012.**

b. RESUMEN

El trabajo de investigación parte de las deficiencias presentadas por los estudiantes de la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita para el ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja, así como también por parte de los docentes en esta asignatura al desarrollar sus clases, a realizar sus trabajos de curso y de investigación. Se detectó que los estudiantes tienen un bajo interés y entusiasmo en la elaboración de sus trabajos, además no tienen claro las metodologías de guiones; escogen indebidamente la herramienta más factible para su propuesta, provocando pérdida de tiempo; no se ajustan a los requerimientos de trabajar con herramientas multisistemas y de software libre; además de desconocer los pasos tecnológicos de elaboración del software educativo. Para disminuir estas falencias se propuso el siguiente tema de investigación: **“Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita para el Básico Común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja”** que contribuya a la preparación adecuada de los estudiantes de dicha institución y profesores, esta investigación contempló las siguientes etapas de elaboración: la metodología de guiones, la tipología de software y las herramientas para elaborar una multimedia educativa con los requerimientos técnicos y metodológicos. La validación por criterios de los estudiantes, profesor, rector del instituto demostraron expresaron que es un medio de enseñanza que permite una orientación precisa y detallada a seguir en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje para la Educación Técnica y Profesional de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes”.

Para el diseño y elaboración de la Guía Didáctica Multimedia utilizamos programas de última generación los cuales facilitaron agilizar el trabajo, debido a que prestan grandes utilidades, integrando recursos (texto, audio, video, sonido, imágenes). A través de dichos programas se llevó a cabo la finalización de la Guía Didáctica Multimedia, la cual es de fácil manipulación y acceso, ya que sus pantallas fueron diseñadas y elaboradas en un entorno agradable para el usuario.

Una vez implementada y validada la multimedia se visualizó los beneficios de su uso en las clases, los estudiantes mostraron mayor motivación e interés en aprender los contenidos de la asignatura.

Finalmente con los resultados positivos obtenidos se recomendó el uso constante de esta herramienta en las clases de la asignatura.

SUMMARY

The research work of the shortcomings presented by students of the subject of study skills, Speaking and Writing for CBC Higher Technological Institute "Los Andes" Loja City and also by teachers in this course to develop their classes, to make their coursework and research. It was found that students have a low interest and enthusiasm in developing their work, and have no clear methodologies screenplays; choose unduly feasible tool for your proposal, causing loss of time, do not meet work requirements multisystem tools and free software, in addition to ignoring the technological steps of development of educational software. To reduce these flaws is proposed the following research topic: "Study Skills, Speaking and Writing for the Common Core of Higher Technological Institute" Los Andes "Loja City" that contributes to the adequate preparation of students of that institution and faculty, this research included the following stages of development: the methodology of scripts, the type of software and tools to develop an educational multimedia with technical and methodological requirements. The validation criteria of students, professor, and rector of the institute showed expressed that education is a means that allows an accurate and detailed guidance to be followed throughout the process of teaching and learning for Technical Education and Vocational Institute of Technology students Superior "Los Andes".

For the design and development of the Multimedia Teaching Guide use art programs which facilitated expedite the work, because they provide large profits by integrating resources (text, audio, video, sound, images). Through these programs took place the end of the Multimedia Teaching Guide, which is easy to manipulate and access because their screens were designed and created in a user friendly environment.

Once implemented and validated the media was visualized benefits of its use in the classroom, students showed greater motivation and interest in learning the course content.

Finally with the positive results recommended continued use of this tool in classes of the course.

c. INTRODUCCIÓN

La Universidad Nacional de Loja viene impulsando proyectos donde se aplique nuevas tecnologías, y su desarrollo más importante en lo que respecta a la enseñanza aprendizaje; es la aplicación de una multimedia educativa en las diferentes carreras, principalmente en sus niveles iniciales o básico común.

El proyecto se encuentra enfocado a apoyar eficientemente los procesos de enseñanza-aprendizaje, incorporando actividades que aseguren la calidad de este acto educativo principalmente en lo referido a la instrucción, al seguimiento, la evaluación y la retroalimentación.

Su uso fortalece la creación de herramientas pedagógicas que aseguren la calidad de la práctica docente en el Instituto Tecnológico Superior Los Andes”.

Por consiguiente se desarrolló una multimedia educativa como un nuevo recurso didáctico y en su efecto de esta manera mejorar positivamente la enseñanza de los educadores del tema en mención.

El desarrollo del proyecto de investigación estuvo enfocado en cumplir con los siguientes objetivos específicos:

Contribuir al Proceso de Enseñanza Aprendizaje a través de una Multimedia Educativa para el Ciclo Básico Común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la ciudad de Loja, periodo 2011-2012; mediante el desarrollo de una

Guía Didáctica Multimedia, para utilizar enormes posibilidades formativas, posibilidad de seguir desarrollos, comprobar resultados, ejercicios interactivos, representación gráfica animada de estructuras y modelos, imágenes, etc., organizar didácticamente la información contenida en los documentos de trabajo y con el fin de construir la Aplicación Multimedia para el Ciclo Básico Común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la ciudad de Loja. Estos objetivos se cumplieron al implementar esta multimedia en dicha institución, la cual tuvo una muy buena aceptación por parte de los docentes, docentes y el rector del Instituto Tecnológico Superior los Andes.

Los métodos que se emplearon en el desarrollo del Proyecto de Tesis fueron: Método científico para la recolección de todo tipo de información vital para el desarrollo del proyecto, método inductivo -deductivo, en la revisión de bibliografía referente a las variables proceso enseñanza – aprendizaje y software, mediante la elaboración de fichas bibliográficas de resumen, mixtas y textuales; otro método es el analítico – sintético, al realizar el análisis respectivo en relación a las variables y en la elaboración de las conclusiones y recomendaciones de la problemática investigada, también se empleó el método estadístico en la tabulación de resultados y su presentación mediante cuadros y gráficos donde aparecen las frecuencias y porcentajes.

Las herramientas y técnicas aplicadas en la investigación fueron: La entrevista mediante la guía aplicada al Rector del establecimiento educativo; la encuesta a través de un cuestionario de preguntas diseñado para el efecto, aplicado a docentes en dicha área de estudio y estudiantes del ciclo básico común.

Es importante manifestar que se ha adquirido experiencias muy valiosas como, la relación que existe entre docentes y alumnos del ciclo básico común, conocer los equipos con que cuenta el Instituto los Andes, la decidida colaboración de los docentes, alumnos y autoridades para que la investigación sea un éxito, la aceptación y el impacto que causó el software cuando fue implementado en el instituto los Andes por todos quienes conforman la institución educativa.

La investigación ha sido fructífera porque se aportó con un nuevo recurso didáctico en esta institución educativa, recomendado a los docentes y estudiantes hacer uso del mismo en su quehacer educativo. Actualmente se encuentra implementado y funcionando, facilitando el aprendizaje de estos conocimientos y mejorando el interés de los estudiantes por la asignatura.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

La multimedia educativa es una herramienta de apoyo que permite hacer presentaciones que incluyen elementos como texto, sonido, video e imágenes, las cuales contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo, el aprendizaje significativo y la comunicación interactiva. Para realizar el presente trabajo en primer lugar se hizo un recorrido por algunas metodologías de diseño, producción y evaluación de la multimedia. La intencionalidad es presentar un instrumento que permita impartir contenidos académicos efectiva y eficientemente de manera creativa, clara, precisa y concreta en especial a los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Los Andes de la ciudad de Loja, de esta manera que enriquezca los ambientes de aprendizajes formalizados.

La metodología estuvo compuesta por cuatro fases:

1. Análisis
2. Diseño
3. Programación
4. Implementación

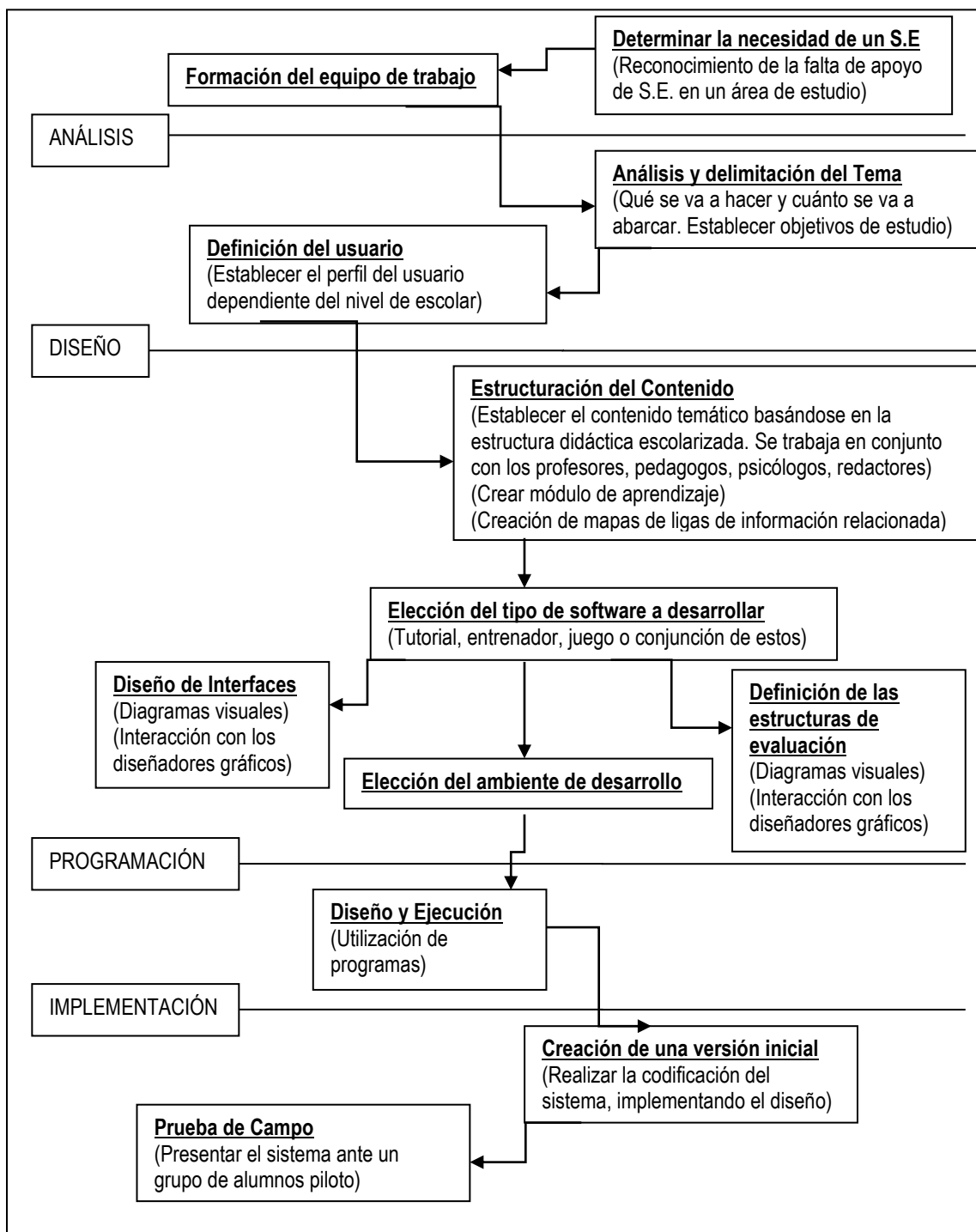


Fig. 1. Metodología Técnica

1. ANÁLISIS

En esta etapa permitió determinar las diferentes necesidades, elementos y requerimientos de la multimedia educativa a desarrollarse.

Haciendo uso de los métodos y técnicas de investigación se evidencia falencias en el proceso de enseñanza, como la falta de motivación e interés por los contenidos impartidos en la materia de Técnicas de estudio, expresión oral y escrita para el ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la ciudad de Loja.

En una encuesta aplicada a los tres docentes encarados de la materia Técnicas de estudio de expresión oral y escrita se obtuvo criterios y sugerencias de lo que la multimedia educativa debería contener.

Tomando en cuenta estos resultados y con la finalidad de crear un material didáctico de excelente calidad y cumpliendo con nuestras expectativas se propone desarrollar una multimedia educativa denominado “Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita” abarcando las temáticas de:

- El proceso de la lectura
- Técnicas de estudio
- La expresión oral
- La expresión escrita
- Redacción de documentos de uso común

La Multimedia Educativa está dirigida a los estudiantes del ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la ciudad de Loja, que son

personas mayores de edad, lo cual requirió un análisis de la conducta y características de los mismos que se detallan así:

- Inquietos
- Exploradores que quieren manipular todo lo que ven y descubrir cosas nuevas.
- Dinámicos.
- Interactivos que siempre esperan una respuesta ante cualquier gesto o actividad realizada y sensibles a la misma y según sea el estímulo de la respuesta tomando una actitud motivadora o desinteresada.
- Les atraen los colores vivos y claros.
- Le llama bastante la atención las imágenes.
- Tienen la capacidad de lectura.
- Tienen diferentes capacidades y habilidades como deletrear, interpretar y reconocer una imagen.

Además se hizo un análisis de los equipos del laboratorio de computación, para en base a esto tomar decisiones técnicas de desarrollo de la arquitectura de la multimedia educativa, dichos equipos del Instituto Tecnológico Superior Los Andes, la poseen las siguientes características:

Cantidad de Equipos: 18

Propiedades de Cada Equipo:

Pentium(R) Dual-Corel CPU

E5300 @ 260 Ghz

260 Ghz, 0,99GB de RAM

Resolución de pantalla de 800x600 pixeles

Sistema operativo de 32 bits Windows XP, versión 2002, Service pack 3

Estas características fueron tomadas en cuenta para desarrollar un software que no presente ninguna dificultad técnica al momento de utilizarse.

Las temáticas y contenidos fueron extraídos de libros de diferentes autores, incluyen objetivos educacionales los mismos que se deberán relacionar con los objetivos instruccionales de la multimedia educativa.

- Potenciar el desarrollo y cultivo de la competencia comunicativa en el idioma castellano o español, en quienes ingresan a cursar sus estudios superiores en el Instituto Tecnológico Superior Los Andes, a fin de que empleen, con calidad y pertinencia, las destrezas básicas de la lengua materna, esto es, que inicie la capacidad de escuchar, hablar, leer, entender y escribir, en las diferentes circunstancias y contextos comunicativos, en los que interactúan.
- Fortalecer la práctica y el cultivo de los recursos de la expresión (hablar y escribir) y la comprensión (escuchar, leer y entender) los mismos que favorecen el uso fluido, correcto, coherente, eficaz y apropiado de la lengua oral y escrita, en las diferentes situaciones de comunicación de la

vida personal, familiar, comunitaria, laboral, cultural y social de nuestros discentes, egresados y profesionales.

- Fortalecer el cultivo del hábito de la lectura comprensiva, crítica, recreativa y creativa, como herramienta de aprendizaje, estudio e investigación para el adecuado desempeño como estudiantes.
- Habituarse a los estudiantes en la práctica de técnicas de estudio, así como familiarizarlos en la utilización de los organizadores gráficos, como recursos metodológicos y didácticos para facilitar los procesos de formación profesional universitaria.
- Propiciar el desarrollo y cultivo de la destreza de hablar, con claridad, precisión, corrección, coherencia, propiedad y fluidez, para mejorar los procesos de intercomunicación humana.
- Iniciar a los estudiantes en la práctica de las principales herramientas lingüísticas y gramaticales que permitan el cultivo y desarrollo de la expresión escrita, como medio de comunicar, con propiedad, coherencia, precisión, claridad, y fluidez en la lengua castellana o española, nuestros pensamientos, sentimientos, experiencia e ideales, como un legado cultural, para las presentes y futuras generaciones.

Una vez realizado los diferentes análisis necesarios se procedió a determinar los elementos y requerimientos de la multimedia educativa, entre los cuales tenemos:

- Una pantalla de ingreso del software, en donde consta el nombre del Instituto con su logotipo, La Asignatura del ciclo básico común, Eje de formación, Autor de la multimedia y una pequeña área rectangular donde se simula que se está cargando el software.
- En el menú consta el índice de contenidos, nombre del Instituto con su logotipo, y los botones del menú principal que enlazarán a los respectivos submenús.
 - Presentación.
 - Objetivos
 - Contenidos
 - Evaluación y acreditación
 - Bibliografía.
- En el submenú se presentarán contenidos que corresponden a cada una de las unidades con temáticas implementadas en la multimedia educativa.
- Poseer botones de cerrar y regresar a menú, ayuda, acerca de, activar audio, detener audio, ir al índice del capítulo, ir al final del capítulo, ir al siguiente tema, ir al inicio del capítulo, ir al tema anterior.
- Usar colores vivos y una gama de colores combinados con imágenes que representan a la comunicación y técnicas de estudio en concordancia con el título de la aplicación.
- Crear evaluaciones.

- Interactividad en botones, texto, sonido, imágenes

Todos estos requerimientos y elementos implementados tendrán la función de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes de manera dinámica e interactiva.

2. DISEÑO

Una vez definidos los objetivos y el alcance de la aplicación. Se prepara una clasificación aproximada y a gran escala de los productos de la aplicación, para presentarlo al estudiante para que pueda organizar su aprendizaje, para hacerlo más efectivo y eficiente. Sin embargo, es en esta fase de diseño, donde la aplicación toma cuerpo, y se logra obtener como producto final el esquema de la aplicación.

En el presente trabajo, se trata de relacionar los procesos cognitivos con el proceso de aprendizaje objetivos de la enseñanza los cuales se consideran elementos de instrucción. Para la interfaz se ha considerado:

- Utilización de alusiones del mundo real.
- Efectos visuales y efectos de sonido: generales y de transición.
- Definición de los elementos de control de la aplicación por parte del usuario.
- Definición de los procesos cambiables. Pasividad hacia el usuario.

- Definición de la estética de la aplicación. Definición del estilo visual: tipos de letras, botones, aspecto general (humorístico, científico, histórico, etc.). Uso de ilustraciones e imágenes.
- Definición de la forma de los mensajes, de manera tal de tener simplicidad y consistencia visual.
- Definición de los elementos gráficos de la aplicación. Animaciones.

Dentro de los elementos de interacción entre el usuario y la aplicación, se ha considerado lo siguiente:

- Se ha definido la plantilla donde debe existir una zona de título, una zona de comandos, una zona para los dibujos o gráficos, una zona para los textos.
- En los diálogos, mantienen una cierta consistencia y coherencia con los elementos que se observan en la pantalla, como pueden ser la forma de los botones, nombres, efectos, color, etc., el lugar en donde aparecerá el mensaje, el vocabulario utilizado para el mensaje, las ilustraciones asociadas a los mensajes y diálogos, etc.
- Descripción del aspecto general de las navegaciones y secuencias posibles del usuario dentro de la aplicación y su respectivo algoritmo si lo hubiese o la heurística utilizada.
- Descripción detallada de todas las referencias a los elementos multimedia que se utilizarán (dibujos, ilustraciones digitalizadas, tamaño de las ilustraciones, sonidos, efectos sobre los sonidos, mensajes, iconos, etc.) indicando la fuente y origen, la literatura asociada, referencias, derechos de

autor, etc. Toda la información relacionada con los elementos seleccionados se registra en los formatos especificados para tal efecto en la sección se ha catalogado los elementos multimedia a incorporar como son:

- **Uso de Texto.** Se utilizó menor cantidad de palabras, eliminando palabras innecesarias y redundantes, e incorporando gráficos y sonidos que ilustran el contenido del texto. Se tomó en cuenta el tipo, estilo y tamaño de letras para mejorar la legibilidad como es Arial 14, 12 para títulos y subtítulos respectivamente, y Verdana para el desarrollo de contenidos 11 pts. Normal color base negro. Se ha considerado los tamaños estándares y estilos de letras para resaltar palabras, dar importancia y diferenciar los subtítulos y títulos del resto del texto y evidenciar prioridades.
- **Uso de Gráficos.** El diseño gráfico tiene como finalidad presentar textos e imágenes para mejorar la comunicación, utilizando las siguientes características: El estilo visual de los gráficos se ha mantenido consistente y se ha encajado de una manera adecuada en toda la aplicación, ya que la misma se mueve en un contexto para jóvenes, cuyos gráficos tienen un estilo capaz de representar, informar y comunicar al usuario el contexto dado. Los formatos recomendados son: JPG, PNG, GIF, se recomienda para la manipulación de imágenes usar el Software ADOBE PHOTOSHOP o ADOBE ILLUSTRATOR. Todos los gráficos e imágenes tienen la misma resolución 800x600 pixeles y

calidad de elaboración, animando al estudiante en la utilización de la aplicación y generar gran motivación e interés en su uso.

- **Uso de sonido.** Este recurso se ha utilizado para adornar y llamar la atención al estudiante, teniendo en cuenta sus excesos y se ha considerado las siguientes condiciones de uso: Deben presentarse en un formato universal que puede ser: MP3, WAV, se recomienda para la edición de estos tipos usar el software ADOBE AUDITION. Las repeticiones de sonidos, se ha utilizado para informar al estudiante del cambio de un modo o escenario dentro de una aplicación, para indicar la ocurrencia de algún error, para advertirle acerca de alguna operación incorrecta o peligrosa. Se ha utilizado sonidos de voces para presentaciones, lecturas. Se ha incrustado controles de sonidos para habilitar o deshabilitar los sonidos asociados a la aplicación.
- **Uso de color.** Se ha tomado mucha énfasis en la utilización de colores ya que es un elemento de información muy valioso para el estudiante, por lo que se utilizó con mucha cautela. Se utilizó para diferenciar áreas que se están visualizando y asociando los colores con las zonas de la plantilla de cada sesión de la aplicación. Se ha considerado algunos de los principios generales para la utilización de color como los siguientes: El diseño de la aplicación se hizo en blanco y negro, el color se agregó en forma moderada, tratando de utilizarse para resaltar puntos cruciales,

para dar advertencias y cuando existe un cambio de modo dentro de la aplicación.

Dependiendo de los estándares que existen en las diferentes culturas, los colores pueden tener distintos significados. Algunos de los significados más utilizados son los siguientes:

Tabla 1 Diagrama de Colores¹

Color	Significado
Rojo	Parada, error, falla
Amarillo	Advertencia, precaución, estado de demora
Verde	Listo para seguir, encendido
Colores fríos	Denotan calma
Colores cálidos	Denotan excitación

Al diseñar, en el momento de escoger la metáfora adecuada, el color puede darle mayor significado al escenario, siempre que no exista una excesiva utilización de colores; se sugiere a lo más 4 colores distintos y 3 tonos distintos para cada color. Esto siempre estará definido por el diseñador gráfico en combinación con el área de la aplicación y la capacidad gráfica que se desea explotar. Por estudios realizados en óptica, se ha descubierto que los textos en negro sobre fondo blanco son más fáciles de leer. No se ha utilizado excesivos colores en objetos muy pequeños. Cuando no se posee la capacidad del color se debe recurrir a

¹Diagrama de colores <http://dc.usb.ve/~abianc/Adelaide/mmm.pdf> (18/12/2012)

sombras, patrones y sonidos para la discriminación que el desarrollador quiere crear en la aplicación.

INTERFAZ:

Bajo estos criterios se desarrolló un primer prototipo para esclarecer la idea y dar una primera impresión de la interfaz de la multimedia educativa, se debe indicar que está solo fue la primera versión de los interfaces, luego existieron muchas modificaciones y mejorar hasta llegar al interfaz deseado.



Fig.2. Prototipo de la multimedia

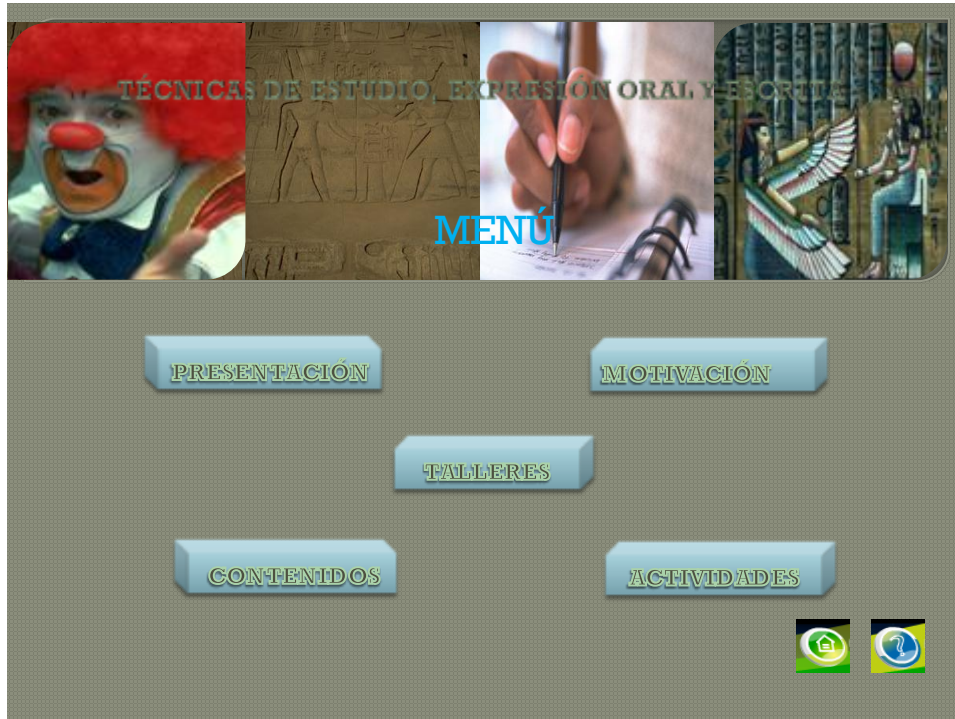
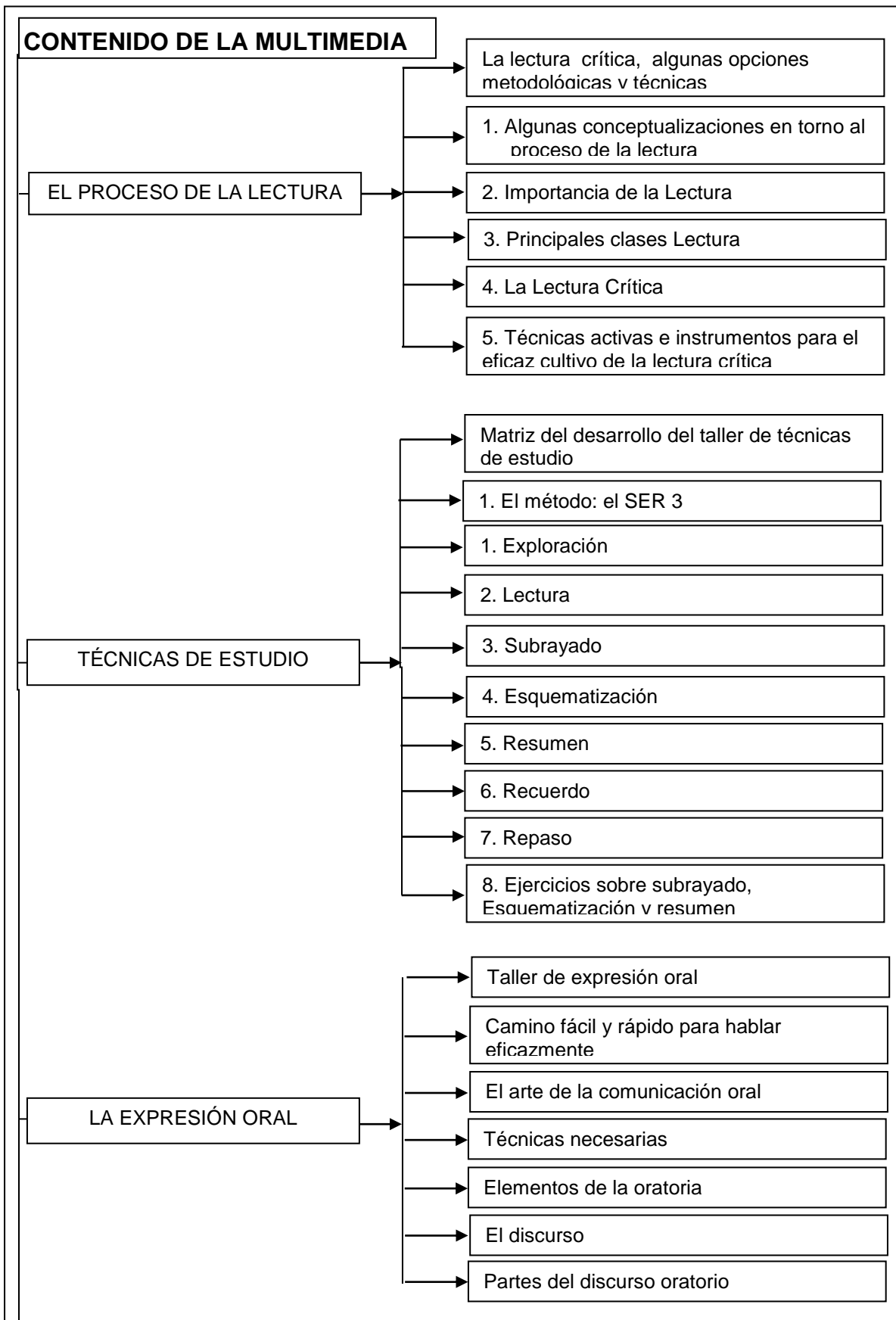


Fig. 3. Prototipo del menú del contenido



Fig. 4 Prototipo de actividades

MAPA DE NAVEGACIÓN



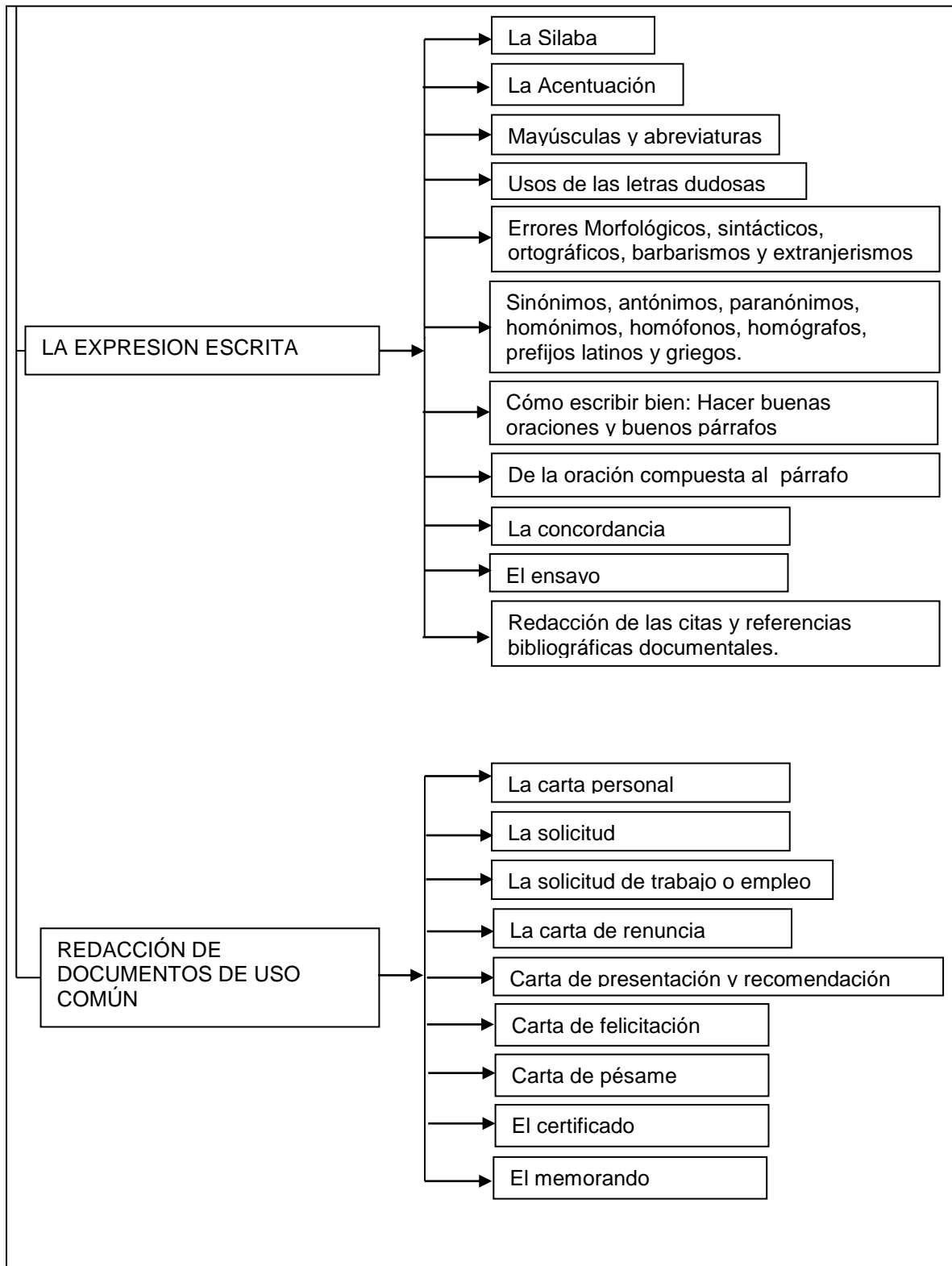


Fig. 5 Mapa de Navegación

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla	Texto	Imagen	Audio	Video	Botones
1	Ingreso al Software Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” Nombre del Software Nombre del Autor Área	Logotipo del Instituto Tecnológico los Andes Splash			
2	Índice de Contenidos Principal	Materiales de oficina	Música instrumental Introducción en audio		Ir al inicio Ayuda Acerca de Reproduce y detiene audio Salir de la multimedia
3	Presentación	Persona explicando	Audio de presentación		Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Reproduce y detiene audio. Ir al final del capítulo. Ir al siguiente tema. Salir de la multimedia
4	Presentación	Persona con libro			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo. Salir de la multimedia
5	Presentación	Reunión de personas			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al tema anterior. Ir al inicio del capítulo. Salir de la multimedia
6	Objetivos	Jóvenes estudiantes			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al final del capítulo. Ir al siguiente tema. Salir de la multimedia
7	Objetivos	Profesora y niño			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo. Salir de la multimedia
8	Objetivos	Profesores			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al tema anterior. Ir al inicio del capítulo. Salir de la multimedia
9	Contenidos	Útiles	Música		Ir al inicio

	Índice de contenidos	escolares	instrumental Introducción en audio		Ayuda Acerca de Reproduce y detiene audio Salir de la multimedia
10	Tema 1 El Proceso de la Lectura La lectura crítica, algunas opciones metodológicas y técnicas	Imagen de un libro.	Audio de presentación	El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Reproduce y detiene audio. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
11	Tema 1 El Proceso de la Lectura La lectura crítica, algunas opciones metodológicas y técnicas	Conjunto de libros		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
12	Tema 1 El Proceso de la Lectura Algunas conceptualizaciones en torno al proceso de la lectura	Subrayado de un libro Cuadro sinóptico		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
13	Tema 1 El Proceso de la Lectura Algunas conceptualizaciones en torno al proceso de la lectura	Señoritas leyendo un libro		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
14	Tema 1 El Proceso de la Lectura Importancia de la Lectura	Hombre consultando en su biblioteca		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
15	Tema 1 El Proceso de la Lectura	Conjunto de libros		El hábito de la lectura	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de.

	Importancia de la Lectura			Lectura comprensiva	Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
16	Tema 1 El Proceso de la Lectura Importancia de la Lectura	Hombre leyendo una revista		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
17	Tema 1 El Proceso de la Lectura Importancia de la Lectura	Árbol de libros y personas leyendo		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
18	Tema 1 El Proceso de la Lectura Principales clases Lectura	Libros apilados		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
19	Tema 1 El Proceso de la Lectura Principales clases Lectura	Ama de casa leyendo un libro		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
20	Tema 1 El Proceso de la Lectura Principales clases Lectura	Joven leyendo un libro		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
21	Tema 1	Profesor con		El hábito	Ir al inicio.

	El Proceso de la Lectura Principales clases Lectura	estudiantes		de la lectura Lectura comprensiva	Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
22	Tema 1 El Proceso de la Lectura La Lectura Crítica	Oficinista analizando un escrito		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
23	Tema 1 El Proceso de la Lectura La Lectura Crítica	Conjunto de letras		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
24	Tema 1 El Proceso de la Lectura La Lectura Crítica	Niños utilizando diferentes materiales para escribir		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
25	Tema 1 El Proceso de la Lectura Técnicas activas e instrumentos para el eficaz cultivo de la lectura crítica	Joven leyendo		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
26	Tema 1 El Proceso de la Lectura Técnicas activas e instrumentos para el eficaz cultivo de la lectura crítica	Mujer extrayendo ideas		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.

					Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
27	Tema 1 El Proceso de la Lectura Técnicas activas e instrumentos para el eficaz cultivo de la lectura crítica	Joven investigando en algunos libros		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
28	Tema 1 El Proceso de la Lectura Técnicas activas e instrumentos para el eficaz cultivo de la lectura crítica	Colección de libros		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
29	Tema 1 El Proceso de la Lectura Técnicas activas e instrumentos para el eficaz cultivo de la lectura crítica	Persona utilizando técnicas para la lectura		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
30	Tema 1 El Proceso de la Lectura Técnicas activas e instrumentos para el eficaz cultivo de la lectura crítica	Niños utilizando organizadores gráficos		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
31	Tema 1 El Proceso de la Lectura Técnicas activas e instrumentos para el eficaz cultivo de la lectura crítica	Madre enseñando hábitos de lectura a su hijo		El hábito de la lectura Lectura comprensiva	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
32	Tema 2	Jóvenes	Audio de	Técnicas	Ir al inicio.

	Técnicas de Estudio Matriz del desarrollo del taller de técnicas de estudio	estudiantes	presentación	de estudio. El estudio.	Ayuda. Acerca de. Reproduce y detiene audio. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
33	Tema 2 Técnicas de Estudio El método: el SER 3	Estudiantes con libros		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
38	Tema 2 Técnicas de Estudio El método: el SER 3	Organizador Gráfico		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
40	Tema 2 Técnicas de Estudio Exploración	Libro abierto		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
42	Tema 2 Técnicas de Estudio Exploración			Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
43	Tema 2 Técnicas de Estudio Exploración	Colección de Libros		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.

44	Tema 2 Técnicas de Estudio Exploración	Niña con un apilamiento de libros		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
45	Tema 2 Técnicas de Estudio La Lectura			Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
46	Tema 2 Técnicas de Estudio La Lectura	Niña con un libro abierto		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
47	Tema 2 Técnicas de Estudio La Lectura	Buscando la idea principal en un texto		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
48	Tema 2 Técnicas de Estudio La Lectura	Persona estudiando		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
50	Tema 2 Técnicas de Estudio La Lectura	Foco		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.

					Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
51	Tema 2 Técnicas de Estudio El Subrayado	Utilizando la técnica del subrayado		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
52	Tema 2 Técnicas de Estudio El Subrayado	Crayones		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
53	Tema 2 Técnicas de Estudio El Subrayado	Practica del subrayado		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
54	Tema 2 Técnicas de Estudio Esquematización	Organizadores Gráficos		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
55	Tema 2 Técnicas de Estudio Esquematización	Organizador Gráfico		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
56	Tema 2 Técnicas de Estudio Esquematización	Organizador Gráfico		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo.

					Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
57	Tema 2 Técnicas de Estudio Resumen	Libreta para resúmenes		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
58	Tema 2 Técnicas de Estudio Resumen	Un resumen		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
59	Tema 2 Técnicas de Estudio Recordar	Persona Pensando		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
60	Tema 2 Técnicas de Estudio Recordar	Nota de Aviso		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
61	Tema 2 Técnicas de Estudio Repaso			Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
62	Tema 2 Técnicas de Estudio Ejercicios sobre			Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video

	subrayado, esquematización y resumen				Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
63	Tema 2 Técnicas de Estudio Ejercicios sobre subrayado, esquematización y resumen	Conjunto de papeles		Técnicas de estudio. El estudio.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Ir al tema de contenidos. Video Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
64	Tema 3 La Expresión Oral Taller de expresión Oral	Persona dirigiéndose a un auditorio	Audio de presentación. Música instrumental Introducción en audio	Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Reproduce y detiene audio. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
65	Tema 3 La Expresión Ora Taller de expresión Oral	Cita de trabajo		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
66	Tema 3 La Expresión Oral Taller de expresión oral	Mujer hablando en su móvil		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
67	Tema 3 La Expresión Oral Taller de expresión oral	Grupo de personas utilizando su ordenador		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
68	Tema 3 La Expresión Oral Taller de expresión oral	Niños preparando dramatizaciones		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos.

					Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
69	Tema 3 La Expresión Oral Taller de expresión oral	Junta de directores debatiendo		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
70	Tema 3 La Expresión Oral Camino fácil y rápido para hablar eficazmente	Intelectual dando conferencia		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
70	Tema 3 La Expresión Oral Camino fácil y rápido para hablar eficazmente	Orador		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
72	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Dialogo de dos personas		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
73	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Mujer descifrando un documento Personas Mujer se expresa delante de un público		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
74	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la	Grupo de Personas expresando júbilo y alegría		Ejercicios básicos para hablar en público.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia.

	comunicación oral			Comunicación.	Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
75	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Jóvenes compartiendo experiencias con su profesor		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
76	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Mujer hablando por micrófono Hombre haciendo el ademán de presentar		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
77	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Mujer presentando una idea		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
78	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Mujer en oratoria y usando el movimiento de sus manos		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
79	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Orador utilizando sus movimientos		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
90	Tema 3 La Expresión			Ejercicios básicos	Ir al inicio. Ayuda.

	Oral El arte de la comunicación oral			para hablar en público. Comunicación.	Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
81	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Oradora utilizando el movimiento corporal (gestos)		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
82	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Mujeres utilizando ademanes en sus conferencias o discursos		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
83	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Grupo de personas demostrando sus ideas o argumentaciones		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
84	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	El orador y el auditorio		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
85	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Hombre estructurando un discurso		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.

86	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Persona escribiendo un discurso		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
87	Tema 3 La Expresión Oral El arte de la comunicación oral	Caricatura de un orador y auditorio		Ejercicios básicos para hablar en público. Comunicación.	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
88	Tema 4 La Expresión Escrita La Sílabas	Mujer ensayando la división silábica	Audio de presentación	El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Reproduce y detiene audio. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
89	Tema 4 La Expresión Escrita La Sílabas	Libro demostrando los diptongos		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
90	Tema 4 La Expresión Escrita La Sílabas	Joven con un apilamiento de libros y leyendo una hoja		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
91	Tema 4 La Expresión Escrita La Acentuación	Mujer escribiendo en un notebook		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema.

					Ir al final del capítulo.
92	Tema 4 La Expresión Escrita Mayúsculas y Abreviaturas			El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
93	Tema 4 La Expresión Escrita Mayúsculas y Abreviaturas	Apilamiento de libros		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
94	Tema 4 La Expresión Escrita Uso de letras dudosas	Panfleto y pluma		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
95	Tema 4 La Expresión Escrita Uso de letras dudosas	Dictado		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
96	Tema 4 La Expresión Escrita Uso de letras dudosas	Mujer recordando los signos de puntuación		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
97	Tema 4 La Expresión Escrita Uso de letras dudosas	Persona con una portátil, diccionario y lápiz		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo.

					Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
98	Tema 4 La Expresión Escrita Uso de letras dudosas	Jóvenes utilizando sus diccionarios		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
99	Tema 4 La Expresión Escrita Uso de letras dudosas	Colección de libros		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
100	Tema 4 La Expresión Escrita Uso de letras dudosas	Mujer escribiendo en su cuaderno		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
101	Tema 4 La Expresión Escrita Uso de letras dudosas	Pergamino		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
102	Tema 4 La Expresión Escrita Errores Morfológicos, sintácticos, ortográficos, barbarismos y extranjerismos	Mujer tapando su rostro con un libro		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
103	Tema 4 La Expresión Escrita Errores Morfológicos, sintácticos,	Mujer acostada leyendo un libro		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos.

	ortográficos, barbarismos y extranjerismos				Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
104	Tema 4 La Expresión Escrita Errores Morfológicos, sintácticos, ortográficos, barbarismos y extranjerismos	Mujer enseñando sus dedos		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
105	Tema 4 La Expresión Escrita Errores Morfológicos, sintácticos, ortográficos, barbarismos y extranjerismos	Mujer escribiendo Un bolígrafo Cintas		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
106	Tema 4 La Expresión Escrita Errores Sinónimos, antónimos, paranónimos, homónimos, homófonos, homógrafos, prefijos latinos y griegos	Mujer escribiendo en medio de carpetas		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
107	Tema 4 La Expresión Escrita Errores Sinónimos, antónimos, paranónimos, homónimos, homófonos, homógrafos, prefijos latinos y griegos	Jóvenes realizando tareas en clase		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
108	Tema 4 La Expresión Escrita Cómo escribir bien: Hacer buenas oraciones y buenos párrafos	Mujer escribiendo en su escritorio		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
109	Tema 4 La Expresión	Colección de libros y un		El acento ortográfico.	Ir al inicio. Ayuda.

	Escrita Cómo escribir bien: Hacer buenas oraciones y buenos párrafos	mouse		Técnicas de la comunicación escrita	Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
110	Tema 4 La Expresión Escrita De la oración compuesta al párrafo	Mujer investigando en varios libros		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
111	Tema 4 La Expresión Escrita De la oración compuesta al párrafo	Mujer estudiando en una mesa		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
112	Tema 4 La Expresión Escrita La concordancia	Personas en reunión de trabajo		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
113	Tema 4 La Expresión Escrita El Ensayo	Jóvenes realizando su tareas académicas		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
114	Tema 4 La Expresión Escrita El Ensayo	Joven trabajando en su portátil		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.

115	Tema 4 La Expresión Escrita El Ensayo	Mujer enseñando un rótulo		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
116	Tema 4 La Expresión Escrita El Ensayo	Niña escribiendo en su libro diario		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
117	Tema 4 La Expresión Escrita Redacción de las citas y referencias bibliográficas documentales.	Mujer realizando apuntes		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
118	Tema 4 La Expresión Escrita Redacción de las citas y referencias bibliográficas documentales.	Colección de libros		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
119	Tema 4 La Expresión Escrita Redacción de las citas y referencias bibliográficas documentales.	Caricatura de un niño realizando sus tareas académicas en su escritorio		El acento ortográfico. Técnicas de la comunicación escrita	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
120	Tema 5 Redacción de documentos de uso común La carta personal	Ejecutivo empleando una tablet	Audio de presentación.	Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Reproduce y detiene audio. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al índice de capítulo. Ir al final del capítulo. Ir al siguiente tema. Ir al inicio del capítulo.

					Ir al tema anterior. Salir de la multimedia
121	Tema 5 Redacción de documentos de uso común La carta personal	Señorita con un tablero demostrando sus anotaciones Una sobre de carta		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Reproduce y detiene audio. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo.
122	Tema 5 Redacción de documentos de uso común La Solicitud	Realizando una solicitud Varios sobres de cartas		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
123	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Solicitud de trabajo o empleo	Hombre leyendo una solicitud de empleo de una mujer Un sobre de carta		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
124	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Solicitud de trabajo o empleo	Un bolígrafo con un escrito Entrevista para empleo		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
125	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Carta de renuncia	Mujer escribiendo en un ordenador Un sobre de carta		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
126	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Carta de presentación y recomendación	Mujer escribiendo en un tablero		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
127	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Carta de presentación y	Mujer escribiendo en un cuaderno y valiéndose de un diccionario		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo.

	recomendación				Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
128	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Carta de pésame	Persona escribiendo en hojas		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
129	Tema 5 Redacción de documentos de uso común El Certificado	Mujer escribiendo en una meza Un sobre		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
130	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Memorando	Mujer pensando que escribir		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
131	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Memorando	Ejecutivo en su oficina utilizando su ordenador Un sobre de carta		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
132	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Redacción de actas	Señoritas utilizando una portátil		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
133	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Redacción de actas	Una carpeta abierta con papeles. Un sobre de carta		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior.
134	Tema 5 Redacción de documentos de uso común Redacción de informes	Dos personas revisando sus documentos		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo. Ir al inicio del capítulo.

					Ir al tema anterior.
135	Tema 5 Redacción de documentos de uso común El currículo vitae	Dejando un carpeta en una mesa Un sobre de carta		Comunicando con Orlando	Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Salir de la multimedia. Video Ir al tema de contenidos. Ir a la evaluación del capítulo.
136 a 143	Botón de Evaluación Interfaz de evaluación de cada capítulo del aplicativo	En las 10 ventanas existe una imagen de una mujer.			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al siguiente tema. Salir de la multimedia Un cuadro para responder
144	Interfaz del resultado de la evaluación de cada capítulo del aplicativo Resultado. Capitulo. Total de preguntas Preguntas Correctas y erróneas. Cuadro se identifica preguntas erróneas y correctas con su respuesta	Un símbolo de interrogación Un símbolo de visto bueno			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al siguiente tema. Salir de la multimedia
145	Botón Salir de Multimedia Cuadro de dialogo que preguntas la opción de seguir en la multimedia o desea salir				Salir Cancelar
146	Evaluación y Acreditación Evaluación	Cuestionario de Preguntas	Música instrumental.		Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al final del capítulo. Ir al siguiente tema. Salir de la multimedia
147	Evaluación y Acreditación Acreditación	Cuadro sinóptico de parámetros			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo. Salir de la multimedia
148	Evaluación y Acreditación	Caricatura realizando un examen			Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Salir de la multimedia. Iniciar Evaluación
149	Bibliografía Bibliografía				Ir al inicio. Ayuda.

	Citada y consultada				Acerca de. Ir al final del capítulo. Ir al siguiente tema. Salir de la multimedia
150	Bibliografía Bibliografía				Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo. Salir de la multimedia
151	Bibliografía Bibliografía				Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Ir al siguiente tema. Ir al final del capítulo. Salir de la multimedia
152	Bibliografía Bibliografía				Ir al inicio. Ayuda. Acerca de. Ir al inicio del capítulo. Ir al tema anterior. Salir de la multimedia. Iniciar Evaluación

3. PROGRAMACIÓN

Este sistema ha sido planificado y elaborado tomando en cuenta las exigencias de la Educación actual y los requerimientos de quienes harán uso de la multimedia.

Para el diseño y ejecución de la multimedia se utilizó el programa Visual Studio.Net2008 (C#), como programa principal para maquetar todos los recursos adicionales como imágenes, sonidos y texto, además se utilizó herramientas adicionales como apoyo, por ejemplo:

Photoshop CS5. Es un Programa informático en Edición y Retoque de Imágenes y/o Fotografías. Se utilizó para adaptar las imágenes utilizadas en cada actividad.

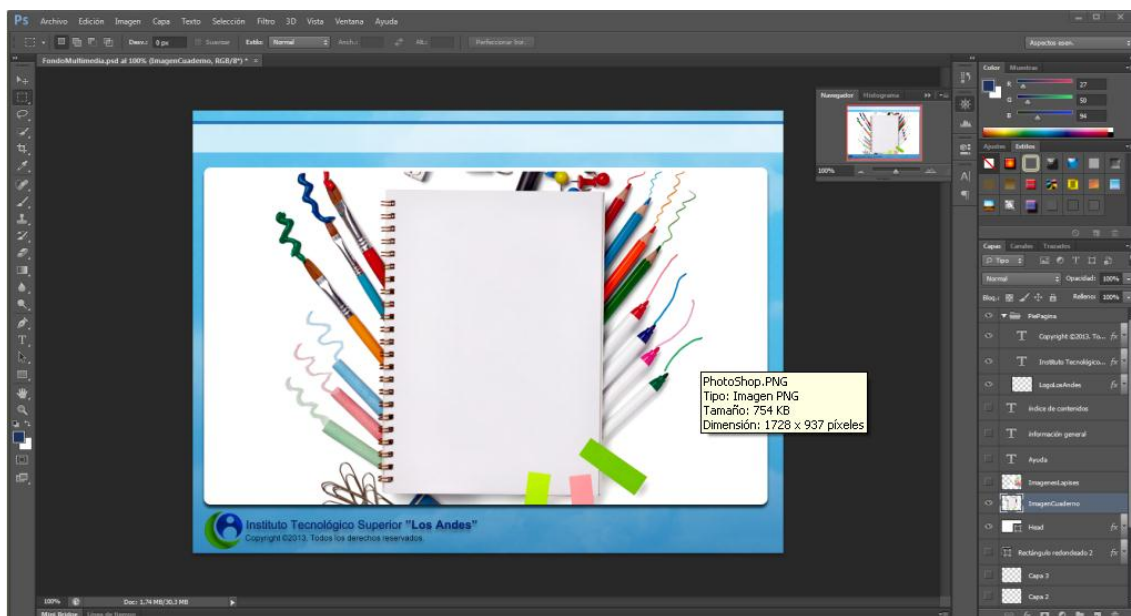


Fig. 6 Programa informático en Edición y Retoque de Imágenes

Enterprise Architec. Es una herramienta de modelamiento que se utiliza para crear diagramas UML ya sea casos de uso, clases, secuencias, navegabilidad, etc.,

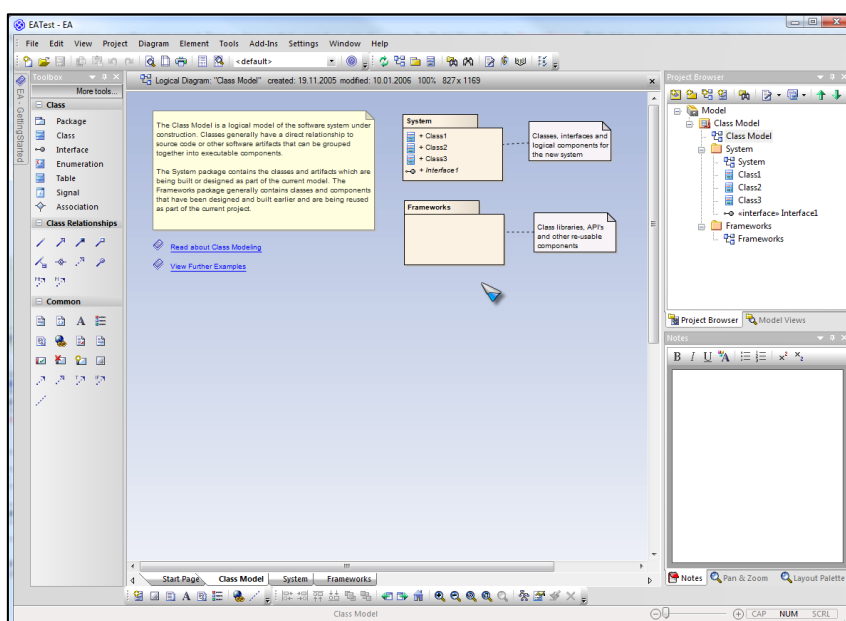


Fig. 7 Herramienta de modelamiento, se utiliza para crear diagramas UML

Visual Studio.Net2008 (C#). Se lo ha utilizado para el maquetado y la creación de cada una de los formularios y enlaces de los diferentes temas que conforman la Guía Didáctica Multimedia.

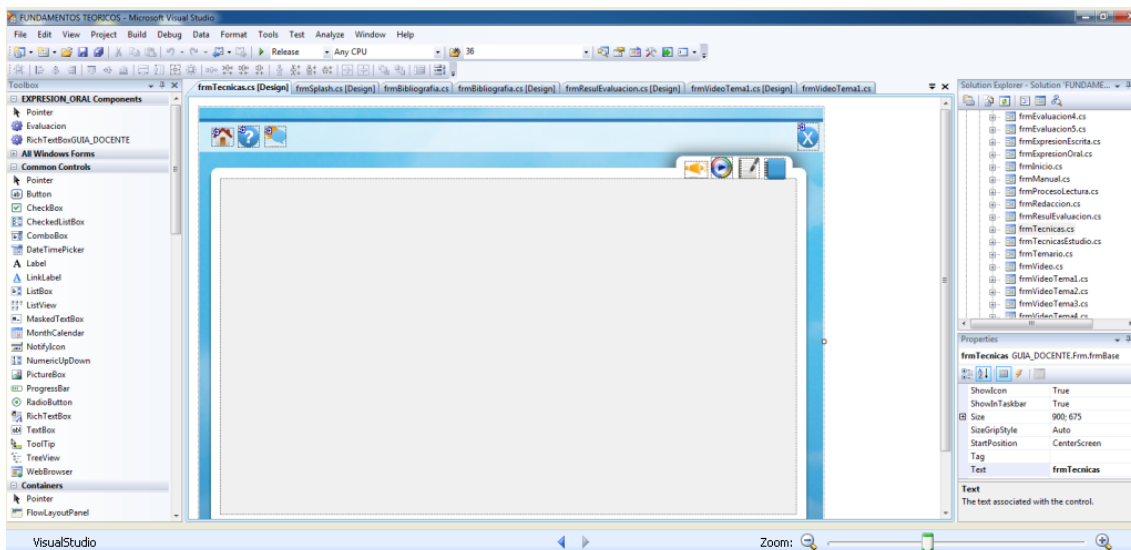


Fig. 8 Utilizado para el maquetado y la creación de cada una de los formularios y enlaces de los diferentes temas

Adobe Audition. Utilizado para la edición de sonido y el cambio del formato de los archivos de audio.



Fig. 9 Programa informático para Edición de sonido y cambio del formato de los archivos de audio

SodelsCot, Utilizado para convertir un texto específico en audio, esto para incluir los resúmenes en cada capítulo.

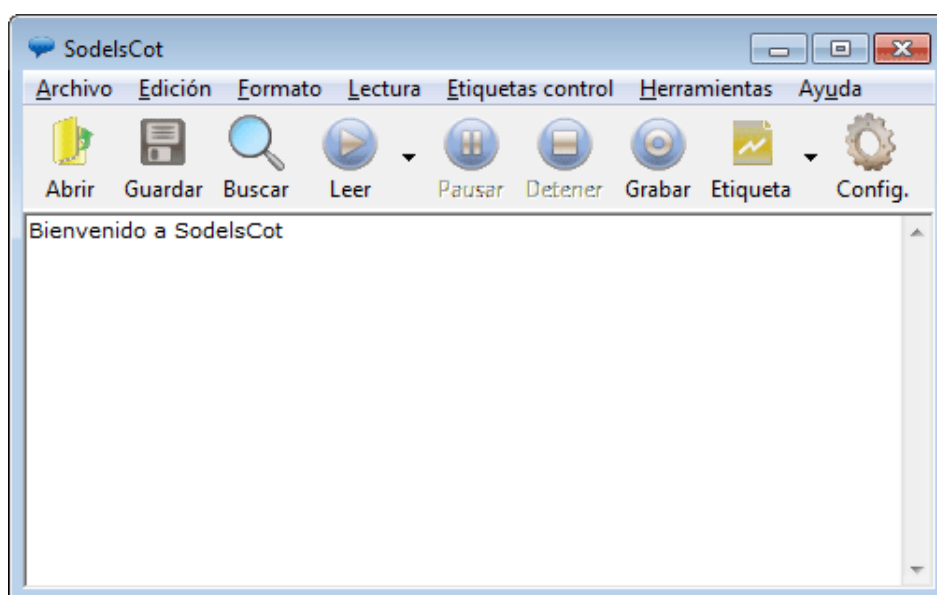


Fig. 10 Programa informático de Convertir Texto en Audio

De esta manera obtener una multimedia que se acople a las características y software que posee las computadoras de la institución educativa. A continuación observamos algunas de las pantallas de la multimedia:



Fig.11 Muestra el Splash

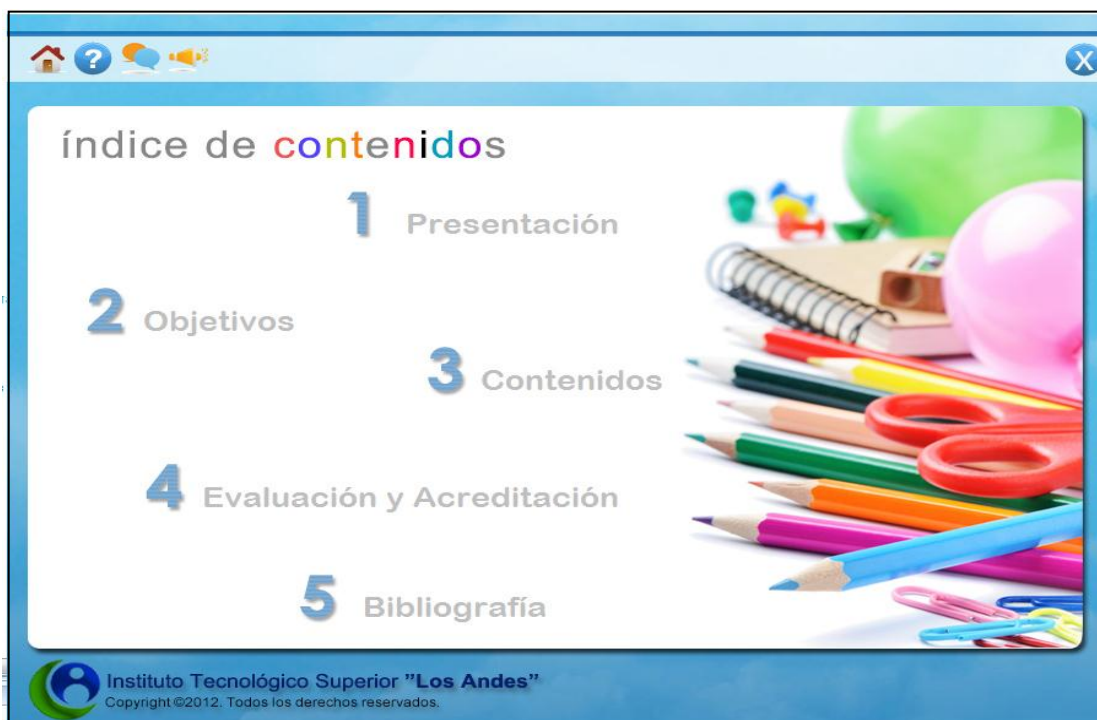


Fig.12 Menú de Opciones del aplicativo



Fig.13 Menú de índice de contenidos del aplicativo



Fig.14 Menú de contenidos del aplicativo

4. IMPLEMENTACIÓN Y VALIDACIÓN

Una vez establecido el diseño y desarrollarlo la versión beta de la multimedia educativa, se procedió a implementarlo y socializarlo con el rector, docentes y alumnos de la asignatura para revisar el cumplimiento de requerimientos y objetivos propuestos en la fase de análisis.

Esta fase permitió realizar las correcciones necesarias y sugeridas por el docente, con el objetivo de mejorar aspectos técnicos metodológicos y pedagógicos, dando como resultado las siguientes modificaciones.

- Incluir al terminar un capítulo una evaluación de 10 preguntas para averiguar los resultados del aprendizaje, y así tomar decisiones sobre el proceso pedagógico, estrategias metodológicas, recursos y evaluación.

Una vez que se detectaron los errores u omisiones, se retomó el desarrollo del nuevo diseño, creando una nueva versión de la multimedia educativa y posteriormente se presentó la multimedia final que será facilitado a los estudiantes y docentes para quienes fue elaborado.

Antes de su entrega final fue testeado en algunas máquinas con diferentes características, para descartar algún problema técnico.

Una vez realizadas estas modificaciones se obtuvo el producto final el mismo que fue instalado en cada uno de los equipos del laboratorio de computación del Instituto Tecnológico Superior Los Andes de la ciudad de Loja.

Imágenes de la versión final de la multimedia.

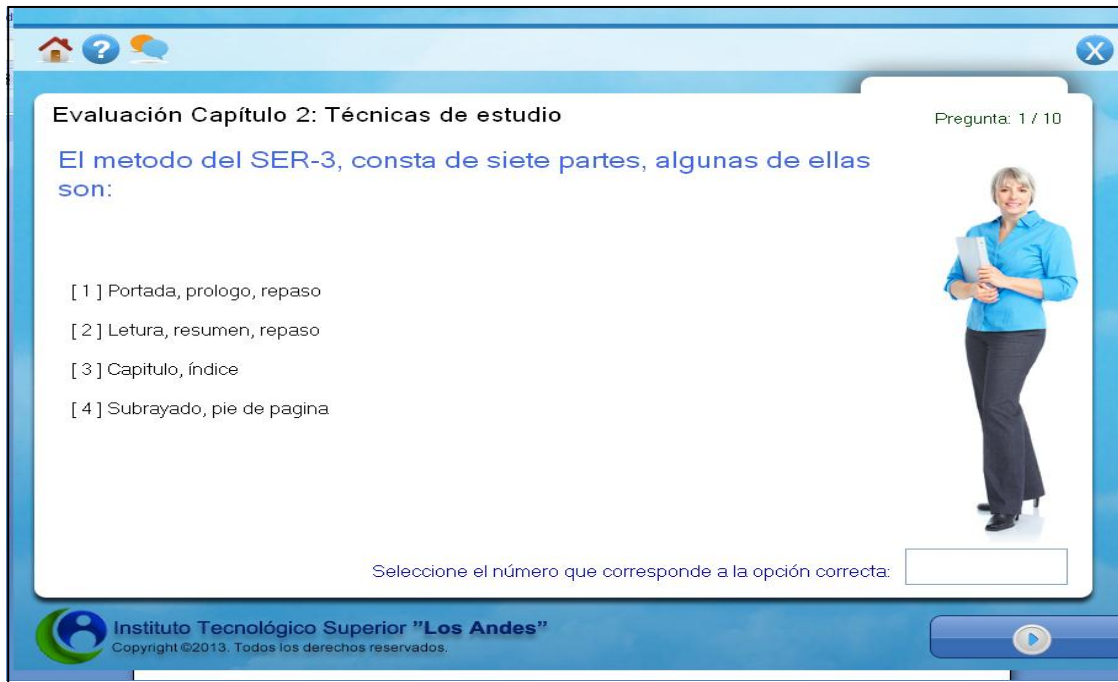


Fig.15 Interfaz de evaluación de cada capítulo.

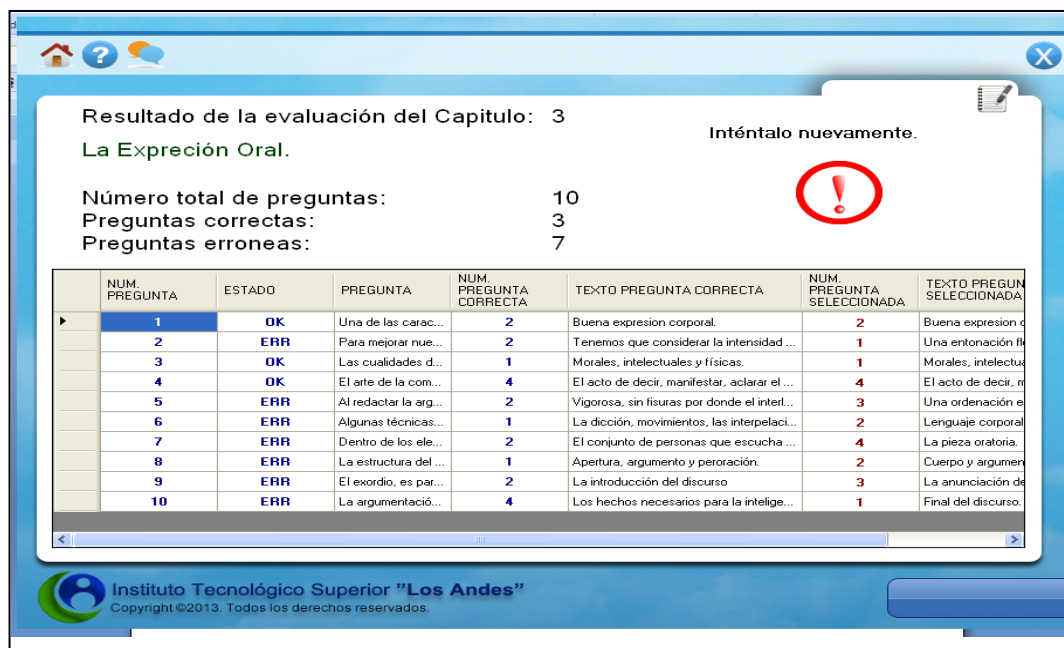


Fig.16 Interfaz del resultado de la evaluación de cada capítulo del aplicativo

Para llevar a efecto la validación del software se utilizó la técnica de la encuesta considerando los siguientes aspectos.

Aspectos Funcionales

Eficacia didáctica

Facilidad de uso

Aspectos Técnicos

Calidad del entorno audiovisual

Calidad y cantidad de elementos multimedia

Calidad y estructura de los contenidos

Buen sistema de navegación por las actividades y mapa de navegación

Interacción

Aspectos Pedagógicos

Especificación de los objetivos

Capacidad de motivación

Adaptación a los usuarios y su ritmo de trabajo

Recursos para la búsqueda

Fomenta la iniciativa y el auto-aprendizaje

Fecha de validación: Se procedió a realizar una serie de pruebas para la validación de la multimedia educativa con los docentes y estudiantes que por una parte nos permitió verificar su funcionamiento mediante un análisis que incluyó aspectos tales como: Comprobación de contenidos y ortografía.

Comprobación de correspondencias entre elementos multimedia por página.

Comprobación de navegación correcta.

La implementación se ejecutó el diez de noviembre del 2012 en la cual se demostró el manejo de la multimedia a los docentes, alumnos y rector del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la ciudad de Loja, cabe indicar que al término de ello los estudiantes y docentes solicitaron que en todos los contenidos se les asigne una evaluación, recomendación que fue acogida.

De igual forma la validación cumplió con todas las expectativas de los estudiantes, docentes y autoridades por su fácil instalación y manejo, pantallas llamativas e interface que permitieron interactuar con todo el contenido que tiene el software.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

6.1. MÉTODOS

Para la presente investigación la metodología que se utilizó fue por medio de procedimientos lógicos y sistematizados para la elaboración de una multimedia para la asignatura de: Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita, para el ciclo básico común, recopilando toda la información teórica que necesitaba. Para este proceso investigativo se utilizó lineamiento que ayudaron a establecer características y determinaciones en base a una percepción y análisis de nuestra propuesta.

Método Científico.- Este método me permitió utilizar una estructura lógica en cuanto a su adquisición, recolección, organización, procesamiento, análisis e interpretación de la información teórica y de campo (observaciones, encuestas y entrevistas), sobre la problemática investigada.

Método Deductivo.- Este método permitió realizar un estudio de carácter particular para llegar a generalizaciones y viceversa, sobre las variables involucradas en la presente investigación como son el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita, el Software y su Aplicación.

Método Inductivo.- Me permitió llegar a las conclusiones y recomendaciones pertinentes a nuestro tema de investigación.

Método Sintético – Descriptivo.- Se empleo porque se realizó una descripción de los principales aspectos referentes y que tienen que ver con el proceso de enseñanza aprendizaje de Técnicas de estudio, expresión oral y escrita por parte de los docentes en los alumnos para el ciclo básico común del Instituto Tecnológico “Los Andes” de la ciudad de Loja, periodo 2011 – 2012. Además se utilizó la estadística, en la tabulación de resultados de la investigación de campo a través de cuadros y gráficos, donde aparecen las frecuencias y porcentajes, para su posterior análisis e interpretación.

6.2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

TÉCNICAS

Las técnicas empleadas en la presente investigación fueron las siguientes: la entrevista y la encuesta, las mismas que fueron realizada y aplicadas a las autoridades, docentes y alumnos del instituto.

Técnicas de entrevista.- Permitted recabar la información en forma directa a las autoridades para conocer acerca de la influencia de una Multimedia Educativa para el ciclo del básico común, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Técnicas de la encuesta.- A través de cuestionarios aplicados a los alumnos del ciclo básico común y a los docentes que dictan la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita, fue utilizada para la validación de la multimedia educativa

6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La presente investigación se realizó en la ciudad de Loja, cantón Loja, provincia de Loja, en el Instituto Tecnológico Superior “Los Andes”, en el presente estudio no existió muestra, ya que se trabajó con todo el universo poblacional el mismo que estuvo conformado por.

Tabla 2

Población del Ciclo Básico Común del Instituto Tecnológico Los Andes de la ciudad de Loja

CENTRO EDUCATIVO	PARALELO	ESTUDIANTES		TOTAL	DOCENTE
		H	M		
Instituto “Los Andes”	A	10	12	22	1
	B	10	10	20	1
	C	11	10	21	1
TOTAL		31	32	63	3

Fuente: Secretaria de la institución
Elaboración: El Autor

6.4. METODOLOGÍA PARA LA ELABORACIÓN DE LA MULTIMEDIA

Son varias las metodologías propuestas para la elaboración de software, luego de un análisis de cada una de ellas se optó por utilizar la metodología del Diseño Instrucciones, porque es una metodología de planificación pedagógica para producir materiales educativos, asegurándose así la calidad del aprendizaje.

Está compuesto por las siguientes fases:

1. Análisis
2. Diseño
3. Programación
4. Implementación y validación.

f. RESULTADOS

RESULTADO PREVIO AL DESARROLLO DE LA MULTIMEDIA.

7.1. RESULTADO DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, PARA EL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR LOS ANDES DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2011 – 2012.

1. ¿A seguido cursos de capacitación para el manejo de un ordenador y multimedia?

