



1859

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

### CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

**“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO FISCAL MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**

*Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Informática Educativa.*

**AUTORA:**

Vanessa del Carmen Abendaño Márquez

**DIRECTOR DE TESIS:**

Mg. Vicente Ruiz Ordóñez

LOJA – ECUADOR

2014

## CERTIFICACIÓN

**Mg. Vicente Ruiz Ordóñez**

Docente de la Carrera de Informática Educativa de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja.

### CERTIFICA:

Haber revisado y dirigido el presente trabajo que corresponde a la tesis cuyo tema es: **“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO FISCAL MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**, de la autoría de Vanessa del Carmen Abendaño Márquez egresada de la Carrera de Informática Educativa, Modalidad de Estudios a Distancia. En virtud de que la misma reúne los requisitos de fondo y forma, exigido en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja para el informe final de tesis, por lo tanto autorizo proseguir los trámites legales correspondientes para su presentación, sustentación y defensa.

Loja, Marzo de 2014



**Mg. Vicente Ruiz Ordóñez**  
DIRECTOR DE TESIS

## AUTORÍA

Yo Vanessa del Carmen Abendaño Márquez declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente 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.

Autora: **Vanessa del Carmen Abendaño Márquez**

Firma:



Cédula: **110370798-7**

Fecha: **Loja, marzo de 2014**

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA,  
PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y  
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO**

Yo, Vanessa del Carmen Abendaño Márquez declaro ser autor de la tesis Titulada "DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO FISCAL MIXTO "27 DE FEBRERO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013", como requisito para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Informática Educativa; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines educativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de su 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 del país y del exterior, con las cuales tenga 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 20 días del mes de marzo del dos mil catorce, firma la autora.

Firma:  .....

**Autora:** Vanessa del Carmen Abendaño Márquez

**Cédula:** 1103707087

**Dirección:** Loja, Ciudadela "La Pradera"

**Correo Electrónico:** vaneabm@hotmail.com

**Teléfono:** s/n

**Celular:** 0939634104

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Director de Tesis:** Mg. Vicente Ruiz Ordóñez

**Tribunal de Grado:**

Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís Mg. Sc

Mg. Michellé Aldeán Riofrío

Mg. Dra. María Lorena Muñoz Vallejo Mg. Sc

**Presidenta del Tribunal**

**Miembro del Tribunal**

**Miembro del Tribunal**

## **AGRADECIMIENTO**

En este trabajo quiero dejar plasmado mi sincero reconocimiento y gratitud imperecedera a la Universidad Nacional de Loja, a las autoridades y profesores que contribuyeron a mi formación profesional, que será retribuida a la sociedad.

Al Mg. Vicente Ruiz Ordóñez, Director y Asesor de la presente tesis, a quien le debo varias horas de generosa dedicación por su valioso intelecto, experiencia profesional y por sus valiosos consejos para corregir lo elaborado.

Y a mi Dios por ser el creador del universo y por permitir que el hombre luche por sus ideales bajo su bendición.

**La Autora**

## **DEDICATORIA**

A mí idolatrada mamita por ser la gestora de mis días, luz y ejemplo de lucha constante ante las adversidades, por ser la amiga incondicional y brindarme todo su apoyo y comprensión durante mi etapa de estudio.

A mi abuelita que aunque ya no está presente ha sido para mí la arquitecta de mi vida.

A la sociedad que necesita de gente que persevera y luche por cumplir cada uno de sus objetivos e ideales de vida en la sociedad.

**Vanessa del Carmen**

**a. TÍTULO**

“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO FISCAL MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”

## **b. RESUMEN**

El presente Software Educativo, es con el objeto de contribuir con las instituciones educativas haciendo uso de las herramientas de la nueva era de la informática, las tecnologías y formas de comunicación enfocándolo como inicio, el diseño de un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la nueva reforma curricular e implementación en el Colegio Técnico Fiscal Mixto “27 de Febrero” de la Ciudad de Loja, promueve la cultura de la educación, tomándolo como una herramienta que abarca los conocimientos de los conceptos de la reforma curricular actual.

El informe describe de una manera descriptiva el cumplimiento de los objetivos específicos 1. Determinar los requerimientos de la información y terminología que requiere el diccionario multimedia 2. Utilizar el programa Adobe Golive para crear animaciones, botones, menú, instaurar videos y aplicaciones multimedia. 3. Implementar un diccionario multimedia de la terminología utilizada en la nueva reforma curricular en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”. 4. Validar la multimedia implementada en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, de la ciudad de Loja. Los métodos; científico, observación objetiva, Método Analítico Sintético Método Lógico Inductivo, Método Analítico se utilizaron para el desarrollo del proyecto, con técnicas como: observación, recolección de datos en la Institución, encuestas para autoridades, docentes de la Institución educativa, alumnos y padres de familia mediante un cuestionario que fue parte de los instrumentos para la recolección de datos.

Cabe mencionar que este Diccionario Multimedia es de fácil manejo sin que se requiera de muchos conocimientos en informática, se encuentra diseñada con el color enmarcado al tipo de diseño, videos, sonidos, texto cada uno con accesos directos, fácil manejo siendo interactivo entre tecnología – diseño y usuario, con enfoque de que puedan aprender y adquirir conocimientos acordes a la Reforma Curricular.

Finalmente los resultados obtenidos de este proyecto luego de la implementación de la multimedia, se demostró el fácil manejo y a su vez posee los conceptos necesarios y útiles abarcando un completo aprendizaje, motivando para que sirva como base para que puedan seguir investigando y complementando más este tipo de herramientas dinámicas en la Institución.



## SUMMARY

This Software Educative is for the purpose of contributing to the educational institutions using the tools of the new era of cybernetics, technologies and forms of communication focusing it as the beginning, the design of a multimedia dictionary of the terminology used in the new curriculum reform and implementation in the Joint Colegio Técnico Mixto "27 de Febrero" City of Loja, promotes a culture of education, taking it as a tool that covers the knowledge of the concepts of the current curriculum reform.

The report describes in a descriptive manner meeting the specific objectives 1. Determine the requirements and terminology of the information required by the multimedia dictionary 2. Using Adobe GoLive program to create animations, buttons, menu, set up videos and multimedia applications. 3. Implement a multimedia dictionary of the terminology used in the new curriculum reform in the Joint Technical Colegio Técnico "27 de Febrero. 4. Validate the implemented multimedia in the Joint Technical Colegio Técnico "27 de Febrero" the city of Loja. Methods, scientific, objective observation , Analytical Method Synthetic Method Inductive Logic, Analytical Method were used to develop the project, with techniques such as observation, data collection in the institution surveys to authorities, teachers of the educational institution, students and parents using a questionnaire that was part of the instruments for data collection.

Note that this Multimedia Dictionary is easy to use without requiring many computer skills, is designed with the color design framed type, videos, sounds, text, each with shortcuts, easy handling between being interactive technology - design and user-focused that they can learn and acquire knowledge in line with the Curriculum Reform.

Finally the results of this project after implementation of the media said that it is easy to use and has the necessary concepts and tools to cover a complete learning and likewise motivated as a basis for further research and can complement more this dynamic type tools for the institution.

### **c. INTRODUCCIÓN**

En la actualidad nos encontramos en una etapa de alto nivel en la tecnología conjuntamente con la alta calidad de la educación y fusión igualitaria de los procesos enmarcados en la disciplina, ética, cultura, ciencia, economía, etc. tomando como base en el desarrollo de las instituciones y la ciudadanía como factor prioritario, conllevando al desarrollo y siendo la base la tecnología para el desarrollo y uso de los sistemas informáticos.

El Colegio Técnico Fiscal Mixto “27 de Febrero” de la Ciudad de Loja, no dispone de material, como una multimedia que les permita tanto a autoridades, docentes y alumnos conocer sobre la Nueva Reforma Curricular y puedan enriquecer los conocimientos, en perspectiva de ello se busca la manera de dar solución a esta necesidad, por medio de un recurso que les permita beneficiarse en lo académico, apoyo pedagógico y educativo, con el siguiente tema: **“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO FISCAL MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**, cuyo objetivo principal o primordial es amplificar el conocimiento en la educación.

Al inicio del Diccionario Multimedia para el Colegio Técnico Fiscal Mixto “27 de Febrero” de la ciudad de Loja, se planteó cumplir con los siguientes

objetivos específicos; 1. Determinar los requerimientos de la información y terminología que requiere el diccionario multimedia 2. Utilizar el programa Adobe Golive para crear animaciones, botones, menú, instaurar videos y aplicaciones multimedia. 3. Implementar un diccionario multimedia de la terminología utilizada en la nueva reforma curricular en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”. 4. Validar la multimedia implementada en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, de la ciudad de Loja.

El informe contiene de manera detallada la elaboración del Diccionario Multimedia como apoyo pedagógicos, así mismo los métodos científico, observación objetiva, Método Analítico Sintético Método Lógico Inductivo, Método Analítico, los mismos que fueron parte fundamental para el desarrollo del proyecto, de igual manera las técnicas que se utilizaron son la observación, recolección de datos en la Institución, encuestas y entrevistas para autoridades, docentes de la Institución educativa, alumnos y padres de familia.

En el trabajo de campo que se efectuó al comienzo de la indagación mediante la observación directa, las encuestas, las entrevistas aplicadas a las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia del Colegio “27 de Febrero”, con todo ello, se pudo recolectar toda la información necesaria para poder llegar a determinar los requerimientos necesarios para el desarrollo de una multimedia orientada a la educación y analizando, se

incorporó todos los elementos necesarios y esenciales para aplicarlos acorde a lo definido.

El software educativo está elaborado con una interfaz de manejo fácil, adaptable para cada usuario que utilice esta herramienta, conformada con colores acordes a la clasificación, accesos directos, textos y fondos claros, videos educativos de aprendizaje, imágenes y fotografías del establecimiento que fue objeto para aplicar la multimedia y fotos de los estudiantes fotografiadas directamente por mi persona con el permiso respectivo de las autoridades.

En cuanto a la aprobación y permiso de poner en funcionamiento el aplicativo en el Colegio Técnico “27 de Febrero”, se procedió a efectuar las respectivas pruebas de funcionamiento y validación final de la multimedia educativa, dando como resultados los porcentajes y estadísticas acorde a la representación gráfica, así como el respectivo análisis e interpretación de los datos puestos en marcha de la multimedia.

Consecutivamente de los resultados obtenidos se emite las respectivas conclusiones y recomendaciones, acorde al desarrollo de la aplicación, ventaja de la multimedia.

Algo importante es que dentro del ítem de la Bibliografía constan todas las citas, referencias, libros, links, bosquejos, diccionarios y demás documentos utilizados en el desarrollo del Diccionario Multimedia.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **GENERALIDADES DE ADOBE GOLIVE**

#### **INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA ADOBE GOLIVE 6.0**

El software Adobe GoLive 6.0 ofrece poderosas capacidades para la administración de sitios y para la colaboración, creación de forma inalámbrica y soporte sin paralelos para la incorporación de contenido impreso y de video dentro del ciclo de diseño Web.

Esta nueva versión presenta características que mejoran drásticamente la colaboración entre equipos y ayudan a los profesionales creativos a desarrollar contenido y entregarlo en diferentes formatos en un tiempo menor y con una mayor eficiencia. GoLive ha sido siempre la herramienta de diseño por excelencia. Nos da un impresionante control y nos brinda una gran libertad creativa.

Posee además, una amplia compatibilidad con elementos de diseño de otras características, como son Java, DHTML, PHP, PDF, etc. Lo cual le brinda versatilidad a la hora de diseñar y desarrollar un sitio web, ya sea estático o dinámico.

Describir toda la funcionalidad de ADOBE GOLIVE 6.0 sería muy extenso por lo que se puntualiza las características y elementos principales que se utilizarán en el desarrollo de este proyecto.

## CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA ADOBE GOLIVE 6.0

Entre las principales características que incrementa la versión indicada tenemos:

- **Incorpora un servidor Web (Workgroup Server)** es una herramienta para la administración de sitios y para la colaboración que es muy fácil de instalar y de manejar. Permite que múltiples usuarios lleven un control de las modificaciones, compartan y administren documentos.
- **Tiene la capacidad de creación inalámbrica**, es decir que se puede desarrollar páginas rápidamente en dispositivos móviles y ofrece soporte para XHTML, CHTML y WML. En el ambiente Windows, GoLive incluye emuladores incorporados para teléfonos Nokia WAP y XHTML y para teléfonos NTT DoCoMo modem, permitiendo que los diseñadores visualicen el diseño y adapten el contenido para los dispositivos inalámbricos.
- Otras poderosas y nuevas características para el desarrollo Web incluyen un ambiente completo para la **edición QuickTime 5.0** para la conversión y optimización de las capacidades. GoLive provee un ambiente para la creación visual utilizando video, audio, SWF, SVG y soporte para estándares W3C como SMIL, que son soportados por RealOne Player de RealNetworks.

- Esta nueva versión también incluye la habilidad de entregar contenido en forma de **base de datos** y soporte nativo para lenguajes comunes de como PHP, ASP, y JSP. Estas extensivas capacidades para los guiones basadas en el servidor permiten que los desarrolladores enlacen diseños Web con soluciones para el comercio electrónico.

## **Elementos**

En esta sección se describen los elementos de Adobe que nos facilitan la creación de páginas, ahorrándonos tiempo y complejidad. Los elementos de ADOBE GOLIVE los he dividido en dos, para diferenciar los elementos generales de los elementos de diseño. Entre los principales elementos que nos brinda detallaremos los que utilizamos en el desarrollo de nuestro proyecto:

### **ELEMENTOS GENERALES**

- **LIBRERÍAS**

Es posible, gracias a las llamadas librerías de objetos, almacenar elementos web de todo tipo: imágenes, tablas, formularios, así como cualquier código.

Una librería permite organizar estos elementos en grupos con un nombre de entrada, por lo que son fáciles de encontrar y copiar a las páginas.

- **BIBLIOTECAS DE ESTILOS**

Dentro de este tipo de objetos se pueden guardar recortes de código origen. Texto, imágenes y otros objetos en una biblioteca y añadirlos a las páginas como objetos.

Los objetos de biblioteca son similares a los componentes, con la diferencia de que los objetos de biblioteca no permanecen vinculados a sus archivos de origen cuando se añaden a una página. Puede guardar los Objetos de biblioteca para un sitio especificado o para utilizarlos en cualquier sitio.

- **HIPERVÍNCULOS**

El sistema de hipervínculos entre páginas tiene la peculiaridad de basarse en un sistema enlaces-anclas, donde las anclas simbolizan el lugar de destino, desde el punto de vista de la página desde la que se salta, o el origen, en la página destino.

Dado que las anclas tienen nombres propios, podemos crear los enlaces directamente eligiendo dicho nombre, sin la necesidad de recordar cómo se llamaba la página ni nada parecido.

- **CREACIÓN DE MODELOS**

La creación de temas en Home Page se hace de una forma indirecta. Por un lado, los elementos más repetitivos, como logotipos o información del



autor, así como otros elementos como esquemas de color e imágenes de fondo, pueden ser almacenados dentro de una librería creada con tal propósito.

Por otro, cada página puede ser grabada como modelo, para ser utilizada posteriormente como base de otras páginas.

- **EDICIÓN EN TRES VISTAS**

Es posible realizar la edición en tres vistas diferentes: la de texto HTML, la de producto final y una intermedia que tiene visibles ciertas marcas adicionales que corresponden a etiquetas (tags).

- **EVENTOS POR ELEMENTOS.**

De igual forma es posible programar respuestas a ciertas acciones gracias a que en determinados casos, podemos acceder a los eventos relacionados con el elemento.

- **WORKSPACE**

Otro concepto introducido en la aplicación es el de workspace o espacio de trabajo. Normalmente el sitio web se limita a un proyecto en el cual guardamos la ubicación de cada uno de sus componentes, es decir, las páginas y los objetos que en ellas residen.

Pues bien, en el espacio de trabajo se almacena más información, como los archivos que están abiertos, la posición de las ventanas, barras de herramientas, opciones de configuración, etc. De esta forma podemos continuar el trabajo exactamente en el mismo punto que lo habíamos dejado.

- **SITE DOCTOR**

Para visualizar los enlaces existentes entre páginas, existe una ventana especial donde se presentan los nombres de éstas y el estado de los enlaces, incluidos aquellos que se han roto o los externos.

Comparándolo con los otros productos, no se puede decir que esta representación sea muy espectacular, pero es lo suficientemente práctica para cumplir su cometido.

Como se puede deducir, los vínculos rotos son detectados de forma automática y su reparación es muy sencilla, gracias al empleo del denominado Site Doctor.

- **INTEGRACIÓN DE ARCHIVOS PDF DE ADOBE.**

Se puede Crear, visualizar y agregar vínculos a los archivos en formato PDF de Adobe directamente en el entorno de GoLive sin tener que realizar un seguimiento de los archivos originales.

- **CSS**

La creación visual y la vista previa verdaderas del nivel 1 y 2 de CSS proporcionan la presentación de estilo en tiempo real y los comentarios.

- **JAVASCRIPT**

Se puede trabajar con el nuevo editor rediseñado de JavaScript para utilizar métodos de relleno de códigos o elementos de arrastrar y soltar basados en objetos, incluidos en la paleta Inspector.

## **ELEMENTOS DE DISEÑO**

- **Creación de plantillas**

Controle el diseño de plantillas asignando regiones editables a la composición de páginas y bloqueando las áreas que no se pueden editar.

GoLive vuelve a aplicar los cambios automáticamente a partir de las herramientas de creación.

- **Paleta Biblioteca**

Acceda y obtenga una vista previa de los elementos compartidos del equipo, incluyendo miniprogramas, objetos smart, componentes, elementos de escritorio y plantillas en una interfaz intuitiva.