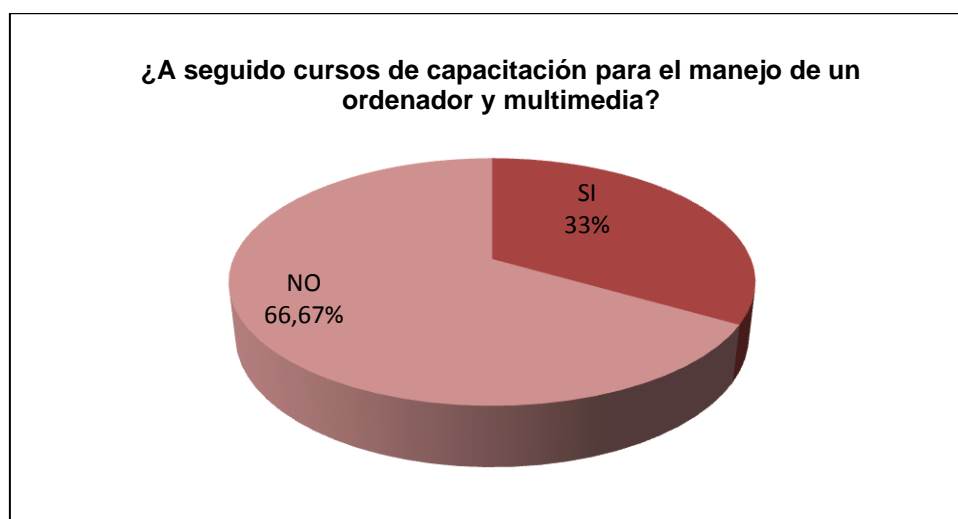
Cuadro 1

¿A seguido cursos de capacitación para el manejo de un ordenador y multimedia?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	33,33
NO	2	66,67
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La capacitación se refiere a las políticas y procedimientos planeados para preparar a potenciales profesores con el conocimiento, actitudes, comportamientos y habilidades necesarias para cumplir sus labores eficazmente en la sala de clases, escuela y comunidad escolar.

Como se puede observar en el Cuadro 1 y Gráfico 1, de un total 3 docentes encuestados, dos no han seguido cursos de capacitación para el manejo de un ordenador y multimedia, esto significa que el 66,67%, y 1 está capacitado; que representa un 33,33%.

De acuerdo a estos resultados la capacitación docente es muy importante al observar que ellos no están actualizados con las nuevas tecnologías de la información, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Por esta razón se procedió a realizar una capacitación a los docentes para que utilicen esta multimedia de mejor manera.

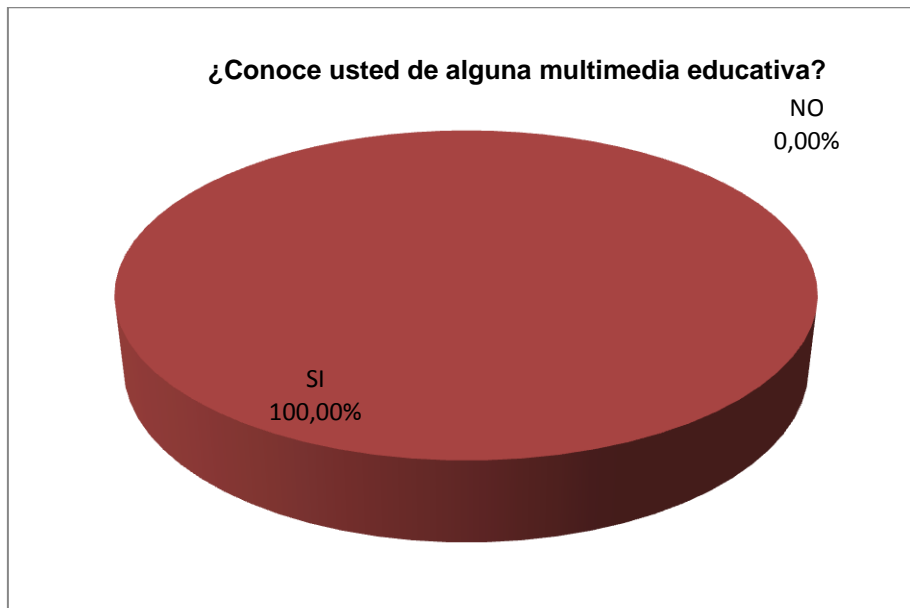
2. ¿Conoce usted de alguna multimedia educativa?

Cuadro 2

¿Conoce usted de alguna multimedia educativa?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"
Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La multimedia educativa pueden dar la posibilidad de enseñarle a los jóvenes de una manera más dinámica y divertida a través de las diferentes actividades que dan, actualmente los niños y jóvenes se sienten muy atraídos por las computadoras y más cuando se tratan de juegos, si los software los ven como un juego se les hará más divertidos a ellos y estos estarán más dados a aprender.

Como se puede observar en el Cuadro 2 y Gráfico 2, de un total de 3 docentes encuestados, los tres coinciden que si conocen una multimedia educativa dado que en el transcurso de sus actividades han tenido la oportunidad de

interactuar con esta herramienta, esto significa que el cien por ciento de maestros conocen de la multimedia educativa.

De acuerdo a estos resultados se determina que los maestros tienen conocimiento de este tipo de herramientas tecnológicas y esto contribuye a desarrollar conjuntamente con los docentes una multimedia educativa de calidad, acorde con los requerimientos necesarios para su funcionamiento.

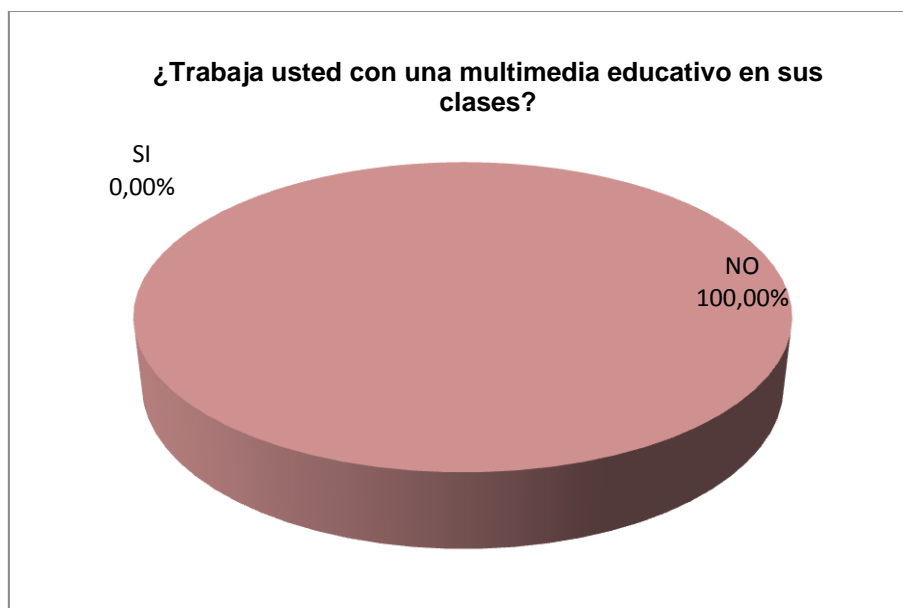
3. ¿Trabaja usted con una multimedia educativa en sus clases?

Cuadro 3

¿Trabaja usted con una multimedia educativa en sus clases?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0,00
NO	3	100,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"
Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las ventajas que puede dar las multimedia educativas son: que propician varios tipos de aprendizajes, que pueden ser grupales o individuales. Favorece la construcción de conocimientos y la reflexión por parte del lector. Permite el acceso al conocimiento y la participación en las actividades. Incluye elementos para captar la atención de los alumnos.

De acuerdo a estos resultados se determina que los 3 maestros no trabajan con una multimedia Educativa, que representan un 100%.

Sabiendo que con su uso se alcanza mejores resultados en la enseñanza aprendizaje de los educando, los docentes son conscientes que esta herramienta es de gran apoyo, pero lamentablemente no existe una multimedia específica para sus asignaturas.

4. ¿Proyecta usted sus clases con medios electrónicos o audiovisuales?

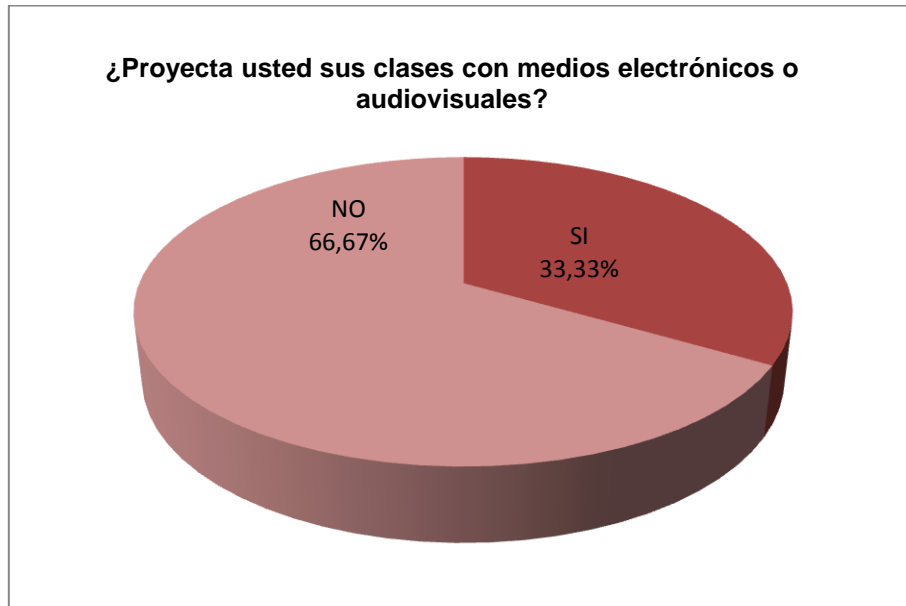
Cuadro 4

¿Proyecta usted sus clases con medios electrónicos o audiovisuales?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	33,33
NO	2	66,67
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los audiovisuales son unos de los medios más importantes dentro del ámbito educativo, tratándolos tanto desde el punto de vista de la enseñanza como del aprendizaje. Estos medios nos sirven para potenciar los procesos comunicativos. Son los docentes los que principalmente desean la utilización de materiales audiovisuales dentro de la educación, puesto que los consideran punto fundamental dentro de la misma.

De acuerdo a estos resultados se determina que de los 3 docentes no proyectan sus clases con medios electrónicos o audiovisuales considerando un porcentaje de 66,67%; y, 1 docente si proyecta sus clases con medios electrónicos o audiovisuales correspondiendo un 33,33%.

En base a lo reflejado en el gráfico la mayor parte de los docentes no utiliza medios electrónicos o audiovisuales, limitando y dificultando el aprendizaje de nuevos conocimientos en sus clases, pero a su vez siendo conscientes de esto, los docentes demuestran que desean interpretar estas herramientas en sus futuras clases.

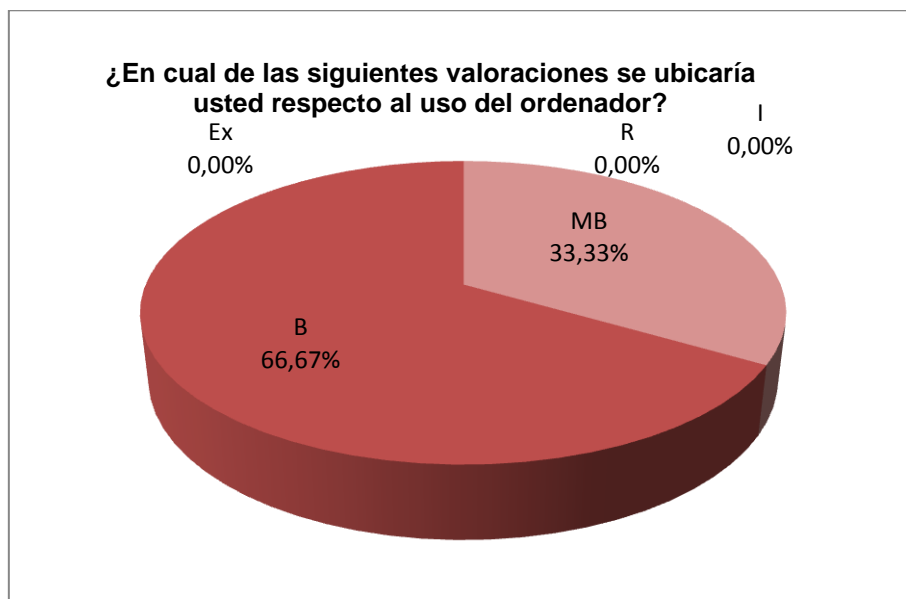
5. ¿En cuál de las siguientes valoraciones se ubicaría usted respecto al uso del ordenador?

Cuadro 5

¿En cuál de las siguientes valoraciones se ubicaría usted respecto al uso del ordenador?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	0	0,00
Muy Buena	1	33,33
Buena	2	66,67
Regular	0	0,00
Insuficiente	0	0,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"
Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La Computadora con toda la tecnología y su infinidad de usos, bien podríamos aprovechar su uso ahora y en el futuro para nuestro beneficio y progreso personal, y hacernos la vida más fácil y práctica.

De acuerdo a estos resultados se determina que 2 de 3 docentes se ubican en la categoría de buenos para el uso del ordenador representando un porcentaje de 66,67; y, 1 docente se ubica en la categoría de muy buena para el uso del ordenador correspondiendo a un 33,33%.

De acuerdo a estos resultados se visualiza que los docentes tienen un conocimiento aceptable del manejo del computador, por lo cual podemos indicar que no tendrán inconvenientes en el manejo de la multimedia educativa a implementarse.

6. ¿Qué medios de comunicación utiliza?

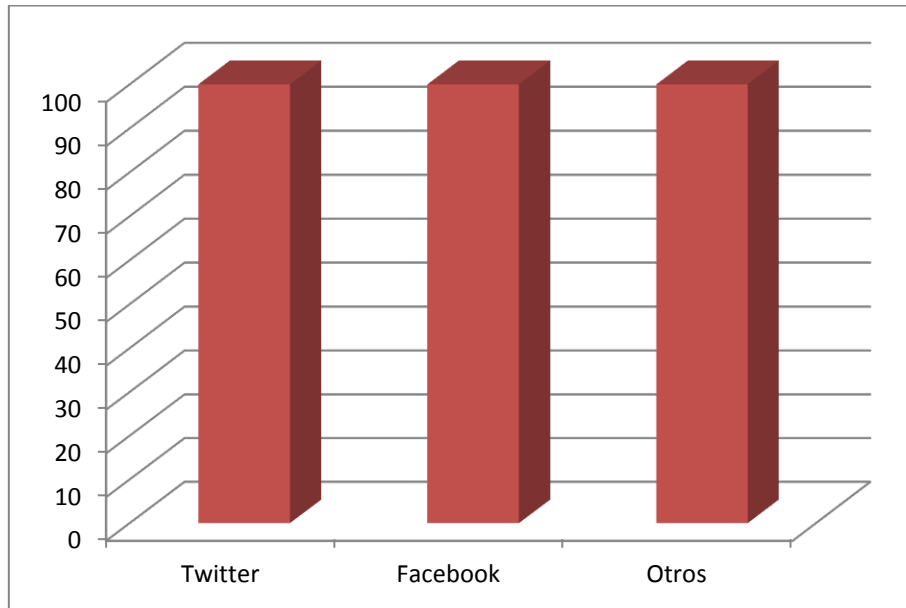
Cuadro 6

¿Qué medios de comunicación utiliza?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Twitter	3	100,00
Facebook	3	100,00
Otros	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las redes sociales son páginas que permiten a las personas conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, a fin de compartir contenidos, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, etc.

De acuerdo a estos resultados se determina que los 3 docentes utilizan redes sociales como el Facebook y otros como Hotmail, Gmail, etc., que representan un 100% de utilización de esta tecnología.

De acuerdo al gráfico, se observa que todos los maestros utilizan estas redes sociales con el fin de compartir sus experiencias no solo con sus colegas sino también con los alumnos, esto favorece el desarrollo de la multimedia ya que los docentes demuestran gran interés en el uso de las nuevas tecnologías de la información.

7.2. RESULTADO DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ALUMNOS DE CICLO BÁSICO COMÚN DE LA ASIGNATURA DE TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESION ORAL Y ESCRITA DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR LOS ANDES DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2011 – 2012.

1. La preparación de las clases o sesiones por parte del profesor es:

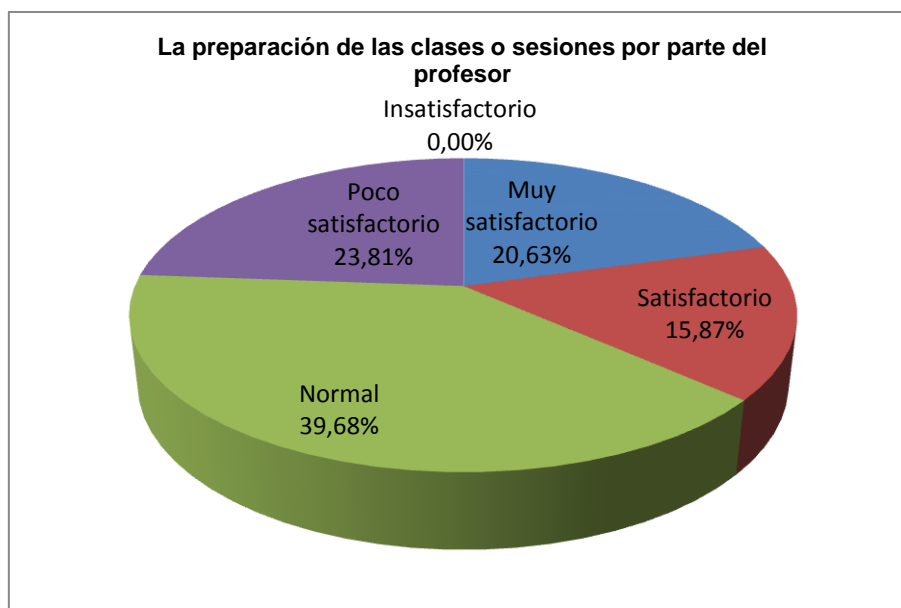
Cuadro 7

La preparación de las clases o sesiones por parte del profesor.		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	13	20,63
Satisfactorio	10	15,87
Normal	25	39,68
Poco satisfactorio	15	23,81
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La clase puede definirse como una actividad docente en la cual los estudiantes guiados por el profesor se enfrentan a la solución de problemas de su vida mediante tareas función de apropiarse de diversos contenidos y alcanzar determinados logros, basándose en métodos y estilo propios, en función de desarrollar competencias múltiples.

De acuerdo a estos resultados se determina de los 63 estudiantes, 25 tienen la percepción de que los docentes preparan sus clases o sesiones en forma normal, que representa un 39,68%, a continuación 15 estudiantes responde que la preparación del docente es poco satisfactorio, que representa un 23,81%, 13 estudiante responden que la preparación de las clases por parte del profesor es muy satisfactorio representando un 20,63%, y 10 estudiantes perciben que la preparación del docente en las clases es satisfactorio.

Por lo expuesto al gráfico comentamos que en esta institución enfrenta en la solución de problemas mediante las diferentes metodologías de enseñanza aprendizaje y si cumplen con las prioridades y leyes de acuerdo a las normativas de la institución como son los planes anuales, didácticos y de clase. Pero hace falta también a más de cumplir con las normativas de la institución, otras formas de preparar de mejor forma sus clases con la implementación de herramientas tecnológicas educativas.

2. La eficacia del profesor para comunicar la materia es:

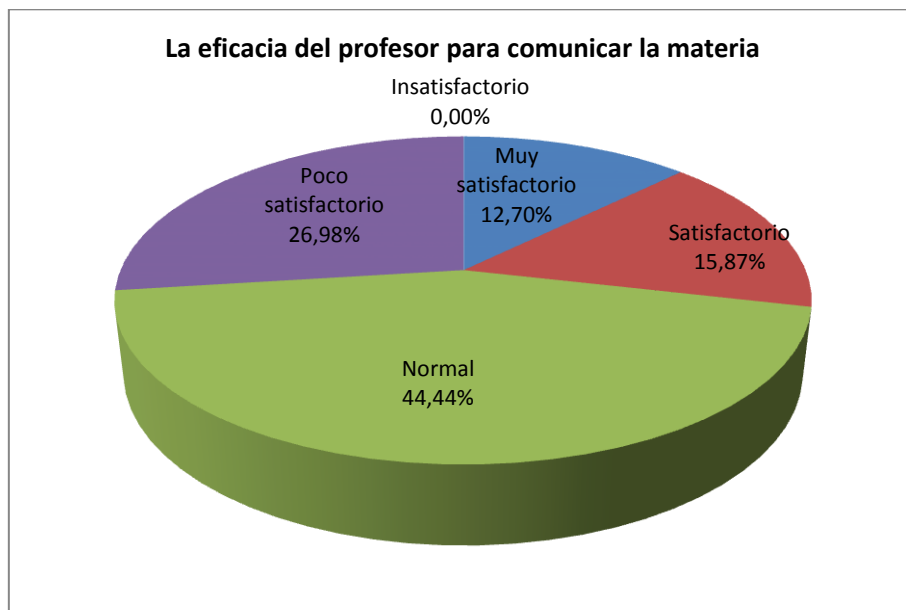
Cuadro 8

La eficacia del profesor para comunicar la materia.		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	8	12,70
Satisfactorio	10	15,87
Normal	28	44,44
Poco satisfactorio	17	26,98
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para lograr el proceso de transformación de la actividad docente es importante conocer y valorar las percepciones y puntos de vista del profesor en cuanto a lo que significa enseñar y aprender. Algunos docentes muestran la tendencia a

considerar que el contenido de sus materias y sus propios estudiantes son relativamente elementos estáticos, con pocas variaciones en su comportamiento, por lo que el profesor no tiene que hacer sino ajustes mínimos a sus patrones de desempeño.

De acuerdo a estos resultados se determina de los 63 estudiantes encuestados, 28 de ellos tienen la percepción de que la eficacia de comunicar o enseñar la materia el docente es en forma normal, que representa un 44,44%, a continuación 17 estudiantes responden a la eficacia en comunicar la materia el docente es poco satisfactorio, que representa un 26,98%, 10 responden que los docentes preparan sus clases en forma satisfactorio representando un 20,63%, y 8 estudiantes observan que la preparación de clases es muy satisfactorio correspondiendo al 12,87%.

Como podemos visualizar una gran cantidad de estudiantes visualiza que los conocimientos no son impartidos de forma satisfactoria por parte de su docente, las posibles causas podrían ser: a) El vocabulario empleado por el profesor es complicado. b) El profesor no se asegura de que los estudiantes hayan comprendido. c) Expresa ideas ambiguas (con múltiples significados). d) Se comunica suponiendo una comprensión previa de ciertos términos. e) Los estudiantes no están familiarizados con los contenidos de la materia. f) No explica los conceptos, las actividades o cualquier elemento del curso, o lo hace insuficientemente. g) Transmite a sus estudiantes su propia falta de claridad frente a determinados conceptos. h) No resuelve completamente todas las dudas.

3. La atención y disponibilidad del profesor hacia los estudiantes, en clase y en las horas de consulta, es

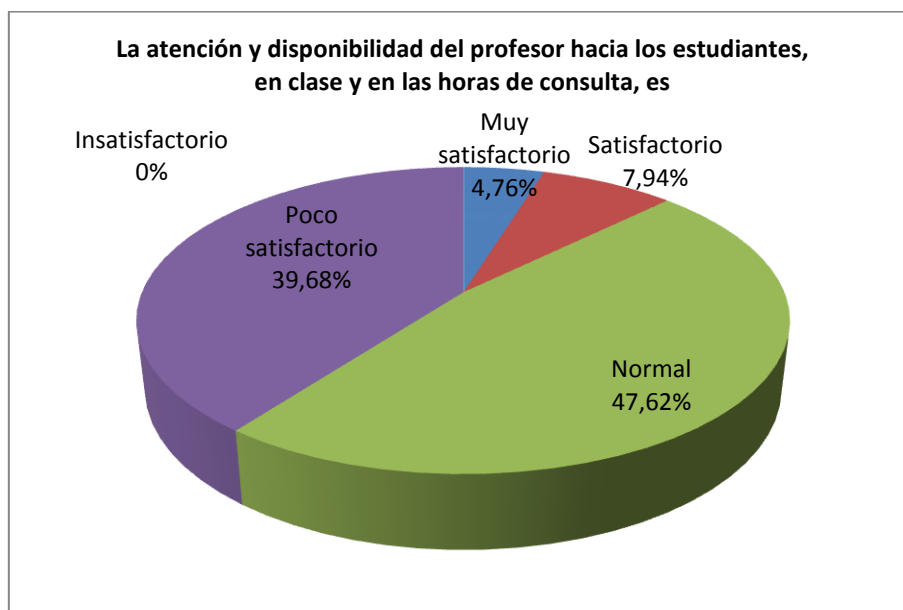
Cuadro 9

La atención y disponibilidad del profesor hacia los estudiantes, en clase y en las horas de consulta, es		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	3	4,76
Satisfactorio	5	7,94
Normal	30	47,62
Poco satisfactorio	25	39,68
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El docente por temperamento o por vocación debe estar siempre disponible. Lo debe estar ante el alumno cuando una duda lo atrapa, cuando un suceso lo

acongoja; estar siempre dispuesto a aprender una consulta del colega. Aunque no es infrecuente que la consulta no sea puntual: Viene acompañado con un comentario o noticia como de paso capaz de estimular la curiosidad. El trato y las relaciones humanas tienen ese talento.

De acuerdo a estos resultados se determina de los 63 estudiantes encuestados, 30 de ellos manifiestan que los maestros, propende a la atención y disponibilidad de su tiempo a los estudiantes en clase y en las horas de consulta en forma normal, que representa un 47,62%, a continuación 25 estudiantes responde a la pregunta en forma poco satisfactorio, que representa un 39,68%, 3 indican que su atención y disponibilidad de tiempo a los estudiantes en clases y en las horas de consulta que es muy satisfactorio representando un 4,76%, y 5 estudiantes indican que la atención y disponibilidad del tiempo en clases y en horas de consulta es satisfactorio representando un 7,94%.

Por lo que comentamos que el profesor está parcialmente ante el alumno cuando una duda lo atrapa, cuando un suceso lo acongoja; o está en ciertas ocasiones dispuesto a aprender una consulta del colega en su institución. Para que tenga mayor facilidad el estudiante en las consultas se hace necesario de elaborar una multimedia con el fin de despejar las dudas y desarrollar la investigación.

4. El grado de cumplimiento de los programas y objetivos establecidos a principio de curso es:

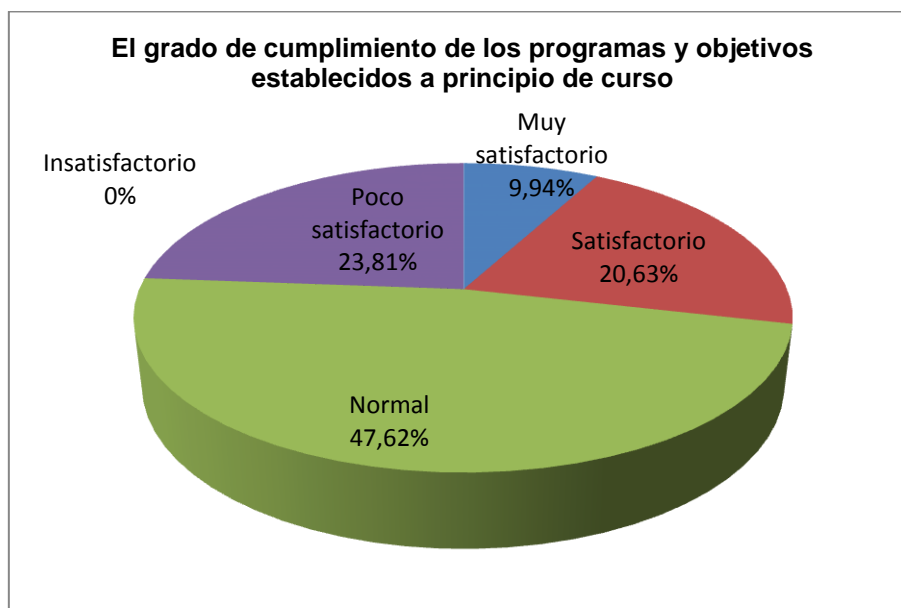
Cuadro 10

El grado de cumplimiento de los programas y objetivos establecidos a principio de curso es.		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	5	7,94
Satisfactorio	13	20,63
Normal	30	47,62
Poco satisfactorio	15	23,81
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El contenido de la enseñanza se precisa en el Plan de Estudios, en el programa analítico de la asignatura y en el plan de clase, en cada caso su

estructura estará determinada por los objetivos, por la lógica de la ciencia y por la lógica del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a estos resultados se determina de los 63 estudiantes, 30 de ellos dicen que cumplen con los programas y objetivos establecidos a principio de curso en forma normal, el cual representa un 47,62%, a continuación 15 estudiantes responde a la pregunta como alternativa poco satisfactoria, que representa un 23,81%, 13 manifiestan que cumplen satisfactoriamente con los programas y objetivos establecidos representando un 20,63%, y 5 responden a esta pregunta en forma muy satisfactoria que representa un 7,94%.

Como se observa una amplia mayoría no concuerda que este parámetro se cumpla a satisfacción. Las posibles causas que se podrían haber dado son:

- a) Los estudiantes no conocen completamente el programa y, por lo tanto, no saben si se ha cumplido con él.
- b) El profesor no utiliza el programa a lo largo del curso, de modo que los estudiantes no recuerdan si se ha cumplido con lo programado.
- c) No se ha cumplido con el programa porque el profesor hizo algunos ajustes pero no se lo comunicó a los estudiantes.
- d) Los objetivos y el programa no se dialogaron.
- e) No se plantearon de manera clara.
- f) No se plantearon.
- g) No utilizan medios electrónicos para cumplir con el programa analítico de la asignatura y no toma en cuenta este medio para compartir sus conocimientos.

5. La capacidad de las prácticas de esta asignatura es:

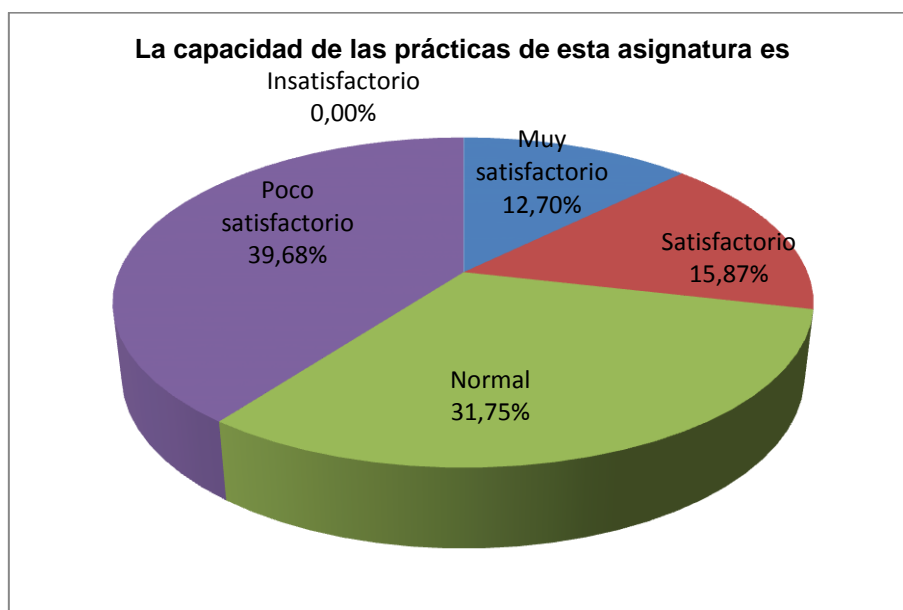
Cuadro 11

La capacidad de las prácticas de esta asignatura es.		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	8	12,70
Satisfactorio	10	15,87
Normal	20	31,75
Poco satisfactorio	25	39,68
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las prácticas son parte integral de la formación del estudiante, fortalece la aplicación de principios y valores a la vez que contribuye y complementa la

educación en los jóvenes estudiantes, y que dentro de su formación académica desarrollen actitudes y aptitudes, cuenten con los requisitos académicos y conocimientos necesarios para ser competentes en el desempeño de las funciones o actividades.

De acuerdo a estos resultados se determina de los 63 estudiantes encuestados, 25 de ellos tienen la percepción de que la capacidad de las prácticas de la asignatura es poco satisfactorio, que representa un 39,68%, a continuación 20 estudiantes responden a la capacidad de las prácticas de la asignatura del docente es normal, que representa un 31,75%, 10 estudiantes responden que los docentes en la capacidad de las practicas es en forma satisfactorio representando un 15,87%, y 8 estudiantes observan que la capacidad de las prácticas en la asignatura es muy satisfactorio, el cual representa 12,70%.

Se puede percibir que las prácticas por parte de los docentes son poco satisfactorias ya que deberían ser parte integral en la formación del estudiante. Por lo que en el desarrollo de la multimedia fortalecerán estos principios y sería muy satisfactorio para la parte integral de la formación del estudiante, ayudando a incrementar la realización de las prácticas en cada una de las clases.

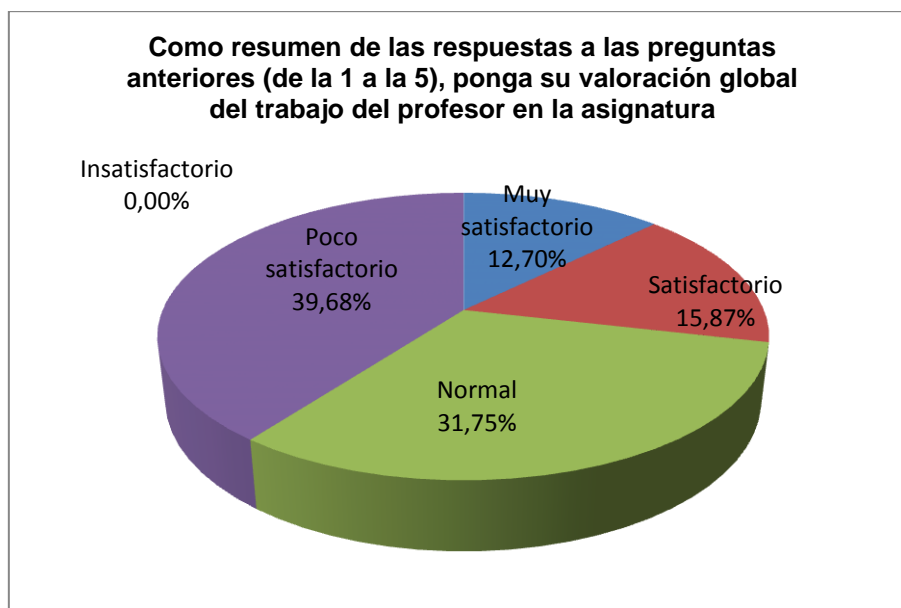
6. Como resumen de las respuestas a las preguntas anteriores (de la 1 a la 5), ponga su valoración global del trabajo del profesor en la asignatura

Cuadro 12

Como resumen de las respuestas a las preguntas anteriores (de la 1 a la 5), ponga su valoración global del trabajo del profesor en la asignatura.		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	8	12,70
Satisfactorio	10	15,87
Normal	20	31,75
Poco satisfactorio	25	39,68
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"
Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las preguntas incluidas en el cuestionario se refieren a aspectos importantes de la docencia que pueden mejorar a partir de un cuidadoso análisis. Estos

aspectos son: planeación, implementación, comunicación, metodología, ambiente o clima de clase, habilidades del pensamiento, evaluación, conocimiento de la materia y relevancia del aprendizaje. Las respuestas que los estudiantes proporcionan en el cuestionario son sus percepciones en torno a distintos aspectos de la materia. Estas percepciones, si bien no son la realidad, sí son un reflejo de un complejo proceso de interacciones y hechos, matizado por la historia, las vivencias y las expectativas personales de cada estudiante, que vale la pena atender.

De acuerdo a estos resultados se determina que de los 63 estudiantes encuestados, 25 responde a esta pregunta en forma poco satisfactorio, que representa un 39,68%, a continuación 20 estudiantes responden a esta pregunta dando como alternativa normal, que representa un 31,75%, 10 estudiantes responden a esta pregunta como satisfactorio representando un 15,87%, y 8 estudiantes responden a la pregunta dando como alternativa muy satisfactorio, el cual representa 12,70%. Se puede percibir que se puede mejorar el desempeño docente.

Realizando un análisis de estos resultados se puede ver claramente que el docente presenta dificultad para desarrollar correctamente sus clases, a partir de estos podemos determinar que el uso de una multimedia podría fortalecer en las estrategias interactivas y evaluación de los aprendizajes, así como el cumplimiento y desarrollo de la tarea educativa en sus componentes personales y no personales.

7. ¿Cuál es tu grado de asistencia a clase como estudiante?