- **Conexión a Version Cue**

Visualice los escritorios de divulgación y proyectos gestionados utilizando el nuevo punto de montaje de Version Cue (incluido únicamente en Adobe Creative Suite).

- **Herramientas de códigos de origen avanzadas**

Puede trabajar con códigos de origen en cinco vistas diferentes: modo de vista dividida Composición y Origen, modo Origen, modo Contorno, modo de vista dividida Contorno y Origen y, por último, paleta Origen.

- **Relleno de códigos de origen**

El relleno de los códigos de origen extensibles con sintaxis le permite trabajar rápidamente con etiquetas, atributos y métodos basados en bloques de sintaxis, como PHP, JavaScript, XHTML, CSS, SVG y SMIL.

- **Selección de códigos de origen smart**

Centre y controle la selección automática en los modos de edición de códigos de origen haciendo doble clic en los caracteres de demarcación especiales como corchetes, comillas, guiones y puntos y coma.

- **Depuración visual de códigos de origen**

Con las potentes funciones de comprobación de sintaxis accederá rápidamente a las áreas problemáticas. Al iniciar los modos Composición, Origen y Contorno, los resultados aparecen numerados por líneas y resaltados con colores.

- **Comparación de las diferencias entre códigos**

Compare los códigos de origen entre dos archivos seleccionados, encontrando las diferencias con indicadores de números de líneas y resaltando la selección.

- **Selector de etiquetas**

Vaya a las secciones del código que se pueden analizar rápidamente o a los elementos del bloque de objetos del modo Composición. Navegue en los sofisticados diseños de página basados en CSS.

- **Editor de la biblioteca de etiquetas**

Agregue y personalice las bibliotecas de etiquetas y las tecnologías con valores Web, una base de datos de etiquetas completamente ampliable basada en esquemas XML DTD.

- **Aplicación de color a la sintaxis personalizable**

Personalice la visualización y el color de diversas tecnologías de sintaxis con las nuevas opciones de temas de origen.

- **CSS ampliado y flujo de trabajo de códigos de origen**

Trabaje más rápido y de forma precisa con los nuevos elementos de arrastre y solicitud CSS. También recopile y agrupe los elementos en las carpetas.

## **VENTAJAS Y DESVENTAJAS**

### **VENTAJAS**

- Edición del sitio en tres vistas. (Código, producto final e intermedia).
- Plantillas diseñadas profesionalmente.
- Elementos de diseño elaborados previamente.
- Gama de plantillas para diseños, CSS, JavaScript.
- Diseño de páginas más sencillo
- Integración mejorada
- Optimiza el flujo de trabajo

### **DESVENTAJAS**

- Programa con instalación y área de trabajo en Inglés.
- Difícil control de las modificaciones.

- Herramientas con alta calidad de manejo profesional

## **CREACIÓN DEL SITIO DE TRABAJO**

### **Utilidad de Adobe Golive**

Adobe Golive tiene una poderosa capacidad para la creación de sitios Web, presentando imágenes para medios impresos y demás medios dinámicos, permitiendo incorporar el Diccionario de Derecho Laboral en su entorno.

### **Creación del sitio de Trabajo**

Para obtener una buena presentación de esta herramienta se debe seguir organizadamente el sitio para desarrollar correctamente ayudando a ahorrar tiempo y espacio, de acuerdo a la gradualidad e importancia de los documentos a ser ejecutados.

Habitualmente en la creación de un sitio se debe crear una carpeta en el disco duro con todos los componentes del sitio a instaurar dentro de esta carpeta.

Dentro de esta configuración del sitio de Adobe Golive se podrá manejar con facilidad dichos archivos, registrar los vínculos, herramientas, páginas incorporadas, entre otros; debemos configurar el sitio por jerarquía, es de

vital importancia que toda la información debe estar dentro de ésta carpeta, y a su vez en subcarpetas, con esto se contribuirá en el desarrollo del sitio. Además cabe mencionar que en la creación dentro de un sitio local utilizando Adobe Golive y después en otro sitio, se asegura que su funcionamiento sea de gran eficacia y equidad.

### **Pasos a seguir para la creación del sitio.**

Una vez elegido el estilo de nuestras páginas, tenemos a nuestra disposición todo un conjunto de páginas por defecto, que incluyen tablas de contenido, búsquedas, FAQ, etc... Pueden ser utilizadas de forma individual, pero también en conjunto, en lo denominado Auto-site. Con esta opción podemos crear un sitio web base, con su docena de páginas básicas, de forma automática. Si éstas ya han sido creadas, es posible aplicar un estilo que se propague por todo el web, reformateándolas y obteniendo un aspecto corporativo, lo que no quita que sea posible hacer páginas con un estilo diferente.

Igualmente, cuando se produzcan cambios en la página modelo, de forma automática se propagarán los cambios a todas aquellas que hayan sido creadas a partir de ésta. Hay que apreciar que en los modelos es posible añadir todo tipo de elementos, puesto que son páginas normales y corrientes, lo que es muy importante en aquellos diseños avanzados donde sea preciso repetir una estructura formada por marcos, capas o simples



tablas. Para completar la perfección de la idea, es posible designar regiones del modelo que sean editables y otras que no. Así, si estamos ante un desarrollo producido por un equipo de trabajo en las nuevas páginas, nadie podrá modificar, por error, un apartado considerado intocable.

## **UTILIZACIÓN DE TEMPLATES**

A través de las hojas de estilo o templates en cascada puede estructurar y actualizar fácilmente el formato de las páginas de su sitio Web. Las hojas de estilo en cascada, también conocidas como CSS (Cascade Style Sheets), permiten asignar de una vez varias propiedades a todos los elementos de una página marcados con una etiqueta en particular.

Una de sus principales características es que, cuando se actualiza una hoja de estilo, automáticamente se modifica el estilo de todas las páginas que contengan ese estilo.

Una hoja de estilo es un conjunto de reglas de estilo que describen cómo se han de presentar al usuario los documentos HTML.

## **INSERCIÓN DE OBJETOS SCRIPT**

El código Script nos ayuda a mantener estables los sitios que diseñamos. GoLive ofrece bibliotecas de función comunes y la capacidad de escribir códigos en la biblioteca de scripts externa.

## **Editor de consultas**

Cree visualmente sofisticados parámetros de búsqueda y sustitución utilizando el editor de consultas, que se puede utilizar en una sola página, en un sitio Web completo o en partes de un sitio Web.

## **Recopilaciones visuales y edición de consultas**

Una de forma visual los sofisticados parámetros de búsqueda y de consulta para encontrar archivos de cambios, códigos y objetos vinculados. Genere informes del sitio basados en la nueva recopilación y las funciones de las consultas.

## **Creación multimedia interactiva**

### **Funciones**

Descubra sus dotes creativas

Efectos en 3D

Adaptador de videos

Biselado

### **Extrusión y giro**

Convierta las formas en 2D en objetos en 3D totalmente editables extrusionando partes del gráfico o girando el gráfico alrededor de un eje.

## **Biselado**

Añada biselado a las formas en 3D para crear efectos de cincel.

## **Contorneo de imágenes y gráficos**

Contornee imágenes rasterizadas o gráficos vectoriales alrededor de formas en 3D para crear de forma sencilla maquetas de embalaje

## **Iluminación en 3D**

Añada realismo a sus objetos 3D colocando de forma interactiva varias fuentes de luz y controlando el brillo.

## **Fusiones en 3D con animación**

Añada movimiento y profundidad a los sitios Web mediante la fusión de objetos en 3D y la exportación de archivos animados en formato Flash de Macromedia (SWF).

## **Herramientas creativas muy eficaces**

### **Transparencia sin límites**

Expanda las opciones de diseño con los modos de fusión y los efectos de transparencia parecidos a los del software Adobe Photoshop.

## **Efecto de garabateo**

Gracias al efecto de garabateo personalizable y dinámico, parecerá que sus gráficos vectoriales hayan sido dibujados a mano alzada.

## **Pinceles flexibles**

Añada un toque especial a los trazados con la ayuda de los pinceles personalizados. Puede seleccionar entre pinceles caligráficos, de dispersión, artísticos y de patrones.

## **Herramientas de símbolos**

Utilice el pincel para crear elementos de diseño de aspecto natural mediante símbolos y, a continuación, utilice las herramientas de símbolos para pulverizar, escalar y colorear los símbolos o hacerlos transparentes.

## **Malla de degradado**

Simule los efectos de aerógrafo y de acuarela añadiendo varios colores y controlando con precisión las transiciones entre los mismos.

## **Efectos creativos**

### **Envoltentes y distorsión dinámica**

Ajuste, licue y distorsione sus gráficos de cualquier forma que pueda imaginarse con las herramientas de envoltentes y de distorsión dinámica.

## **Efectos dinámicos**

Aplice efectos dinámicos sin que ello afecte los gráficos subyacentes, de modo que pueda editarlos en cualquier momento sin necesidad de empezar desde cero.

## **Efectos SVG**

Añada de forma instantánea sombras paralelas, desenfoques gaussianos y otros efectos a los gráficos vectoriales que aparecerán nítidos, independientemente de su tamaño, y podrán editarse en cualquier momento.

## **Filtros de Photoshop**

Consiga una amplia gama de efectos aplicando filtros de Photoshop como efectos dinámicos no destructivos.

## **Opciones ilimitadas**

## **Fusionar**

Fusione una forma con otra para crear animaciones, sombreados suaves y contornos complejos.

## **Soltar a capas**

Cree gráficos animados fusionando simplemente dos objetos mediante el comando Soltar a capas y, a continuación, exporte el gráfico como archivo SWF.

## **Contenido con diseño profesional**

No espere ni un minuto más, y empiece a diseñar sus proyectos con las más de 200 plantillas de diseño profesional y más de 100 fuentes OpenType que se ofrecen, además de las imágenes clipart y de las fotografías que se incluyen gratuitamente.

## **Herramientas estándar**

Utilice el software estándar que utilizan los profesionales del mundo creativo para crear logotipos, ilustraciones, embalajes, mapas, pósters, gráficos Web y mucho más.

Utilice herramientas de diseño esenciales

## **Controles tipográficos avanzados**

### **Estilos de carácter y de párrafo**

Aplique formato a caracteres individuales, a líneas de tipo o a párrafos enteros con un simple clic mediante la nueva función de estilos de carácter y de párrafo.

## **Comillas tipográficas y ligaduras**

Perfeccione sus diseños con el uso de comillas tipográficas y de ligaduras apropiadas.

## **Paleta Glifos alternativos**

Acceda más fácilmente al conjunto de caracteres ampliado de una fuente mediante la nueva paleta Glifos alternativos

## **Columnas de texto**

Deje que el texto fluya en varias columnas de un cuadro de texto para diseñar con mayor facilidad folletos y otros tipos de diseños con mucho texto.

## **Kerning automático y alineación óptica.**

Ajuste el espacio entre las letras en función del espacio en blanco que exista entre ellas mediante el kerning automático y aplique sangría en la puntuación fuera de los márgenes de un cuadro de texto mediante la alineación óptica.

## **Modo de composición de párrafo**

Optimice los saltos de línea en un párrafo minimizando la separación por sílabas y con un espaciado entre letras y palabras más uniforme mediante el modo de composición de párrafos.

## **Tipografía más armoniosa**

## **Efectos de texto transparente**

Expanda las opciones tipográficas utilizando texto fantasma, sombras paralelas transparentes con bordes suavizados y otros efectos para texto transparente.

## **Gráficos dinámicos y basados en datos.**

Cree variaciones de ilustraciones personalizadas en un abrir y cerrar de ojos con los scripts para conectar variables de gráficos a datos exclusivos.

## **Soporte estándar para creación de scripts.**

Automatice las tareas de producción rutinarias creando sus propios scripts JavaScript, Apple Script o Windows Visual Basic para controlar prácticamente todas las funciones, incluido el nuevo cuadro de diálogo Imprimir.

Resultados consistentes con los valores preestablecidos  
Garantice resultados consistentes y ahorre tiempo con los valores preestablecidos que se incluyen para crear archivos PDF de Adobe, acoplar transparencias, color e impresión.



## **Estilos de gráficos.**

Aplice de forma rápida y consistente los mismos atributos a varios objetos mediante los estilos de gráficos.

## **Guardar y cargar selecciones.**

Optimice una amplia gama de tareas de producción guardando selecciones complejas de modo que pueda cargarlas con rapidez cuando desee. Así mismo puedan ser cargados de manera óptima y sin que exista alguna dificultad en el usuario que lo desee utilizar.

## **Gráficos Web superiores**

### **Entorno de trabajo orientado a objetos.**

Ahora puede crear diseños para la Web con gran flexibilidad mediante las herramientas de dibujo orientadas a objetos que le permitirán editar los gráficos en cualquier momento.

### **Amplio soporte de formatos Web.**

Cree gráficos para la Web en una amplia gama de formatos estándar, tales como exportación SWF, importación y exportación W3C SVG, y soporte para PDF de Adobe.

### **Soporte SVG ampliado.**

Disfrute del mayor soporte completo del formato de archivo SVG, que incluye primitivos, al tiempo que combina elementos de diseño muy visuales con códigos JavaScript y CSS.

### **Previsualización de píxeles.**

Utilice el modo Previsualización de píxeles para una visualización completa del aspecto que tendrá su ilustración vectorial cuando se rasterice en navegadores Web.

## **LA REFORMA CURRICULAR**

Luego de su aprobación en noviembre del 2006, el Plan Decenal del Ministerio de Educación definió, entre una de sus políticas, “el mejoramiento de la calidad de la educación”. Para cumplir con este propósito el MDE planteó la Reforma Curricular de la Educación Básica, cuyas bases pedagógicas se fundamentan en la Pedagogía Crítica, que ubica al estudiante como “protagonista del desarrollo de un pensamiento y conducta lógica, crítica y creativa, que le permita resolver situaciones y problemas reales de la vida”.

La Educación Básica en el Ecuador, a través de sus 10 niveles de estudio, busca formar estudiantes conscientes de su rol histórico como ciudadanos

ecuatorianos. Muchachos y muchachas que sepan valorar nuestra identidad intercultural, los símbolos nacionales y muestren un pensamiento lógico, crítico y creativo en la solución de problemas de la realidad cotidiana.

Frente a este enunciado los obstinados hechos dicen otra cosa. El promedio de años de estudio en el Ecuador aún no ha alcanzado a completar los 10 de la educación básica como lo expresa la Constitución Política, así también la calidad en los logros educativos y los porcentajes de repitencia, son aún deficientes. Según género y área de residencia se expresa también una baja calidad de aprendizajes.

El acceso a la educación tiene una relación directa, no solo con la cobertura física, sino con sus costos; los indicadores evidencian que son las razones económicas las que mayormente han afectado en el ingreso y permanencia de niños, niñas y jóvenes al sistema educativo.

El Ministerio de Educación tiene entre sus objetivos centrales el incremento progresivo de la calidad en todo el sistema educativo; para ello, emprende diversas acciones estratégicas derivadas de las directrices de la Constitución de la República y del Plan Decenal de Educación. Una tarea de alta significación es la realización del proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica, con el fin de lograr los siguientes objetivos:

- Potenciar, desde la proyección curricular, un proceso educativo inclusivo de equidad con el propósito de fortalecer la formación ciudadana para la democracia, en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional.
- Ampliar y profundizar el sistema de destrezas y conocimientos a concretar en el aula.
- Ofrecer orientaciones metodológicas proactivas y viables para la enseñanza - aprendizaje, a fin de contribuir al perfeccionamiento profesional docente.
- Precisar indicadores de evaluación que permitan delimitar el nivel de calidad del aprendizaje en cada año de Educación Básica. El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular se ha realizado a partir de la evaluación y las experiencias logradas con el currículo vigente, el estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo, recogiendo el criterio de especialistas y de docentes ecuatorianas y ecuatorianos del primer año y de las cuatro áreas fundamentales del conocimiento en la Educación Básica: Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales. A continuación se presenta el resultado de la Actualización y Fortalecimiento Curricular/2010, el que será el referente principal para conducir la EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ECUATORIANA.

En la actual Constitución de la República aprobada por consulta popular en 2008, en el artículo No. 343 de la sección primera de educación, se

expresa: “El sistema nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”. En el artículo No. 347, numeral 1, de la misma sección, se establece lo siguiente: “Será responsabilidad del Estado fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas”. Estos principios constituyen mandatos orientados a la calidad de la educación nacional, para convertirla en el eje central del desarrollo de la sociedad ecuatoriana.

## **El Plan Decenal de Educación**

En este plan se precisa, entre otras directrices:

- Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo.
- Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sector.
- Revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, desarrollo profesional, condiciones de trabajo y calidad de vida.

A partir de este documento, se han diseñado diversas estrategias dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa; una de las estrategias se refiere a la actualización y fortalecimiento de los currículos de la Educación Básica y de Bachillerato y a la construcción del currículo de Educación Inicial, así como a la elaboración de textos escolares y guías para docentes que permitan una correcta implementación del currículo.

### **La Reforma Curricular vigente y su evaluación**

En el año de 1996 se oficializó la aplicación de un nuevo diseño curricular llamado “Reforma Curricular de la Educación Básica”, fundamentada en el desarrollo de destrezas y el tratamiento de ejes transversales. Durante los **trece años transcurridos hasta la fecha, diferentes programas y proyectos educativos fueron implementados con el objetivo de mejorar la educación y optimizar** la capacidad instalada en el sistema educativo.

Para valorar el grado de aplicación de la Reforma Curricular y su impacto, la Dirección Nacional de Currículo realizó un estudio a nivel nacional que permitió comprender el proceso de aplicación de la Reforma de la Educación Básica y su grado de presencia en las aulas, las escuelas y los niveles de supervisión, determinando los logros y dificultades, tanto técnicas como didácticas

Esta evaluación intentó comprender algunas de las razones que argumentan las docentes y los docentes en relación con el cumplimiento o

incumplimiento de los objetivos de la Reforma: la desarticulación entre los niveles, la insuficiente precisión de los conocimientos a tratar en cada año de estudio, las limitaciones en las expresiones de las destrezas a desarrollar y la carencia de criterios e indicadores de evaluación.

### **•La elevación de los estándares de calidad de la Educación General Básica**

Considerando las directrices emanadas de la Carta Magna de la República y del Plan Decenal de Desarrollo de la Educación, así como de las experiencias logradas en la Reforma Curricular de 1996, se realiza la actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica como una contribución al mejoramiento de la calidad, con orientaciones más concretas sobre las destrezas y conocimientos a desarrollar, propuestas metodológicas de cómo llevar a cabo la enseñanza y el aprendizaje, así como la precisión de los indicadores de evaluación en cada uno de los años de educación básica.

El diseño que se presenta de la Actualización y Fortalecimiento Curricular va acompañado de una sólida preparación de las docentes y los docentes, tanto en la proyección científica-cultural, como pedagógica; además se apoyará en un seguimiento continuo por parte de las autoridades de las diferentes instituciones educativas y supervisores provinciales de educación.

El Ministerio de Educación, de igual forma, realizará procesos de monitoreo y evaluación periódica para garantizar que las concepciones educativas se concreten en el cumplimiento del perfil de salida del estudiantado al concluir la Educación General Básica, consolidando un sistema que desarrolle ciudadanos y ciudadanas con alta formación humana, científica y cultural.

## **BASES PEDAGÓGICAS DEL DISEÑO CURRICULAR**

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básicas-2010, se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado los fundamentos de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiantado como protagonista principal en busca de los nuevos conocimientos, del saber hacer y el desarrollo humano, dentro de variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas. Estos referentes de orden teórico se integran de la siguiente forma:

### **El Desarrollo de la Condición Humana y la Preparación para la Comprensión:**

El proceso de actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica se ha proyectado sobre la base de promover ante todo la condición humana y la preparación para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos y ciudadanas con un



sistema de valores que les permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios del buen vivir.

El desarrollo de la condición humana se concreta de diversas formas, entre ellas: en la comprensión entre todos y con la naturaleza. En general la condición humana se expresa a través de las destrezas y conocimientos a desarrollar en las diferentes áreas y años de estudio; las cuales se concretan en las clases y procesos de aulas y en el sistema de tareas de aprendizaje, con diversas estrategias metodológicas y de evaluación.

El desarrollo de la condición humana y la enseñanza para la comprensión.

**Proceso Epistemológico: Un Pensamiento y Modo de Actuar Lógico, Crítico y Creativo:**

La dimensión epistemológica del diseño curricular; es decir, el proceso de construcción de conocimiento se orienta al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, en la concreción de los objetivos educativos con su sistema de destrezas y conocimientos, a través del enfrentamiento a situaciones y problemas reales de la vida y de métodos participativos de aprendizaje, para conducir al estudiantado a alcanzar los logros de desempeño que demanda el perfil de salida de la Educación Básica. Esto implica:

- Observar, analizar, comparar, ordenar, en tramar y graficar las ideas esenciales y secundarias interrelacionadas entre sí, buscando aspectos comunes, relaciones lógicas y generalizaciones de las ideas;
- Reflexionar, valorar, criticar y argumentar sobre conceptos, hechos y procesos de estudio;
- Indagar, elaborar, generar, producir soluciones novedosas, nuevas alternativas desde variadas lógicas de pensamiento y formas de actuar

### **Una visión crítica de la Pedagogía: Un Aprendizaje Productivo y Significativo:**

Esta proyección epistemológica tiene el sustento teórico en las diferentes visiones de la Pedagogía Crítica, que se fundamenta, en lo esencial, en el incremento del protagonismo de las estudiantes y los estudiantes en el proceso educativo, con la interpretación y solución de problemas, participando activamente en la transformación de la sociedad. En esta perspectiva pedagógica, la actividad de aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la actividad de estudio, para llegar a la “meta cognición”, por procesos tales como:

### **El Desarrollo de Destrezas con Criterios de Desempeño:**

La destreza es la expresión del saber hacer en las estudiantes y los estudiantes. Caracteriza el “dominio de la acción”; y en el concepto curricular

realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación micro-curricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

### **El Empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación:**

Otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación), dentro del proceso educativo; es decir, de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales, simuladores y otras alternativas, para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, en procesos tales como:

- Búsqueda de información con inmediatez;
- Visualizar lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio;
- Simulación de procesos o situaciones de la realidad;

- Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje;
- Evaluación de los resultados del aprendizaje.

En las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje, dentro de la estructura curricular desarrollada, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condicionantes para el empleo de las TIC, pero las docentes y los docentes las aplicarán en los momentos que consideren necesario y siempre y cuando dispongan de lo indispensable para hacerlo.

### **La Evaluación Integradora de los Resultados del Aprendizaje:**

La evaluación del aprendizaje constituye el componente de mayor complejidad dentro del proceso educativo, ya que es necesario valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos a través de la sistematización de las destrezas con criterios de desempeño. Se requiere de una evaluación diagnóstica y continua que detecte a tiempo las insuficiencias y limitaciones de las estudiantes y los estudiantes, a fin de adoptarlas medidas correctivas que requieran la enseñanza y el aprendizaje.

Las docentes y los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño (resultados concretos del aprendizaje) del estudiantado a través de diferentes técnicas que permitan determinar en qué medida hay avances en el dominio de la destreza; para ello es muy importante ir planteando, de

forma progresiva, situaciones que incrementen el nivel de complejidad y la integración de los conocimientos que se van logrando.

Es de alta trascendencia, al seleccionar las técnicas evaluativas, combinar la producción escrita de las estudiantes y los estudiantes articulada con la argumentación, para ver cómo piensan, cómo expresan sus ideas, cómo interpretan lo estudiado, cómo son capaces de ir generalizando en la diversidad de situaciones de aprendizaje, que deben proyectarse a partir de los indicadores esenciales de evaluación planteados para cada año de estudio.

Como parte esencial de los criterios de desempeño de las destrezas están las expresiones de desarrollo humano (valores) que deben lograrse en el estudiantado, las que deben ser evaluadas en el quehacer práctico cotidiano y en el comportamiento del estudiantado ante diversas situaciones del aprendizaje.

Entre las principales técnicas de evaluación deben considerarse de forma prioritaria:

- La observación directa del desempeño de las estudiantes y los estudiantes para valorar el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño, a través de la realización de las tareas curriculares del aprendizaje; así como, en el deporte, la cultura y actividades comunitarias;

- La defensa de ideas, con el planteamiento de variados puntos de vistas al argumentar sobre conceptos, ideas teóricas y procesos realizados; así como para emitir juicios de valor;
- La solución de problemas con diversos niveles de complejidad, haciendo énfasis en la integración de conocimientos y la formación humana;
- La producción escrita que reflejen ideas propias de las estudiantes y los estudiantes;
- El planteamiento y aplicación de nuevas alternativas, nuevas ideas en la reconstrucción y solución de problemas;
- La realización de pruebas sobre el desarrollo de procesos y al cierre de etapas o parciales académicos.

Se concibe que en todo momento se aplique una evaluación integradora de la formación cognitiva (destrezas y conocimientos asociados) con la formación de valores humanos lo que debe expresarse en las “calificaciones o resultados” que se registran oficialmente y se dan a conocer a las estudiantes y los estudiantes.

**“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”.**

### **RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN.**

El tema seleccionado se define como de gran importancia puesto que servirá de ayuda para los estudiantes y demás profesionales que estén dentro de esta categoría, además su contenido se encuentra íntimamente relacionado a mis estudios. Para ello utilice el programa que primordialmente es nuevo y a la vez contribuye alimentar mi conocimiento.

Concluyendo se culminó de manera satisfactoria lo propuesto tomando a consideración los pasos correspondientes.

- **Recopilación:** En el curso del desarrollo del **“DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”** se recopila toda la información que va a servir de base del sitio a utilizar, de acuerdo al proceso que será especificado posteriormente.

Para el diseño del presente **Diccionario en Adobe Golive** se utilizaron los siguientes libros: Guía Práctica para Usuarios de Carmen Cañizares Funcia, Manual de Adobe Golive Benitez Danmon, y páginas Web como: [www.Adobe.com](http://www.Adobe.com). (Internet). [www.AdobeGolive.com](http://www.AdobeGolive.com) (Internet), [www.Monografías.com](http://www.Monografías.com). (Internet), [www.HerramientasAdobeGolive.com](http://www.HerramientasAdobeGolive.com) (Internet).

- **Textura:** Toda la información recolectada irá a formar parte del sitio Web, ubicando los hipervínculos en la página principal, que a su vez se encontrará subdividida en varias páginas similares, utilizando FRAMES, objetos script, Objetos de FLASH, y demás herramientas apropiadas a manejar.

- **Diseño:** El Diccionario a ejecutar se encontrará conformado con una serie de palabras que servirán como parte esencial para la técnica de manejo de los estudiantes dentro de la Intranet, y profesionales que se encuentren inmiscuidos dentro de esta rama, este se encontrará conformando por varias páginas, las mismas que, como anteriormente lo mencione forman la página principal.

- **Estructura:** Básicamente todas las páginas se encuentran clasificadas alfabéticamente, cabe mencionar que se está trabajando con el código HTML; además dispondrá de un buscador con su respectivo código.

Toda la información que se ha receptado ha sido tomada de varios diccionarios; en cuanto a las palabras son criterios personales acordes a la temática de la Reforma Curricular, que es el objeto de trabajo.



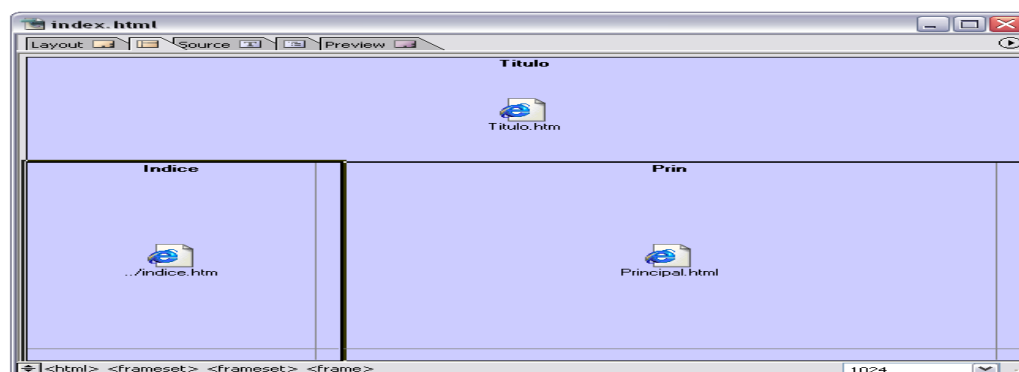
- **Ajuste Concluyente:** En este punto se concluye el diseño, con los vínculos útiles e incorporados dentro del sistema, dicho esbozo contará con una portada ilustre para la presentación del mismo dentro de la Intranet. Igualmente efectué una revisión minuciosa de cada una de las partes que conforman el proyecto así como: sus links, su contenido teórico, ortográfico y la presentación principal y sus enlaces a fin de que sean relevantes.

### **ANÁLISIS Y DISTRIBUCIÓN DE LA INFORMACIÓN.**

La información que contiene el sitio Web, está distribuida esencialmente en un sistema de manejo acorde a los conocimientos básicos que tienen los beneficiados, contando dentro de su desarrollo con capítulos y subcapítulos así:

#### **Diseño de la Página principal**

La página principal a ejecutar estará conformada por cuatro frames: Encabezado, Índice Alfabético, Contenido (con sub botones), y los cuales están distribuidos de la siguiente forma: (Ver figura 3.1.)



**Figura 3.1**

- **Encabezado (Título)**

El encabezado contendrá el título del Diccionario Multimedia al igual que siete botones que formarán parte del menú principal, (Página Principal, Reforma Curricular Educación Básica, Reforma Curricular Bachillerato, Estándares de Calidad, Documentos Educativos, Documentos Legales y Normativos y Documentos de Ayuda). La Distribución de la primera página está diseñada de la siguiente forma. (Figura 3.2).



**Figura 3.2**

- **Índice Alfabético (Índice)**

El índice alfabético estará constituido de botones que indican las letras del abecedario para que el acceso sea más rápido. (Figura 3.3).



**Figura 3.3**

- **Contenido (Principal)**

En el contenido se encontrará lo siguiente: Universidad Nacional de Loja, Carrera de Informática Educativa, Diccionario Multimedia, Título de la tesis, Por quien fue elaborado el aplicativo, Director de Tesis, Agradecimiento , Dedicatoria, Imágenes de la Institución; seguido de un video que habla respecto a los modelos pedagógicos educacionales y sus formas de aplicarlos por parte de los docentes. Para la Elaboración de la Página Principal se utilizó el Programa VideoImpression 1.6 con sonido e imágenes acordes al tema, para una mejor visualización, conjuntamente con un video educativo y los sub- botones que son: galería de imágenes, videos educativos, antecedentes, bases pedagógicas, perfil de salida, ejes transversales y estructura curricular. (Figura 3.4)

(Efectos, animación y texto)



**Figura 3.4**

### 3.2.2 Diseño de las páginas Secundarias

Las páginas secundarias aparecen directamente en la Página Principal como lo indicamos a continuación: (Ver figura 3.5).

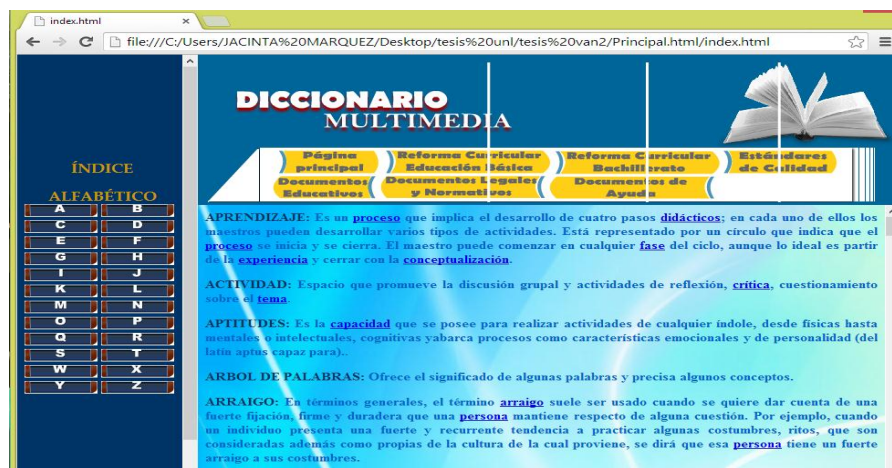


Figura 3.5

- **Diseño de la página Reforma Curricular Educación Básica**

Este botón contendrá toda la **Reforma Curricular Educación Básica** que está implementada actualmente y rigiendo en nuestro país. (Figura.3.6).

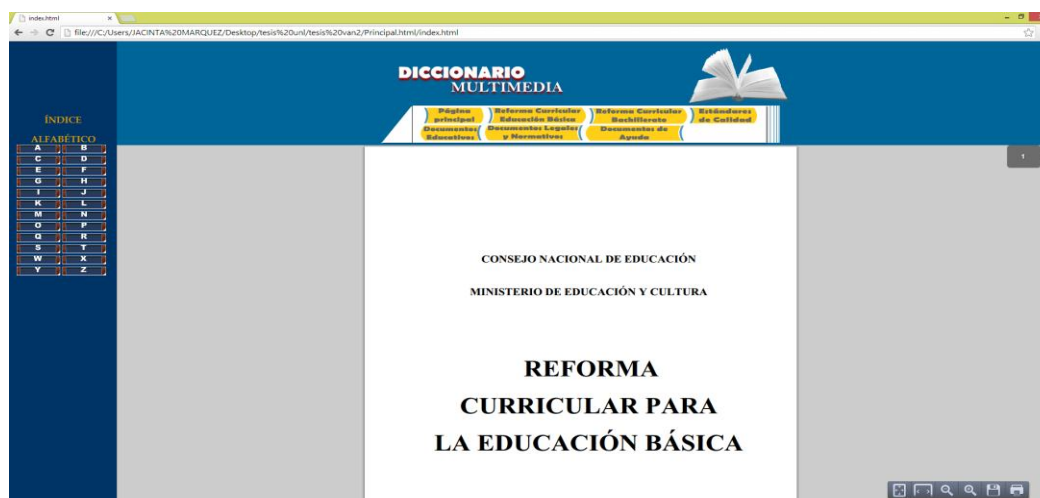


Figura 3.6

- **Diseño de la página Reforma Curricular Bachillerato**

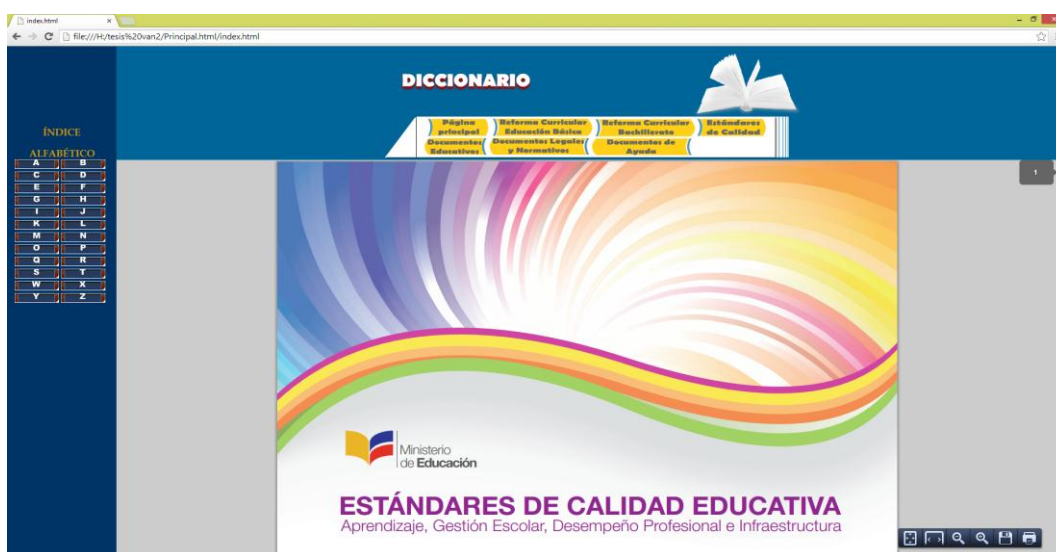
Este botón contendrá toda la **Reforma Curricular Bachillerato** que está rigiendo actualmente en el Ecuador. (Figura.3.7).