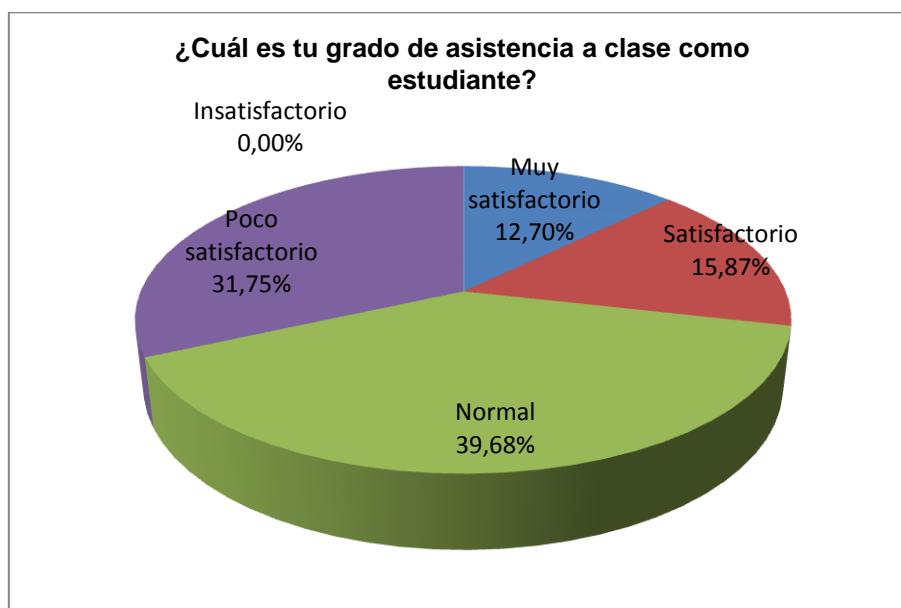
Cuadro 13

¿Cuál es tu grado de asistencia a clase como estudiante?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	8	12,70
Satisfactorio	10	15,87
Normal	25	39,68
Poco satisfactorio	20	31,75
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Una de las cosas más importantes y más básicas que el estudiante puede hacer para alcanzar el éxito académico es: asistir a la institución educativa a

diario. De hecho, la investigación ha demostrado que el récord de asistencia del estudiante puede ser el factor más importante que influye en su éxito académico.

De acuerdo a estos resultados se determina que de los 63 estudiantes encuestados, 25 responde a esta pregunta en forma normal, la cual representa un 39,68%, a continuación 20 estudiantes responden a esta pregunta dando como alternativa poco satisfactorio, que representa un 31,75%, 10 estudiantes responden a esta pregunta como satisfactorio representando un 15,87%, y 8 estudiantes responden a la pregunta dando como alternativa en forma muy satisfactoria, el cual representa 12,70%.

Por lo expuesto, se puede percibir que la asistencia del alumno a este centro educativo va desde lo normal a poco satisfactorio, por influye en su inter-aprendizaje, debido a causas como el modelo de aprendizaje, métodos, técnicas y procedimientos, responsabilidades compartidas, métodos y técnicas interactivas, desmotivando a los estudiantes a aprender nuevos conocimientos, esto bien podría mejorar utilizando guías didácticas electrónicas como es la multimedia.

8. ¿Cuál es tu grado de actuación en la clase?

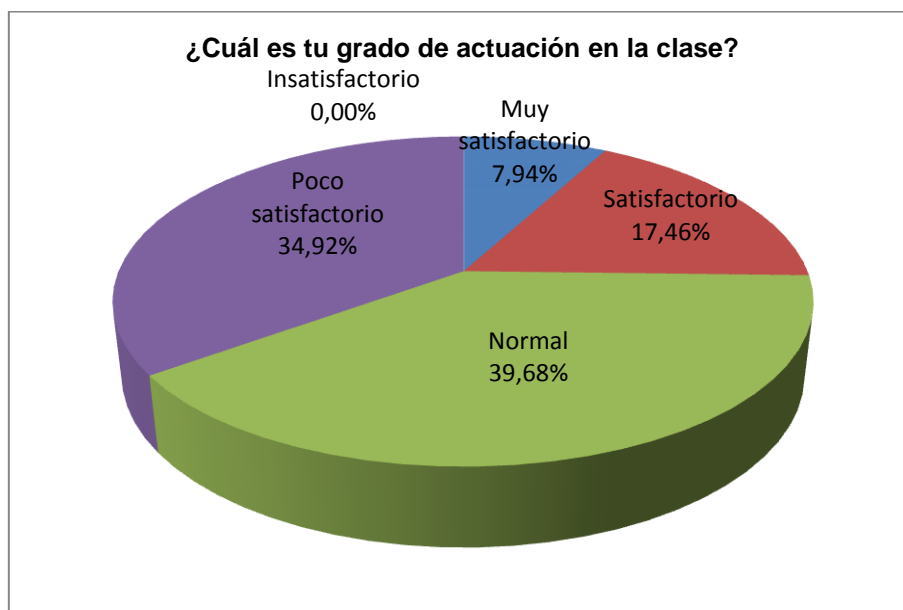
Cuadro 14

¿Cuál es tu grado de actuación en la clase?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	5	7,94
Satisfactorio	11	17,46
Normal	25	39,68
Poco satisfactorio	22	34,92
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con respecto a la actuación y los hábitos de estudio, es un tema que debe ser tenido en cuenta porque puede provocar una aceptación o un rechazo al cambio en el planteo de la modalidad que presenta un material multimedia.

De acuerdo a estos resultados se determina que de los 63 estudiantes encuestados, 25 responde a esta pregunta en forma normal, la cual representa un 39,68%, a continuación 22 estudiantes responden a esta pregunta dando como alternativa poco satisfactoria, que representa un 34,92%, 11 estudiantes responden a esta pregunta como satisfactorio representando un 17,46%, y 5 estudiantes responden a la pregunta dando como alternativa en forma muy satisfactoria, el cual representa 7,94%.

Del gráfico podemos indicar que los estudiantes no tienen una predisposición muy elevada a participar en las clases, esto puede deberse al bajo interés en el aprendizaje de estos conocimientos.

9. ¿Crees que la metodología y la actuación del profesor en clase es?

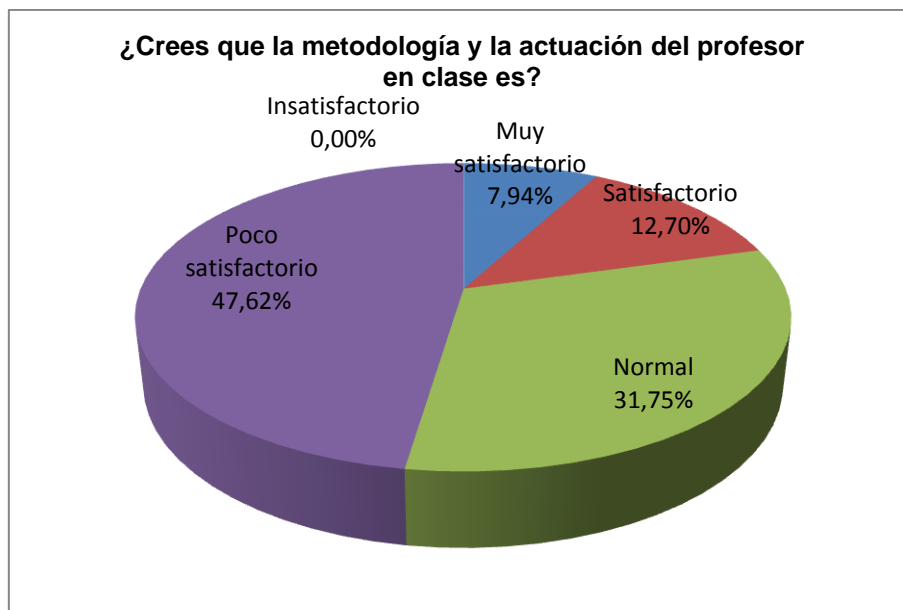
Cuadro 15

¿Crees que la metodología y la actuación del profesor en clase es?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	5	7,94
Satisfactorio	8	12,70
Normal	20	31,75
Poco satisfactorio	30	47,62
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las metodologías educativas suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y últimamente el conectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación.

De acuerdo a estos resultados se determina que de los 63 estudiantes encuestados, 30 responde a esta pregunta en forma poco satisfactorio, que representa un 47,62%, a continuación 20 estudiantes responden a esta pregunta dando como alternativa normal, que representa un 31,75%, 8 estudiantes responden a esta pregunta como satisfactorio representando un

12,70%, y 5 estudiantes responden a la pregunta dando como alternativa muy satisfactorio, el cual representa 7,94%.

Se puede percibir que la metodología del maestro es poco satisfactoria la misma que puede mejorar si se pueden aplicar otras estrategias metodológicas, planificando un conjunto de acciones y técnicas que guíen la actividad del estudiante y del maestro en la enseñanza–aprendizaje y para alcanzar estos objetivos previstos, se hace necesario la utilización de la multimedia.

10. ¿Te parece que la correspondencia entre el sistema de evaluación y los objetivos de la asignatura es?

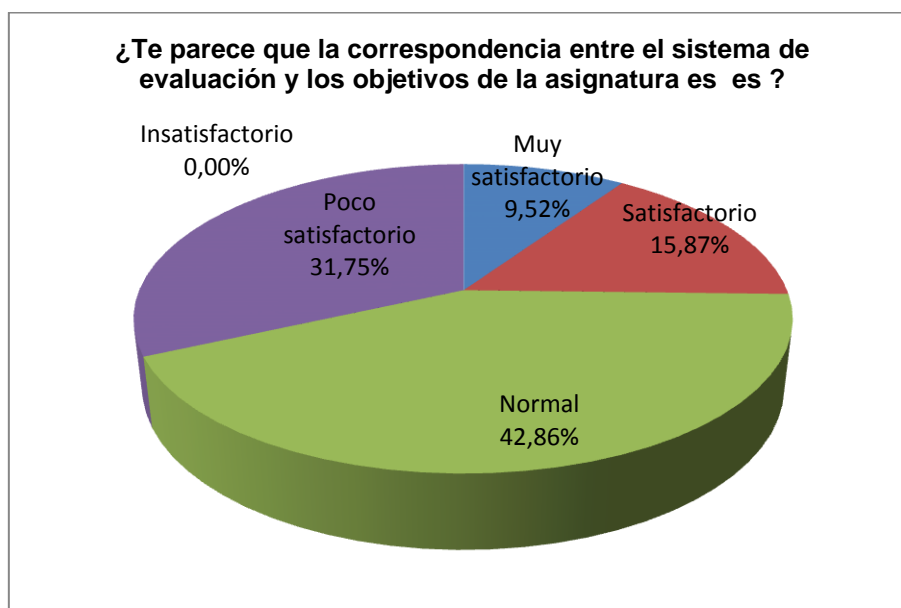
Cuadro 16

¿Te parece que la correspondencia entre el sistema de evaluación y los objetivos de la asignatura es?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	6	9,52
Satisfactorio	10	15,87
Normal	27	42,86
Poco satisfactorio	20	31,75
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La evaluación de los aprendizajes, es la aplicación sistemática de procedimientos e instrumentos para orientar y controlar el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes; se llama también evaluación formativa porque a más de preocuparse del proceso mismo del aprendizaje, posibilita reorientar la labor docente utilizando nuevas estrategias metodológicas de aprendizaje cooperativo para que los estudiantes se apoderen de herramientas propias y sean ellos quienes construyan sus propios aprendizajes e incorporen a su estructura cognitiva como nuevos conocimientos y puedan aplicarlos en la solución de problemas.

De acuerdo a estos resultados se determina que de los 63 estudiantes encuestados, 27 de ellos, responde a esta pregunta en forma normal, la cual representa un 42,86%, a continuación 20 estudiantes responden a esta

pregunta dando como alternativa poco satisfactorio, que representa un 31,75%, 10 estudiantes responden a esta pregunta como satisfactorio representando un 15,87%, y 6 estudiantes responden a la pregunta dando como alternativa en forma muy satisfactoria, el cual representa 9,52%.

Se puede percibir que existen pequeñas falencias al momento de evaluar ya que no han habido criterios ni mecanismos correctamente planteados para evaluar, ni las actividades para guiar el proceso docente educativo, que comprende la formulación de objetivos, la selección de capacidades y destrezas a desarrollarse, selección de los contenidos acorde con los intereses y necesidades de los estudiantes, la utilización de estrategias metodológicas coparticipativas, el empleo de recursos didácticos por ellos conocidos y la utilización correcta de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirá observar el desarrollo del proceso educativo; el mismo que puede ser complementado, utilizando la multimedia desarrollada para dicho proceso.

11. Cree Ud. que el uso de una multimedia educativa para esta asignatura mejoraría su aprendizaje en forma:

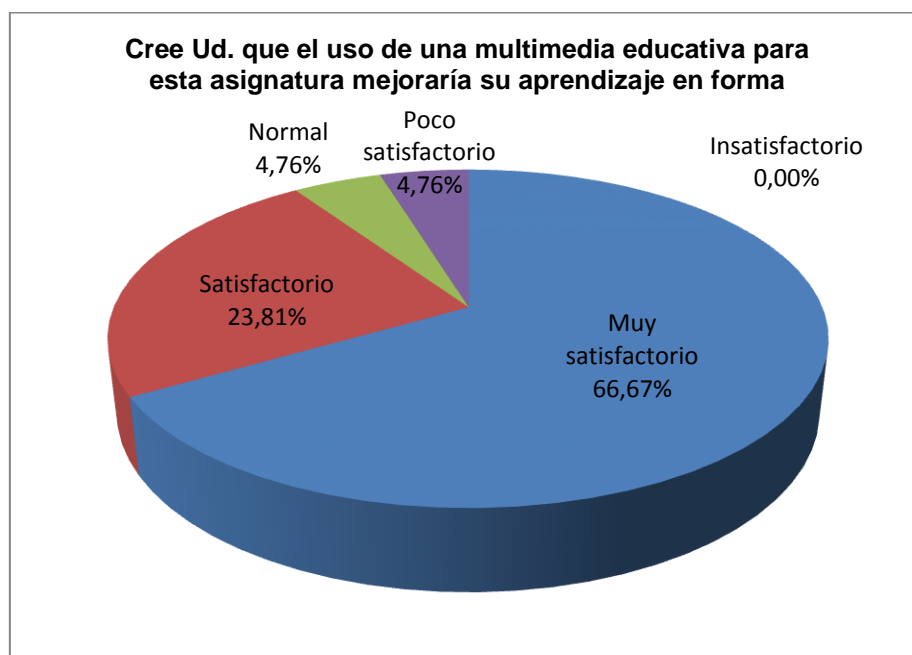
Cuadro 17

Cree Ud. que el uso de una multimedia educativa para esta asignatura mejoraría su aprendizaje en forma		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	42	66,67
Satisfactorio	15	23,81
Normal	3	4,76
Poco satisfactorio	3	4,76
Insatisfactorio	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 17



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La multimedia educativa puede considerarse como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracteriza por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

De acuerdo a estos resultados se determina que de los 63 estudiantes encuestados, 42 de ellos, responde a esta pregunta en forma muy satisfactoria,

la cual representa un 66,67%, a continuación 15 estudiantes responden a esta pregunta dando como alternativa satisfactoria, que representa un 23,81%, 3 estudiantes responden a esta pregunta como normal y poco satisfactorio representando un 4,76%.

Se percibe que los estudiantes consideran que se puede mejorar su aprendizaje en esta asignatura si se utiliza para el proceso de enseñanza-aprendizaje una multimedia educativa especializada.

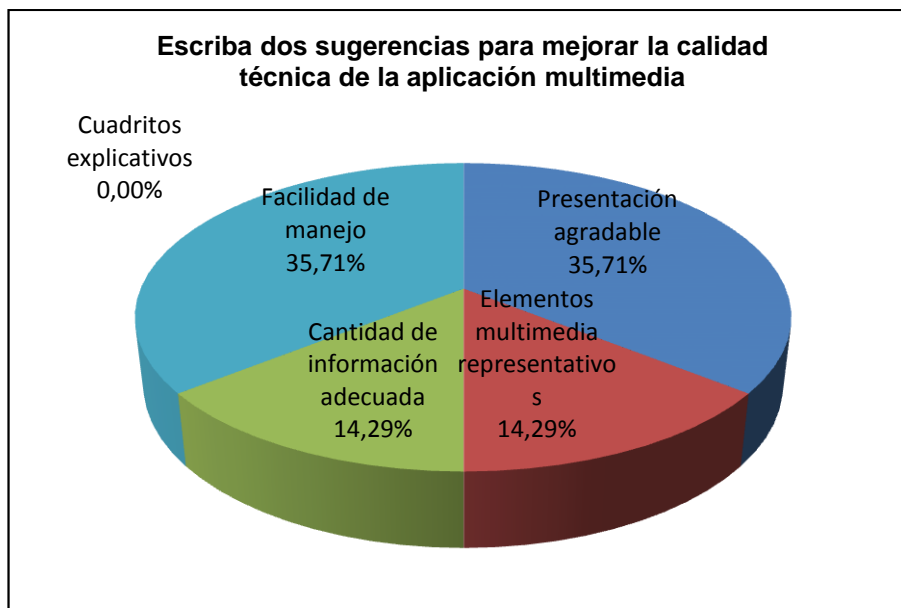
12. Escriba dos sugerencias para mejorar la calidad técnica de la aplicación multimedia

Cuadro 18

Escriba dos sugerencias para mejorar la calidad técnica de la aplicación multimedia		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Presentación agradable	45	71,43
Elementos multimedia representativos	18	28,57
Cantidad de información adecuada	18	28,57
Cuadritos explicativos	0	0,00
Facilidad de manejo	45	71,43
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"
Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 18



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las dimensiones analizadas en esta encuesta de diagnóstico fueron: El funcionamiento y el interfaz de la multimedia. La identificación de las expectativas de los alumnos o despliegue de la calidad demandada. La identificación de las relaciones entre los requerimientos de los alumnos y los requerimientos técnicos.

De acuerdo a estos resultados se determina que de los 63 estudiantes encuestados, 45 de ellos, responde a que el software debe tener: Una presentación agradable y una facilidad de manejo, la cual representa un 71,46%, a continuación 18 estudiantes responden a que el software debe tener: Elementos multimedios representativos y una cantidad de información adecuada.

La atracción de un material reside, en gran medida, en su entorno comunicativo; por este motivo, se tuvo en consideración que el diseño de las pantallas sea claro y atractivo, la calidad técnica y estética de sus componentes sea óptima, los elementos multimedia sean los necesarios e imprescindibles y estén dotados de calidad, la integración de los medios sea correcta, etc.

7.3 RESULTADO DE LA ENTREVISTA REALIZADO AL RECTOR DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR LOS ANDES DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2011 – 2012.

1. Sírvanos comentar ¿cuál es su criterio del uso de una multimedia?

“Que es una nueva tecnología con la que se puede promover aprendizajes más significativos si es bien utilizada por el docente”

2. ¿Cree usted que los docentes que han utilizado una multimedia educativa han visto mejorar la calidad educativa?

“Desde luego que sí pues la multimedia hace que se empleen diferentes sentidos, lo cual motiva a los estudiantes y genera en ellos nuevos saberes”

3. ¿Cómo observa usted el avance en el aprendizaje de los contenidos, de asignaturas por parte de docentes que no usan multimedia educativas?

“Es un avance limitado, puesto que están atados al pasado, donde muchas de las clases se vuelven monótonas, los temas pierden interés fácilmente, y los estudiantes colaboran y participan muy poco en las clases”

4. ¿Cree usted que hay condiciones necesarias en su establecimiento para la aplicación de una multimedia educativa?

“Claro que sí, porque disponemos de tecnología de punta lo que crea las condiciones para que se utilicen los multimedios para las diferentes clases”

5. Que predisposición hay de los docentes en la aplicación de una multimedia educativa en su establecimiento.

“Muy buena, dado que la mayoría de docentes son jóvenes, por tanto están siempre en la búsqueda de nuevos métodos, nuevas técnicas”

6. ¿De los docentes que trabajan con multimedia educativas que aspectos relacionados con la calidad del mismo han sugerido para que esta, sea bien recibida por su institución?

“Especialmente el que hace alusión a la evaluación de los aprendizajes mediante multimedia”

7. En lo que respecta a la interfaz de la aplicación, ¿qué aspectos debería cubrir?

“Ser una interfaz amigable, que permita que el usuario pueda trabajar incluso sin que el docente este presente”

8. En lo concerniente a la navegación, puede comentarnos ¿qué características debería tener el Multimedia Educativa?

“Que la navegación sea fácil y sencillo, que permita que estando en cualquier pantalla pueda fácilmente irme al menú principal, guardando los avances que se han efectuado para retomar la práctica en otro momento”

9. En lo que atañe a los objetivos educativos que debería cubrir la aplicación, ¿cuáles considera que son los más significativos?

“El que motive al estudiante a investigar, a aprender a aprender, que no todo lo de masticado sino que promueva el análisis, la reflexión y la búsqueda de nuevas respuestas”

10. En lo atinente a los contenidos que debería abordar la aplicación, ¿a su criterio cuáles son los más trascendentes?

“Eso depende de cada una de las materias, sin embargo creo que debería ser lo más didáctica posible, los contenidos deberían ser trabajados con organizadores gráficos”

11. En relación a la teoría del aprendizaje en que debería apoyarse la aplicación multimedia, ¿cuál a su entender debería ser esta?

“En la teoría de las inteligencias múltiples, y en el constructivismo lógico dado que ambas lo sitúan al ser humano como ser socio histórico con múltiples potencialidades”

INTERPRETACIÓN

Con la entrevista realizada al director de la institución se pudo determinar parámetros muy importantes que fueron tomados en cuenta a la hora de desarrollar la multimedia.

Se ha considerado que los materiales multimedia deben cumplir una serie de normativas específicas o estándares de valoración concretos que vaya a permitir verificar si es certera su valoración como aplicaciones de carácter eficaz.

En la presente entrevista, al hablar de calidad global de las aplicaciones multimedia se ha abordado desde tres ámbitos: el técnico-estético, el pedagógico y el funcional, el mismo que ayudo a definir a un material multimedia como excelente o de calidad.

7.4 RESULTADO DE LAS ENCUESTAS DE VALIDACIÓN DE LA MULTIMEDIA EDUCATIVA, APLICADO A LOS DOCENTES DEL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR LOS ANDES DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2011 – 2012.

1. ¿Considera que los contenidos se encuentran distribuidos correctamente en la multimedia?

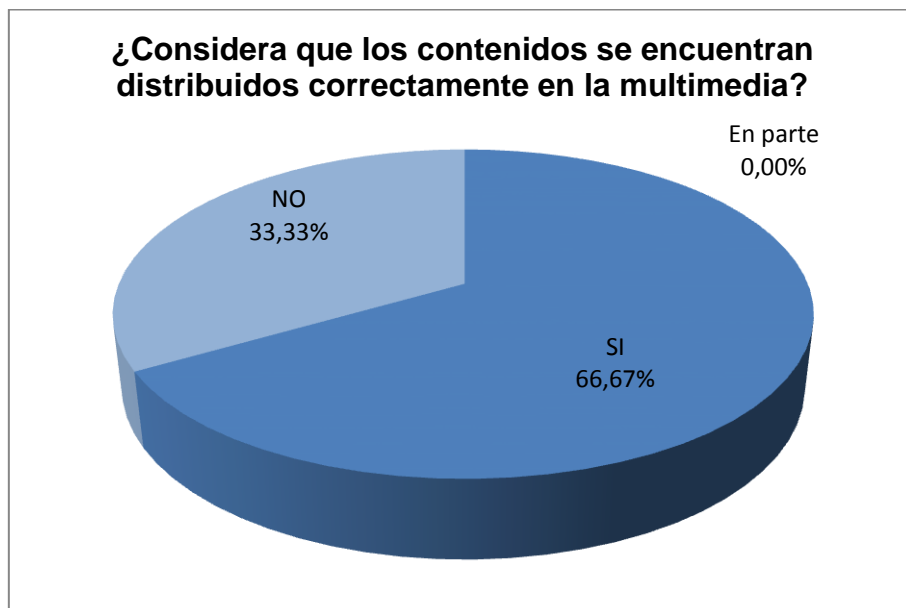
Cuadro 19

¿Considera que los contenidos se encuentran distribuidos correctamente en la multimedia?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	66,67
NO	1	33,33
En parte	0	0,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 19



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La validación permite realizar las pruebas correspondientes de la herramienta para determinar la funcionalidad de la multimedia en este caso enfocándose a la distribución de contenidos correctamente en la multimedia.

De los resultados arrojados en el presente ítem denota que 2 docentes del total de encuestados que corresponde al 66,67%, manifiestan que si están distribuidos correctamente los contenidos de la materia en la multimedia para la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita; y los 1 docente que representan el 33,33% expresan que no está bien distribuido.

Con estos resultados se determina que en su gran mayoría los docentes señalan que los contenidos de la materia de Técnicas de Expresión Oral y

Escrita están correctamente bien distribuidos en la multimedia porque los temas están de acuerdo a la malla curricular en el Instituto Los Andes y del Ministerio de Educación, adicionalmente se tomó en consideración una sugerencia de uno de los docentes la cual fue realizada para mejorar la visualización de los contenidos.

2. ¿Considera que las actividades implementadas en la multimedia corresponden a la asignatura?

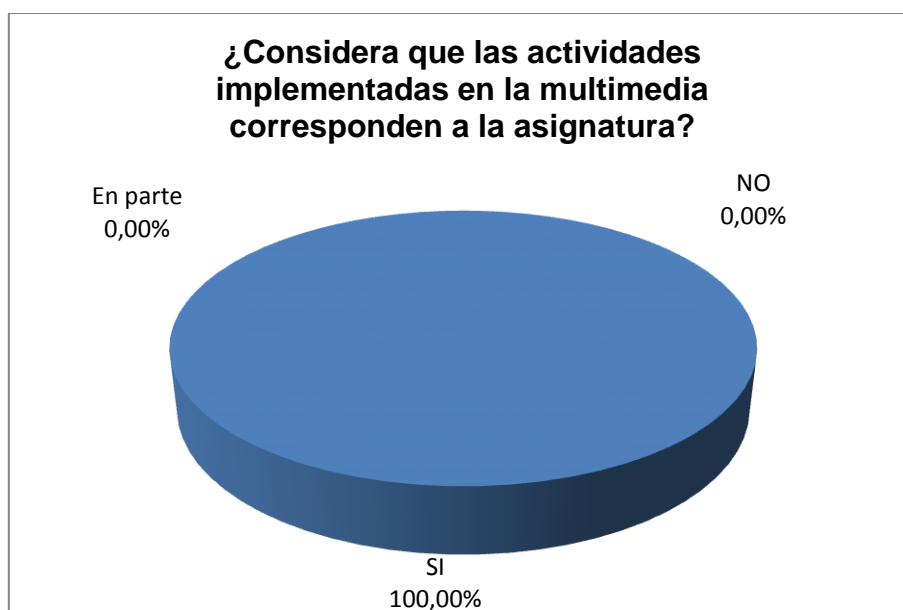
Cuadro 20

¿Considera que las actividades implementadas en la multimedia corresponden a la asignatura?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100,00
NO	0	0,00
En parte	0	0,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 20



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para realizar la validación se tomó en cuenta las actividades pedagógicas estratégicamente elaboradas para alcanzar el fortalecimiento del estudiante y se determinó por la relación del diseño instruccional de la multimedia con objetivos curriculares señalados en el nivel educativo.

Con respecto a esta variable 3 encuestados que significa un 100,00% responden que las actividades implementadas en la multimedia si corresponde a la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita.

Con estos resultados se percibe que los docentes del instituto los Andes, consideran que las actividades pedagógicamente elaboradas que se encuentran en la multimedia si corresponden a la asignatura en mención, con esto se lograrán un mejor aprendizaje de conocimientos por parte de los estudiantes.

3. ¿El funcionamiento de cada una de las opciones de la multimedia es correcto?

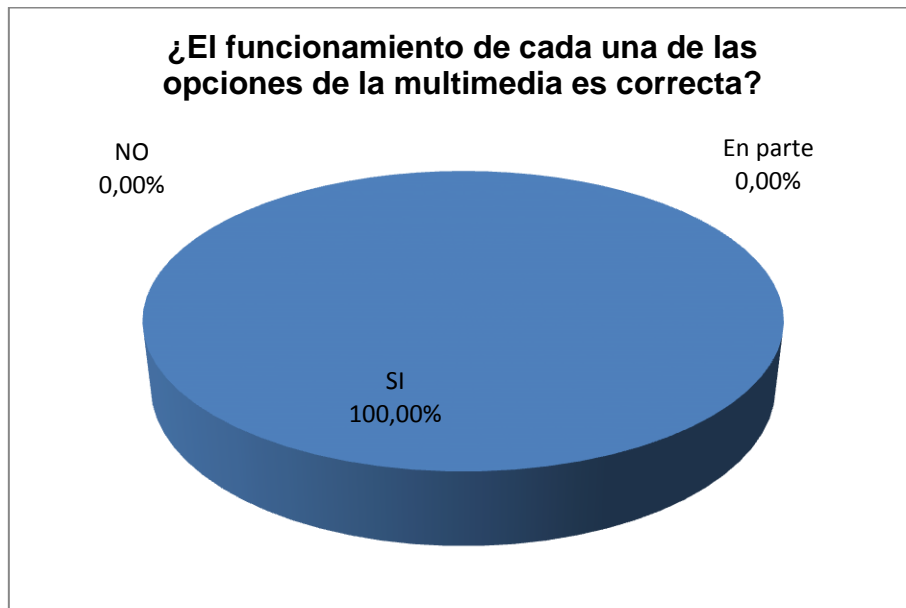
Cuadro 21

¿El funcionamiento de cada una de las opciones de la multimedia es correcto?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100,00
NO	0	0,00
En parte	0	0,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 21



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para realizar la validación se tomó en cuenta el funcionamiento de los diferentes comandos que conforman la multimedia y debe ser un requisito primordial para poder trabajar y navegar libremente.

En este indicador todos los docentes 100% respondieron que todas las opciones implementadas en la multimedia funcionan correctamente.

Con estos resultados se visualiza que los docentes confirman que cada una de las opciones de la multimedia funcione correctamente, lo cual facilita el funcionamiento de la misma evitando que los usuarios tengan inconvenientes el momento de manipularla.

4. ¿Qué nivel de dificultad considera que tiene el manejo de la multimedia?

Cuadro 22

¿Qué nivel de dificultad considera que tiene el manejo de la multimedia?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy fácil	3	100,00
Fácil	0	0,00
Moderado	0	0,00
Difícil	0	0,00
Muy difícil	0	0,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 22



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para realizar la validación de la multimedia, se tomó en cuenta el manejo y funcionalidad de los diferentes comandos, pantallas de presentación, y manejo

de la información la cual dio como resultado su muy fácil manejo para poder trabajar y navegar libremente en ella.

La totalidad de los docentes 100% indicaron que el nivel de dificultad de manejo de la multimedia es “Muy Fácil”.

Como se visualiza se han obtenido resultados positivos en este indicador que es uno de los más importantes, debido a que al indicar los docentes que el manejo de la multimedia es muy fácil, los estudiantes no presentarán ninguna dificultad al momento de usar la multimedia.

5. ¿Las evaluaciones desarrolladas se encuentran enfocadas a los contenidos de la multimedia?

Cuadro 23

¿Las evaluaciones desarrolladas se encuentran enfocadas a los contenidos de la multimedia?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100,00
NO	0	0,00
En parte	0	0,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 23



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La utilización de estos sistemas de manera didáctica en el proceso docente–educativo, sin dudas aporta nuevos métodos y herramientas que permitirán al educando enfrentar con autonomía y mayor independencia la construcción de su propio conocimiento y compartir e intercambiar, ya sea de manera presencial o virtual sus vivencias y experiencias en los temas de contenido docente que se le ofertan.

Para realizar la validación de la multimedia, se tomó en consideración una de las estrategias metodológicas que son las evaluaciones enfocadas a los contenidos de la multimedia la cual dio como resultado que si concuerdan esta evaluaciones con todos los temas que se presentan en la multimedia.

De los resultados obtenidos, visualizamos que los 3 (100%) docentes encuestados indican que las evaluaciones encontradas en la multimedia; corresponden a los contenidos de cada temática desarrollada en la multimedia y a los propósitos de lograr desarrollar las competencias en los estudiantes que se educan en esta prestigiosa institución.

Como podemos observar las evaluaciones han sido elaboradas correctamente, lo que permitirá que los estudiantes puedan realizar autoevaluaciones de los conocimientos que van adquiriendo en la multimedia, independientemente de la presencia del docente.

6. ¿Considera que la implementación de la multimedia desarrollada contribuirá a mejorar la motivación de los estudiantes?

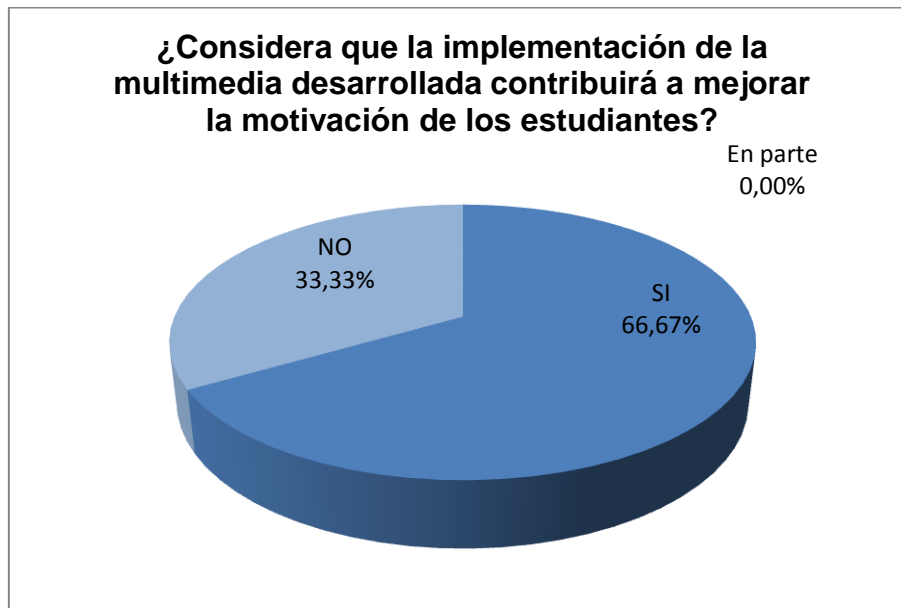
Cuadro 24

¿Considera que la implementación de la multimedia desarrollada contribuirá a mejorar la motivación de los estudiantes?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	66,67
NO	1	33,33
En parte	0	0,00
TOTAL	3	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 24



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El desarrollo de productos multimediales de apoyo a la docencia y formación, constituye una actividad de un gran valor en la preparación y el desarrollo de los recursos humanos, estos productos deben ayudar al estudiante a aprender, adquirir conocimientos, habilidades y actitudes. Es por eso que el uso de las multimedia en la educación y la formación ha provocado cambios en el proceso de aprendizaje. El estudiante deja de tener una actitud pasiva en el proceso de aprendizaje para adoptar un papel activo.

De acuerdo al gráfico, se puede deducir que 2 docentes que representa un 66,67 % si considera que la implementación de la multimedia desarrollada contribuye a mejorar la motivación de los estudiantes, y 1 docente que representa el 33,33% no lo considera.

Con este indicador podemos visualizar que los docentes consideran que la multimedia si mejorará la motivación que tienen los estudiantes al momento de aprender los conocimientos correspondientes a la asignatura.

7.5. RESULTADO DE LAS ENCUESTAS DE VALIDACIÓN DE LA MULTIMEDIA EDUCATIVA, APLICADO A LOS ALUMNOS DEL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR LOS ANDES DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2011 – 2012.

1. ¿La multimedia presenta facilidad de manejo?

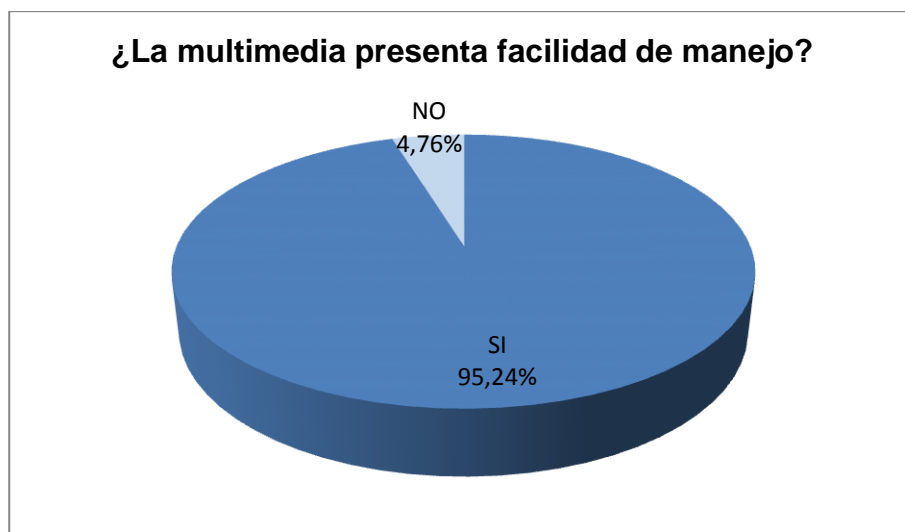
Cuadro 25

¿La multimedia presenta facilidad de manejo?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	60	95,2
NO	3	4,76
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 25



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La validación permite realizar las pruebas correspondientes de la herramienta para determinar la funcionalidad de la multimedia en este caso enfocándose a la facilidad de manejo.

De los resultados arrojados en el presente ítem denota que 60 estudiantes del total de encuestados que corresponde al 95,2%, dicen que si pueden manejar con facilidad el software para la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita; y los 3 estudiantes que representan el 4,76% expresan que no les resulto fácil.

Con estos resultados se determina que en su gran mayoría los estudiantes señalan que les resulto fácil el manejo de esta multimedia porque la interfaz está bien diseñada en forma secuencial y dinámica.

2. ¿Cuál considera que es la principal característica de los contenidos implementados?

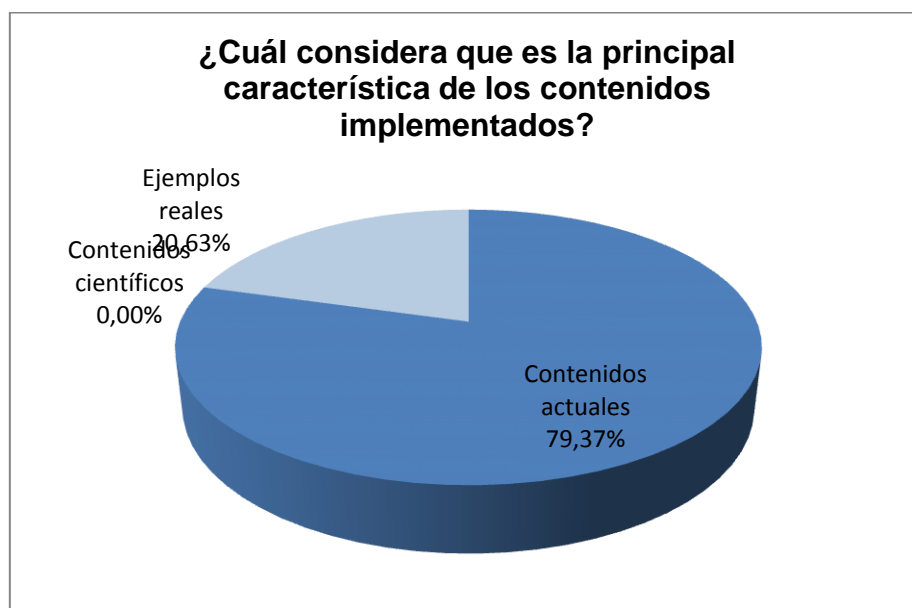
Cuadro 26

¿Cuál considera que es la principal característica de los contenidos implementados?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Contenidos actuales	50	79,37
Contenidos científicos	0	0,0
Ejemplos reales	13	20,63
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 26



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para realizar la validación se tomó en cuenta los aspectos pedagógicos y se determinó por la relación del diseño instruccional de la multimedia con objetivos curriculares señalados en el nivel educativo. Por lo cual su contenido debe ser relevante para el usuario y la disposición de los elementos textuales debe hacerse con calidad técnica y estética, sin exceso de texto resaltado a simple vista hechos notables relacionado con situaciones y problemas del usuario.

Con respecto a esta variable 50 encuestados que significa un 79,37% de los estudiantes responden que los contenidos son actualizados, con bibliografía de los últimos tres años y con bibliografía de autores reconocidos. Mientras que para los 13 estudiantes equivalentes al 20,63% contestan que les gustan los ejemplos reales al menos uno por tema.

Con estos resultados se percibe que los estudiantes del Instituto los Andes, consideran que los contenidos que se encuentran en la multimedia son actualizados, destacándolo como la principal característica de la multimedia desarrollada, lo que favorece a un mejor aprendizaje de conocimientos correspondientes a la asignatura mediante el uso esta herramienta educativa.

3. ¿Cuál de los siguientes ítems considera que contribuyó a que la multimedia sea más agradable para el usuario?

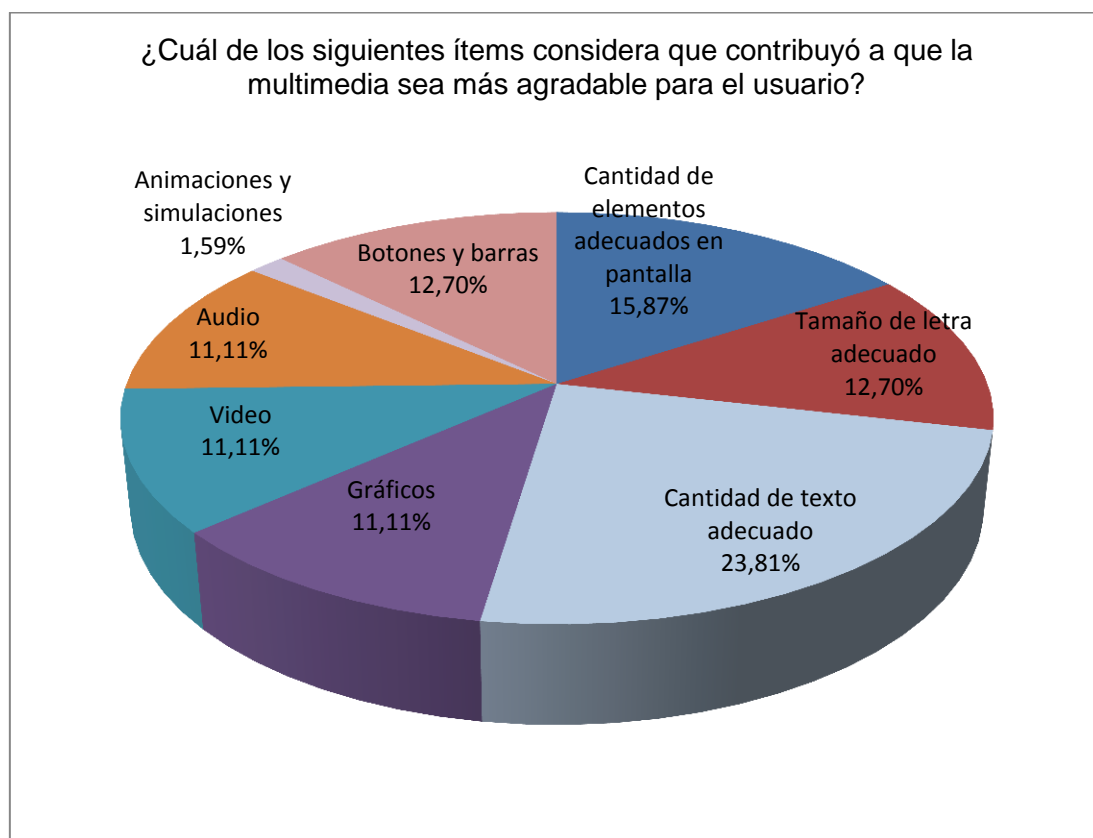
Cuadro 27

¿Cuál de los siguientes ítems considera que contribuyó a que la multimedia sea más agradable para el usuario?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cantidad de elementos adecuados en pantalla	10	15,87
Tamaño de letra adecuado	8	12,70
Cantidad de texto adecuado	15	23,81
Gráficos	7	11,11
Video	7	11,11
Audio	7	11,11
Animaciones y simulaciones	1	1,59
Botones y barras	8	12,70
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 27



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El diseño y composición del software comprende algunos componentes tales como: Cantidad de elementos adecuados en pantalla, tamaño de letra adecuado, cantidad de texto adecuado, existencia de gráficos, videos, audio, animaciones y simulaciones, botones y barras, contenidos actuales y científicos, ejemplos reales, hiperenlaces, cantidad de información adecuada, cuadros explicativos, objetivos explícitos, actividades individuales y grupales, tutorización de los itinerarios, guías didácticas, autoevaluación, mail para

comunicación con el docente, índices, mapas, enlace para volver al menú principal, motor de búsqueda, entre otros.

El presente gráfico, muestra que de los 63 encuestados 15 estudiantes que significan el 23,81% responden que les llama más la atención la cantidad de texto adecuado, mientras que 10 estudiantes que corresponde al 15,87% les llama la atención la cantidad de elementos adecuados en pantalla, mientras que 8 estudiantes que corresponde al 12,70% les llama la atención el tamaño de letra adecuado, botones y barras, 7 estudiantes les agrada los gráficos, video y audio que representa el 11,11%, 1 estudiante que significa el 1,59% le agrada las animaciones y simulaciones.

Como podemos visualizar en el gráfico los estudiantes indican que la cantidad adecuada de elementos distribuidos en la pantalla de la multimedia fue lo que más contribuyó para que la interfaz sea agradable para el usuario.

Como resultado la multimedia ha tenido un impacto deseado porque motivó y despertó el interés de los estudiantes de la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita.

4. ¿Cuál de los siguientes elementos considera usted que contribuyó a que la multimedia mejorará el aprendizaje en la asignatura?

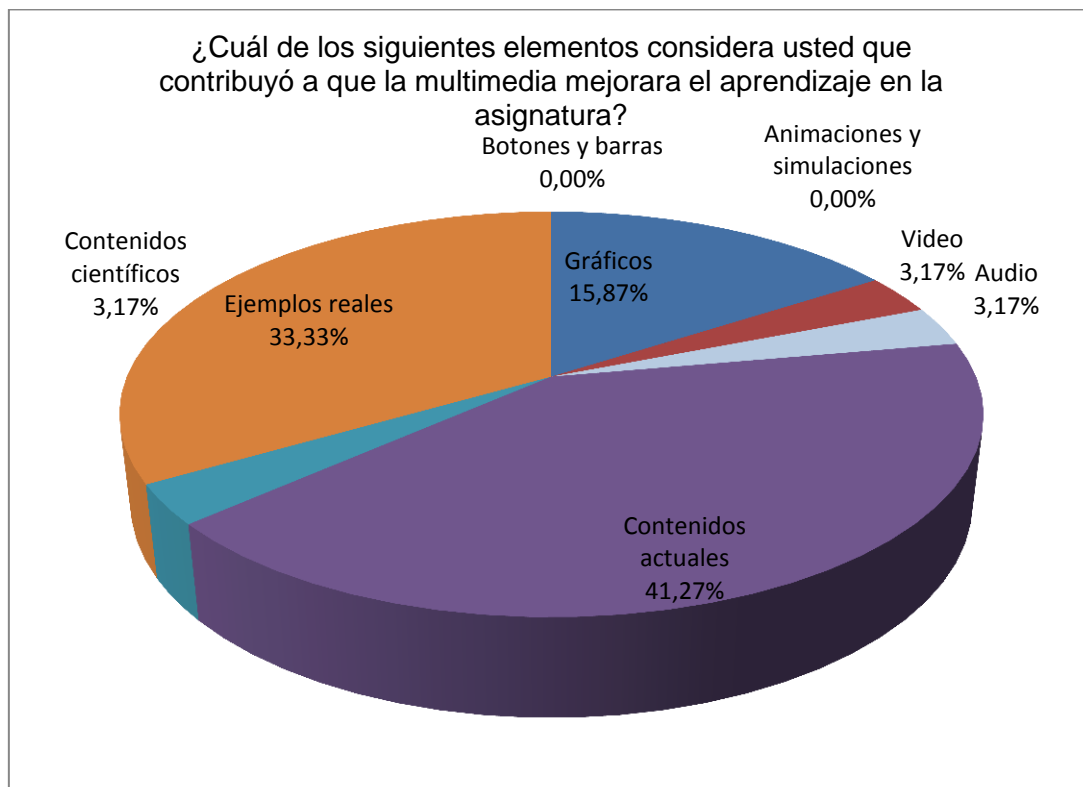
Cuadro 28

¿Cuál de los siguientes elementos considera usted que contribuyó a que la multimedia mejorara el aprendizaje en la asignatura?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Gráficos	10	15,87
Video	2	3,17
Audio	2	3,17
Contenidos actuales	26	41,27
Contenidos científicos	2	3,17
Ejemplos reales	21	33,33
Botones y barras	0	0,00
Animaciones y simulaciones	0	0,00
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 28



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las ejemplificaciones reales, los contenidos actualizados, y la interfaz, permiten reforzar los contenidos adquiridos a los estudiantes de manera práctica y visual.

En la gráfica se visualiza que 26 estudiantes indican que tienen un aprendizaje mejor debido a los contenidos actuales y esto representa un 41.27%, luego 21 estudiantes indican el aprendizaje se mejora con los ejemplos reales que corresponde al 33,33%, 10 estudiantes manifiestan que ayudan para el aprendizaje los gráficos que representan 15,87%, y en menor grado son los videos, audio y los contenidos científicos; siempre y cuando lo realicen cada vez que sea necesario.

Como podemos observar una gran mayoría de los estudiantes considera que gracias a los contenidos implementados en la multimedia se mejorará la motivación, esto debido a la correcta distribución y redacción de los mismos, facilitando su fácil entendimiento y comprensión.

5. ¿Cuál de los siguientes ítems de la multimedia despertó su interés?

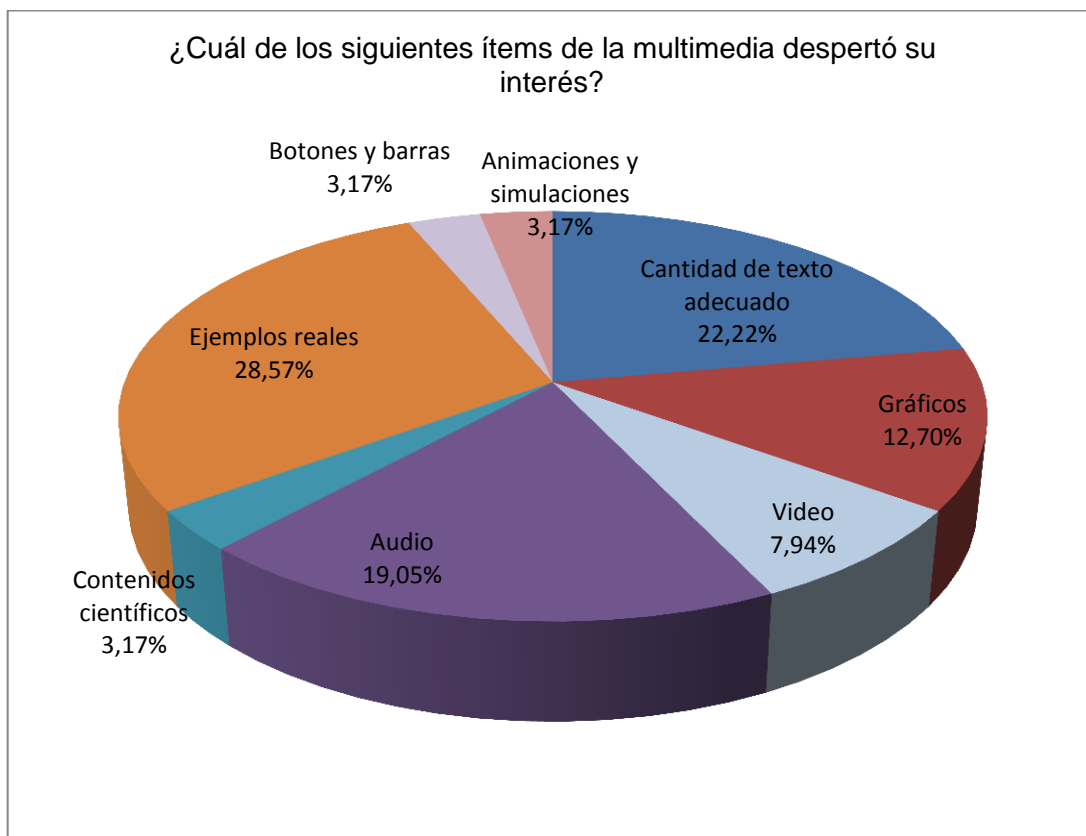
Cuadro 29

¿Cuál de los siguientes ítems de la multimedia despertó su interés?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cantidad de texto adecuado	14	22,22
Gráficos	8	12,70
Video	5	7,94
Audio	12	19,05
Contenidos científicos	2	3,17
Ejemplos reales	18	28,57
Botones y barras	2	3,17
Animaciones y simulaciones	2	3,17
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 29



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Resulta imprescindible que el material despierte la curiosidad y mantenga el interés del estudiante al que va encaminado, de cara a fomentar aprendizajes significativos relacionados con sus conocimientos previos (es interesante que los docentes también se vean atraídos hacia el material).

La gráfica representan que de los 63 estudiantes 18 de ellos, despierta su mayor interés en ejemplos reales, el cual significa un 28,57%, 14 estudiantes perciben que la cantidad de texto adecuado despierta mayor interés, el mismo que corresponde al 22,22%; 12 estudiantes manifiestan que despiertan mayor interés el audio, que corresponde a un 19,05%; 8 estudiantes perciben que despiertan su mayor interés en los gráficos, correspondiendo al 12,70%; 5 estudiantes manifiestan su mayor interés en los videos, que corresponden al 7,94%; seguidamente 2 estudiantes manifiestan que en ellos despiertan mayor interés en los contenidos científicos, botones y barras y animaciones y simulaciones, correspondiendo al 3,17%.

Como se puede observar los estudiantes han distribuido su elección por cada uno de los ítems, lo que nos indicaría que en conjunto todas las opciones implementadas contribuyeron a mejorar el interés de los estudiantes por la asignatura, pero cabe indicar que la mayor parte de los estudiantes se inclinó por la presencia de ejemplos reales, esto debido a que gracias a estos pudieron entender de mejor forma los contenidos de la multimedia.

6. ¿Tuviste que pedir ayuda para desplazarse y trabajar en la Multimedia?

Cuadro 30

¿Tuviste que pedir ayuda para desplazarse y trabajar en la multimedia?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	4,8
NO	50	79,4
En parte	10	15,9
TOTAL	63	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes del I.T.S. "LOS ANDES"

Elaboración: EL AUTOR

Gráfico 30



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El manejo de los diferentes comandos que conforman un software, debe ser un requisito primordial para poder trabajar y navegar libremente, el diseñador del

software debe elaborar y por ende lo hace el manual del usuario que viene a ser una guía para quienes se vean inmersos en esto.

Con estos resultados se obtiene que la mayoría de estudiantes no pidieron ayuda para desplazarse y trabajar en la multimedia, lo que indica que la organización de la información es correcta, cada una de las opciones funcionan debidamente, el manejo de la información es fácil, por lo cual los estudiantes no presentan mayores problemas al momento de utilizar la multimedia, los usuarios que tuvieron inconvenientes mediante la utilización del manual del usuario pudieron solucionarlos.

g. DISCUSIÓN

Al revisar los resultados después de haber culminado la presente investigación, podemos indicar lo siguiente.

Objetivo General.- Elaborar una multimedia para la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita para el Ciclo Básico Común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja.

El Objetivo General se cumplió al entregar a la institución educativa una multimedia diseñada especialmente para los alumnos del Ciclo Básico Común en la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita, la misma que contó predisposición de los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje (cuadro 1,3 de la encuesta aplicada a los docentes de la asignatura) y de los estudiantes (cuadro 11,12 de la encuesta aplicada a los estudiantes); así mismo el rector consideró muy importante el desarrollo de la multimedia educativa para esta asignatura.

Objetivo Específico 1: Determinar cómo el proceso enseñanza aprendizaje incide en la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita para el ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja. Período 2011 - 2012

Este objetivo se cumple al realizar una investigación para determinar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura, donde en un principio se evidenció la poca motivación y falta de interés que presentaban los estudiantes al momento de aprender los contenidos correspondientes a la asignatura, esto debido al método tradicionales de enseñanza que se implementaba en las clases, posteriormente una vez implementada la multimedia se visualizó un importante mejoría en el interés de los estudiantes para el desarrollo de sus clases y una mejora en la motivación al momento de aprender los nuevos conocimientos comprendidos en la asignatura.

Objetivo Específico 2: Elaborar una multimedia en la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita para el ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja. Período 2011 - 2012

Este objetivo fue cumplido ha satisfacción al desarrollar la multimedia bajo tres criterios de calidad como: Aspectos funcionales(eficacia, eficiencia, facilidad de uso e instalación, asistencia, versatilidad y autonomía) Aspectos Técnicos (entorno audiovisual, base de datos, navegación, interacción, diálogos, diseño y tecnología) y Aspectos Pedagógicos (motivación, adecuación y adaptación a los usuarios, recursos, tutorización, y evaluación), que mediante la validación respectiva se evidenció que fueron cumplidos a satisfacción.

Objetivo Específico 3: Validar técnica y pedagógicamente la aplicación multimedia de manera que se garantice su aplicación e incidencia en el

proceso de ínter aprendizaje de los estudiantes del ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja. Período 2011 - 2012.

Para cumplir con este objetivo se procedió a realizar una serie de pruebas para la validación de la multimedia educativa con los docentes y estudiantes que por una parte nos permitió verificar su funcionamiento mediante un análisis que incluyó aspectos tales como: Comprobación de contenidos y ortografía. Comprobación de correspondencias entre elementos multimedia por página. Comprobación de navegación correcta.

La implementación se ejecutó el diez de noviembre del 2012 en la cual se demostró el manejo de la multimedia a los docentes, alumnos y rector del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la ciudad de Loja, cabe indicar que al término de ello los estudiantes y docentes solicitaron que en todos los contenidos se les asigne una evaluación, recomendación que fue acogida.

De igual forma la validación cumplió con todas las expectativas de los estudiantes, docentes y autoridades por su fácil instalación y manejo, pantallas llamativas e interface que permitieron interactuar con todo el contenido que tiene el software, cumpliendo así con el objetivo propuesto.

h. CONCLUSIONES

Al culminar la investigación se concluye lo siguiente:

- 1.** De los resultados obtenidos se ha verificado que el uso de la multimedia educativa incide de manera positiva en el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje, porque se logró despertar el interés de los estudiantes al proporcionar una multimedia llamativa por su diseño, estructura, contenido e interface que facilita la interacción en forma dinámica y el aprendizaje de nuevos conocimientos.
- 2.** Se desarrolló la multimedia educativa de Técnicas de Estudios, Expresión Oral y Escrita para el ciclo básico común, tomando referencias y aspectos importantes tales como: los contenidos de la asignatura, desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje (recursos pedagógicos, materiales didácticos, estrategias, evaluaciones, entre otros), y además fundamentados en las diferentes técnicas y herramientas para poder llevar a cabo el diseño de una multimedia de calidad.
- 3.** Se elaboró el respectivo manual del usuario, El mismo que reúne la información, normas y documentación necesaria para que el usuario conozca y utilice adecuadamente la aplicación desarrollada, que conozca cómo preparar los datos de entrada, o de obtener los resultados y los datos de salida. El mismo que también define las funciones que debe realizar el

usuario, informa al usuario de la respuesta a cada mensaje de error, y prevé cualquier inconveniente que el usuario podría llegar a tener.

4. Una vez realizada la implementación y validación del multimedia educativa en el Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” se visualiza una aceptación positiva por parte de los estudiantes, docentes y autoridades de la institución educativa, constituyéndola como una importante herramienta educativa que actualmente se está utilizando en las clases de la asignatura.
5. Se evidenció un cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje donde los estudiantes presentaban poco interés en aprender los contenidos de la asignatura, una vez implementada la multimedia se visualizó una mayor motivación de los estudiantes en las clases al ser más dinámicas e interactivas.

i. RECOMENDACIONES

1. Los docentes y autoridades del instituto, deben mejorar las estrategias metodológicas implementando herramientas tecnológicas ya que con estas bases se podrán generar aplicaciones didácticas que estén fundamentadas en cualquiera de las dos corrientes conductismos y cognitivismo.
2. A los docentes de la asignatura, se les recomienda que incluyan en su planificación el uso de la multimedia educativa para cubrir todos los objetivos del programa que se consideran esenciales y en los cuales las aportaciones de este sea claramente efectiva.
3. A las autoridades, se debe preparar y capacitar a los docentes en el desarrollo de recursos tecnológicos, los cuales permitirán a los docentes y estudiantes conseguir mejores aprendizajes y se pueda llevar a cabo una mejor evaluación de los conocimientos.
4. Una vez diseñado y creado la multimedia educativa, se debe asesorar y capacitar tanto al docente como alumnos en el manejo adecuado y pertinente de este, una vez implantado esta multimedia deberá realizarse un seguimiento y monitoreo del mismo con la finalidad de ir mejorando y poder perfeccionarlo, utilizando las mejores técnicas y estrategias metodológicas del proceso enseñanza – aprendizaje.
5. Se propone a las autoridades del Instituto Tecnológico Superior Los Andes capacitar y profesionalizar a los docentes para ir actualizando constantemente la multimedia para así no permitir la caducidad de la multimedia educativa.

j. BIBLIOGRAFIA

- AGUILAR, J. Y ROJAS F, Elementos para la Evaluación de un Programa para la formación de especialistas, 1996
- GALVIS, A, Ingeniería de Software Educativo, Ediciones Uniandes, Bogotá, 1992.
- JÍMENEZ, Rengel. Elaboración de Guías Didácticas para mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- VAUGHAN, Tay. Todo el poder de la Multimedia. Segunda Edición, Editorial Mc Graw Hill. México. 1994.
- Software Educativo, Disponible en:
<http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml>[consulta: 12 Octubre 2012]
- Ayuda pedagógica para elaborar Guías de estudios. Disponible en:
<http://www.radix.uia.mx/documentos.php?P=DEC> [consulta: 10 Noviembre 2012]

- Taxonomía de Bloom actualizada, Disponible en:
<http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>[consulta: 10
Noviembre 2012]

- Diseño del curso, Disponible en:
http://ctl.stanford.edu/Faculty/CD_DesigningCoursesBackwards.pdf[consult
a: 05 Julio 2012]

- Enlace en el que se describen supuestos acerca del aprendizaje que
debieran ser considerados al planear un programa educativo. Disponible
en:
[http://honolulu.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom/guidebk/teachti
p/assumpt.htm](http://honolulu.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom/guidebk/teachtip/assumpt.htm)[consulta: 22 Septiembre 2012]

k. ANEXOS

ANEXO 1: Proyecto de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

TEMA:

ELABORACION DE UNA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA DE: TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, PARA EL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “LOS ANDES” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2011-2012.

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa

Autor:

Jaime Eucebio Gutiérrez Hernández

**LOJA - ECUADOR
2011**

a. TEMA

ELABORACION DE UNA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA DE: TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA, PARA EL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “LOS ANDES” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2011-2012.

b. PROBLEMATIZACION.

b.1 UBICACIÓN Y CONTEXTUALIZACION.

El Ecuador, al igual que los países subdesarrollados enfrenta hace algunos años la más aguda crisis económica del presente siglo; cuyas raíces se encuentran en la naturaleza misma del sistema capitalista mundial. El Ecuador parte integrante del mundo capitalista soporta una crisis general amplia profunda inmanejable e irreversible. Al igual que el fenómeno de la globalización, también denominado mundialización, se produce principalmente a nivel económico, pero también cultural y social, como producto de una nueva cultura planetaria, propiciada por la ruptura de las barreras geográficas y económicas que supone el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y por las políticas socio-económicas impulsadas por los diferentes gobiernos y organismos internacionales.

El auge de la sociedad de la información, el fenómeno de la globalización y los procesos derivados de la investigación científica y el desarrollo tecnológico están transformando los modos de organizar el aprendizaje y de generar y transmitir el conocimiento.

La educación definida como un proceso de perfeccionamiento intencional coadyuvado por la influencia sistematizada del educador dentro de un contexto socio-cultural, es decir, como un proceso interior y personal dirigido de forma intencional por otros e influido por el medio, al cual podríamos caracterizar como una sociedad tecnificada, se afirma que la educación en estos momentos está necesariamente tecnificada y ligada fuertemente al desarrollo tecnológico.

Los procesos de culturización son asumidos en parte por las instituciones educativas pero también por las propias sociedades en sentido genérico. En este sentido la familia desempeña un importante papel y la influencia de las tecnologías de la información y comunicación (prensa, televisión, radio, internet...) es cada vez mayor.

A pesar de que se ve que la tecnología va cambiando muchos ámbitos del entorno (industria, transporte, medicina...) y se la ve en las casas, oficinas, difícilmente ha servido para cambiar el discurso sobre la enseñanza, raramente se ha integrado en la estructura del método de enseñanza, en lo que hay que enseñar y cómo hacerlo.

El reto para la educación es dar a los alumnos las mismas posibilidades. Es decir que los profesores empiecen a plantearse el papel de la tecnología y, en especial, las nuevas tecnologías de la información en los procesos curriculares.

En el ámbito educativo la enseñanza trata de clarificar qué aspectos de los procesos educativos pueden delegarse eficazmente en las herramientas tecnológicas y cuáles deben quedar en el ámbito del contacto humano personal.

Llevando estos planteamientos a la enseñanza se puede preguntar: ¿Qué competencias puede proporcionar la tecnología en los procesos formativos generados en el sistema educativo? ¿Qué competencias ha de considerarse en los programas de formación para la utilización efectiva de los recursos? ¿Qué relevancia tiene la creatividad y la flexibilidad en la integración de los recursos tecnológicos en la enseñanza?

También se debe considerar qué papeles debe adoptar la educación como institución crítica ¿Subirse a la corriente y fomentar el saber, las actitudes, las capacidades y habilidades que pongan al alumnado en situación de “triunfar” en el gran mundo? ¿Cuál es el papel de la tecnología educativa?

Las características que las sociedades desarrolladas presentan (internacionalismo, conflictos derivados de la intransigencia de las culturas, desarrollo de la industria como superestructura, alarmantes índices de contaminación medioambiental, profunda incidencia de la tecnología en la esfera personal y profesional de los ciudadanos, consumismo, influencia de los medios de comunicación de masas generando opiniones comunes y estableciendo un fuerte control social, uniformización de la sociedad,

incertidumbre generadas por la saturación informativa, existencia de grandes desigualdades sociales,...) entran en conflicto con la idea de una educación liberadora, democrática, consciente, crítica, etc.

Situándose en este concepto de la educación, las tecnologías han de ser supeditadas al método, al discurso formativo de las instituciones educativas, a sus procedimientos y valores. De modo que es necesario la reconstrucción de las presunciones que estudiantes y profesores tienen asociados con los artefactos tecnológicos y reconstruir críticamente el significado y uso que tales artefactos tienen en la sociedad actual.

La tecnología ha de estar atenta a las necesidades formativas de los profesionales de la educación, así como a las necesidades educativas de los estudiantes, dando respuesta a las situaciones educativas diferenciales y especiales. Respuesta en la que ha de implicar la sociedad desde la perspectiva pública, del servicio social que el Estado debe procurar en cuanto a las prestaciones educativas.

La inversión en ciencia y tecnología de los últimos ocho años tiene resultados a la vista, es así que antes eran pocas las universidades que contaban con laboratorios y equipos de investigación, ahora todas tienen; las empresas ecuatorianas han modernizado e innovado siendo actualmente más productivas en su campo; al igual que la especialización de profesionales ecuatorianos.

La preocupación del gobierno ecuatoriano ante los escasos recursos con que cuenta para invertir en ciencia y tecnología en el país y sus efectos negativos para la productividad, competitividad y educación de los ciudadanos ecuatorianos afectará a la producción del país y a los sectores sociales.

Por su parte los educadores han de profundizar en la comprensión del mundo en el que viven, de los procesos de cambio tecnológico y social para tratar de adaptar las instituciones educativas a las condiciones de los nuevos tiempos, mejorarlas y aumentar su calidad.

“El sistema educativo ecuatoriano es parte de la superestructura de la sociedad, por consiguiente reproduce las concepciones y prácticas propias del modelo que las determina, en nuestro caso del modelo económico neoliberal. El análisis de la problemática de la educación no puede ser aislado de la estructura socio económica y política actual, pues constituye un reflejo de ella, de ahí que las características y expresiones que presenta la educación en nuestro país, región y provincia, tiene directa relación con la crisis general que vivimos, por tanto tiene que ver con las condiciones de vida, de trabajo, de seguridad, de pobreza que afecta a la mayoría de ecuatorianos.”²

“En nuestro país el Estado destina apenas un 11.2% para este factor muy importante que es la educación de la que depende el desarrollo de un país, el Estado recién se está preocupando en invertir en la formación y capacitación

²Consultado en. **Documento: UNL. Macroproyecto**, pág.1

de los profesores, así como de la dotación de infraestructura adecuada y buenos salarios a los maestros.”³

En el caso de la Región Sur y de nuestra provincia la educación presenta la misma sintomatología. En el currículo vigente en los diferentes niveles del sistema educativo, presenta falencias que afecta el desarrollo integral de los estudiantes, por su desactualización, escasa pertinencia y desvinculación con la realidad económica, política y cultural de la provincia, región y el país, consecuentemente, los productos educativos no satisfacen los requerimientos sociales, el país incrementa su dependencia cultural respecto de otros y no se fortalece la capacidad de liderazgo y autoestima de la población para resolver sus problemas; a los niños y jóvenes no se les plantea alternativas, el Estado escoge por ellos y lo hace con patrones culturales que no procuran comportamientos “competitivos”, olvida la práctica de los valores como la solidaridad, el respeto al derecho ajeno, el bien común, la justicia y el respeto a la diversidad cultural.

Como la falta de educación técnica es evidente, se crean en la ciudad de Loja establecimientos del sector privado; en lo que respecta a la educación superior formal surgen las instituciones con carácter técnico y tecnológico en búsqueda de formar profesionales portadores de conocimientos especiales de una ciencia o un arte; y, de las técnicas de aprovechamiento práctico de dichos conocimientos, así en nuestra ciudad podemos señalar las siguientes entidades

³Consultado en. **Realidad Económica y Social del Ecuador**, pág. 8

de educación superior: la Universidad Nacional de Loja, la Universidad Técnica Particular de Loja, la Universidad Internacional del Ecuador, el Instituto Tecnológico “Los Andes”, el Instituto Tecnológico “Sudamericano”, Instituto Tecnológico “Bolivariano” entre otros.

Alrededor de toda esta problemática las instituciones educativas de cualquier nivel deben tomar en cuenta en su planificación curricular, los planes y programas, objetivos, estrategias metodológicas, reforma curricular, todo lo relacionado con el diagnóstico del FODA educativo, para que se vuelva sistemático, operativo y ejecutable el aprendizaje utilizar los métodos y técnicas que permitan la inserción laboral en el menor tiempo posible y brinde solución a los problemas laborales y por ende sociales.

Se crea el 26 de enero de 1995 el Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” como una institución que responde a los requerimientos de la ciudadanía de la región sur del país, por ello, su modelo académico gira en torno a un nuevo concepto de tecnología, histórica y socialmente construida, que va mas allá de las simples aplicaciones técnicas para constituirse en un claro instrumento de innovación y transformación de las más diversas actividades del hombre ecuatoriano en procura de mejores días.

Esta institución trabaja en torno a respuestas efectivas a los problemas locales, regionales y nacionales generando educación de nuevo tipo, promoviendo la incorporación de las tecnologías de la información en los procesos de

planificación, organización, dirección, control y gestión estratégica de las más diversas entidades de nuestra sociedad.

El desarrollo del Instituto ha propiciado durante varios años un incremento constante y masivo de tecnólogos que se desempeñan en la actualidad en diferentes profesiones, al tiempo que hay diversidad de emprendedores, ahora propietarios de prósperas empresas en la ciudad y provincia de Loja.

Esta entidad educativa se encuentra ubicada en las calles Bolívar 11-75 entre Mercadillo y Azuay de la ciudad de Loja; tiene una trayectoria de diez y seis años colmada de muchos logros lo cual le ha valido un amplio reconocimiento social; hoy en día la creación de nuevas carreras, una infraestructura que garantiza procesos didácticos e innovadores, el cuerpo de docentes, los convenios con otras entidades, entre otros factores, han hecho de esta institución un ícono a nivel de la educación tecnológica en esta parte del país.

Si bien es cierta no cuenta con un edificio propio, su campus ocupa cinco pisos, con un área de administración, biblioteca, tres laboratorios de punta con 42 equipos de computación, biblioteca, internet inalámbrico, sala de audiovisuales, entre otros, lo cual hace que garantiza procesos de aprendizaje innovadores en el área técnica.

Actualmente cuenta en el primer año con 142 estudiantes repartidos en las carreras de Análisis de Sistemas, Mercadotecnia y Comunicación Audiovisual,

los mismos que obligatoriamente tienen que aprobar las diversas materias que plantea la malla curricular en sus diversos ejes.

El Plan estratégico institucional contempla el planteamiento de nuevos proyectos dentro de la institución, para mejorar los servicios y dar una mejor respuesta a la demanda estudiantil uno de ellos es el de diseñar una nueva oferta académica enfocado a carreras prácticas y rentables para quien las desee ejercer. En este marco el Instituto cuenta con un nuevo modelo educativo que garantiza procesos de aprendizaje que ratifican su liderazgo en innovación académica.