**Figura 3.7**

- **Diseño de la página Estándares de Calidad**

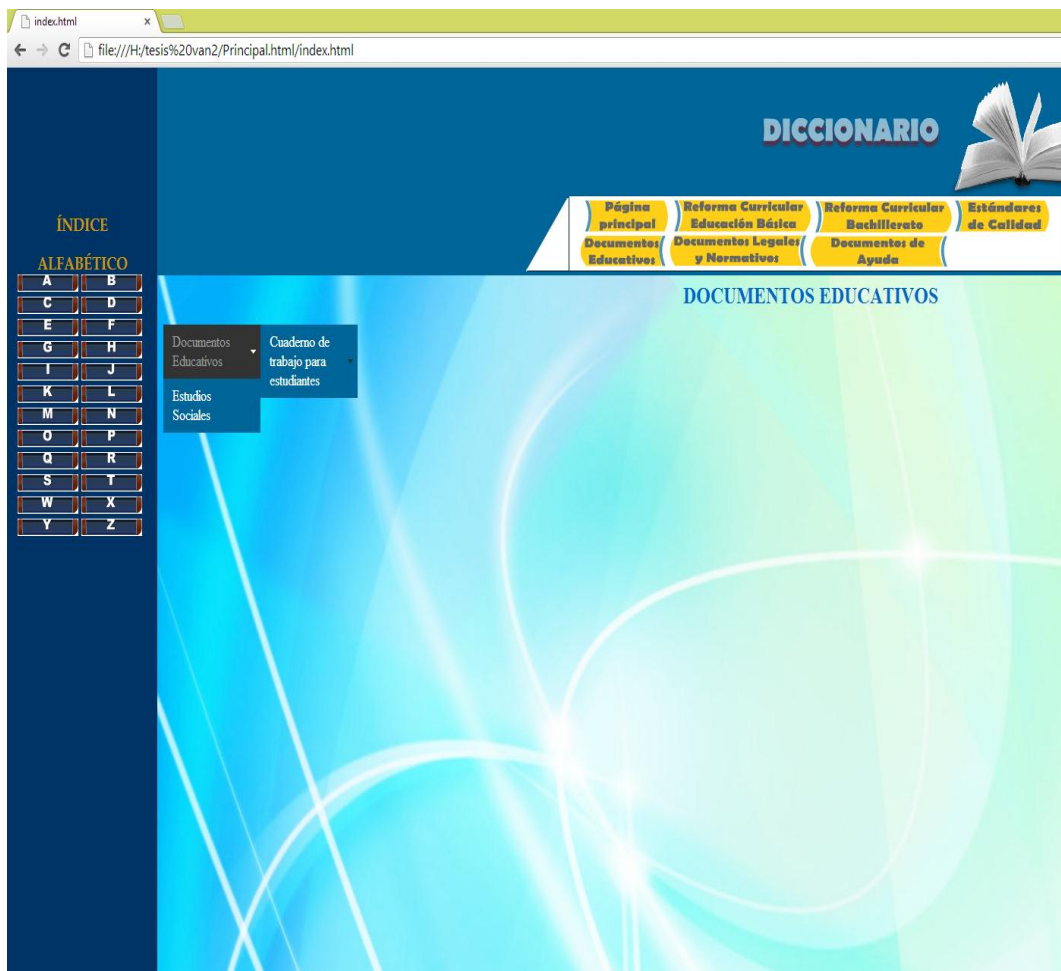
La página **Estándares de Calidad**, se encuentra compuesta de los contenidos que serán herramienta de apoyo para elaborar la siguiente página el cual se lo ha diseñado de la siguiente forma. (Figura 3.8).



**Figura 3.8**

- **Diseño de la página Documentos Educativos**

La página **Documentos Educativos**, se encuentra compuesta de submenús **Estudios Sociales** y **Cuaderno de Trabajo para Estudiantes** los mismos que contienen los contenidos que serán herramienta de apoyo para los docentes la siguiente página el cual se lo ha diseñado de la siguiente forma. (Figura 3.9). (Figura 3.10). (Figura 3.11).



**Figura 3.9**

## Submenú

## Estudios Sociales



Figura 3.10

## El Cuaderno de Trabajo para Estudiantes

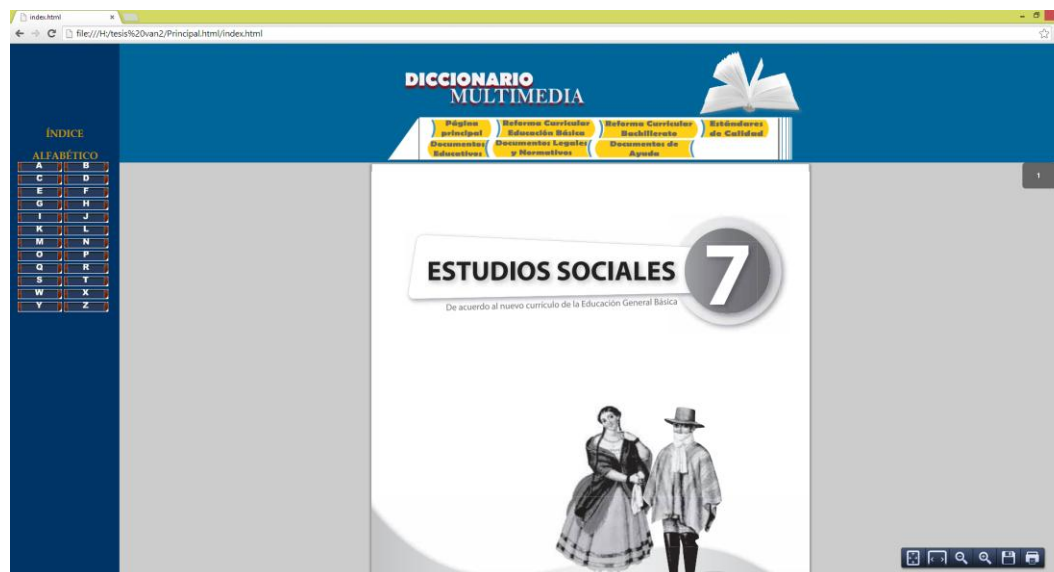


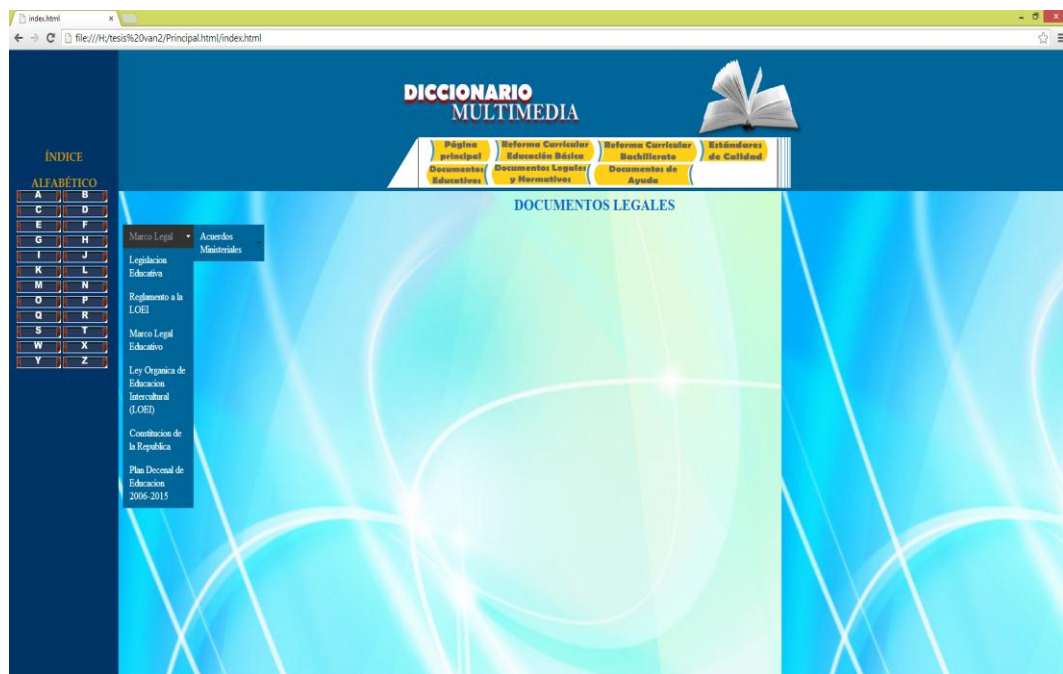
Figura 3.11



- **Diseño de Documentos Legales y Normativos**

La página **Documentos Legales y Normativos**, se encuentra compuesta de submenús **Legislación Educativa, Reglamento a la LOEI, Marco Legal Educativo, Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)**; el Submenú **Acuerdos Ministeriales**, los mismos que contienen los contenidos que serán herramienta de apoyo para los docentes la siguiente página el cual se lo ha diseñado de la siguiente forma. (Figura 3.12). (Figura 3.13). (Figura 3.14). (Figura 3.15). (Figura 3.16). **Acuerdos Ministeriales** (Figura 3.17).

## Documentos Legales y Normativos



**Figura 3.12**



## Legislación Educativa



Figura 3.13

## Reglamento a la LOEI



Figura 3.14

## Marco Legal Educativo

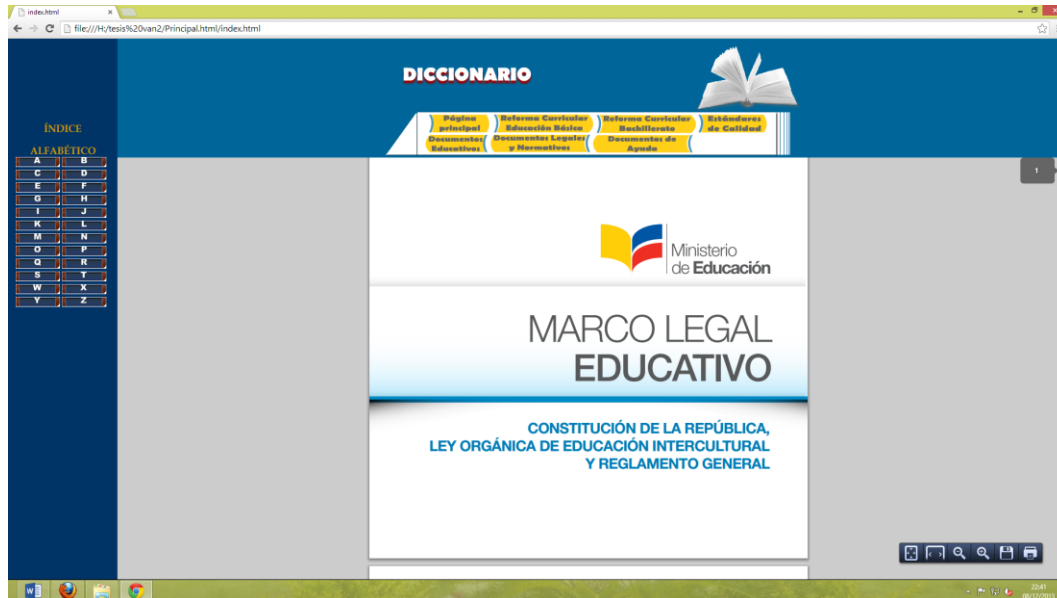


Figura 3.15

## Ley Orgánica de Educación Intercultural



Figura 3.16

## Submenú **Acuerdos Ministeriales**



**Figura 3.17**

- **Diseño de Documentos de Ayuda**

La página **Documentos de Ayuda**, se encuentra compuesta de submenús **Currículo**, **Lineamientos para Bachillerato**, **Precisión para enseñanza y el aprendizaje**, **Guías para docentes de EGB** y **Guías para docentes de BGU**, los mismos que contienen los contenidos que serán herramienta de apoyo para los docentes la siguiente página el cual se lo ha diseñado de la siguiente forma. (Figura 3.18). (Figura 3.19). (Figura 3.20). (Figura 3.21). (Figura 3.22). (Figura 3.23).

## Documentos de Ayuda

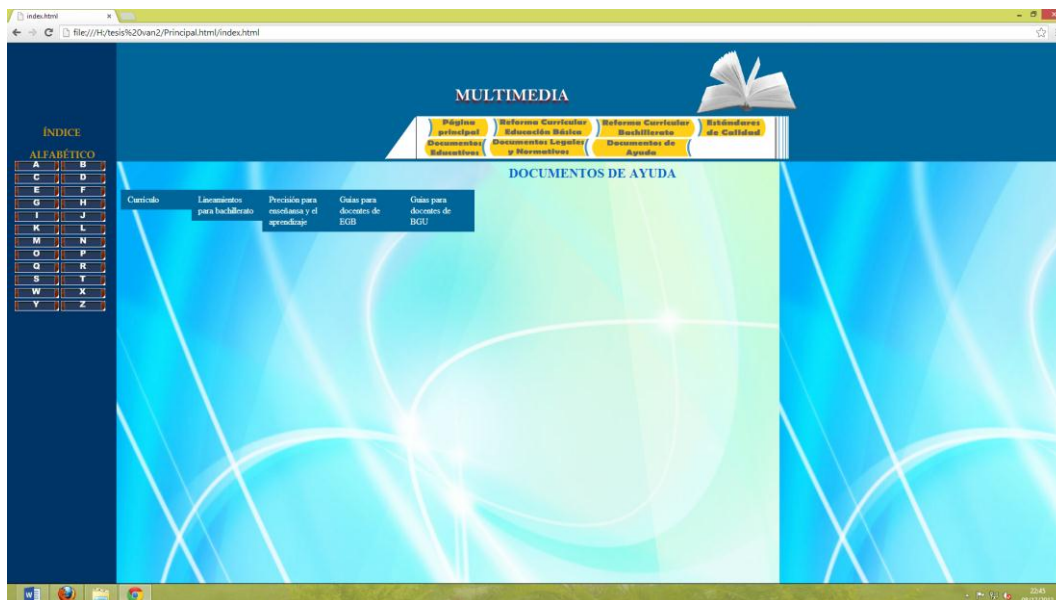


Figura 3.18

## Currículo

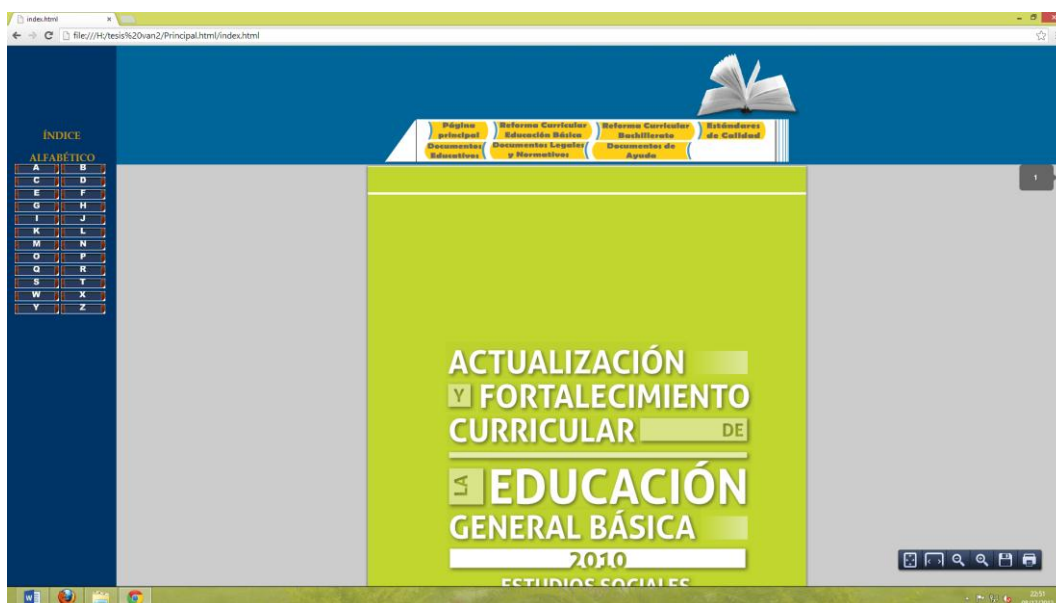


Figura 3.19

## Lineamientos para Bachillerato

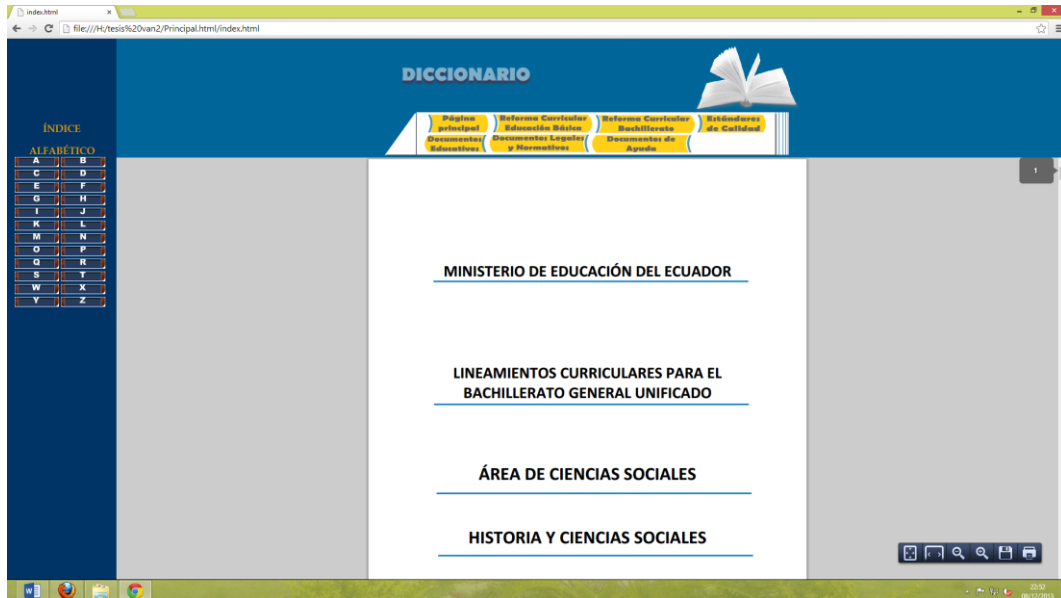


Figura 3.20

## Precisión para enseñanza y el aprendizaje



Figura 3.21

## Guías para docentes de EGB

The screenshot shows a web browser displaying a multimedia dictionary interface. The main content area is titled 'La innovación en la evaluación' and features a section for 'Comparar'. Below this, there is a table with four columns: 'Criterios de desempeño (indicare o manifestación)', 'Sugerencias de evaluación', 'Parámetros para la elaboración de listas de coteo y rubricas', and 'Estrategias didácticas'. The table contains detailed pedagogical suggestions and activities for teaching comparison.

Criterios de desempeño (indicare o manifestación)	Sugerencias de evaluación	Parámetros para la elaboración de listas de coteo y rubricas	Estrategias didácticas
1.1. Desarrolla análisis y comparaciones entre el pasado y el presente.	Mininvestigación en torno a una problemática específica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de la problemática.</li> <li>Ordenamiento y agrupación de la información de acuerdo a características comunes.</li> <li>Reconocimiento de semejanzas y diferencias.</li> <li>Categorización de los conceptos.</li> <li>Integración entre las conclusiones y la información recogida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Referencias de historias personales y familiares, a través de la narración de los sucesos y gente adulta, que faciliten el contraste entre los aspectos de la vida cotidiana del pasado y del presente.</li> </ul>
1.2. Formula conclusiones a partir de las comparaciones.	Cuadros comparativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de la problemática.</li> <li>Reconocimiento de los puntos de controversia.</li> <li>Comparación de ideas, conceptos o afirmaciones.</li> <li>Argumento del razonamiento.</li> <li>Establecimiento de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis y comparaciones de líneas del tiempo.</li> </ul>
1.3. Plantea		<ul style="list-style-type: none"> <li>Estructura narrativa: introducción, desarrollo y conclusiones.</li> <li>Definición de la problemática y panorama general del tema (introducción).</li> <li>Identificación de los criterios en torno a los cuales se desarrolla la comparación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planteamiento de situaciones problema actuales.</li> </ul>

Figura 3.22

## Guías para docentes de BGU

The screenshot shows the title page of a support guide. At the top, it says 'DICCIONARIO' and 'Ministerio de Educación'. The main title is 'GUÍA DE APOYO' followed by 'BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO' and 'HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES'. The page is clean and professional, with a blue header and a white main area.

Figura 3.23

- **Diseño de la página Galería de Imágenes**

La **Galería de Imágenes** se encuentra compuesta de las imágenes que se tomo en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero” servirá de herramienta de apoyo para elaborar la siguiente página el cual se lo ha diseñado de la siguiente forma. (Figura 3.24)



**Figura 3.24**

- **Diseño de la página Videos Educativos**

Los **Videos Educativos** están compuestos de videos escogidos relacionados con la educación y puedan servir para que alimentes sus conocimientos tanto para estudiantes como profesores del Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero” servirá de herramienta de apoyo para elaborar la siguiente página el cual se lo ha diseñado de la siguiente forma. (Figura 3.25).



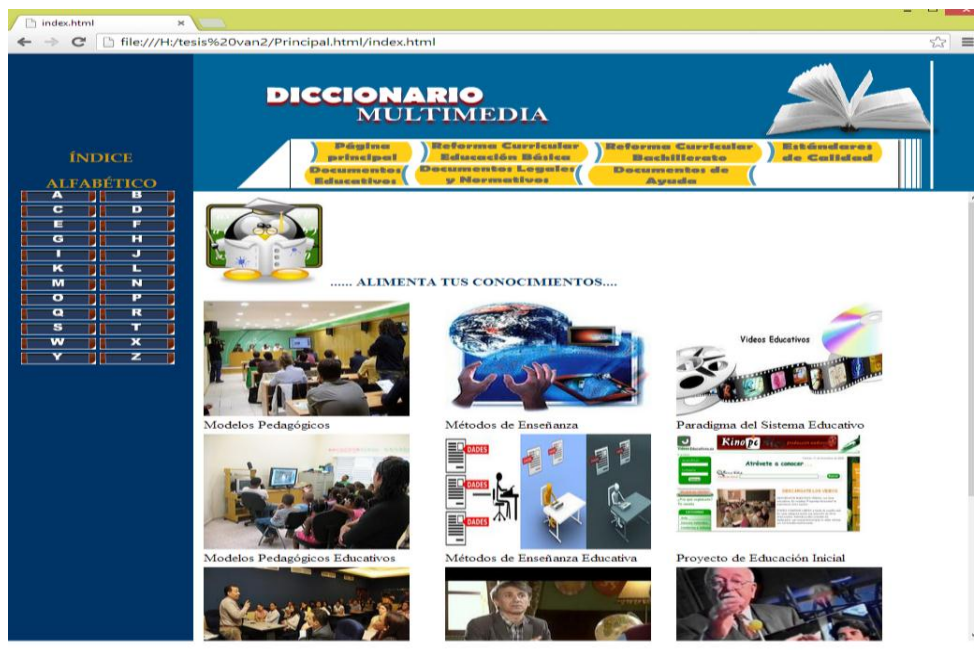


Figura 3.25

- **Diseño de la página Antecedentes, Bases Pedagógicas, Perfil de Salida, Ejes Transversales y Estructura Curricular.**

Los **Antecedentes, Bases Pedagógicas, Perfil de Salida, Ejes Transversales y Estructura Curricular y Acerca De** se encuentran estrechamente relacionados entre sí porque abarcan todos los conocimientos que contempla la Nueva Reforma Curricular y que son base para que tanto docentes como estudiantes puedan acceder y puedan reforzar sus conocimientos. Antecedentes, Bases Pedagógicas, Perfil de Salida, Ejes Transversales y Estructura Curricular y Acerca De. (Figura 3.26). (Figura 3.27). (Figura 3.28). (Figura 3.29). (Figura 3.30). (Figura 3.31). (Figura 3.32).





Figura 3.26

## Antecedentes

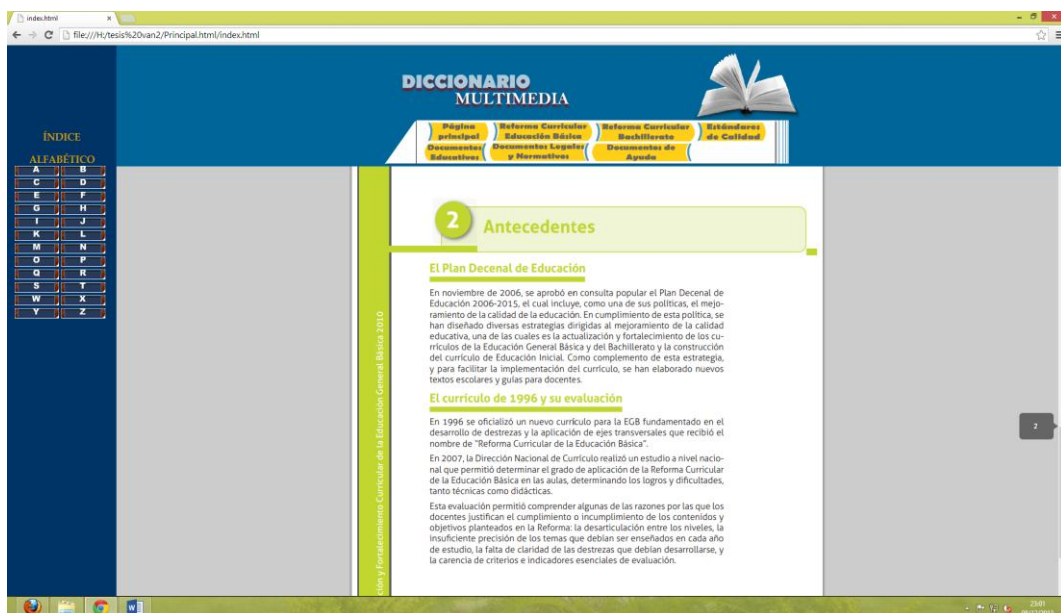


Figura 3.27

## Bases Pedagógicas



Figura 3.28

## Perfil de Salida

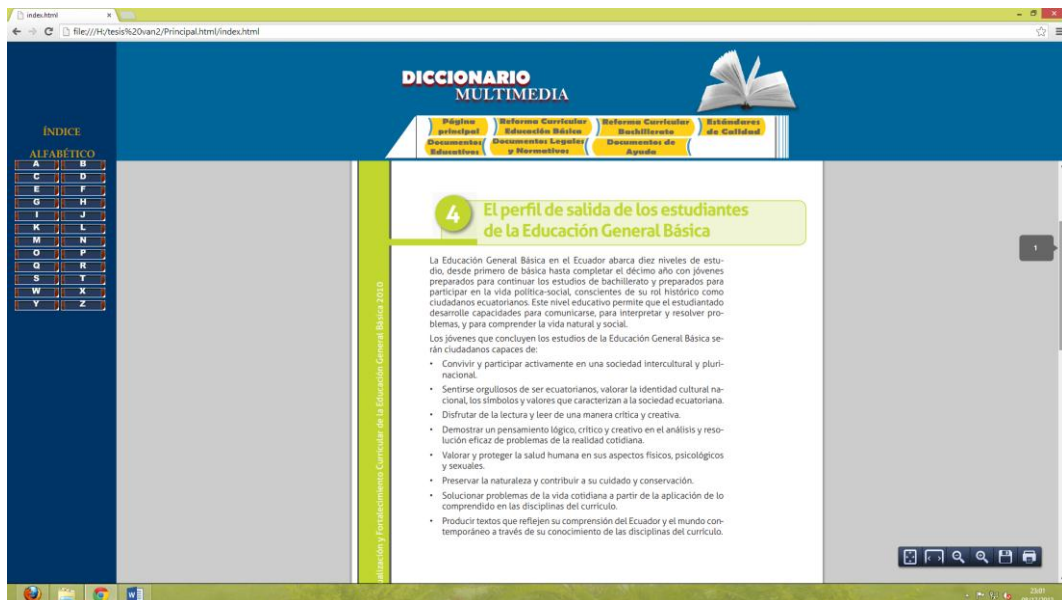


Figura 3.29

## Ejes Transversales



Figura 3.30

## Estructura Curricular



Figura 3.31

## Acerca De.

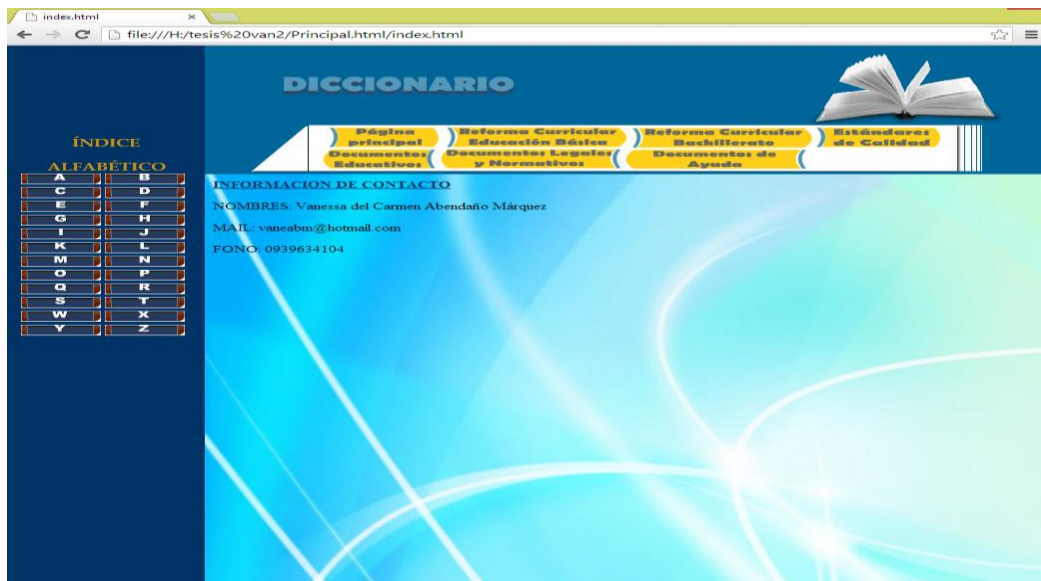


Figura 3.32

- **Diseño de las páginas del Diccionario**

Las páginas del Diccionario estarán constituidas de vocabulario de la Reforma Curricular, indican las palabras que el usuario desee consultar facilitándole el acceso de forma rápida. (Figura 3.33).

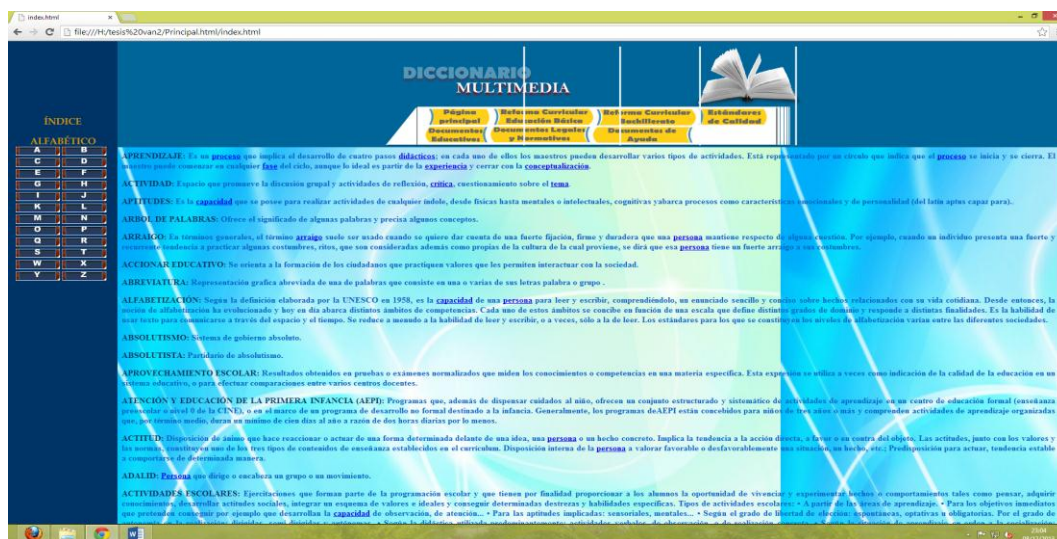


Figura 3.33

## Diseño de los botones en Flash

Los botones del índice alfabético estarán diseñados en el Programa Macromedia Flash Player 6.0 r4.