Las carreras que actualmente se encuentran en trámite de aprobación en la Secretaría Nacional de Educación Superior Ciencia Tecnología e Innovación son:

- Tecnología en Sistemas Computacionales
- Tecnología en Administración de Sistemas
- Tecnología en Marketing y Publicidad
- Tecnología en Diseño Gráfico Multimedia
- Tecnología en Contabilidad y Tributación
- Tecnología en Administración de Empresas
- Tecnología en Secretariado Gerencial

La malla curricular de cada Carrera, contempla 7 ejes:

- **Asignaturas de formación humana**, consta de unidades de carácter general que propenden al crecimiento de la persona en cuanto a su formación y cultura general. Dentro de este se encuentran: Relaciones Humanas, Ética Profesional y Emprendedores.
- **Asignaturas de formación Básica**, consta de unidades básicas para enfrentar los ciclos superiores. Son parte de este eje: Matemática Básica, Matemática avanzada, Estadística, Contabilidad entre otras.
- **Asignaturas de Formación Profesional**, Proporcionan el perfil profesional del estudiante, las unidades dependen de cada Carrera.
- **Asignaturas optativas**, son aquellas que responden a las características especiales que se quiere dotar al perfil, está representado en diferentes unidades que se han organizado en torno a menciones.
- **Asignaturas de libre opción**, es la aprobación de cualquiera de los seminarios, talleres, etc.
- **Prácticas profesionales**, consiste en un período de pasantías, es decir acciones que realiza el estudiante guiado por el Instituto, dentro y fuera de él para tener el primer acercamiento con el mundo laboral.
- **Trabajo de graduación**, consiste en la realización de un trabajo de investigación práctica.

La iniciación de cualquiera de las tecnologías se efectúa desde un Ciclo Básico Común lo cual es muy útil puesto que permite el tratamiento de las asignaturas básicas de las distintas carreras así como también otorga un tiempo al estudiante para que elija con precisión la carrera tecnológica.

Ciclo Básico Común

EJES DE FORMACION	EVENTO	CREDITOS	HORAS
Humana	Metodología de la Investigación	3	48
	Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita	3	48
Básica	Inglés I	3	48
	Matemática Básica	4	64
	Estadística Básica	3	48
	Contabilidad General	4	64
Profesional	Introducción a las Ciencias Computacionales	5	80
TOTAL DE HORAS Y CREDITOS		25	400

Fuente: Secretaria del Instituto "Los Andes" 2011
Elaboración: El Autor

Una de los eventos que reviste importancia a nivel del ciclo básico común es el de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita, el mismo que tiene como propósito el lograr las siguientes competencias en los alumnos.

1. Aplicar las diversas técnicas de estudio para obtener aprendizajes más duraderos y mejorar el rendimiento académico;
2. Aplicar los fundamentos de la comunicación como son: ortografía, morfosintaxis, redacción, expresión oral, considerando los conocimientos

acerca del lenguaje e idioma indispensables para una correcta comunicación oral y escrita para redactar informes técnicos;

3. Identificar los factores internos que estimulan el aprendizaje y la correcta utilización de la ortografía, redacción y morfosintaxis.

Este evento se encuentra en el primer ciclo porque ayudará al estudiante a través de toda su carrera, pues tendrá que comunicarse con el resto de estudiantes, con los docentes, directivos y presentar semanalmente reportes técnicos, todo lo cual se cristalizará en un mejor rendimiento académico.

Empero, a pesar de sus logros, el Instituto Los Andes, en este evento y de las evidencias empíricas que tenemos, se encuentra frente a una educación centrada más en la enseñanza que en el aprendizaje, lo cual limita el desarrollo de las habilidades, destrezas y capacidades técnicas y científicas que permitan garantizar el desempeño de tareas ocupacionales requeridas con urgencia para el desarrollo económico, político y social del país.

Otra de las falencias que tiene el instituto actualmente es que a pesar que tiene su propio web site: www.institutolosandes.edu.ec e incluso viene trabajando su propio campus virtual, no se apoya en sus clases con aplicaciones multimedia, lo cual le permitiría que los contenidos ya no sean dictados sino que sean revisados por el estudiante en la tranquilidad de su hogar, en los tiempos en los que le es posible, y sobre todo, serviría de apoyo dado que en torno a una idea

con el apoyo de sonidos, imágenes, videos, animaciones, todo lo cual coadyuvaría en mejores procesos de inter aprendizajes.

Por lo expuesto se ha planteado el diseñar una aplicación multimedia para el evento en mención, ya que es una necesidad institucional, cuyos inmediatos favorecidos serán los estudiantes del ciclo básico común.

En base a lo ya mencionado, se plantea el tema del proyecto de investigación el mismo que es **“ELABORACIÓN DE UNA MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA DE: TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA PARA EL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “LOS ANDES” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2011-2012”**

Según la información bibliográfica y empírica que se obtuvo a través del sondeo en el Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la ciudad de Loja, se encontró diversas problemáticas, las cuales han servido para centrar este objeto de estudio el mismo que se plantea de la siguiente manera:

¿CÓMO INCIDE LA ELABORACIÓN DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA LA ASIGNATURA DE: TÉCNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA PARA EL CICLO BÁSICO COMÚN DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “LOS ANDES” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2011-2012?

Este proyecto de investigación permitirá enriquecer conocimientos, y a su vez difundir los resultados en la comunidad.

Otra de las razones por la que se escogió esta problemática, es que existe suficiente información biográfica, así como ciertos conocimientos propios acerca del mismo; además los recursos económicos que requiere el trabajo, están acorde con las posibilidades del investigador, quien cuenta con el tiempo previsto para su realización.

c. JUSTIFICACIÓN.

La Universidad Nacional de Loja, prevé desarrollar las capacidades y conocimientos teóricos, metodológicos y prácticos de los futuros profesionales, para que estos sean aplicados en proyectos que aporten al mejoramiento de los problemas existentes en la sociedad; y, en el campo al que se integran los profesionales de la Carrera de Informática Educativa, creando proyectos que mejoren el ámbito de acción del Área Educativa. Por ello, la importancia que tiene este proyecto radica fundamentalmente en los siguientes aspectos: La multimedia, facilitará la capacidad de aprendizaje de la educación de los futuros Tecnólogos del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes”. La multimedia permitirá aprovechar el tiempo y los recursos de mejor manera para que los estudiantes adquieran los conocimientos en forma eficiente, y autoajustada a sus necesidades.

Consecuentemente y como egresado de esta prestigiosa Universidad, propongo contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación en el ámbito privado, creando una aplicación multimedia para la asignatura de la expresión oral y escrita para el primer ciclo básico del ITSLA, institución que actualmente no cuenta con esta aplicación por tanto son limitados los procesos de inter aprendizaje de los estudiantes. Este modelo alternativo de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje ayudará a alcanzar la excelencia de los aprendizajes, con fundamentación teórica y metodológica, para formar y preparar nuevas generaciones para complejos escenarios.

Los beneficiarios del presente proyecto de investigación serán los docentes y discentes del ciclo básico común del ITSLA, puesto que los lineamientos que contiene la aplicación estarán dirigidos a superar las limitaciones encontradas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. El investigar y aplicar los requerimientos teóricos y metodológicos para crear una aplicación multimedia servirá como recurso de apoyo a los estudiantes de la Carrera de Informática Educativa.

ACADÉMICO:

La elaboración del presente trabajo de investigación, lo justifico desde el punto de vista académico, debido a que en todo el proceso de la elaboración y estructuración, estaré en capacidad de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en mi vida estudiantil, así mismo se justifica académicamente, ya que la misma constituirá en una fuente de estudio y de consulta para las futuras generaciones estudiantiles.

SOCIAL:

El propósito de este proyecto de investigación es el de aportar con un trabajo encaminado a buscar posibles alternativas de solución y desarrollo del “ITSLA” para así ayudar a que se des agudice el problema de limitación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes del ciclo básico común.

d. OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL:

Elaborar una multimedia para la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita para el Ciclo Básico Común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar cómo el proceso enseñanza aprendizaje incide en la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita para el ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja. Período 2011 -2012
- Elaborar una multimedia en la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita para el ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja. Período 2011 -2012
- Validar técnica y pedagógicamente la aplicación multimedia de manera que se garantice su aplicación e incidencia en el proceso de inter aprendizaje de los estudiantes del ciclo básico común del Instituto Tecnológico Superior “Los Andes” de la Ciudad de Loja. Período 2011 -2012

e. MARCO TEÓRICO

e.1. MULTIMEDIA Y EDUCACIÓN

“La informática encontró una buena vía de acceso a los hogares y fue por medio de la multimedia.”⁴

Esta evolución en los computadores domésticos, ha hecho lo que hasta hace un par de años era una aburrida máquina de proceso de texto y archivo de datos se haya convertido en una excelente máquina con capacidad de mostrar video y sonido al mismo tiempo y con calidad de compact disc en un mismo aparato.

La multimedia también sirve como un medio educativo, cultural para los niños; actualmente existen colegios tanto primarios como secundarios que utilizan computadores como un medio de enseñanza y aprendizaje; ya sea tanto teórica como práctica; y para estos utilizan software que abarcan diversos temas, que comprenden desde la matemática, geografía, ciencia, artística, gramática y hasta inclusive música con ellos.

Los profesores se han dado cuenta de las grandes posibilidades que los CD-ROM brindan en materia educativa: son obras cada día más completas que motivan por su gran número de estímulos, el aprendizaje.

⁴<http://fit.um.edu.mx/danielgc/medios/doctos/introduccion.pdf>[Consulta: 13-2-2011]

Con ellos, los niños también acceden a la información en forma diferente; descubren videos, mapas, animaciones y otros documentos, que le ayudaran a relacionar y a comprender mejor la información. Los libros de consulta ya no podrán ser los mismos con la aparición del CD-ROM, que por la sencillez de su uso y acertada ambición y el rigor de información dada, bien podría utilizarse como material de trabajo en las clases. Los desarrollos informáticos actuales nos resultan sumamente atractivos porque son cada día más parecidos al medio televisivo: color, sonido, movimiento, acción.

Los productos educativos multimedia son instrumentos muy poderosos para una enseñanza activa, basada en el descubrimiento, la interacción y la experimentación. Su aporte principal reside en su contribución a la realización de una pedagogía activa. No obstante, su introducción en la práctica diaria de las instituciones educativas y de formación requiere enfoques nuevos en la organización de las situaciones de aprendizaje y sus distintos componentes, individual o en grupo, etc. El fomento del uso del multimedia requiere su integración en un entorno favorable a una renovación de los métodos pedagógicos y del medio educativo, por tanto se requiere tanto unos planes de formación de profesores y formadores, como una reorganización de horarios y de los entornos físicos de enseñanza que tenga en cuenta el uso de estos medios (en los laboratorios, aulas normales o aulas especializadas, bibliotecas, etc.).

En toda situación de aprendizaje existen componentes esenciales: las expectativas de logro, el contenido propuesto, los materiales de aprendizaje, la consideración del alumno (sus capacidades y conocimientos previos, su nivel evolutivo, sus intereses), la estrategia didáctica y los modos de intervención del docente, el contexto escolar y social, el espacio y la infraestructura disponible, y el tiempo para el aprendizaje.

Saber elegir buenos recursos es un elemento básico en el diseño de una estrategia didáctica eficaz. Buenos recursos no generan mejores aprendizajes automáticamente, sino en función de su utilización adecuada. Los recursos son tan buenos como los entornos de aprendizaje que el docente es capaz de generar.

Los recursos de multimedia son sumamente atractivos y pueden ayudar a generar la ilusión de motivar al alumno y producir mejores aprendizajes. Sin embargo, la experiencia está mostrando también que, mal elegidos en función del grupo escolar e inadecuadamente utilizados:

- ✓ Potencian la fragmentación del conocimiento.
- ✓ Producen saturación de información, elevan los umbrales de impacto y velocidad en las imágenes que un alumno requiere como estímulo para interesarse,
- ✓ Fomentan la pasividad frente a la pantalla

- ✓ En la medida en que utilizan atajos visuales para la comprensión desalientan los procesos más abstractos de inferencia
- ✓ Centran la atención en aspectos superficiales y no relevantes del conocimiento.

e.2. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.

e.2.1. NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVO ENTORNO EDUCATIVO

“La introducción generalizada de las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación en todos los ámbitos de nuestras vidas está produciendo un cambio significativo en nuestra manera de trabajar, de relacionarnos y de aprender. Como señala Castells (1986):”⁵

“un nuevo espectro recorre el mundo: las Nuevas Tecnologías. A su conjunto ambivalente se concitan los temores y se alumbran las esperanzas de nuestras sociedades en crisis. Se debate su contenido específico y se desconocen en buena medida sus efectos precisos, pero nadie pone en duda su importancia histórica y el cambio cualitativo que introducen en nuestro modo de producir, de gestionar y de morir” (Castells, 1986:13).

Las Nuevas Tecnologías se plantean así, como un hecho trascendente y apremiante. En primer lugar, porque derivan de una aceleración en los cambios y avances científico-técnicos y en segundo lugar, porque, paradójicamente, provocan cambios de todo tipo en las estructuras sociales, económicas,

⁵<http://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm>[Consulta: 18-2-2011]

laborales e individuales. Esta situación trae aparejada la creación de nuevos entornos de comunicación, tanto humanos como artificiales no conocidos hasta la actualidad. Se establecen nuevas formas de integración de los usuarios con las máquinas, se modifican los clásicos roles de receptor y transmisor de información y el conocimiento contextualizado se construye en la interacción que el sujeto y la máquina establecen. Así, el acceso y tratamiento de la información sin barreras espacio-temporales y sin condicionamientos, trae aparejado el surgimiento de un nuevo concepto de mediación educativa que afecta al modelo de relación entre el individuo, la cultura y la enseñanza (Martínez Sánchez, 1996).

El rol de las Nuevas Tecnologías de la información en los procesos de cambio social y cultural cobra particular relevancia en el ámbito educativo. En este sentido, Edith Litwin (1995) sostiene que ciertas concepciones sobre las reformas de los sistemas educativos en distintos países, atribuyen a la incorporación de estos recursos un efecto determinante en la mejora de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje. Las tecnologías de la información se aplican al campo pedagógico con el objeto de racionalizar los procesos educativos, mejorar los resultados del sistema escolar y asegurar el acceso al mismo de grupos convencionalmente excluidos.

Sin embargo, para que las Nuevas Tecnologías de la información se apliquen como Nuevas Tecnologías de la educación es preciso como señala Vázquez Gómez (1987), que se cumplan ciertos requisitos básicos, tales como contar

con una adecuada fundamentación en modelos antropológicos, culturales y educativos que favorezcan una intervención didáctica apropiada, además de una adecuada formación de los profesores y otros especialistas de la educación.

e.2.2 NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVOS ENTORNOS DIDÁCTICOS

“Las Nuevas Tecnologías y su incorporación al ámbito educativo promueven la creación de nuevos entornos didácticos que afectan de manera directa tanto a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje como al escenario donde se lleva a cabo el mismo. Este nuevo entorno, creado a partir de las Nuevas Tecnologías requiere, según Cabero Almenara (1996), un nuevo tipo de alumno; más preocupado por el proceso que por el producto, preparado para la toma de decisiones y elección de su ruta de aprendizaje. En definitiva, preparado para el auto aprendizaje, lo cual abre un desafío a nuestro sistema educativo, preocupado por la adquisición y memorización de información y la reproducción de la misma en función de patrones previamente establecidos.”⁶

Es por ello que las Nuevas Tecnologías aportan un nuevo reto al sistema educativo que consiste en pasar de un modelo unidireccional de formación, donde por lo general los saberes recaen en el profesor o en su sustituto el libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información situada en grandes bases de datos, tiende a ser compartida entre diversos alumnos.

⁶<http://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm>[Consulta: 18-2-2011]

Frente a los modelos tradicionales de comunicación que se dan en nuestra cultura escolar, algunas de las tecnologías generan una nueva alternativa tendiente a modificar el aula como conjunto arquitectónico y cultural estable donde el alumno puede interactuar con otros compañeros y profesores que no tienen por qué estar situados en un mismo contexto espacial.

Esta nueva perspectiva espacio-temporal exige nuevos modelos de estructuras organizativas de las escuelas que determinen no sólo el tipo de información transmitida, valores y filosofía del hecho educativo, sino también cómo los materiales se integran en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las funciones que se le atribuyen y los espacios que se le concede.

El profesor constituye una pieza esencial de todo proceso de mejora cualitativa de la enseñanza, para lo cual su formación inicial en Nuevas Tecnologías resulta fundamental. De ahí que haya que plantearse seriamente el tema de la formación de docentes en el uso de las Nuevas Tecnologías desde planteamientos pedagógicos que garanticen la verdadera integración de estas herramientas en la realidad escolar.

e.2.3 ENSEÑANZA

“La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento

del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno.”⁷

El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad.

La enseñanza se propone reunir los hechos, clasificarlos, compararlos y descubrir sus regularidades, sus necesarias interdependencias, tanto las de carácter general como las internas.

⁷<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/ler.php?modulo=12&texto=794>[Consulta: 21-2-2011]

La enseñanza se ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

No debe olvidarse que los contenidos de la propia enseñanza determinan, en gran medida, su efecto educativo; que la enseñanza está de manera necesaria, sujeta a los cambios condicionados por el desarrollo histórico-social, a las necesidades materiales y espirituales de las colectividades, que su objetivo supremo ha de ser siempre tratar de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados por la experiencia cultural.

La enseñanza tiene un punto de partida y una premisa pedagógica general en sus objetivos. Ellos determinan los contenidos, los métodos y las formas organizativas de su desarrollo, en correspondencia con las transformaciones planificadas que se desean generar en el individuo que recibe la enseñanza. Tales objetivos sirven, además, para orientar el trabajo, tanto de los maestros como de los educandos en el proceso de enseñanza, y constituyen, al mismo tiempo, un indicador de primera clase para evaluar la eficacia de la enseñanza.

e.2.3.1 ENSEÑANZA CON HIPERTEXTO, HIPERMEDIA Y MULTIMEDIA

“En la enseñanza informática se han creado diversidad de materiales para este propósito, tal es el caso de las posibilidades de hacer relaciones en el contenido de una materia que son inmensas. El autor de un hipertexto puede

pre construir relaciones que el usuario final decidirá si quiere o no explorar. Una de las ventajas del hipertexto es que, si está bien diseñado, le da un gran control al estudiante.”⁸

Un documento con hipermedia es un documento multimedia cuyos textos o gráficos contienen hiperligas a otros documentos hipermedia. Los documentos hipermedia, además de asociar hiperligas al texto, como en el hipertexto, también permiten asociar hiperligas a gráficos.

Las características pedagógicas de documentos hipertexto e hipermedia son similares: ambas son tecnologías permanentes, en un solo sentido, de punto a multipunto que ofrecen un gran control por parte del estudiante y que potencialmente pueden estructurar grandes cuerpos de información en un formato de acceso fácil e intuitivo.

Existen al menos cuatro razones que explican el auge de las aplicaciones multimedia. La primera de ellas es poder estructurar grandes cuerpos de información en un formato de acceso fácil e intuitivo. En efecto, la mayor parte de las aplicaciones multimedia en el mercado son enciclopédicas o grandes bases de datos que contienen información sobre un tema en particular.

⁸http://www.ruv.itesm.mx/especiales/citela/documentos/material/modulos/modulo3/contenido_iv.htm[Consulta: 25-2-2011]

Una aplicación de multimedia con información arqueológica de la antigua Grecia permite, desde el punto de vista constructivista, el diseño de ambientes en los que el estudiante interactúa con las diferentes piezas y hallazgos arqueológicos. El estudiante será capaz de construir sus propias conclusiones y eventualmente discutir las o compararlas con las de un profesor, de sus compañeros o de un arqueólogo experto.

Las aplicaciones multimedia como la del ejemplo, en términos de marco conversacional ofrecen un cierto grado de interactividad ya que permiten al estudiante interactuar con el mundo de manera que extienda o mejore su experiencia. Sin embargo esta interacción es limitada puesto que el estudiante no puede interactuar “experimentalmente” con el mundo, sino que está confinado a acceder un conjunto de información documentada y fija en una base de datos, existen otras aplicaciones computacionales que pueden o no usar multimedia y que permiten interacción más amplia con el mundo que una simple base de datos enciclopédica. Se trata de aplicaciones como simulaciones y tutores inteligentes.

La segunda razón que explica el auge de las aplicaciones multimedia es el CD-ROM y su sucesor el DVD-ROM. El CD-ROM es un formato físico que permite almacenar grandes cantidades de información en un medio de fácil transporte y de relativamente bajo costo de producción (si se producen más de 1000 CD-ROM su costo puede ser inferior a \$1⁰⁰). Un CD-ROM permite almacenar un diccionario completo con gráficos con ilustraciones y sonido. Su sucesor el DV-

ROM es un medio de tamaño idéntico. EN su versión de doble lado y de dos capas puede contener hasta 18.8 gigabytes.

La tercera razón del auge de este tipo de programas es que el equipo computacional es cada vez más económico y fácil d usar.

La cuarta y última razón es el éxito que ha tenido la www, que es la conjugación de aplicaciones multimedia con redes de computadoras en Internet.

e.2.4 APRENDIZAJE

“Se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.”⁹

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.

⁹<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/ler.php?modulo=12&texto=794>[Consulta: 21-2-2011]

La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce.

Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender). El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el profesor); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el alumno). Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor.

Aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios).

Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (contexto).

De acuerdo con lo expuesto, podemos considerar que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos

por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

e.2.4.1 LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE

Las diferencias entre los estudiantes son múltiples: de tipo cultural, intelectual, afectivo. Cada estudiante tiene su estilo de aprendizaje en el que, entre otros factores, podemos identificar:

- Las diferencias preceptivas: visual, auditiva...
- Las preferencias de respuesta: escrita, oral, selección entre varias respuestas.
- EL ritmo de aprendizaje
- La persistencia en las actividades
- La responsabilidad
- La concentración y la facilidad para distraerse
- La autonomía o necesidad de instrucciones frecuentes.
- Las preferencias en cuanto a agrupamiento: trabajo individual, en parejas, en grupo.
- Las preferencias en cuanto a los recursos a utilizar: escribir a mano, en el ordenador, ir a la biblioteca, consultar por internet, etc.

Según Catalina Alonso y Domingo Gallego (2003) se puede definir estilo de aprendizaje como “rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje”. Siguiendo a David Kold se identifican cuatro estilos:

- Activo: toma mucha información, capta novedades, se implican con entusiasmo activamente y sin prejuicios en nuevas experiencias.
- Reflexivo: acumula y analiza mucha información antes de llegar a conclusiones, les gusta considerar las experiencias desde distintos puntos de vista, observar y escuchar a los demás.
- Teórico: analiza, sintetiza y estructura la información, integra los hechos en estructuras coherentes.
- Práctico: aplica la información; descubren los aspectos positivos de las nuevas ideas y las aplican a la primera oportunidad.

e.2.4.2 TIPOS DE APRENDIZAJES

“El aprendizaje colaborativo, se basa en la labor que realizan los estudiantes para aportar información, orientar su proceso de aprendizaje y dar forma a los contenidos que adquieren. Trabajan en grupo para construir conocimiento compartido en un “proceso” organizado y supervisado por el profesor.”¹⁰

¹⁰<http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>[Consulta: 28-2-2011]

El aprendizaje cooperativo, pone más el acento en el producto que se obtiene en el proceso de aprendizaje que se realiza en grupo y donde la planificación y dirección del profesor tiene un papel más importante.

El aprendizaje distribuido, consiste en un conjunto de actividades educativas (individualizadas y en pequeño grupo) con un soporte TIC que permite la interacción desde diversos puestos de trabajo, hogares y, que se basa en una síntesis de las pedagogías expositivas y constructivistas.

e.2.5 APLICACIONES MULTIMEDIA

e.2.5.1 TERMINOLOGÍA Y CONCEPTO

“El término Multimedia en el mundo de la computación es la forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, vídeo y animación.”¹¹

Entre las aplicaciones informáticas multimedia más comunes podemos mencionar juegos, programas de aprendizaje y material de referencia.

La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos o enlaces, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.

¹¹<http://www.grypus.com/design/tutoriales/35-diseno/58-diseno-y-desarrollo-multimedia>[Consulta: 13-3-2011]

La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

e.2.5.2 TECNOLOGÍAS GENERALES

Dispositivo "procesador" de la información.

“Sea que se trate de un televisor o de una computadora, el eje del dispositivo es un circuito procesador (un chip) que recibe las instrucciones digitales "externas" y las ordena para que un elemento de presentación las convierta en señales analógicas (texto, vídeo, audio). En el caso de los procesadores, el desarrollo tecnológico tiene un sentido claro: el aumento progresivo de la velocidad.”¹²

En la actualidad asistimos a progresos en la impresión y la reorganización de los procesos de producción de los semiconductores, a fin de abatir los costos de fabricación. Así, el interés de participar en el desarrollo de las aplicaciones multimedia por parte de las industrias de la electrónica y de las computadoras deriva de la aguda competencia y de la desaceleración del crecimiento de sus mercados.

Programas informáticos encargados de codificar y decodificar la información y de conducirla cuando se requiere una transmisión de información desde una "fuente" lejana.

¹²http://www.bibliodgsca.unam.mx/libros/lib2anec/lib2an20/lib2an21/sec_3.htm[Consulta: 18-3-2011]

El rubro que puede considerarse central es el de los programas que permiten la elaboración de las "obras" para multimedia y comprenden protocolos de comunicación, digitalización de las ondas analógicas, creación de imágenes, etc. Este terreno es el que aparece como el mar propicio para la innovación y el desarrollo de nuevas empresas e incluso de iniciativas no comerciales dirigidas a socializar la información. Otro aspecto crucial es el de los estándares, que en esencia radica en lograr la comunicación entre los diferentes sistemas; en este aspecto, Microsoft proyecta desarrollar sus programas, comenzando por Windows Vista como el canal universal de comunicación que asegure la conexión externa, la compatibilidad dentro del "mundo" de las computadoras y las posibilidades de lectura de las obras multimedia.

A partir de esta distinción podemos describir las especializaciones de algunos de los actores del proceso: los constructores de la electrónica (televisores, cámaras de vídeo, videograbadoras, equipos de sonido, discos compactos y sus dispositivos de lectura), la industria de las computadoras (que además de computadoras con diversas capacidades produce scanner, lectores ópticos), y la industria de la informática (sistemas de explotación de las propias computadoras, sistemas de procesamiento para los conjuntos multimedia, audio y vídeo, llamado "televisor inteligente", programas de animación de la imagen, de la reproducción sonora y musical, de procesamiento de texto, etcétera).

Sistemas de comunicación

Constituidos en lo fundamental por las redes de teléfono y televisión por cable y, en menor medida, por las señales de satélite. La tendencia actual es el predominio de las redes de fibra óptica, por su gran capacidad de transmisión frente a los de cobre y cable coaxial. En este campo, los principales actores son las grandes compañías de telecomunicaciones (en buena parte de los países, de propiedad o bajo control estatal) y las grandes cadenas de televisión por cable.

En diferentes niveles (empresa, localidad, mundo), la instalación de un sistema de comunicación potencia la capacidad para manejar y obtener información con la consecuente reducción en los costos. Desde los años ochenta y hasta hace poco, una de las cuestiones centrales que frenaba el desarrollo de las redes mas allá del ámbito local era el protocolo (programa informático que "dirige" el tráfico de la información) utilizado para comunicarse. Este problema parece comenzar a resolverse, al menos en el terreno de las comunicaciones orientadas a la promoción de las ventas, a la publicidad, y en general, a todas las comunicaciones que no requieren de confidencialidad, gracias a la expansión acelerada de la red de redes, Internet (sobre todo la World Wide Web). Por la fuerza de los hechos, el protocolo Internet (Ip/Tcp), que es de dominio publico y utilizado por todos los usuarios de esta red, se esta imponiendo como estándar mundial.

Los contenidos

Un cierto tipo de información hecha mercancía que se ofrece para su consumo o su reutilización. La aplicación multimedia es, en un sentido, sólo una forma distinta de presentar productos y servicios ya existentes: programas de televisión, periódicos, obras cinematográficas, bancos de información, obras de arte, etc., que constituyen la mayor parte de sus contenidos. En otro sentido, las aplicaciones multimedia son un vehículo para acceder y/o crear "contenidos" no preexistentes en el mundo físico y que sólo existen como creación "lógica", como es el caso de los juegos de vídeo, las experiencias de la realidad virtual y, de manera particular, la creación de imágenes y otras aplicaciones de carácter lúdico.

Las tecnologías empleadas son muy diversas y dependen del tipo de información que se digitaliza, pues las tecnologías son muy diferentes. Podemos distinguir tres campos principales: el del texto, donde la técnica del hipertexto permite la consulta y el aprovechamiento de grandes volúmenes de información; el del sonido, donde la síntesis de sonidos (los conocidos sintetizadores) y el reconocimiento vocal permiten la codificación digital, y el de la imagen, acaso el campo de mayor interés, pues la presentación de imágenes ha demandado el desarrollo de tecnologías tanto de codificación (scanner, por ejemplo) como de creación (imágenes de síntesis y fractales).

Dada la diversidad de los contenidos y la relativa difusión de los dispositivos que permiten su digitalización, los actores en este caso van desde el

"infografista", o creador individual de productos y servicios multimedia, hasta las empresas de la industria del "entretenimiento" (televisoras, periódicos, estudios de cine), las instituciones culturales encargadas de velar por el "patrimonio artístico y cultural" de cada país y, de nueva cuenta, algunas de las empresas innovadoras de la informática, que ya no se limitan a crear los sistemas de digitalización o a "digitalizar" los productos de otras empresas, sino que comienzan a crear sus propios contenidos.

Soportes de los contenidos.

En su gran mayoría, los contenidos se almacenan en discos compactos de diversos tipos; en el caso de productos y servicios que se ofrecen a distancia los contenidos residen en los "servidores". La tecnología del disco compacto domina hasta hoy día el campo de los soportes. El disco compacto combina la fiabilidad en el manejo y la conservación de la información, con bajos costos de producción y alta capacidad de almacenamiento; además, ha establecido una de las pocas compatibilidades mundiales, pues la codificación se hace bajo la norma creada por el Comité Internacional de Estandarización. Los principales tipos de obra que se almacenan en disco compacto (CD-ROM particularmente) son aquellos que no cambian rápidamente (acervos de museos, enciclopedias) y los programas informáticos cada vez más grandes.

En paralelo, se perfeccionan las cartas PCMCIA (Personal Computer Memory Card Industry Association), dispositivos capaces de administrar grandes flujos de información de tal forma que pueden sustituir o complementar diferentes

elementos de almacenamiento (discos compactos, memorias de masa) o de comunicación (módem). Entre los avances que se perfilan destaca la creación de memorias holográficas, capaces de almacenar la información en tres dimensiones, lo que representaría un salto enorme.

e.2.5.3 LAS PRINCIPALES APLICACIONES MULTIMEDIA

Las desarrolladas por las empresas conciernen a tres niveles principales: la formación (incluyendo la "asistencia" en las líneas de producción), la comercialización y las comunicaciones. Por lo que toca a las orientadas al consumidor individual, tenemos cuatro grupos importantes: las aplicaciones centradas en la computadora (lúdicas o educativas), en el televisor (la "industria del entretenimiento"), las redes de comunicación (incluyendo Internet y servicios diversos de telecomunicación) y los juegos de vídeo, que a pesar de su aparente banalidad tienen un fuerte peso económico.

e.2.5.3.1 APLICACIONES MULTIMEDIA ORIENTADAS HACIA LA ENSEÑANZA

“Las aplicaciones orientadas hacia la enseñanza y la recreación ocupan también un lugar importante. La capacidad de almacenamiento de los discos compactos, combinada con los medios de desplazamiento a través de las informaciones que implica el hipertexto, han permitido el desarrollo de "obras" multimedia como las enciclopedias, los manuales de auto aprendizaje, los apoyos y materiales didácticos, los bancos de imágenes, los "paseos virtuales" para descubrir ciertos temas o lugares (museos, países, personajes), las bases

de datos de todo tipo, y un enorme etcétera. Para diversos autores este campo está llamado a ser el de mayor desarrollo en los años por venir, en tanto las combinaciones multimedia se incorporan como auxiliares en las tareas lúdicas y educativas.”¹³

Las empresas utilizan el disco compacto como un soporte de gran valor para su publicidad en diversas formas: secuencias publicitarias, catálogos, catálogos interactivos y personalizados. Entre las formas más extendidas de este rubro están los terminales interactivos o puestos de bienvenida, encargados de orientar al visitante y presentar los aspectos generales de la empresa o la institución. Asimismo, el uso de las aplicaciones multimedia permite a las empresas desarrollar por sí mismas su publicidad, pues muchas de las tareas que antes realizaban especialistas (como la fotografía) ahora están incorporadas en los dispositivos o en los programas. Para elaborar obras multimedia.

En términos generales el aporte de la multimedia a la enseñanza se manifiesta en los siguientes aspectos:

¹³http://www.bibliodgsca.unam.mx/libros/lib2anec/lib2an20/lib2an21/sec_4.htm[Consulta: 21-3-2011]

* Lo principal de multimedia, es que se presta a enfoques educativos que permiten la explotación de la libre asociación de ideas característica del pensamiento humano (Salinas, 1994).

* En la enseñanza, con la incorporación de los nuevos planes de estudio, el sistema de créditos, el grado creciente de libertad del estudiante para configurar su propio currículum permiten un aprendizaje más heterogéneo y no presencial.

* Existen alumnos que se adaptan mejor al aprendizaje abierto, con posibilidades de diagnosticar sus propias necesidades y programar planes para lograr objetivos, así como evaluar la efectividad de las actividades de aprendizaje. Multimedia le ofrece la posibilidad de seleccionar en función de intereses, relevancia personal y necesidades de información. Supone un nuevo modo de entender la educación donde los alumnos son auténticos protagonistas de su aprendizaje (Prendes, 1996).

e.2.5.3.2 LA MULTIMEDIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Si hacemos un buen uso de los recursos que nos brinda la tecnología multimedia, con el tiempo, a mediano o largo plazo, el ordenador puede liberar al docente de las tareas repetitivas y brindarle la posibilidad de convertirse en un organizador de la interacción entre el alumno y el objeto de conocimiento, en un generador de interrogantes, un generador de conexiones.

El uso de estas nuevas tecnologías plantea, así, la necesidad de que el docente se capacite para hacer un uso adecuado de ellas. El docente siempre

será necesario, tal vez más que nunca porque el cúmulo de información disponible será tan grande que sería caótico que el alumno no tuviera alguien que lo guiara en esa búsqueda de conocimiento. Pero ahora el docente podrá, liberado de su tarea de transmitir el contenido, dedicar su tiempo a estimular a los alumnos, a atenderlos en forma individual, a orientar sus dudas, a generar interrogantes, a investigar. Deberá, partiendo de la base de que la enseñanza por sí sola no produce aprendizaje, dedicarse a aprender más que a enseñar, deberá enseñar a aprender y aprenderá al enseñar.

Qué mejor manera de lograr esto que aplicando las nuevas tecnologías donde es posible crear simuladores de acuerdo a nuestras necesidades. Pero, a la vez, y ése será quizá el compromiso más importante del futuro docente, el proceso anterior podrá realizarse con éxito, con la ayuda del ordenador, si cuidamos no despegarnos ni de la realidad ni de nuestro contexto, y si no nos convertimos en una pieza más del engranaje, estimulando permanentemente la iniciativa y la generación de nuevos conocimientos. Utilizando el ordenador de una manera imaginativa que explore sus posibilidades, que cuestione permanentemente la validez de su utilización.¹⁴

e.2.6 ASPECTOS FUNCIONALES DE LA APLICACIÓN MULTIMEDIA

“Eficacia didáctica. El material diseñado debe ser ante todo eficaz, es decir, ha de lograr los objetivos para los que ha sido diseñado. Para conseguirlo debe

¹⁴<http://www.unrc.edu.ar/publicar/20/dosier9.htm>[Consulta: 28-3-2011]

someterse a un proceso de puesta en práctica que sirva para corregir posibles deficiencias que en una primera fase pueden pasar inadvertidas.”¹⁵

Relevancia, interés de los contenidos y servicios. Si elaboramos material, es importante que seleccionemos contenidos próximos a la realidad diaria de los destinatarios del mismo; eso les dotará de una relevancia e interés especial. Por ejemplo, si vamos a elaborar un material sobre animales, recojamos imágenes de las mascotas de los alumnos en lugar de localizarlas de diversas fuentes (libros, folletos, Internet,...) alejadas del entorno próximo.

Facilidad de uso. Los materiales diseñados deben ser "transparentes" para los alumnos, de tal forma que puedan utilizarlos sin necesidad de consultar ningún manual previo ni emplear un tiempo considerable en explicar su manejo. Han de conocer las opciones del programa y dónde se encuentran, teniendo la posibilidad de moverse a su antojo.

Facilidad de instalación de los programas y complementos. Cuando hagamos un material, éste contendrá todo lo necesario para que el alumno pueda trabajar con él (controladores, tipos de letras,...), debiendo ser el proceso de instalación y desinstalación fácil y sencillo.