La textura de cada botón lo ha diseñado de la siguiente forma. (Figura 3.34)



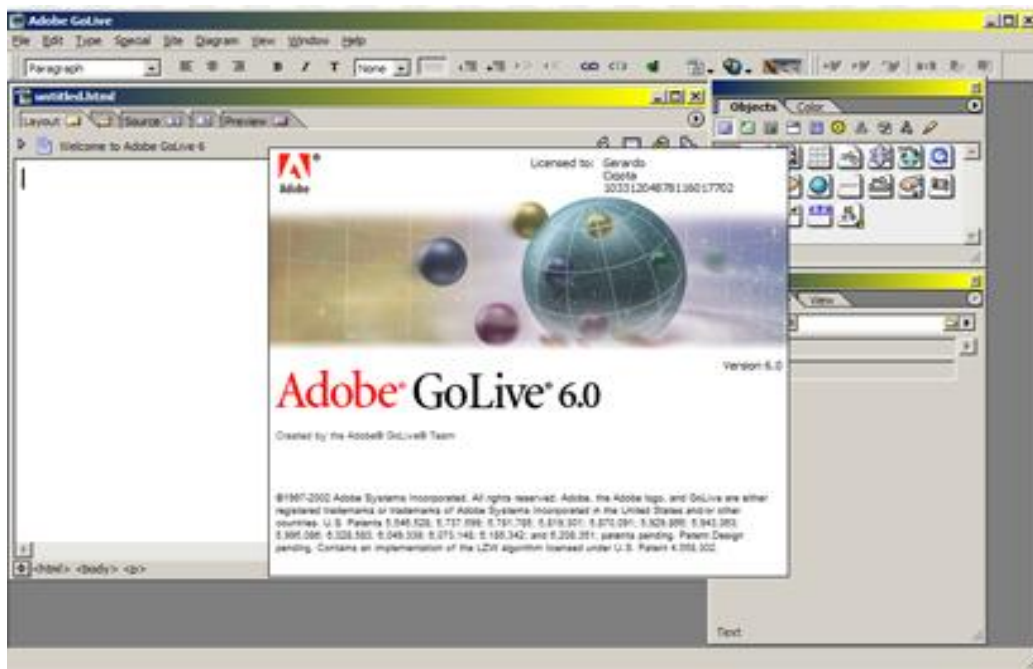
**Figura 3.34**

## CODIFICACIÓN

Para el desarrollo de esta etapa se utilizó diferentes programas u herramientas de diseño para mejorar la calidad de presentación del Diccionario Multimedia, como se detalla a continuación:

## HERRAMIENTAS UTILIZADAS

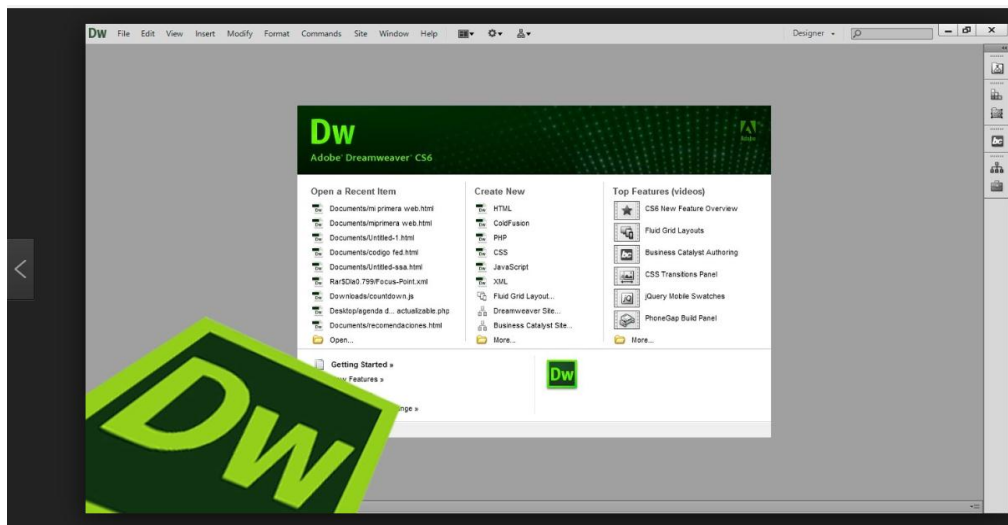
1. **ADOBE GOLIVE 6.0.** Es una herramienta para la administración de sitios y para la colaboración que es muy fácil de instalar y de manejar. Permite que múltiples usuarios lleven un control de las modificaciones, compartan y administren documentos. (Figura 3.35).



**Figura 3.35**

2. **Dreamweaver CS6** Es un software fácil de usar que permite crear páginas web profesionales. Las funciones de edición visual de Dreamweaver CS6 permiten agregar rápidamente diseño y funcionalidad a las páginas, sin la necesidad de programar manualmente el código HTML. Se puede crear tablas, editar marcos, trabajar con capas, insertar comportamientos JavaScript, etc., de una forma muy sencilla y visual. Además incluye un software de cliente FTP completo, permitiendo entre otras cosas trabajar con mapas visuales de los sitios web, actualizando el sitio web en el servidor sin salir del programa. Las páginas web están escritas en HTML. (Figura 3.36).





**Figura 3.36**

3. **Adobe Flash Player:** Es una aplicación en forma de reproductor multimedia creado inicialmente por macromedia y actualmente distribuido por adobe systems. Permite reproducir archivos SWF que pueden ser creados con la herramienta de autoría adobe flash, con adobe flex o con otras herramientas de adobe y de terceros. Estos archivos se reproducen en un entorno determinado. En un sistema operativo tiene el formato de aplicación del sistema mientras que si el entorno es un navegador, su formato es el de un plug-in u objeto ActiveX. Originalmente creado para mostrar animaciones vectoriales en 2 dimensiones, ha pasado a convertirse en la opción preferida a la hora de crear aplicaciones Web que incluyen flujo de audio y video e interactividad. La utilización de gráficos vectoriales le permite disminuir el ancho de banda necesario para la transmisión y, por ende, el tiempo de carga de la aplicación. (Figura 3.37).

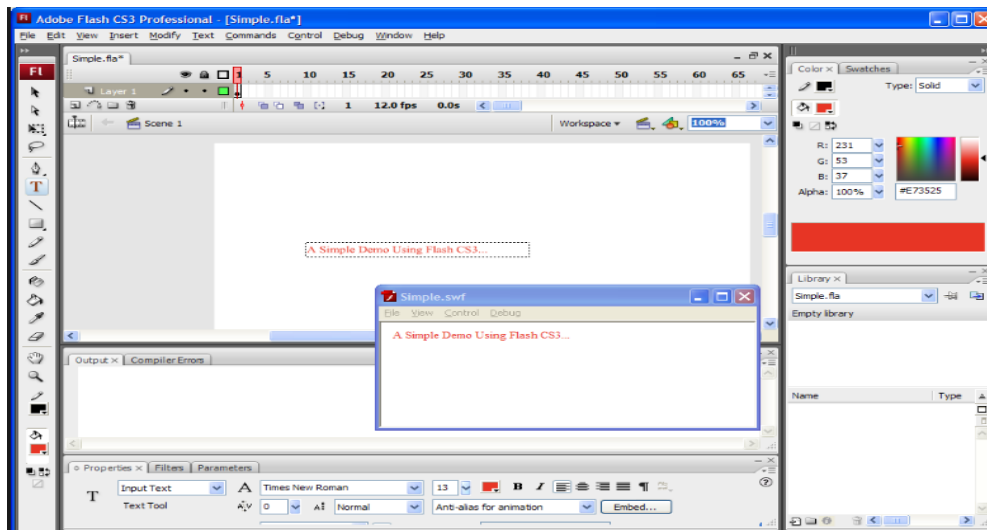


Figura 3.37

4. **Windows Movie Maker:** Es un software de edición de vídeo que se incluye en las versiones recientes de Microsoft. Contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc. Nuevos efectos y transiciones se pueden hacer y las ya existentes se pueden modificar mediante código XML. (Figura 3.38)

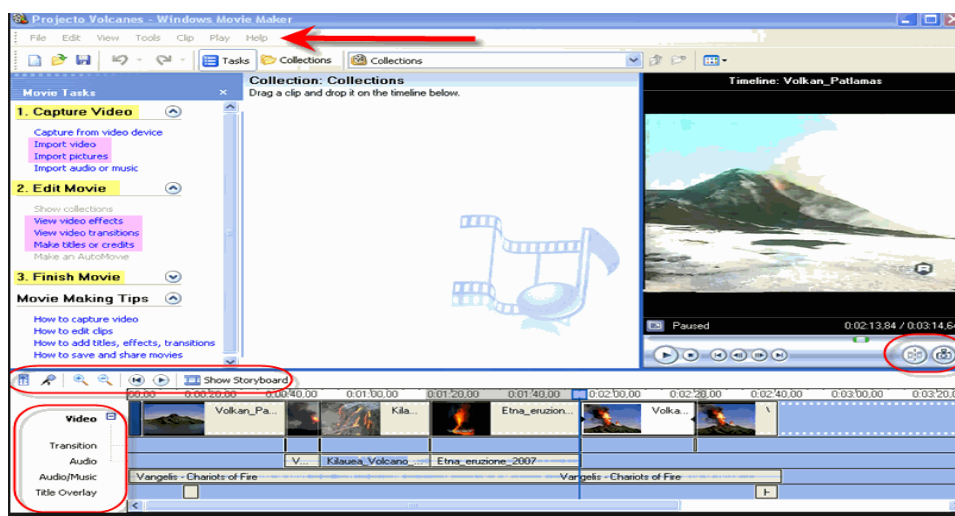


Figura 3.38



## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

La presente investigación es de tipo aplicada, desarrollada para el Colegio Técnico Mixto "27 de Febrero", fue previamente, analizada y desarrollada bajo estándares de programación, es así que se partió primero por el Análisis correspondiente utilizando métodos que permitieron posteriormente el Diseño y Construcción de la Multimedia acorde a los requerimientos establecidos.

### **MATERIALES**

Material Bibliográfico

Suministros de Oficina

Componentes Computacionales

Software de Desarrollo

Mobiliario

Otros Materiales

### **MÉTODOS**

**Bibliográfica:** Ésta técnica permitió recopilar información bibliográfica de documentos, artículos y documentales utilizados en la recopilación de la información para el desarrollo del presente proyecto.

**Encuesta:** Las encuestas se utilizaron desde el inicio de la investigación, durante el trabajo de campo hasta llegar a consolidar el proyecto investigativo mediante las pruebas de funcionamiento y validación de la multimedia aplicada a docentes y alumnos del Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”.

## **INSTRUMENTOS**

Para el presente proyecto se utilizó varios instrumentos para la recolección de información tales como: observación, encuestas y validación de la Multimedia.

### **a) Para la recolección de información mediante la observación:**

Cámara Digital

Cuaderno de notas

### **b) Para la recolección de información en la encuesta a docentes y estudiantes:**

Cuestionario de encuesta para Estudiantes. **Ver Anexo 3**

Cuestionario de encuesta para Docentes. **Ver Anexo 4**

Cuestionario de encuesta para Padres de Familia. **Ver Anexo 5**

**c) Para la Validación de la Multimedia de docentes:**

Cuestionario de encuesta de Validación de la Multimedia. **Ver anexo 6**

**d) Para la Validación de la Multimedia del Rector del Colegio:**

Cuestionario de encuesta de Validación de la Multimedia. **Ver anexo 7.**

**POBLACIÓN Y MUESTRA**

Contando con una población total de **1.160 estudiantes**, 63 docentes titulares y un total de 900 padres de familia. Todo acorde a la población del total existente en la Institución a encuestar.

ESTUDIANTES	1160
DOCENTES TITULARES	63
PADRES DE FAMILIA	900

La muestra se obtendrá aplicando la fórmula general de donde se obtiene el siguiente resultado:

$$n = \frac{Z^2}{1 + (e^2 * Z)}$$

$$n = 1160 / 1 + (0.0025*1160)$$

$$n = \rightarrow 297.44 \rightarrow \mathbf{298 \text{ alumnos}}$$

$$n = \mathbf{54 \text{ docentes}}$$

$$n = \mathbf{277 \text{ padres de familia}}$$

## f. RESULTADOS

### ENCUESTA PARA ALUMNOS

#### 1.- Conoce los términos utilizados en la Nueva Reforma Curricular

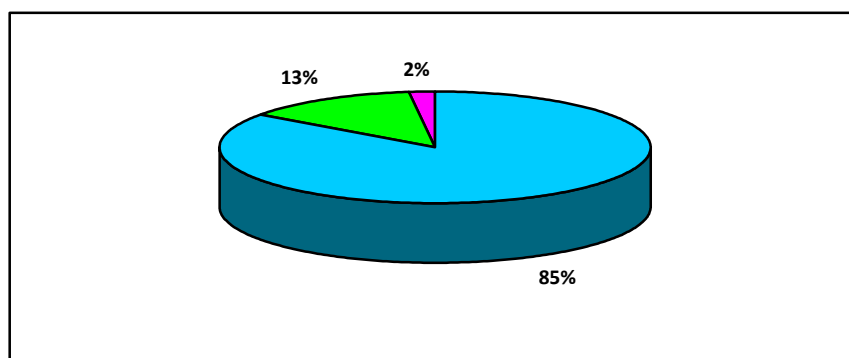
**Tabla N°1**

INDICADOR	f	%
SI	254	85%
NO	38	13%
No Contestan	6	2%
TOTAL	298	100%

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 1**



#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al 85% de los alumnos encuestados, si conocen los términos de la Nueva Reforma Curricular, mientras que 13% no los conocen y el 2% no contestan a la pregunta, de que si conocen los términos de la Nueva Reforma Curricular.

Conociendo que la nueva reforma curricular, la constituyen un conjunto de acciones y políticas tendientes a mejorar la calidad educativa, se pudo establecer que la mayoría de estudiantes, están familiarizados con los términos de la reforma curricular, por lo cual les es fácil comprender la terminología que contiene la Multimedia.

2.- Usted cree que sea necesario diseñar un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular e implementarla en la Institución para afianzar más sus conocimientos?

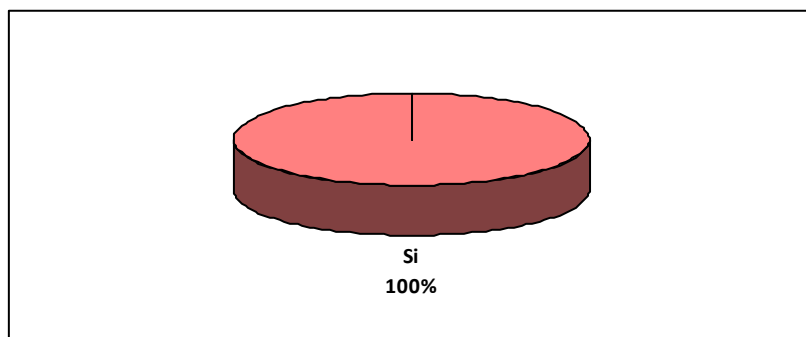
**Tabla N° 2**

INDICADOR	f	%
SI	298	100%
NO	0	0%
TOTAL	298	100%

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 2**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Según el 100% de los encuestados, es necesario el diseño de un Diccionario Multimedia sobre los términos de la Nueva Reforma Curricular, y así poder afianzar sus conocimientos.

Un diccionario multimedia es una herramienta que utiliza medios tecnológicos para su comunicación, haciendo uso de diferentes medios como sonidos, gráficos, animaciones, videos, etc.; por lo que decir que los alumnos, muestran mucho interés en el deseo de conocer mejor y poder entender en su totalidad la Nueva Reforma Curricular, por lo que un Diccionario Multimedia de sus términos les sería de mucha ayuda para conseguir estos objetivos.

### 3.- ¿Que parámetros debe contener un diccionario multimedia?

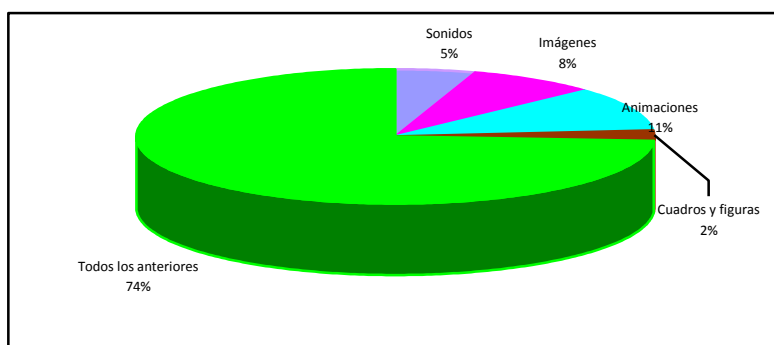
**Tabla N°3**

INDICADOR	f	%
Sonidos	15	5%
Imágenes	24	11%
Animaciones	32	74%
Cuadros y figuras	5	2%
Todos los anteriores	22	8%
Ninguno	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>298</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 3**



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En esta interrogante se estableció que el 74% de los encuestados consideran que un diccionario debe contener animaciones; el 11% creen que debe contener imágenes; 8% todas las anteriores; 5% sonidos y sólo el 2% creen que debe tener cuadros y figuras.

Con estos resultados, se comprueba que el Diccionario Multimedia, debe componerse de todos los elementos posibles que involucra una herramienta de este tipo, para facilitar la comprensión de su contenido, así se deben utilizar sonidos, animaciones, figuras, cuadros y demás opciones que se puedan aplicar en este sistema.

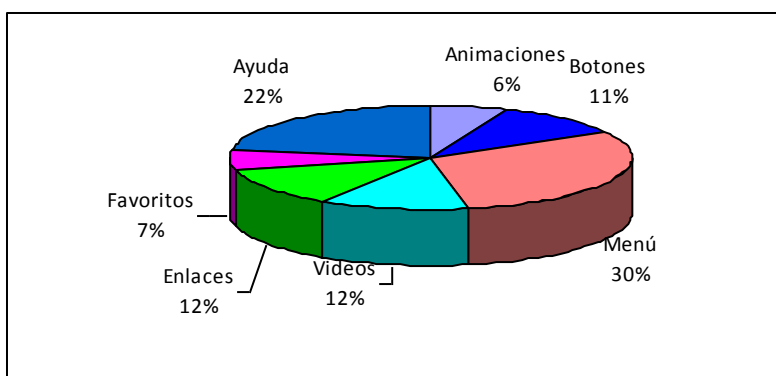
**4.- A su criterio personal de estas herramientas cuáles cree usted que son de más importantes en este aplicativo?**

**Tabla Nº4**

INDICADOR	f	%
Animaciones	18	6%
Botones	32	11%
Menú	90	30%
Videos	36	12%
Enlaces	35	12%
Favoritos	20	7%
Ayuda	67	22%
<b>TOTAL</b>	<b>298</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"  
Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO Nº 4**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Las respuestas a esta interrogante establecen que el 30% de los encuestados, creen que el diccionario multimedia debe contener como herramienta un menú; el 22% ayuda; el 12% videos; el 12% enlaces; el 11% botones; el 7% favoritos; el 6% animaciones.

Con estos resultados, se puede determinar que la principal herramienta con que se desea que cuente el Diccionario Multimedia es la de Menú, ya que con esta se puede acceder y conocer todas las demás instrumentos que conforman este medio de información.

**5.- ¿Considera que la multimedia permite obtener aprendizajes significativos?**

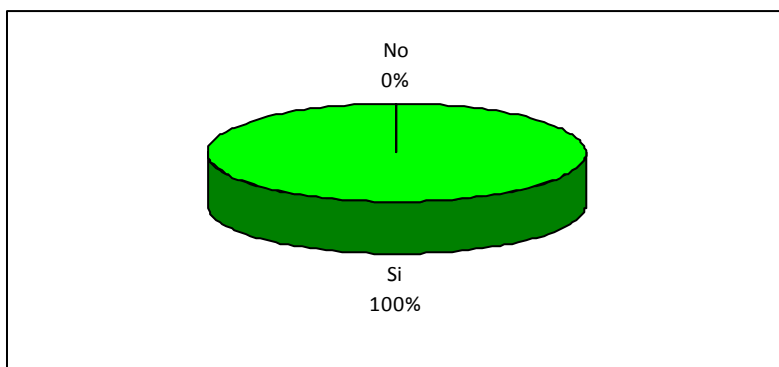
**Tabla N° 5**

INDICADOR	f	%
Si	298	100%
No	0	0
TOTAL	298	100%

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 5**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo al criterio del 100% de los encuestados, las herramientas multimedia, ayudan a la obtención de aprendizajes significativos.

Todos los estudiantes consideran que cualquier recurso metodológico que los ayude a comprender mejor, mediante la relación de los nuevos conocimientos con los que ya han adquirido, permitiría la obtención de aprendizajes significativos, y mucho más una herramienta que está acorde a la realidad tecnológica del medio en el que se desarrollan.



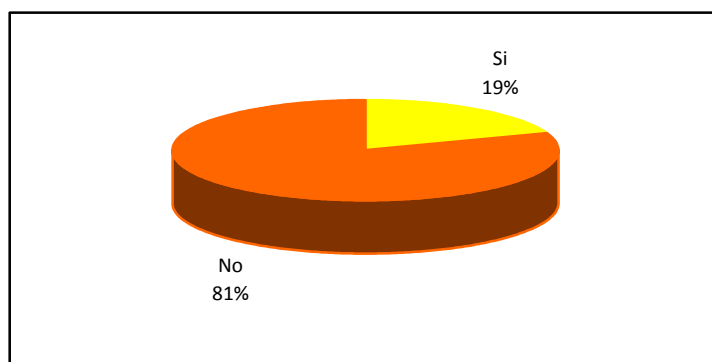
## 6.- ¿Estás familiarizado con el manejo de herramientas multimedia?

Tabla N°6

INDICADOR	f	%
Si	56	19%
No	242	81%
TOTAL	298	100%

*Fuente:* Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"  
*Elaborado por:* Vanessa Abendaño Márquez

GRÁFICO N° 6



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Según se pudo conocer el 81% de los estudiantes, no están familiarizados con el manejo de herramientas multimedia; y el 19% si lo está.

En este caso, el resultado es preocupante, ya que la mayoría de estudiantes no maneja una herramienta multimedia, por lo que se requerirá de capacitación para que los alumnos puedan acceder a utilizar esta herramienta y que les sirva de forma adecuada.

## 7.- En la institución educativa, utilizan programas multimedia para el proceso enseñanza aprendizaje?

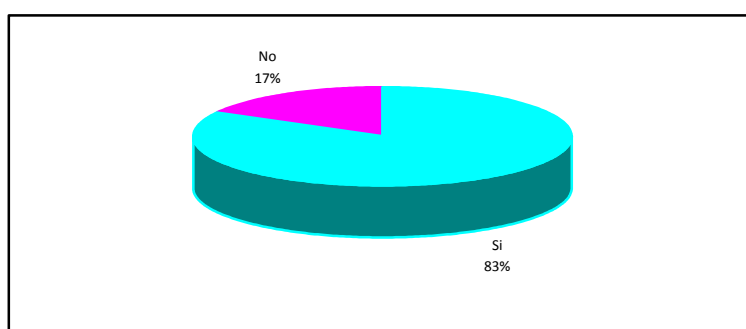
**Tabla N°7**

INDICADOR	f	%
Si	248	83%
No	50	17%
TOTAL	298	100%

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño*

**GRÁFICO N° 7**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a lo expuesto por los estudiantes, el 83% afirma que en la institución educativa, si se utilizan herramientas multimedia en el proceso educativo; mientras que el 17% opina lo contrario.

Con esto se demuestra que la utilización de herramientas multimedia en el proceso educativo del Colegio "27 de Febrero", es constante, lo que permite conjugar el desarrollo tecnológico con el ambiente pedagógico que requieren los alumnos para obtener conocimientos significativos.

8.- Cree usted que el Diccionario Multimedia será de gran ayuda para que solidifique sus conocimientos entorno a la Nueva Reforma Curricular y poder aplicarla en su vida estudiantil?

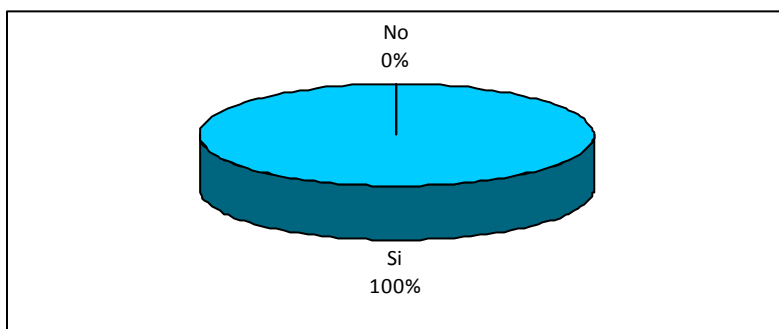
**Tabla N°8**

INDICADOR	f	%
Si	298	100
No	0	0
TOTAL	298	100%

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 18**



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo al criterio del 100% de los estudiantes encuestados, el Diccionario Multimedia será de gran ayuda para solidificar los conocimientos que han obtenido sobre la Nueva Reforma Curricular.

Con lo que se determina con claridad, el interés que tienen los estudiantes por conocer más sobre la Nueva Reforma Curricular y por aplicar todo tipo de ayuda que les pueda servir para lograrlo, por lo que este Diccionario les será de mucho beneficio para ellos.

## 9.- Considera usted la implementación de esta multimedia como:

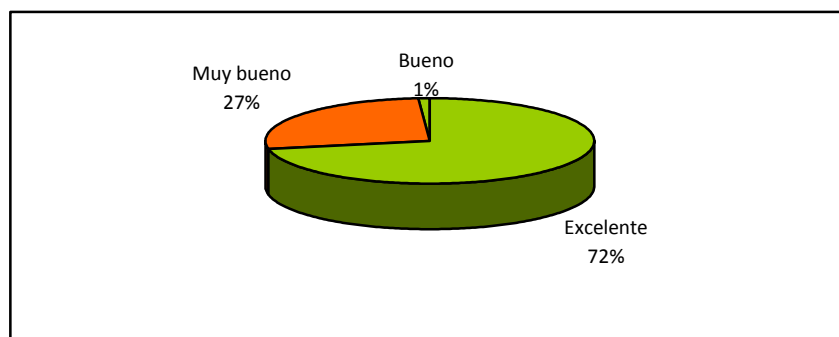
**Tabla N°9**

INDICADOR	f	%
Excelente	214	72%
Muy bueno	83	27%
Bueno	1	1%
Malo	0	0%
TOTAL	298	100%

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño*

**GRÁFICO N° 9**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El criterio de los estudiantes establece que para el 72% de ellos, la implementación de esta herramienta multimedia es excelente; para el 27% es muy bueno y para el 1% es bueno.

Se concluye que existe un total interés por parte del alumnado en utilizar esta herramienta puesto que ella les permitirá conocer de mejor manera la Nueva Reforma Curricular y así utilizarla para mejorar su calidad educativa.

**10.- ¿Crees que la Institución educativa está capacitada para implementar esta nueva multimedia?**

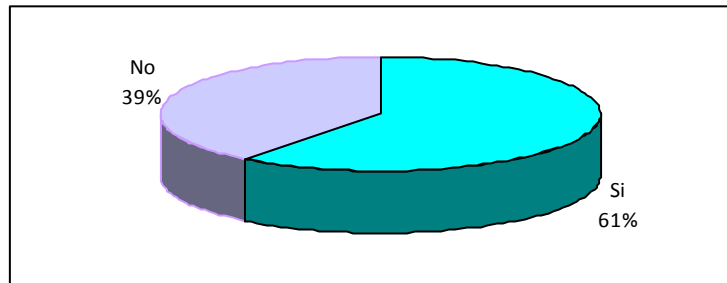
**Tabla N°10**

INDICADOR	f	%
Si	180	61%
No	118	39%
TOTAL	298	100%

*Fuente: Encuesta a alumnos del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 10**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos recopilados, el 61% de los estudiantes afirman que la institución está capacitada para implementar esta herramienta multimedia; y el 39% cree que no lo está.

Es decir que los estudiantes creen que la institución puede implementar esta herramienta porque cuenta con suficiente equipo y personal capacitado para hacerlo.

## ENCUESTA A DOCENTES

### 1.- ¿Está familiarizado con la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular?

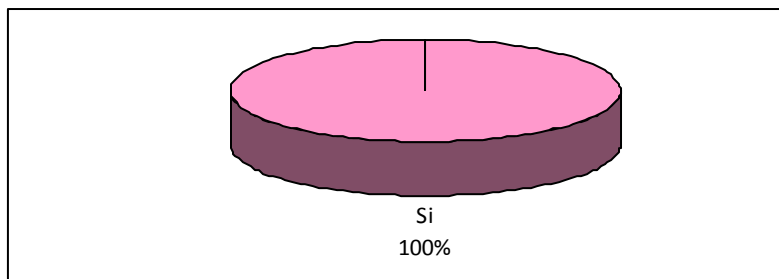
**Tabla N° 11**

INDICADOR	f	%
Si	54	100%
No	0	0%
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 11**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al 100% de docentes encuestados, todos afirman estar familiarizados en cuanto al manejo y aplicación de las estrategias establecidas en la Nueva Reforma Curricular.

Es decir que ha existido preocupación por parte de los docentes en estar capacitados para poder manejar los lineamientos que implica aplicar la Nueva Reforma Curricular y así poder brindar mejores conocimientos a sus alumnos.

## 2.- ¿Utiliza con regularidad herramientas multimedia en sus clases?

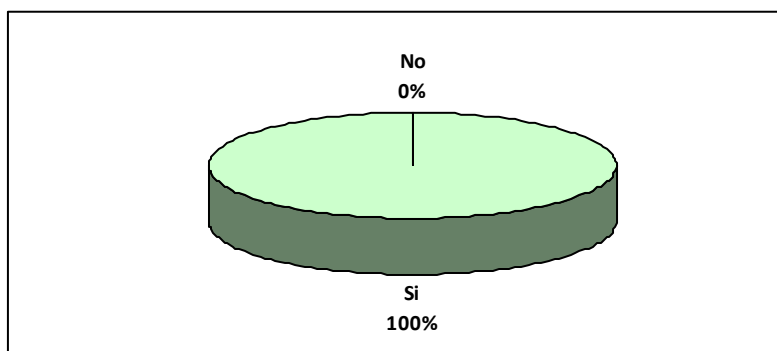
**Tabla N° 12**

INDICADOR	f	%
Si	54	100%
No	0	0%
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 12**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El total de docentes encuestados, 100% utilizan algún tipo de herramienta multimedia en %, sus clases.

Con este resultado, se puede establecer que siempre es bueno contar con herramientas didácticas de todo tipo para impartir las clases, por lo que los docentes utilizan con regularidad herramientas multimedia para mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

### 3.- Considera la multimedia como una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje

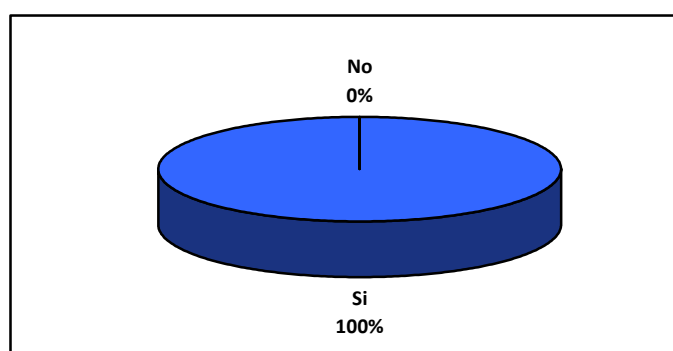
**Tabla N°13**

INDICADOR	f	%
Si	54	100%
No	0	0%
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 13**



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El total de docentes encuestados, 100% considera la multimedia como herramienta importante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Todos los docentes consultados, afirman que utilizar la tecnología en el proceso educativo, les brinda muchos beneficios por lo que consideran en la época actual, indispensable la utilización de multimedia en este proceso.



4.- Usted cree que sea necesario diseñar un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular e implementarla en la Institución para afianzar más sus conocimientos y así poder aplicarlos?

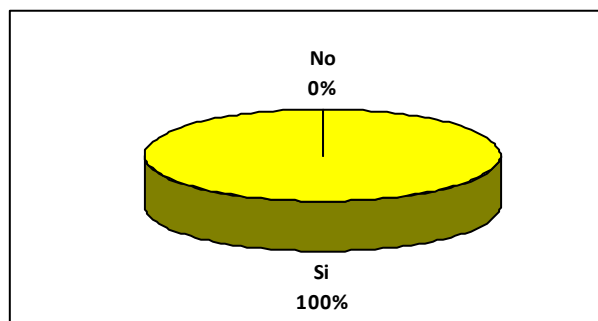
**Tabla N°14**

INDICADOR	f	%
Si	54	100%
No	0	0%
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 14**



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Todos los encuestados, 100% de docentes, confirma que es necesario diseñar un Diccionario Multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular.

Se comprueba la importancia de obtener conocimientos claros de la Nueva Reforma Curricular y su terminología, por lo que un diccionario serviría en gran medida a dilucidar cualquier tipo de dudas que surgen durante la adquisición de conocimientos.

**5.- Qué requerimientos cree usted conveniente que debería contener este diccionario multimedia.**

**Tabla N° 15**

INDICADOR	f	%
Terminología por asignaturas	0	0%
Ejemplos	0	0%
Gráficos	0	0%
Videoconferencias	0	0%
Todos los anteriores	54	100%
<b>TOTAL</b>	<b>54</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 15**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El total de docentes encuestados, 100% consideran la combinación de requerimientos para el diseño de un adecuado diccionario multimedia.

Se concluye que una herramienta multimedia, tiene que combinar diferentes requerimientos para mejorar su diseño y calidad, puesto que no puede limitarse a un aspecto en general, sin embargo, la principal preocupación de los docentes es que se lo haga por asignaturas para evitar la confusión que puede provocarse al generalizar los conceptos.

6.- A su criterio personal de estas herramientas cuáles cree usted que son de más importantes en este aplicativo para que se vea mejor la interacción para usted como docente y poder instruir a sus estudiantes?

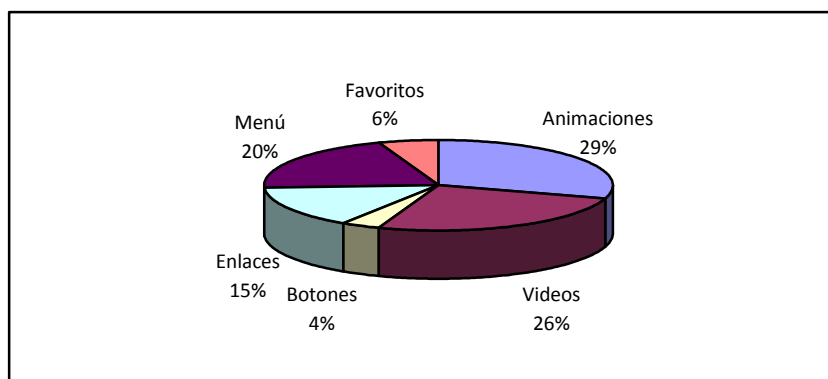
**Tabla N° 16**

INDICADOR	f	%
Animaciones	16	30%
Videos	14	26%
Botones	2	4%
Enlaces	8	15%
Menú	11	20%
Favoritos	3	5%
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 16**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta interrogante los criterios expusieron que para el 30% de los docentes el requerimiento importante en una multimedia son las animaciones; para el 26% lo son los videos; el 20% opina que el Menú no debe faltar; el 15% cree que los enlaces es lo que se debe considerar fundamentalmente; el 5% opina que los favoritos; y el 4% cree que son los botones.

Es decir que de una u otra manera, todos los componentes son importantes, sin embargo existe mayor relevancia en lo que respecta a las animaciones, videos y enlaces, ya que estos facilitan el entendimiento y explicación de los temas.

## 7.- Conoce usted el manejo del Programa Adobe Golive?

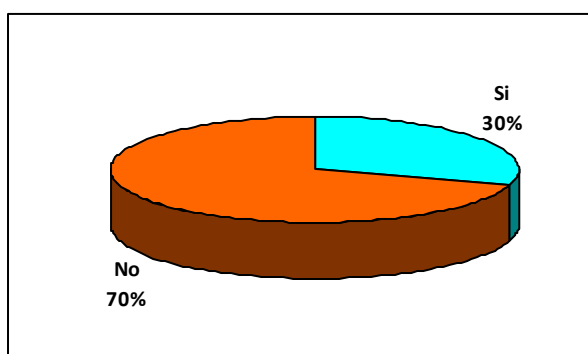
**Tabla N° 17**

INDICADOR	f	%
Si	16	30%
No	38	70%
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 17**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta interrogante, el 30% afirma que ha manejado el programa Adobe Golive, mientras que el 70% no lo ha hecho.

Concluyéndose que la mayoría de docentes no conoce el manejo de este programa, por lo que se deberá realizar una capacitación para que se lo pueda manejar y evitar contratiempos.