Versatilidad didáctica. Seguramente, después del considerable esfuerzo que supone aprender una herramienta que nos permita hacer aplicaciones

¹⁵<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/html/368/36802109/36802109.html>[Consulta: 30-3-2011]

multimedia y del tiempo que hay que emplear para hacerlas, desearemos que pueda utilizarse en el mayor número de contextos posible (no únicamente en un aula de informática de un centro educativo, sino también en un "rincón de la informática" dentro de un aula, en los domicilios de los alumnos,...).

Carácter multilingüe. En nuestro país encontramos cada vez más alumnos que proceden de otros países que, sumado a la diversidad lingüística existente dentro de España, hace que no sea descabellado realizar nuestro material en más de un idioma, posibilidad interesante que es posible compense el esfuerzo añadido.

Funcionalidad de la documentación o guía de uso. Es interesante dotar al material que hagamos de una documentación complementaria que facilite su uso tanto a alumnos como a profesores. Un manual del usuario que contenga información sobre características técnicas, proceso de instalación y desinstalación, manejo del programa, una guía didáctica,... servirá para completar un trabajo en el que hemos puesto mucho interés y esfuerzo y que pretendemos nos sirva a nosotros y, en muchas ocasiones, sirva a los demás.

e.2.7 ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE LA APLICACIÓN MULTIMEDIA

“Capacidad de motivación, atractivo. Considero que nadie dedicado a la empresa de realizar material informático educativo lo haga con la idea de aburrir a sus alumnos; antes al contrario, dichos materiales deben ser

atractivos para ellos, y despertarles la curiosidad por los contenidos que presenta. Afortunadamente, con la informática se tiene la mitad del camino recorrido, ya que es un recurso motivador en sí mismo. La otra mitad la debemos andar y dedicarle atención.”¹⁶

Adecuación a los destinatarios. Es una obviedad, pero hay que hacer hincapié en que los materiales deben tener en cuenta las características (capacidades, intereses,...) de los destinatarios. A veces el proceso de creación es tan absorbente, tan envolvente, que hay que tener siempre muy en cuenta a los usuarios finales de la aplicación; y aunque esto sea así, es bastante normal que después de una puesta en práctica de lo elaborado, haya que dar retoques y hacer cambios a la vista de los resultados concretos obtenidos de su aplicación.

Potencialidad de los recursos didácticos. Dentro de las limitaciones que puedan surgir (técnicas, temporales, personales,...) es conveniente que los materiales proporcionen variadas actividades para tratar el mismo contenido.

Carácter completo. Si es necesario ofrecer a los alumnos unos contenidos previos necesarios para poder utilizar la aplicación, ésta debe contenerlos y exponerlos utilizando diversos códigos (texto, imágenes,...), así como síntesis, ejercicios de autoevaluación, ayudas,...

¹⁶<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/html/368/36802109/36802109.html> (consultado 10-11-2011)

Tutorización y evaluación. Nuestra aplicación debería de alguna forma informar a los alumnos de sus progresos, presentándole refuerzos y poniendo a su disposición varios niveles de dificultad. Sería interesante que informara posteriormente al docente de lo realizado por el alumno/a.

e.2.8 COMPONENTES MULTIMEDIA.

“El diseño y elaboración de una aplicación multimedia involucra tres elementos básicos:”¹⁷

- La información misma a transmitir,
- Hardware
- Software para su elaboración y funcionamiento.

e.2.8.1 LA INFORMACIÓN A TRANSMITIR

Es el aspecto interdisciplinario de diseño y contenido de un mensaje es fundamental en las aplicaciones multimedia, así como es importante contar con un pedagogo como integrante del equipo de desarrollo para asesorar los contenidos de la información de la multimedia

Básicamente la información que se integre en la multimedia puede ser de diversos tipos:

¹⁷<http://www.wisis.ufg.edu.sv/www.wisis/documentos/TE/006.7-C957c/006.7-C957c-Capitulo%20II.pdf>[Consulta: 31-3-2011]

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.

Este tipo de información que integra la multimedia puede conjugarse en los siguientes elementos:

Elementos Visuales

“Comprenden las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas que deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar.

Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.”¹⁸

¹⁸http://www.ehtij.co.cu/webs/biblioteca/artic_10.htm[Consulta: 31-3-2011]

Los gráficos de mapas de bits almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos. En un gráfico de mapa de bits, cada punto tiene un lugar preciso definido por su fila y su columna. Algunos de los formatos de gráficos de mapas de bits más comunes son el Graphical Interchange Format (GIF), el Tagged Image File Format (TIFF) y el Windows Bitmap (BMP).

Los gráficos vectoriales emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original. En un gráfico vectorial, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna, sino por la relación espacial que tienen entre sí. Como los puntos que los componen no están restringidos a una fila y columna particulares, los gráficos vectoriales pueden reproducir las imágenes más fácilmente, y suelen proporcionar una imagen mejor en la mayoría de los monitores. Entre los formatos de gráficos vectoriales figuran el Encapsulated Postscript (EPS), el Windows Metafile Format (WMF), el Hewlett-Packard Graphics Language (HPGL), archivos de Macromedia Flash (SWF) y el formato Macintosh para archivos gráficos, conocido como PICT.

Para obtener, formatear y editar elementos de vídeo hacen falta componentes y programas informáticos especiales. Los archivos de vídeo pueden llegar a ser muy grandes, por lo que suelen reducirse de tamaño mediante la compresión.

Algunos formatos habituales de compresión de vídeo son el Audio Video Interleave (AVI), el Quicktime y el Motion Picture ExpertsGroup (MPEG o

MPEG2). Estos formatos pueden comprimir los archivos de vídeo hasta un 95%, introduciendo diversos grados de borrosidad en las imágenes. Las aplicaciones multimedia también pueden incluir animaciones. Éstas son especialmente útiles para simular situaciones de la vida real, como por ejemplo el movimiento de un vehículo automotor.

La animación también puede realzar elementos gráficos y de vídeo añadiendo efectos especiales como la metamorfosis, el paso gradual de una imagen a otra sin solución de continuidad.

Elementos de Audio

“El sonido, igual que los elementos visuales, tiene que ser grabado y formateado de forma que la computadora pueda manipularlo y usarlo en presentaciones. Algunos tipos frecuentes de formato audio son los archivos de forma de onda (WAV), el Musical Instrument Digital Interface (MIDI), El MPG Layer 3 (MP3) y el Transform-domain Weighted Interleave Vector Quantization (VQF).”¹⁹

Los archivos WAV, MP3 y VQF almacenan los sonidos propiamente dichos, como hacen los CD musicales o las cintas de audio. Los archivos WAV pueden ser muy grandes y requerir compresión, lo que se ha logrado con el MP3 y el VQF.

¹⁹http://www.ehtij.co.cu/webs/biblioteca/artic_10.htm[Consulta: 31-3-2011]

Los archivos MIDI no almacenan sonidos, sino instrucciones que permiten a unos dispositivos llamados sintetizadores reproducir los sonidos o la música.

Elementos de Organización

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información. Entre los elementos interactivos están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija.

Las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa. Los hipervínculos o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse.

e.2.9 Hardware

La mayor parte de las computadoras requieren de dispositivos adicionales para operar con los datos multimedia: audio y video, digitalizadores de documentos, tarjetas de captura de video y de reproducción de audio son algunos ejemplos. Medios de almacenamiento masivo, como el CD-ROM, son también comunes para manipular esos datos, que exigen una gran cantidad de requerimientos.

e.2.10. Software

La reproducción de un título multimedia requiere de una computadora con características determinadas por los desarrolladores del producto, como extensiones multimedia a un sistema operativo particular. En algunos casos se requieren componentes de distribución de paquete con el que el título se integró, conocida como Authoring software: una herramienta principal para la elaboración de sistema multimedia, junto con programas asociados de dibujo, presentaciones y otros que trabajan bajo estándares en proceso de definición.

Para el aprendizaje de las ciencias, existen varios paquetes de laboratorios interactivos que permiten que los alumnos trabajen como si estuvieran en laboratorios para estudiar por ejemplo la electricidad, el sonido, la gravedad, aunque existe carencia de aplicaciones multimedia que interactúen a favor de la enseñanza de las artes, específicamente de la música, es entonces necesario la creación de material educativo para esta asignatura que con el uso de herramientas multimedia se pueden conseguir elaborar.

En el soporte de diseño de aplicaciones multimedia existen programas que nos ayudan con el diseño y elaboración de multimedia entre estos está, Flash considerado como una potente herramienta creada por Macromedia y que tiene un entorno amigable que nos invita a pasar horas creando lo que nos dice nuestra imaginación.

e.3. ASIGNATURA TECNICAS DE ESTUDIO, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

Entre las múltiples oportunidades y ocupaciones del hombre, lo más destacado y complejo es la educación, el cultivo de los intereses del docente, tiene que ser multilateral y armónico, ello nos da una educación adecuada, se debe practicar una enseñanza que provoque una viva participación activa con motivos aptos para toda clase de desarrollo.

La práctica docente y profesional nos invita a reflexionar un riguroso análisis del hacer educativo, investigativo. La Comunicación Oral y Escrita, promueven interacciones en el aula con métodos activos y procedimientos, no es solo simples directrices sino la creación de un nuevo ser, con virtudes creadoras con la interacción del profesor y el alumno, para convivir en un mundo más competitivo y de calidad.

Los contenidos que se abordan en este evento son:

1.- Fundamentos teóricos de la comunicación.

- 1.1. Orígenes del castellano
- 1.2. El español en los siglos XIX y XX
- 1.3. La comunicación y su trascendencia
 1. Conceptos lingüísticos.
 2. El signo lingüístico.
 3. El proceso de la comunicación
- 1.4. Definición e importancia de la comunicación escrita

- 1.5. Síntesis histórica de la comunicación escrita
- 1.6. La ortografía: significado e importancia a nivel cultural y profesional
- 1.7. Morfología: El sustantivo, el artículo, el adjetivo, el adverbio, el verbo
- 1.8. Sintaxis: la oración y sus constituyentes.
- 1.9. El párrafo: definición, características y clases.
- 1.10. La lectura: importancia, clasificación.

2.- Redacción de textos

- 2.1. Cualidades de los trabajos escritos
- 2.2. Recomendaciones para seguir un buen trabajo escrito
- 2.3. Técnicas específicas de Redacción
 - 2.3.1. El Informe
 - 2.3.2. La Solicitud
 - 2.3.3. El oficio
 - 2.3.4. La circular
 - 2.3.5. La convocatoria
 - 2.3.6. El certificado
 - 2.3.7. El acta
 - 2.3.8. El contrato
 - 2.3.9. El currículum vitae
- 2.4. La Comunicación Oral
- 2.5. Comunicación Oral: Factores, objetivos, funciones, ventajas, cualidades.
- 2.6. Niveles sociales del lenguaje: natural, especializado.
- 2.7. Correcciones en la forma de expresarse oralmente:

2.7.1. La respiración y la voz

2.7.2. La articulación

2.7.3. La expresión corporal

2.7.4. Los gestos

3.- La comunicación aplicada al trabajo en equipo

3.1. Técnicas que contribuyen a facilitar el trabajo en grupo:

3.1.1. Técnicas de presentación, para el conocimiento de las expectativas, el encuadre, el riesgo, el abanico de roles, juego cara a cara, tres palabras.

3.2. Técnicas que propician la asimilación de conocimientos:

3.2.1. Método de discusión: discusión plenaria, grupos pequeños, Phillips 66, discusión reiterada, mesa redonda, panel.

3.2.2. Métodos de situaciones: juego de roles, casos, incidentes.

3.3. Método problemático: rejilla, concordar, discordar, palabras clave, aprendizaje en pareja.

3.4. Métodos y Técnicas participativas para la solución creativa de problemas.

3.4.1. Brainstorming o lluvia de ideas

3.4.2. Técnica del anti éxito

3.4.3. Sinéctica o sinestesia

3.4.4. Técnicas de De Bono

3.4.5. Técnica P.N. I.

3.4.6. Técnica C. T . F.

3.4.7. Técnica C y S

3.4.8. Técnica Pb

3.4.9. Técnica O.P.V.

La metodología con la que se aborda generalmente este evento se puede resumir en:

- Método Dialéctico
- Método Inductivo - Deductivo
- NTICs
- Discusión
- Análisis – Síntesis
- Método Activo
- Sustentación
- Talleres
- Lecturas comprensivas
- Conferencia - Discusión

En lo que respecta a la evaluación, en la misma se prevé utilizar:

- La evaluación sumativa, diagnóstica, y formativa
- A través de cuestionarios, test, preguntas y respuestas.

Además se porcentualizará de la siguiente manera:

- Pruebas prácticas 50%
- Trabajos de Investigación 20%

- Sustentación de temas 10%
- Aportes escritos 10%
- Participación Liderazgo 10%

VOCABULARIO

AVI.- (Audio Video Interleaved) Es el formato más utilizado en Windows para almacenar vídeo con sonido incorporado.

Bits.- Son archivos de tipo gráfico en el que cada punto de la pantalla queda representando por uno o más bits, dependiendo de si es blanco y negro, tonos de grises o color.

BMP.- Su nombre procede de mapas de bits

CD-ROM.- Compact Disc-Read Only Memory. CD de sólo lectura. Hoy es el sistema de almacenamiento y distribución de datos más popular, en sus dos formatos: 74 y 80 minutos con capacidad para 700 y 650 Mb. respectivamente. Sus unidades lectoras utilizan un láser que lee cada cavidad y elevación (pits y lands), de tal forma que un cambio de estado representa un uno y un "no cambio", es decir, una secuencia lisa de una determinada distancia (300 nm) representa un cero. Parece apropiado indicar que una lectora de CD-ROM no puede reproducir, si más preparación, los discos generados por una

DVD-ROM.- Un Digital Video Disk, es parecido a un CD en su forma, tiene el mismo tamaño, 12 cm., pero puede almacenar mucha más información (unas 17 Gigas ante los 640-700 megas) y bastante más rápidos. Se consigue mediante un tipo de láser distinto y variando la longitud de onda de manera que se adapte a las marcas, que en este caso son mucho más pequeñas que en un CD (la mitad) y están más juntas, es decir, hay menos espacio entre pistas. Para ello el plástico debe de ser menos grueso, y para protegerle se añaden más capas. En cualquier caso, aunque los DVD estándar tengan esa capacidad, hay variaciones, y 17 gigas se corresponden con el modelo DVD-18.

GIF.- (GraphicsInterchangeFormat). Formato de intercambio de gráficos. Un formato de archivo gráfico que se utiliza comúnmente para mostrar imágenes indizadas por color en el Wold Wide Web. GIF es un formato comprimido diseñado para reducir al mínimo el tiempo de transferencia de archivos a través de líneas de teléfono estándares. Utiliza el método LZW para lograr proporciones de compresión de aproximadamente 1.5:1 a 2:1.

Hipermedia.- (Hiptertextomultimedia) Organización de información textual, visual gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones entre información relacionada dentro del sistema.

HTML.- Dinamic HTML, son aplicaciones que contienen objetos y eventos y se procesan en el lado del cliente dentro del navegador Web.

Designa el conjunto de técnicas que permiten crear sitios web interactivos utilizando una combinación de lenguaje HTML estático.

MIDI.- Se trata de sintetizadores, es decir, teclados electrónicos capaces de emular los sonidos que realizan otros instrumentos. Permiten generar, pero en ocasiones también reproducir archivos MIDI.

MPEG o MPEG2.- (Motion Pictures Expert Group). Grupo de Expertos en Imagen en Movimiento. Formato gráfico de almacenamiento de video. Utiliza como el JPEG compresión con pérdidas alcanzando ratios muy altos de compresión.

Multimedia.- Alude a la combinación en un ordenador de sonido, gráficos, animación y vídeo. La configuración habitual del hardware está constituida por un procesador del tipo 386 (Ver: 80X86) o superior, una tarjeta de sonido, dos altavoces, un lector de CD-ROM y un monitor. Es una tecnología típicamente asociada a los PCs, aunque es creciente su uso en aplicaciones de red.

Es la utilización por parte del computador del material digitalizado que combina texto, gráficos, vídeo, animación y sonido.

PCMCIA.- (Personal Computer Memory Card Industry Association) Asociación Internacional de tarjetas de Memoria para Ordenadores Personales. Tarjeta estandarizada de expansión para ordenadores personales.

Tecnología que permite conectar fácilmente gran variedad de dispositivos a un ordenador, normalmente un portátil o un PDA. Para conectar este dispositivo es necesario que el ordenador disponga del mismo tipo de ranura.

Protocolos Ip/Tcp. - Grupo de protocolos que trabajan en conjunto para proporcionar un sistema de comunicación integrado. Cada protocolo maneja un subgrupo de los detalles posibles. Internet usa el grupo de programas de protocolo TCP/IP.

TIFF.- (Tagged Image File Format) Formato de archivo de imágenes etiquetada. Un formato de imagen de alta resolución basado en etiquetas. TIFF se utiliza para el intercambio universal de imágenes digitales.

Formato de archivo de imágenes exploradas. Formato de archivos de gráficos por trama ampliamente utilizado y desarrollado por Aldus y Microsoft, que maneja monocromático, escala de grises, color de 8 y 24 bits. Desde 1986, ha habido seis versiones de TIFF. Utiliza varios métodos de compresión: LZW provee proporciones aproximadamente entre 1.5:1 a 2:1. Las proporciones de 10:1 a 20:1 son posibles para documentos con grandes cantidades de espacio en blanco que utilizan métodos de compresión (fax) ITU-TSS Group III & IV.

WAV.- Formato de los archivos de sonido más comunes en la red. Pueden oírse utilizando el programa Audio Player.

Formato de audio muy utilizado en Windows que permite almacenar sonidos registrados con tecnología digital. Su uso también está muy extendido entre los programas de entorno DOS.

Web.- Por éste término se suele conocer a WWW (World Wide Web), creado por el Centro Europeo de Investigación Nuclear como un sistema de intercambio de información y que Internet ha estandarizado. Supone un medio cómodo y elegante, basado en multimedia e hipertexto, para publicar información en la red. Inicial y básicamente se compone del protocolo http y del lenguaje html. Un ejemplo de páginas de éste tipo, es la que tienes delante en estos momentos.

World Wide Web (www).-(World Wide Web). Telaraña o malla mundial. Sistema de información con mecanismos de hipertexto creado por investigadores del CERN. Los usuarios pueden crear, editar y visualizar documentos de hipertexto.

➤ Es un sistema de navegador web para extraer elementos de información llamados "documentos" o "páginas web". Puede referirse a "una web" como una página, sitio o conjunto de sitios que proveen información por los medios descritos, o a "la Web", que es la enorme e interconectada red disponible prácticamente en todos los sitios de Internet. Ésta es parte de Internet, siendo la World Wide Web uno de los muchos servicios ofertados en la red Internet.

f. METODOLOGÍA

f.1 METODOS

Desde el punto de vista del diseño se trata de una investigación aplicada, con una sola medición, con la cual se realiza un análisis de proceso multi-variado, lo cual llevará a crear como producto una aplicación multimedia para el evento de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita. En nuestra investigación utilizaremos además los siguientes métodos:

f.1.1 El Método Científico, el mismo que permitirá establecer un marco teórico en torno a lo que significa una multimedia educativa y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes.

f.1.2 El Método Hipotético-Deductivo, Porque tiene tres fases: La observación consiste en la simple apreciación de un hecho u objeto cualquiera que aporta datos directos acerca de un hecho natural o de un aspecto cualquiera de la realidad. La hipótesis es un enunciado que, si se cumpliera, permitiría entender el evento real problemático y la resolución del problema plantado y la deducción se utiliza por parte de las ciencias experimentales con una función precisa: proporcionar al investigador una serie de enunciados acerca de hechos de una clase par que pueda experimentar si lo que en ellos predice sucede en realidad o no.

Este método nos ayuda a explorar, investigar y ayudar a las necesidades institucionales, docentes y discentes se cristalizará el propósito apoyándose

para el efecto en la información recopilada mediante la investigación bibliográfica y de campo.

f.1.3 El método Analítico-Sintético, nos reunirá para establecerá varias conclusiones y recomendaciones, las mismas que servirán como base para diseñar los lineamientos alternativos, mismos que tienen como propósito mejorar el utilizar pedagógicamente a la aplicación creada.

El método de desarrollo de la aplicación será el de cascada, esto es, se iniciará con una investigación previa de las necesidades y de los contenidos a trabajar en el evento, luego se diseñará la aplicación valiéndose de un guion y por último se procederá a la programación respectiva.

f.2. TECNICAS E INSTRUMENTOS.

En nuestro estudio se necesitará dos técnicas: La entrevista que será aplicada a los directivos de la institución (Anexo 3) y la encuesta que será aplicada a los docentes y estudiantes (Anexo 4), estas técnicas se valdrán de los instrumentos apropiados tales como guía de entrevista y el cuestionario respectivo, ambos nos darán valiosa información para realizar el diseño y posterior programación de la aplicación.

f.3. POBLACION

La población investigada está conformada por un total de sesenta y tres (63) y tres (3) docentes.

La distribución de los estudiantes es la siguiente:

**Población del Ciclo Básico Común del Instituto Tecnológico Los Andes
de la ciudad de Loja**

CENTRO EDUCATIVO	PARALELO	ESTUDIANTES		TOTAL	DOCENTE
		H	M		
Instituto Los Andes	A	10	12	22	1
	B	10	10	20	1
	C	11	10	21	1
TOTAL		31	32	63	3

Fuente: Secretaria de la institución
Elaboración: El Autor

f.4. HERRAMIENTAS

La utilización de herramientas multimedia como: Flash, Access, Nero Media Player, Picture Manager entre otras permitirán la edición de las medias, en tanto que se utilizará el programa flash para el ensamblaje final.

g. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Los recursos a emplearse son:

Humanos

- * Docentes del ciclo básico común
- * Diseñador de la aplicación (tesista)
- * Director de Tesis
- * 63 alumnos/as del ITSLA

Materiales

- Planificaciones de la asignatura
- Computadora multimedia
- Cámara digital
- Impresora
- Micrófono
- Parlantes
- Cds
- Programas
- Materiales de oficina.

PRESUPUESTO

MATERIALES	COSTO TOTAL EN \$
Computadora Pentium IV	800.00
Programas	300.00
Cámara digital	290.00
Material de impresión	80.00
Material de edición y almacenamiento	20.00
Consultas en Internet	50.00
Material de oficina	150.00
Movilización	20.00
Imprevistos	30.00
TOTAL	1740.00

FINANCIAMIENTO

Los gastos económicos serán financiados por el investigador:

h. CRONOGRAMA

Nº	Actividad	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		1	Presentación anteproyecto	X	X																
	Aprobación del anteproyecto			X																	
	Revisión del Marco Teórico				X																
2	Metodología																				
	Diseño de Aplicación					X	X	X	X												
	Desarrollo del software									X	X	X	X	X	X	X	X	X			
	Validación del software																		X	X	X
Nº	Actividad	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		3	Resultados																		
	Diseño de la interfaz	X	X	X																	
	Desarrollo					X	X	X													
	Validación							X	X												
4	Discusión									X	X										
5	Conclusiones											X	X								
6	Recomendaciones													X	X						
7	Bibliografía y Cibergrafía													X	X						
8	Manual del usuario														X	X					
9	Manual del programador																	X	X	X	
10	Glosario de términos																			X	
11	Socialización																				X

i. BIBLIOGRAFÍA

- BARROSO, J et al. (1998). "Evaluación de los medios informáticos: una escala de evaluación para el Multimedia Educativa". En CEBRIÁN, M. Et al. Creación de materiales para la innovación con nuevas tecnologías: EDUTEC97. Pp. 355-358" Málaga: ICE Univ. Málaga
- BAUTISTA, Antonio (1992). "Los medios como soportes de sistemas de representación: implicaciones educativas". Comunicación. Lenguaje y Educación, 14, 77-88
- CABERO, Julio (1990). Análisis de medios de enseñanza. Sevilla: Ediciones Alfar.
- DOCUMENTO, UNL. Macroproyecto,
- ECHEVERRÍA, B. (1988). "Control de calidad del Multimedia Educativa". Apuntes de Educación y NN.TT., nº 31" Madrid: Anaya
- FOLCH, Mercé; SÁNCHEZ, Silvia (1999). "La relación entre motivación y ordenador". Comunicación y Pedagogía, 155, 24-34"
- JAMSA, Kris (1993), La Magia de Multimedia, (T.i. al español) McGraw-Hill Interamericana.
- MARQUÉS, Pere. (1999). *Criterios de calidad para los programas multimedia (CD y webs)*
- Realidad Económica y Social del Ecuador, edición 2005-2006

CIBERGRAFÍA

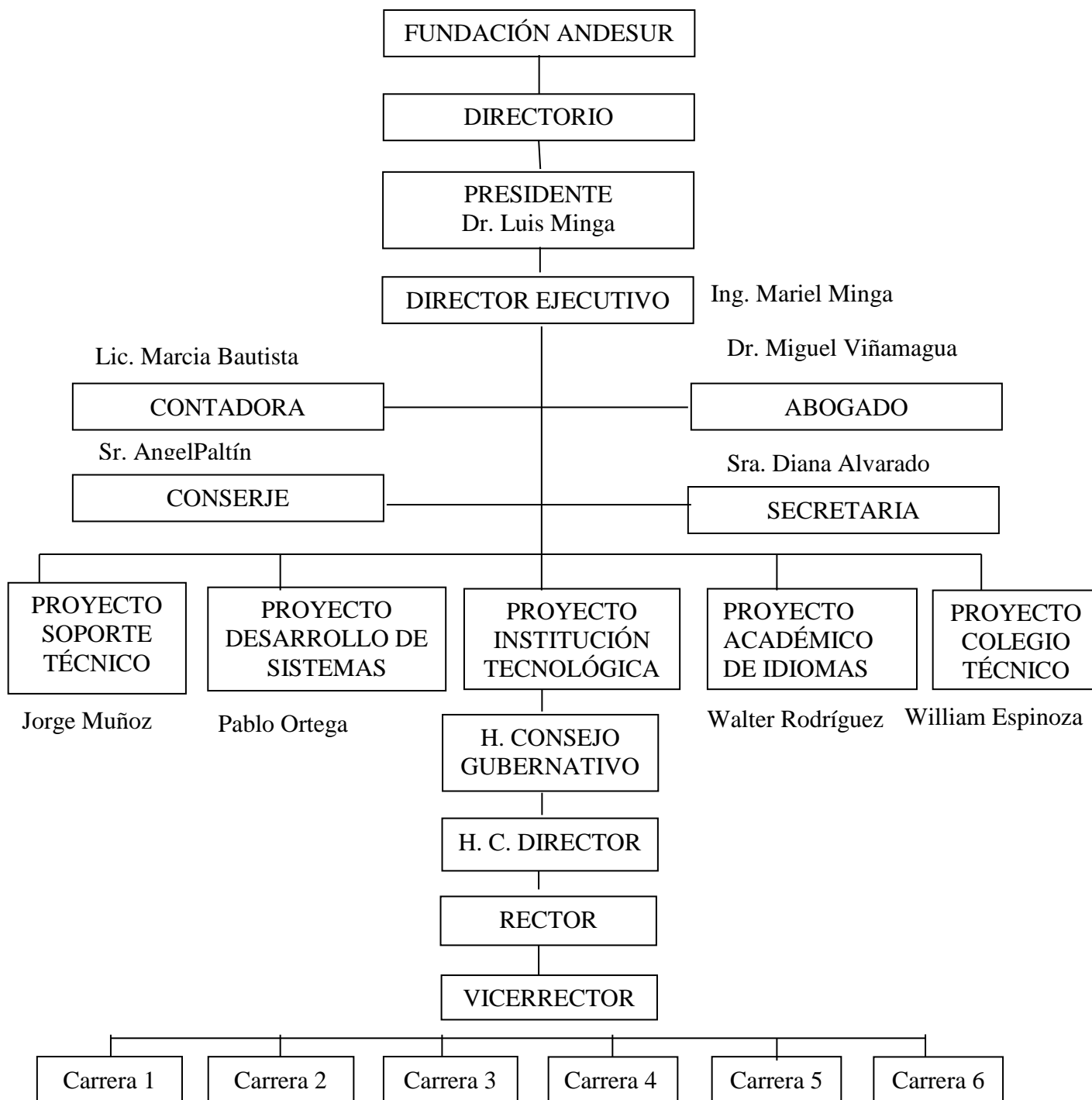
- Artemio J. Hernández Mora [Documento en línea] <><http://fit.um.edu.mx/danielgc/medios/doctos/introduccion.pdf> [Consulta: 13-2-2011]

- Nuevas Tecnologías y Educación, Elnstein Silvia [Documento en línea]<http://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm>[Consulta: 18-2-2011]
- Enseñanza Aprendizaje, Armando Barraza Cuellar[Documento en línea]<><http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/ler.php?modulo=12&texto=794>[Consulta: 21-2-2011]
- Selección de Tecnología Educativa Modulo 3. [Documento en línea]<>http://www.ruv.itesm.mx/especiales/citela/documentos/material/modulos/modulo3/contenido_iv.htm[Consulta: 25-2-2011]
- Procesos de Enseñanza Aprendizaje, **Dr. Marqués Graells Pere, 2001** (última revisión: 7/08/11)[Documento en línea]<><http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>[Consulta: 28-2-2011]
- Diseño y Desarrollo Multimedia, Grypus.com [Documento en línea]<><http://www.grypus.com/design/tutoriales/35-diseno/58-diseno-y-desarrollo-multimedia>[Consulta: 13-3-2011]
- Las principales Aplicaciones Multimedia, Centro Nacional de Tecnología de Información (CNTI - Mérida)[Documento en línea]<>http://www.bibliodgsc.unam.mx/libros/lib2anec/lib2an20/lib2an21/sec_3.htm[Consulta: 18-3-2011]
- Multimedia, (Mayo 31 – 2010) [Documento en línea]<>http://www.bibliodgsc.unam.mx/libros/lib2anec/lib2an20/lib2an21/sec_4.htm[Consulta: 21-3-2011]
- La Comunicación Multimedia en la Educación, *Taller Audiovisual*. Da Rosa Moreno Fernando, *Universidad de la República. Montevideo – Uruguay*[Documento en línea]<><http://www.unrc.edu.ar/publicar/20/dosier9.htm>[Consulta: 28-3-2011]

- Sánchez Rodríguez José , PRODUCCIÓN DE APLICACIONES MULTIMEDIA POR DOCENTES,(julio, número 021)[Documento en línea]<><http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/html/368/36802109/36802109.html>[Consulta: 30-3-2011]
- Capítulo II pdf.[Documento en línea]<><http://www.wisis.ufg.edu.sv/www.wisis/documentos/TE/006.7-C957c/006.7-C957c-Capitulo%20II.pdf>[Consulta: 31-3-2011]
- Cultura Informática Vol. I MIDE,[Documento en línea]<>http://www.ehtij.co.cu/webs/biblioteca/artic_10.htm[Consulta: 31-3-2011]

ANEXOS

ESTRUCTURA ACTUAL DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “LOS ANDES”





UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
ENTREVISTA A LOS DIRECTIVOS

Como egresado de la U.N.L, en la Carrera de Informática Educativa, solicito a usted muy comedidamente se digne en contestar la presente entrevista, la misma que servirá para obtener información sobre el proceso investigativo del Instituto Tecnológico superior “Los Andes” de la ciudad de Loja.

1. Sírvanos comentar ¿cuál es su criterio del uso de una multimedia?
2. ¿Cree usted que los docentes que han utilizado una Multimedia Educativa han visto mejorar la calidad educativa?
3. ¿Cómo observa usted el avance en el aprendizaje de los contenidos, de asignaturas por parte de docentes que no usan multimedia educativas?
4. ¿Cree usted que hay condiciones necesarias en su establecimiento para la aplicación de una multimedia educativa?
5. Que predisposición hay de los docentes en la aplicación de una multimedia educativa en su establecimiento.
6. ¿De los docentes que trabajan con multimedia educativas que aspectos relacionados con la calidad del mismo han sugerido para que esta, sea bien recibida por su institución?

7. En lo que respecta a la interfaz de la aplicación, ¿qué aspectos debería cubrir?
8. En lo concerniente a la navegación, puede comentarnos ¿qué características debería tener la multimedia educativa?
9. En lo que atañe a los objetivos educacionales que debería cubrir la aplicación, ¿cuáles considera que son los más significativos?
10. En lo atinente a los contenidos que debería abordar la aplicación, ¿a su criterio cuáles son los más trascendentes?
11. En relación a la teoría del aprendizaje en que debería apoyarse la aplicación multimedia, ¿cuál a su entender debería ser esta?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
CARRERA DE INFORMATICA EDUCATIVA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Instrucciones

Señor estudiante, con el presente instrumento se pretende recabar la información necesaria en la asignatura de Técnicas de Estudio, Expresión Oral y Escrita, el mismo que servirá para diseñar una multimedia considerando la Calidad Técnica y Educativa, para el instituto tecnológico Los Andes.

Se recomienda seguir las siguientes instrucciones:

- * Lea cuidadosamente cada uno de los ítems antes de responder el cuestionario.
- * Las opciones de respuesta a cada pregunta de acuerdo con su criterio y conocimiento que considere válida son:
 - muy satisfactorio
 - satisfactorio
 - normal
 - poco satisfactorio
 - insatisfactorio

1. La preparación de las clases o sesiones por parte del profesor es

2. La eficacia del profesor para comunicar la materia es _____
3. La atención y disponibilidad del profesor hacia los estudiantes, en clase y en las horas de consulta, es _____
4. El grado de cumplimiento de los programas y objetivos establecidos a principio de curso es _____
5. La capacidad de las prácticas de esta asignatura es _____
6. Como resumen de las respuestas a las preguntas anteriores (de la 1 a la 5), ponga su valoración global del trabajo del profesor en la asignatura

7. ¿Cuál es tu grado de asistencia a clase como estudiante?

8. ¿Cuál es tu grado de actuación en la clase? _____
9. ¿Crees que la metodología y la actuación del profesor en clase es?

10. ¿Te parece que la correspondencia entre el sistema de evaluación y los objetivos de la asignatura es? _____
11. Cree Ud. que el uso de una multimedia educativa para esta asignatura mejoraría su aprendizaje en forma _____
12. Escriba dos sugerencias para mejorar la calidad técnica de la aplicación multimedia
a: _____
b: _____

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

ENTREVISTA A LOS DOCENTES.

Como egresado de la U.N.L, en la Carrera de Informática Educativa, solicito a usted muy comedidamente se digne en contestar la presente entrevista, la misma que servirá para obtener información sobre el proceso investigativo del Instituto Tecnológico superior “Los Andes” de la ciudad de Loja.

1. ¿A seguido cursos de capacitación para el manejo de un ordenador y multimedia?

SI NO

2. ¿Conoce usted de alguna multimedia educativa?

SI NO

3. ¿Trabaja usted con una multimedia educativa en sus clases?

SI NO

4. ¿Proyecta usted sus clases con medios electrónicos o audiovisuales?

SI NO

5. En cuál de las siguientes valoraciones se ubicaría usted respecto al uso del ordenador:

Ex__ MB__ B__ R__ I__

6. ¿Qué medios de comunicación social utiliza?

Twitter ___

Facebook ___

Otros ___

ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

ENTREVISTA DE VALIDACIÓN A LOS DOCENTES.

Como egresado de la U.N.L, en la Carrera de Informática Educativa, solicito a usted muy comedidamente se digne en contestar la presente entrevista, la misma que servirá para obtener información sobre el proceso investigativo del Instituto Tecnológico superior “Los Andes” de la ciudad de Loja.

1. ¿Considera que los contenidos se encuentran distribuidos correctamente en la multimedia?
2. ¿Considera que las actividades implementadas en la multimedia corresponden a la asignatura?
3. ¿El funcionamiento de cada una de las opciones de la multimedia es correcto?
4. ¿Qué nivel de dificultad considera que tiene el manejo de la multimedia?
5. ¿Las evaluaciones desarrolladas se encuentran enfocadas a los contenidos de la multimedia?
6. ¿Considera que la implementación de la multimedia desarrollada contribuirá a mejorar la motivación de los estudiantes?

ANEXO 3



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

ENTREVISTA DE VALIDACIÓN A LOS DOCENTES.

Como egresado de la U.N.L, en la Carrera de Informática Educativa, solicito a usted muy comedidamente se digne en contestar la presente entrevista, la misma que servirá para obtener información sobre el proceso investigativo del Instituto Tecnológico superior “Los Andes” de la ciudad de Loja.

1. ¿La multimedia presenta facilidad de manejo?
2. ¿Cuál considera que es la principal característica de los contenidos implementados?
3. ¿Cuál de los siguientes ítems considera que contribuyó a que la multimedia sea más agradable para el usuario?
4. ¿Cuál de los siguientes elementos considera usted que contribuyó a que la multimedia mejorará el aprendizaje en la asignatura?
5. ¿Cuál de los siguientes ítems de la multimedia despertó su interés?
6. ¿Tuviste que pedir ayuda para desplazarse y trabajar en la Multimedia?

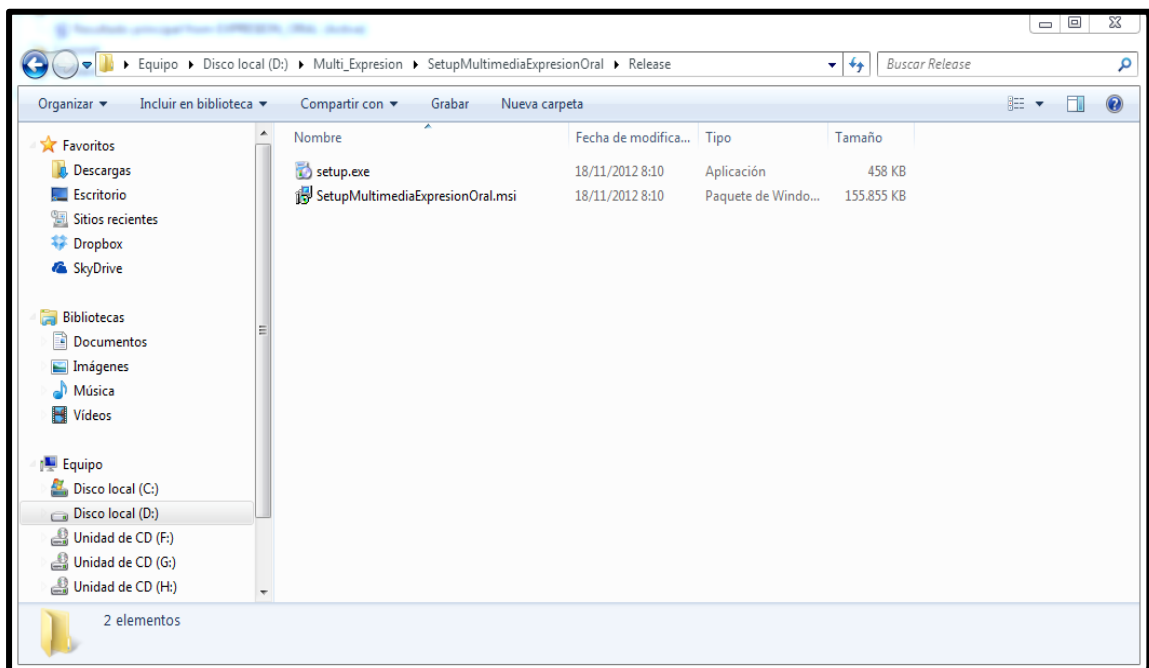
ANEXO 4

MANUAL DEL USUARIO

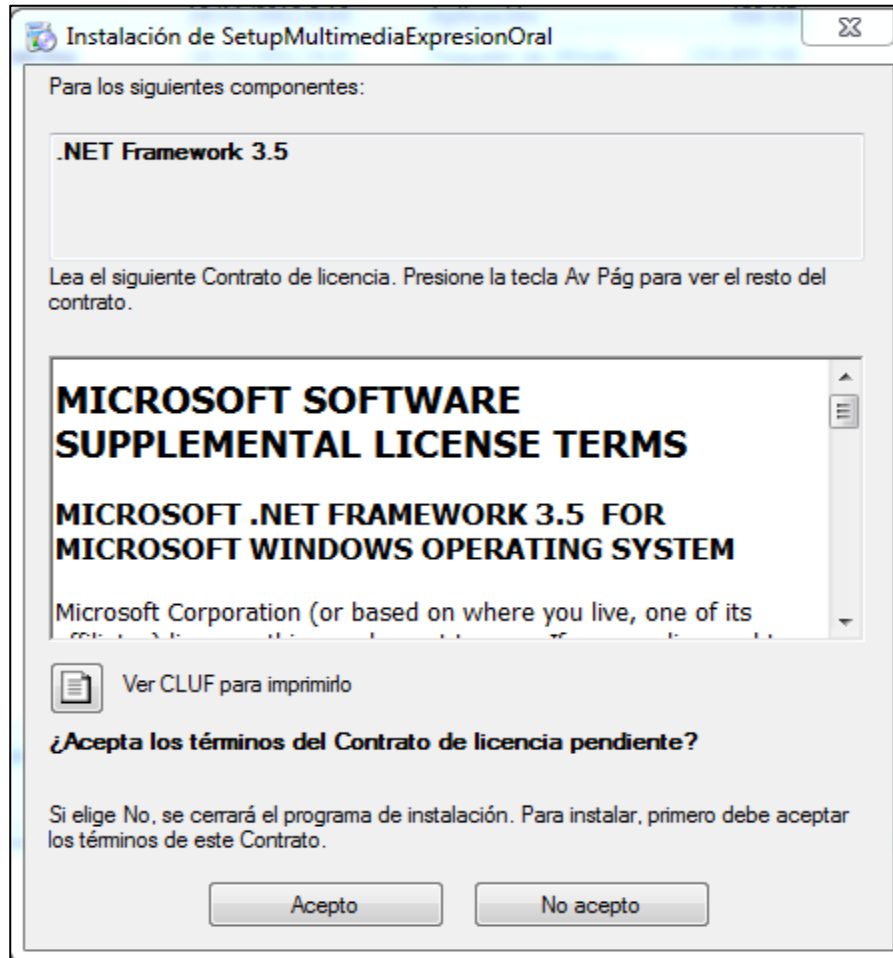
Este manual ha sido preparado con el fin de brindar a los usuarios una guía sobre Fundamentos Teóricos, instruyendo a los usuarios sobre cómo funciona la multimedia a grandes rasgos, con el fin que los usuarios conozcan el funcionamiento y la funcionalidad que proporciona la aplicación.

Por lo tanto la multimedia ha sido desarrollada de una forma sencilla de operar, completamente intuitiva y amigable.

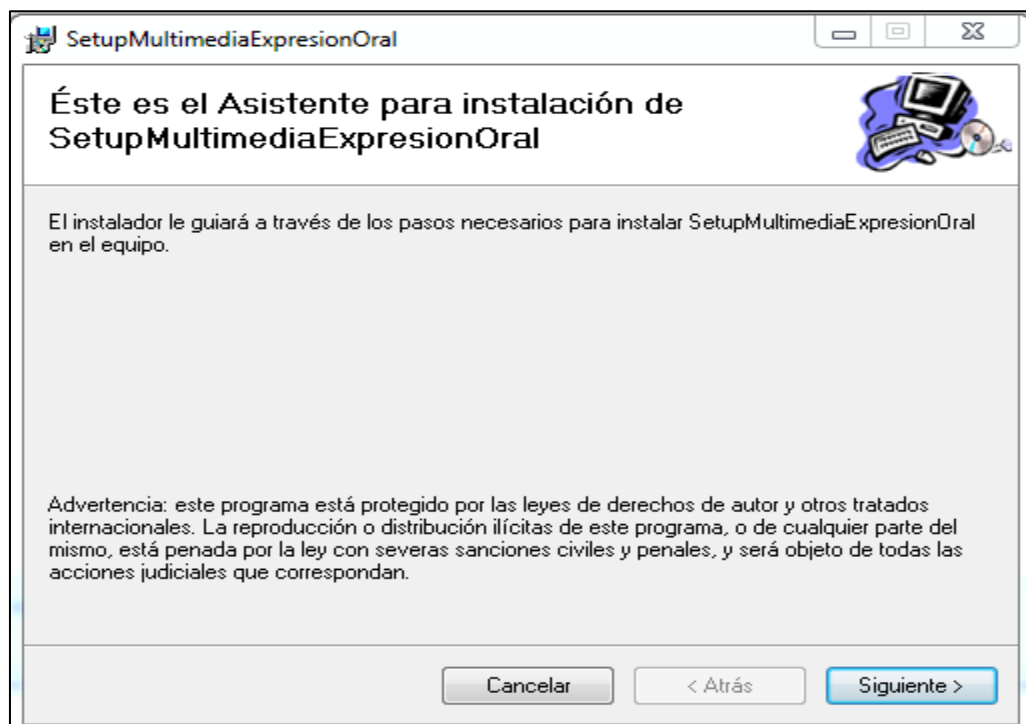
1. Ejecutamos el instalador del aplicativo multimedia: Setup.exe.



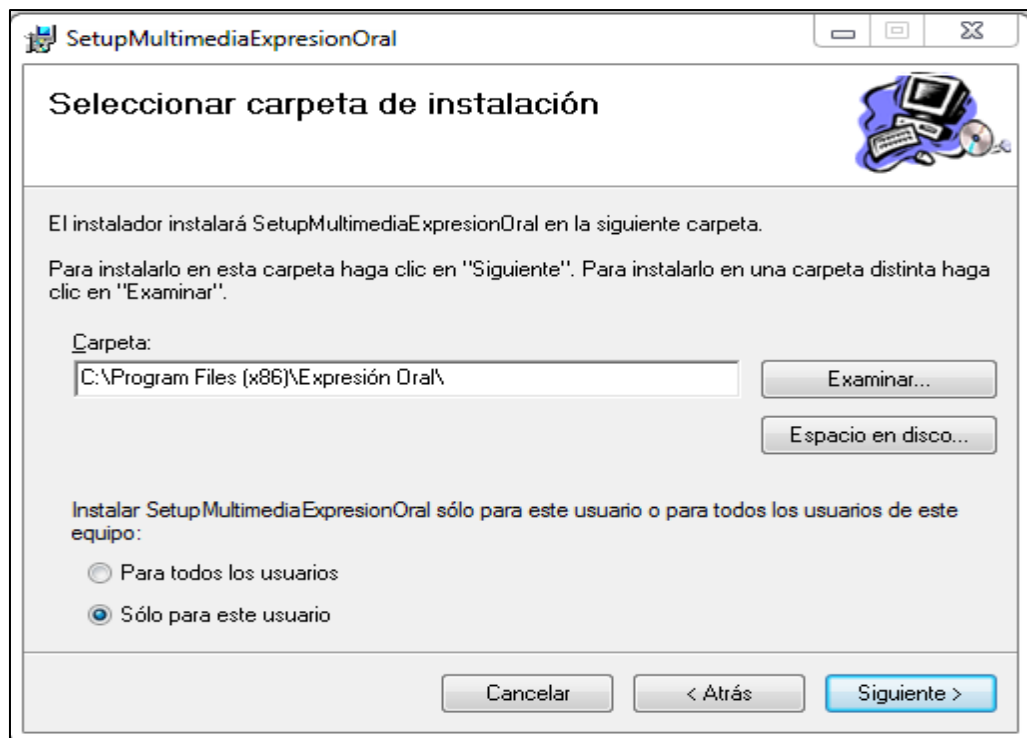
2. Automáticamente nos presenta la instalación.



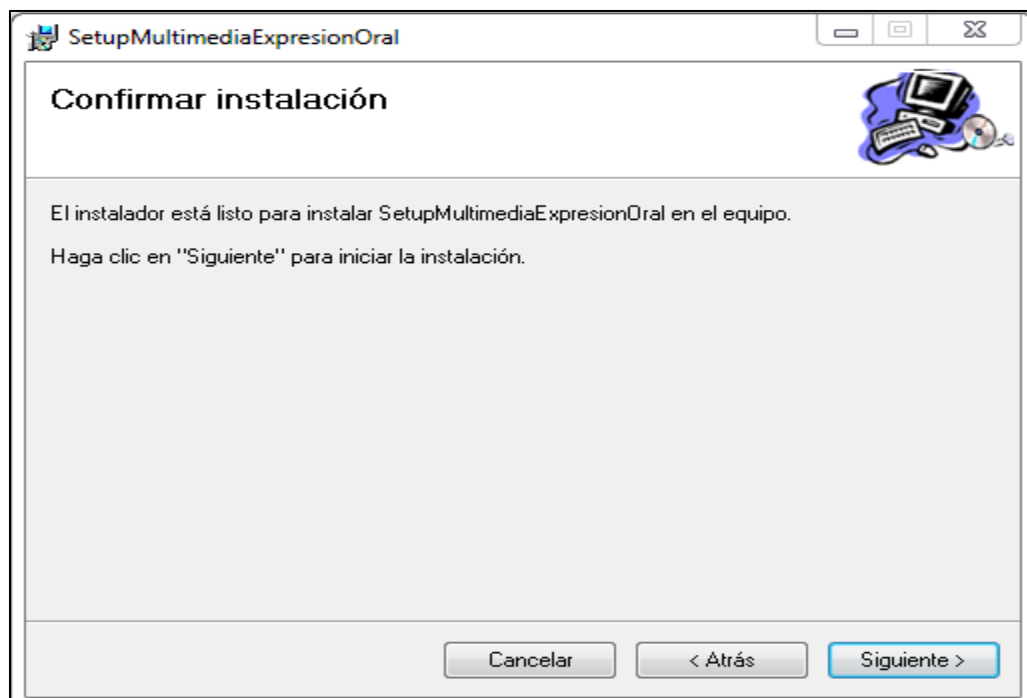
3. Luego nos aparece el asistente para la instalación y damos clic en siguiente.



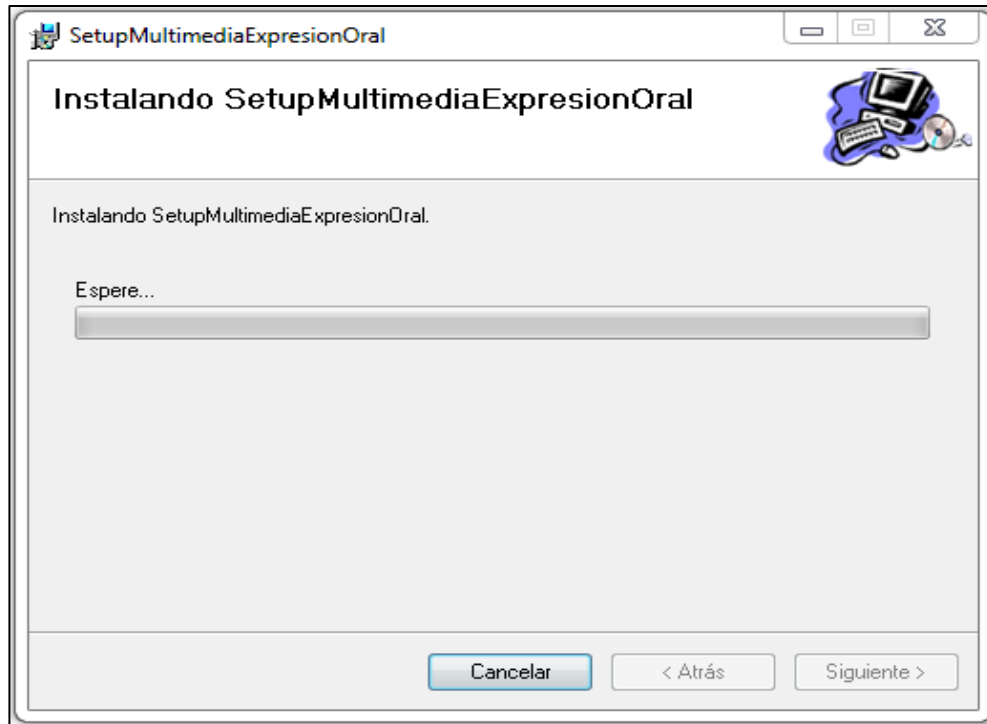
4. Nos presenta una ventana donde se instalara la aplicación y damos clic en siguiente.



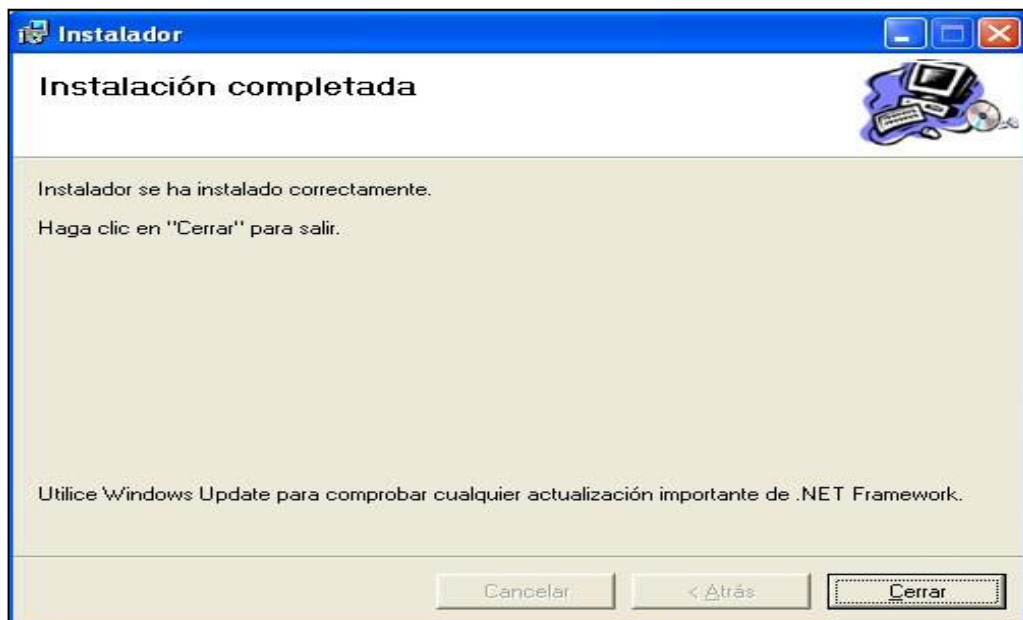
5. Nos presenta una ventana donde confirmamos la instalación y damos clic en siguiente.



6. Nos presenta una ventana donde se está instalando el programa.



7. La siguiente ventana nos presenta la instalación completa y damos clic en cerrar.



8. Luego vamos a inicio todos los programas y buscamos el nuevo programa.

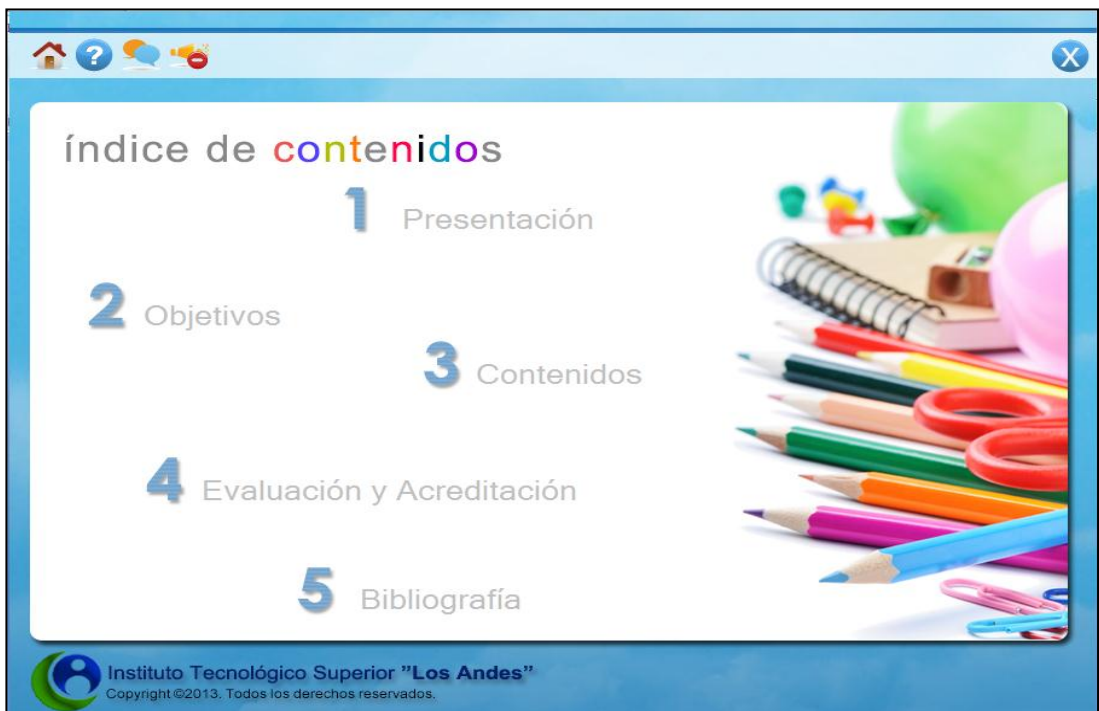


Expresión Oral.

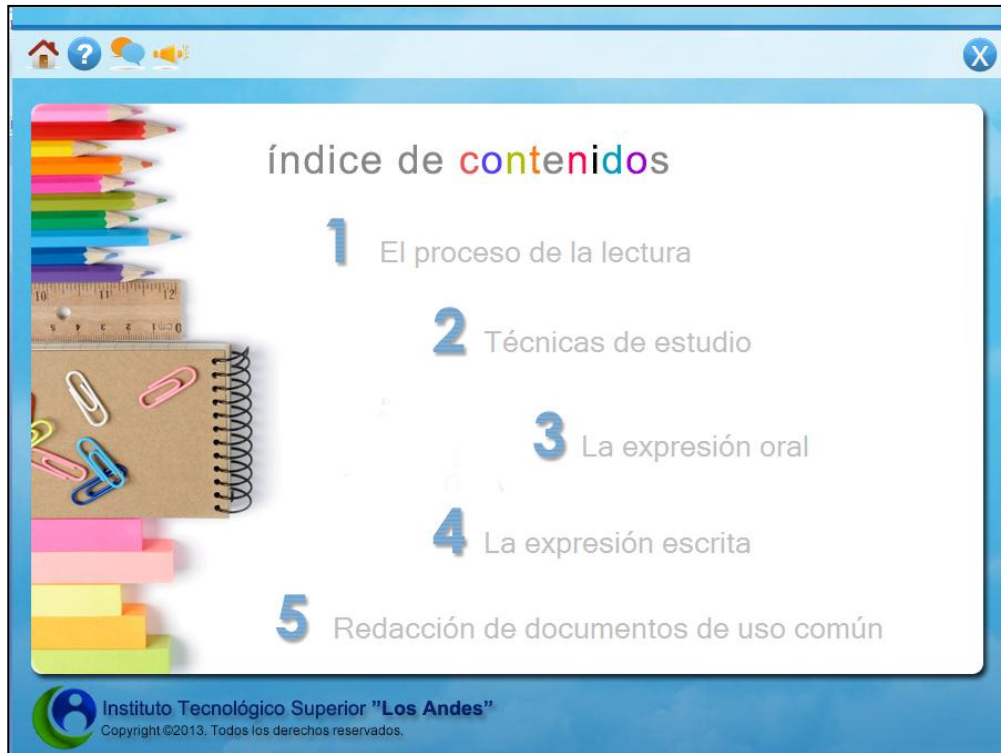
9. Muestra el Splash en la misma que muestra datos del autor:



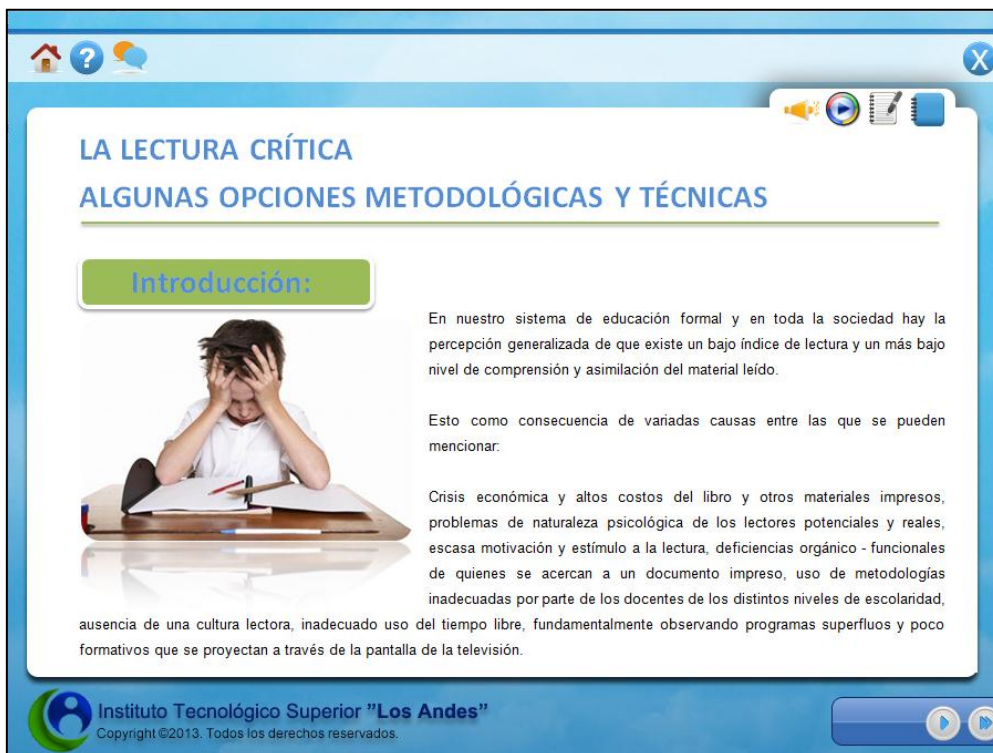
10. A continuación se muestra el índice de contenidos del aplicativo:



11. Para obtener el índice de contenidos del aplicativo seleccionamos la opción 3 Contenidos.



12. Al hacer clic sobre el botón El proceso de la lectura iniciamos con la descripción del capítulo:



13. Al hacer clic en el Capítulo 2 se despliega el contenido Técnicas de Estudio.

The screenshot shows a digital interface with a blue header and footer. The main content area is white with a blue title bar that reads 'TÉCNICAS DE ESTUDIO' and a sub-title 'MATRIZ DE DESARROLLO DEL TALLER DE TÉCNICAS DE ESTUDIO'. The text discusses the importance of study techniques for achieving goals with minimal effort and maximum efficiency. It mentions that techniques are practical for working intellectually with success, but they are learned through permanent practice. It also states that a student is not just someone enrolled in a course, but someone who is convinced of the need and benefits of study and works with clear goals. The text concludes by mentioning the Instituto Tecnológico Superior Los Andes and the importance of a solid formation and professional practice.

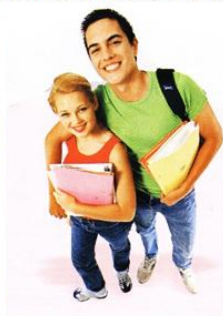
TÉCNICAS DE ESTUDIO

MATRIZ DE DESARROLLO DEL TALLER DE TÉCNICAS DE ESTUDIO

En toda actividad humana se precisa de unas técnicas para alcanzar el objetivo propuesto, con el menor esfuerzo y la máxima eficacia. En esta perspectiva, las técnicas de estudio señalan el modo práctico para trabajar intelectualmente con éxito, si bien sus sugerencias se pueden aplicar a casi todas las ciencias; sin embargo, sólo se aprenden con el ejercicio permanente.

No hay que olvidar que estudiante no es quien está inscrito en un curso escolar, sino el que está convencido de la necesidad y de las ventajas del estudio y trabaja, conscientemente, con metas claras. El triunfo en el estudio no se consigue sino mediante el trabajo habitual, tesonero y persistente, rempuñendo el camino cada día, a pesar de la fallas y de las dificultades que se presenten.

Para viabilizar el éxito académico entre los estudiantes que ingresan a formarse profesionalmente en el Instituto Tecnológico Superior Los Andes, a continuación se sugieren una serie de técnicas de estudio que, si se emplean en forma consiente, con toda seguridad harán más agradable y fructífero el trabajo intelectual. La práctica de estas técnicas constituye el requisito básico que garantiza, en primer lugar, una sólida formación y, luego, un solvente ejercicio profesional.



Instituto Tecnológico Superior "Los Andes"
Copyright ©2013. Todos los derechos reservados.

14. Al pulsar en Capítulo 3 aparece el contenido Expresión Oral.

The screenshot shows a digital interface with a blue header and footer. The main content area is white with a blue title bar that reads 'LA EXPRESION ORAL' and a sub-title 'TALLER DE EXPRESION ORAL'. The text discusses oral communication as a type of communication through the human voice, which is the most frequent, though it requires practice to be clear and pleasant. It also mentions the importance of body language and gestures in oral communication, stating that a good presentation and body language can significantly impact the perception of the message.

LA EXPRESION ORAL

TALLER DE EXPRESION ORAL
(Adaptación de Investigación documental de la UAM-X)

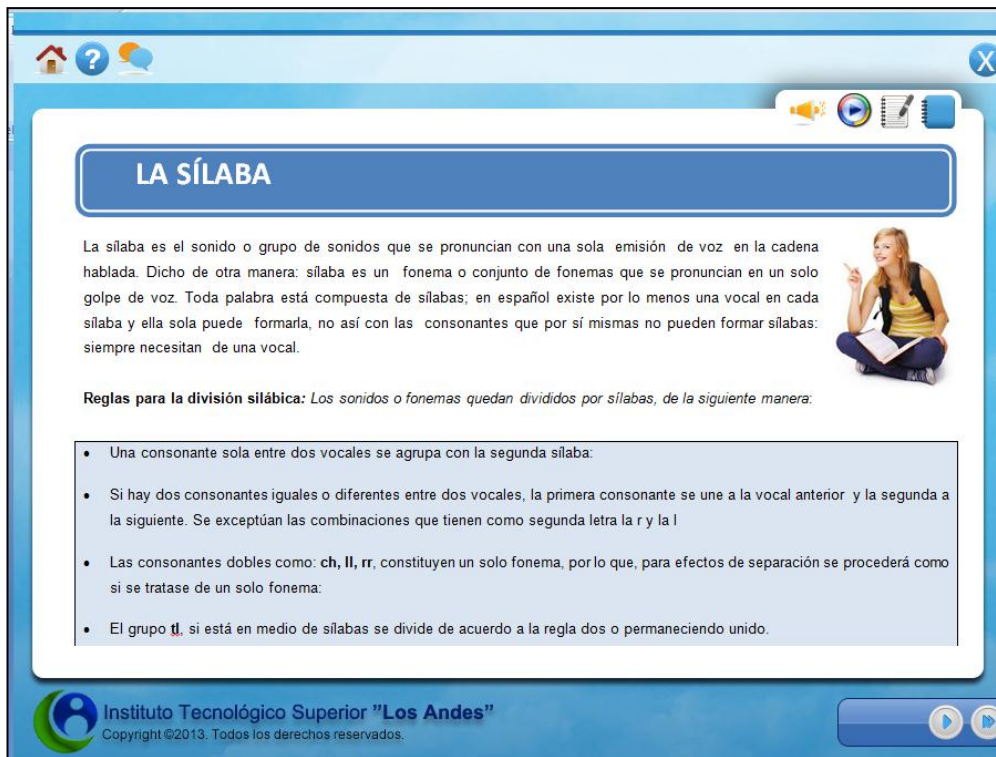


El lenguaje oral es un tipo de comunicación por medio de la voz humana. Es el más frecuente, aunque en grupos más o menos grandes, entraña determinadas habilidades y, sobre todo, necesita práctica para expresarse en forma clara y amena.

En la comunicación oral tiene mucha importancia la expresión corporal y la gesticulación. La primera es espontánea, innata a cada persona, pero podemos modificar nuestras condiciones naturales mediante la práctica constante. En la comunicación oral, la expresión corporal juega un papel importante, ya que una buena presentación y una buena expresión corporal, "dice más que mil palabras", por ser algo que se capta rápidamente, atraen la atención y facilita la comunicación por la predisposición del perceptor. Aclaremos que la buena imagen no se refiere a la belleza personal, sino a la originalidad de las ideas, al buen gusto con el que la persona se expresa, a la serenidad, la elegancia de la voz, etc., en esto tiene mucho que ver el estado de ánimo del perceptor.

Instituto Tecnológico Superior "Los Andes"
Copyright ©2013. Todos los derechos reservados.

15. Al pulsar en Capítulo 4 aparece el contenido Expresión Escrita.



The screenshot shows a digital learning interface with a blue header and footer. The main content area is white with a blue title bar that reads "LA SÍLABA". Below the title bar, there is a paragraph of text explaining the concept of a syllable. To the right of the text is an image of a young woman sitting on the floor, reading a book. Below the text is a section titled "Reglas para la división silábica:" followed by a list of four bullet points. The footer contains the logo and name of the "Instituto Tecnológico Superior 'Los Andes'" along with a copyright notice for 2013. The interface also features navigation icons like a home button, a question mark, and a close button (X) in the top right corner, and a play button in the bottom right corner.

LA SÍLABA

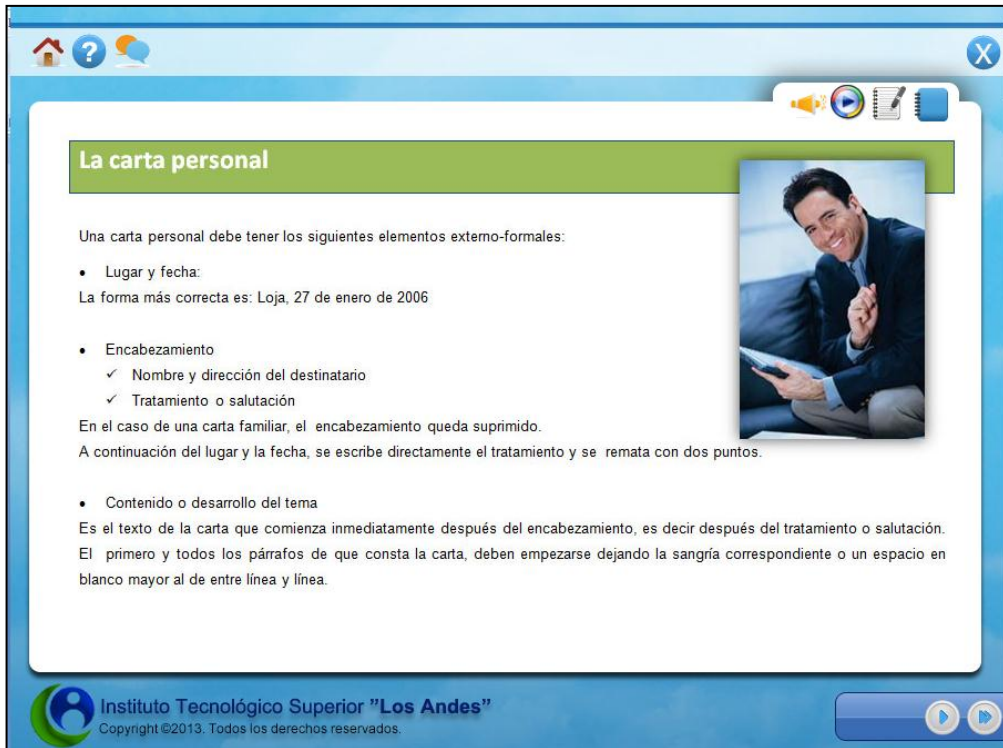
La sílaba es el sonido o grupo de sonidos que se pronuncian con una sola emisión de voz en la cadena hablada. Dicho de otra manera: sílaba es un fonema o conjunto de fonemas que se pronuncian en un solo golpe de voz. Toda palabra está compuesta de sílabas; en español existe por lo menos una vocal en cada sílaba y ella sola puede formarlas, no así con las consonantes que por sí mismas no pueden formar sílabas: siempre necesitan de una vocal.

Reglas para la división silábica: *Los sonidos o fonemas quedan divididos por sílabas, de la siguiente manera:*

- Una consonante sola entre dos vocales se agrupa con la segunda sílaba:
- Si hay dos consonantes iguales o diferentes entre dos vocales, la primera consonante se une a la vocal anterior y la segunda a la siguiente. Se exceptúan las combinaciones que tienen como segunda letra la r y la l
- Las consonantes dobles como: **ch, ll, rr**, constituyen un solo fonema, por lo que, para efectos de separación se procederá como si se tratase de un solo fonema:
- El grupo **tl**, si está en medio de sílabas se divide de acuerdo a la regla dos o permaneciendo unido.

Instituto Tecnológico Superior "Los Andes"
Copyright ©2013. Todos los derechos reservados.

16. Al pulsar en Capítulo 5 aparece el contenido Redacción de documentos de uso común.



17. Descripción del Menú de Navegación:
Permite navegar entre páginas del aplicativo:



Ir al inicio



Ir atrás



Siguiente



Ir al final

18. Descripción del Menú Principal.





Menú Inicio



Menú de ayuda



Menú de créditos



Activar audio



Menú del temario de contenidos



Menú para ir a la evaluación del Capítulo.



Permite ver los videos relacionados con el capítulo.



Permite salir completamente de la aplicación Multimedia.

INDICE

CERTIFICACIÓN.	ii
AUTORÍA.	iii
AGRADECIMIENTO.	iv
DEDICATORIA.	v
INDICE.	vi
a. TITULO.	1
b. RESUMEN.	2
SUMARY.	3
c. INTROUCCIÓ.	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS.	55
MÉTODOS.	55
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.	56
POBLACIÓN Y MUESTRA.	57
METODOLOGÍA PARA LA ELABORACIÓN DE LA MULTIMEDIA. .	58
f. RESULTADOS.	59
g. DISCUSIÓN.	116
h. CONCLUSIONES.	119
i. RECOMENDACIONES.	121
j. BIBLIOGRAFÍA.	122
k. ANEXOS.	124
Anexo 1.	124
Anexo 2.	200
Anexo 3.	201
Anexo 4.	202