**8.- Cree usted que la Multimedia sea de gran ayuda para que solidifique sus conocimientos entorno a la Nueva Reforma Curricular y poder aplicarla en sus conocimientos?**

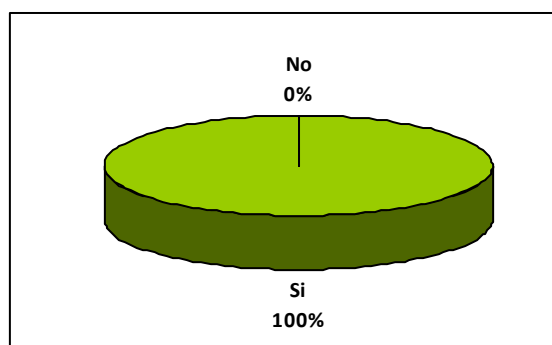
**Tabla N° 18**

INDICADOR	f	%
Si	54	100%
No	0	0%
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 18**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El total de docentes encuestados, 100% creen que la multimedia es una herramienta de gran ayuda para reafirmar los conocimientos sobre la Nueva Reforma Curricular.

Confirmándose que los docentes aplican herramientas multimedia y en el caso de la Nueva Reforma Curricular, también se lo haría, porque así se ayuda a reafirmar y solidificar un conocimiento, haciéndolo significativo.

**9.- Cree usted que al implementar esta multimedia lo consideren como:**

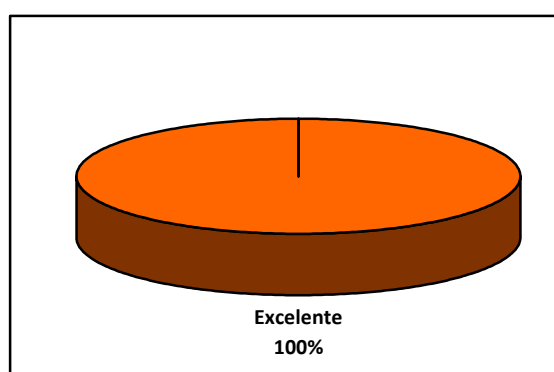
**Tabla N° 19**

INDICADOR	f	%
Excelente	54	100%
Muy bueno	0	0
Bueno	0	0
Malo	0	0
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 19**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Todos los encuestados, es decir el 100% de los docentes, consideran que es excelente que se implemente un sistema multimedia en la institución para aclarar inquietudes sobre la Nueva Reforma Curricular.

Por lo tanto, los docentes consideran que toda herramienta que tenga como objetivo aportar y mejorar la calidad educativa es bienvenida y por lo tanto califican de excelente esta iniciativa que tiende a dilucidar todo tipo de incógnita que surja en la aplicación de la Nueva Reforma Curricular.

**10.- Considera que la institución educativa está en capacidad para aplicar esta nueva multimedia**

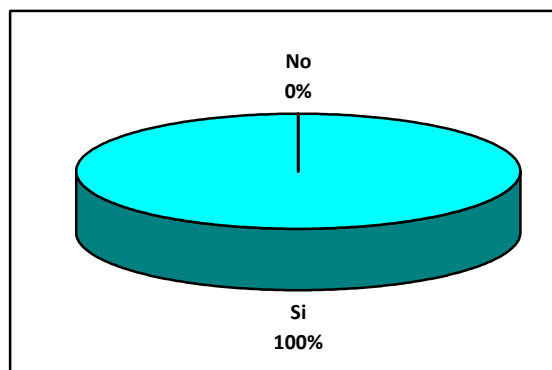
**Tabla N°20**

INDICADOR	f	%
Si	54	100
No	0	0
TOTAL	54	100%

*Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 20**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 100% de los docentes, consideran que la institución está capacitada para implementar este sistema multimedia.

De acuerdo a la opinión de los docentes, la institución educativa donde laboran, cuenta con todos los recursos y estructura necesaria para implementar este sistema multimedia y ponerlo al servicio de todos quienes conforman la unidad educativa.

## ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

### 1.- ¿Está familiarizado con la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular?

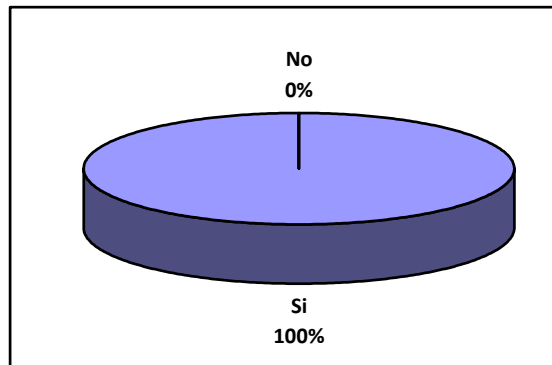
Tabla N°21

INDICADOR	f	%
Si	45	16%
No	232	84%
TOTAL	277	100%

*Fuente:* Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"

*Elaborado por:* Vanessa Abendaño Márquez

GRÁFICO N° 21



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Del total de padres de familia encuestados, 84% no están familiarizados con los términos de la Nueva Reforma Curricular; y sólo el 16% si lo está.

Con lo que se confirma que no ha existido la suficiente difusión acerca de la Nueva Reforma Curricular, por lo que la mayoría de padres de familia, no conoce los términos que se utilizan en la misma.



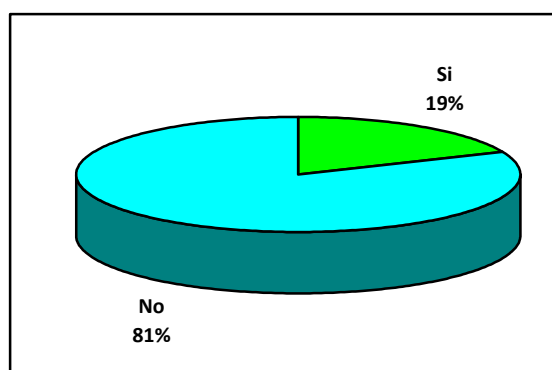
## 2.- Ha manejado herramientas multimedia

**Tabla N° 22**

INDICADOR	f	%
Si	52	19%
No	228	81%
TOTAL	277	100%

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*  
*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 22**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta interrogante, el 81% afirma no haber manejado herramientas multimedia; mientras que el 19% si han manejado este tipo de herramientas.

Es decir que la gran mayoría de padres de familia, no tiene contacto con este tipo de tecnología, por lo que no conoce cómo se manejan estos programas y por lo tanto no tienen interés en hacerlo.

**3.- Considera la multimedia como una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

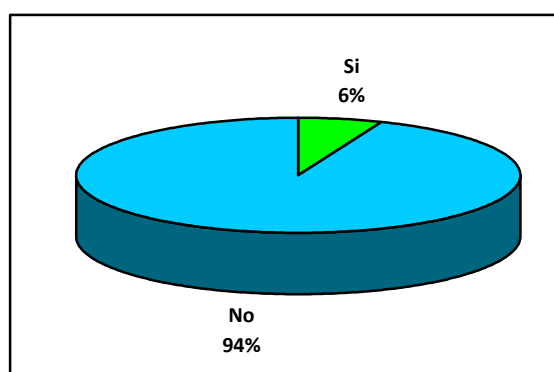
**Tabla N° 23**

INDICADOR	f	%
Si	17	94%
No	260	6%
TOTAL	277	100%

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 23**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 94% de los padres de familia, afirman que la multimedia es una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje; sólo el 6% no creen que sea así.

Se comprueba que los padres de familia, consideran importante la existencia de herramientas que les ayuden a sus hijos a mejorar en su proceso de educación, por lo que las multimedia son bien recibidas y aceptadas por la gran mayoría.

**4.- Usted cree que sea necesario diseñar un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular?**

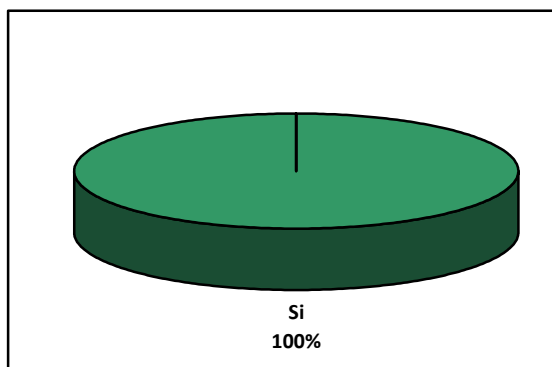
**Tabla N° 24**

INDICADOR	f	%
Si	277	100%
No	0	0%
TOTAL	277	100%

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 24**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El total de padres de familia encuestados, 100% opinan que es necesario diseñar un Diccionario Multimedia sobre la terminología de la Nueva Reforma Curricular.

Es decir, que los padres de familia, consideran importante tener conocimientos de la Nueva Reforma Curricular, y un diccionario multimedia, sería de gran ayuda para poder ellos también aprender sobre este tema.

**5.- Que requerimientos cree usted conveniente que debería contener este diccionario multimedia.**

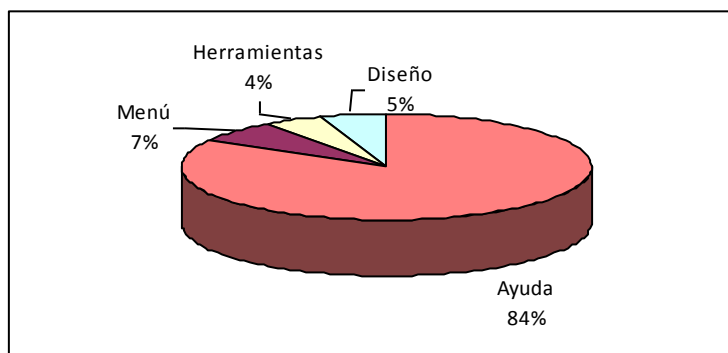
**Tabla N° 25**

INDICADOR	f	%
Ayuda	234	84%
Menú	19	7%
Herramientas	12	5%
Diseño	15	4%
TOTAL	277	100%

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 25**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Según el 84% de los encuestados, en el diccionario multimedia les gustaría que exista ayuda; el 7% menú; el 5% diseño y finalmente el 4% herramientas.

Es decir que la mayoría de los padres de familia, consideran que les sería muy útil tener ayuda en el sistema o programa del Diccionario de multimedia de la Nueva Reforma Curricular, ya que ellos debido a su escaso conocimiento sobre el manejo de estos sistemas, esta herramienta es indispensable para poder conducir el programa.

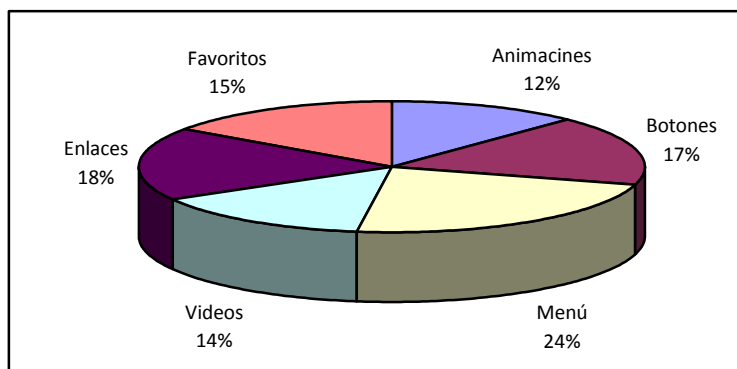
**6.- A su criterio personal de estas herramientas cuáles cree usted que son de más importantes en este aplicativo?**

**Tabla N°26**

INDICADOR	f	%
Animaciones	34	12%
Botones	49	17%
Menú	63	22%
Videos	40	14%
Enlaces	52	18%
Favoritos	42	15%
<b>TOTAL</b>	<b>277</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*  
*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 26**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En esta interrogante, el 22% de los padres de familia, consideran que una de las principales herramientas que debe tener esta multimedia es el Menú; el 18% dice que son los Enlaces; el 17% los botones; el 15% Favoritos; el 14% los Videos; y el 12% las Animaciones.

Es decir que los padres de familia, de una u otra manera, consideran que todas las herramientas son útiles y que deberían estar en el programa, pero principalmente debe existir un Menú y de esta manera, poder elegir lo que desean sin mayor dificultad.

## 7.- Ha manejado el Programa Adobe Golive?

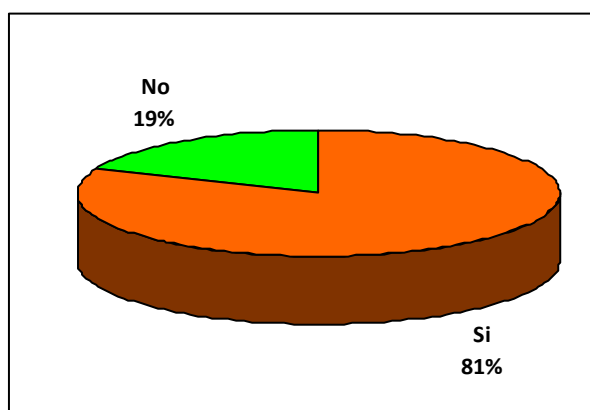
**Tabla N° 27**

INDICADOR	f	%
Si	53	19%
No	224	81%
TOTAL	277	100%

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 27**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En esta interrogante se pudo establecer que el 81% de los padres de familia, no han manejado el Programa Adobe Golive; y solamente el 19% si lo ha hecho.

Se comprueba que los padres de familia, no tienen conocimientos sobre el manejo del programa adobe Golive, por lo que se requerirá de un instructivo para que estas personas puedan acceder al programa y utilizarlo.

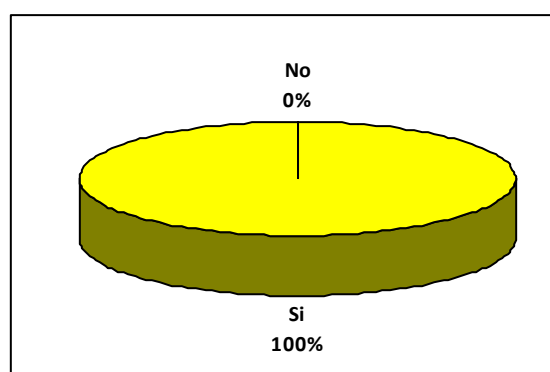
**8.- Cree usted que la Multimedia sea de gran ayuda para que solidifique sus conocimientos entorno a la Nueva Reforma Curricular**

**Tabla N° 28**

INDICADOR	f	%
Si	277	100
No	0	0
TOTAL	277	100%

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*  
*Elaborado por: Vanessa Abendaño*

**GRÁFICO N° 28**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El total de los padres de familia encuestados, el 100% de la población, firma que la multimedia es muy beneficiosa para obtener aprendizajes significativos.

Concluyendo que la multimedia se ha convertido en una gran herramienta para el proceso educativo, por lo que los padres de familia consideran importante su aplicación en los institutos educativos.

**9.- Cree usted que al implementar esta multimedia lo consideren como:**

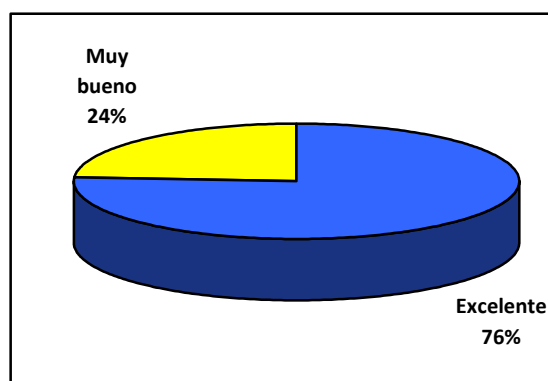
**Tabla N° 29**

INDICADOR	f	%
Excelente	213	76%
Muy Bueno	64	24%
Bueno	0	0
Malo	0	0
TOTAL	277	100%

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño*

**GRÁFICO N° 29**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De los padres de familia encuestados, el 76% creen que la aplicación de la multimedia es excelente; y el 24% lo consideran muy bueno.

Es decir que todos los encuestados creen que la implementación de la multimedia es beneficioso para la institución ya que está ayudando a los alumnos a lograr conocimientos significativos por medio de estas nuevos recursos.



**10.- Considera que la institución educativa está en capacidad para aplicar esta nueva multimedia**

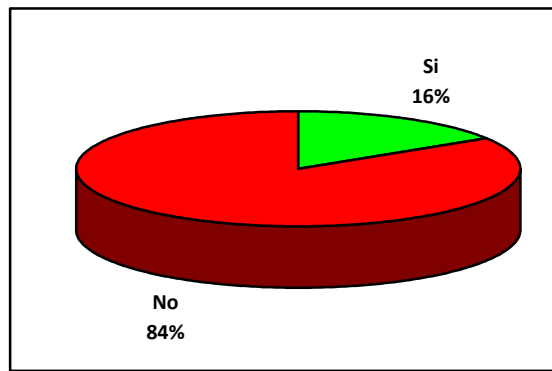
**Tabla N° 30**

INDICADOR	f	%
Si	45	16%
No	232	84%
TOTAL	277	100%

*Fuente: Encuesta a Padres de Familia del Colegio "27 de Febrero"*

*Elaborado por: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N° 30**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo al criterio del 84% de los padres de familia, la institución educativa no está capacitada para aplicar esta nueva multimedia; el 16% considera que si lo está.

Concluyéndose por lo tanto, que la institución tiene deficiencias que no le permitirían aplicar esta multimedia y ponerla al servicio de sus estudiantes, docentes y padres de familia.

## RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DE LA MULTIMEDIA DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES DEL COLEGIO TÉCNICO MIXTO “27 DE FEBRERO”.

La Validación de la Multimedia de acuerdo a su funcionamiento, se la realizó con el Dr. Genaro Sarango Jima, Rector del Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, y a los docentes del Área de Estudios Sociales.

### 1. Al momento de navegar con el Diccionario Multimedia, lo encuentras:

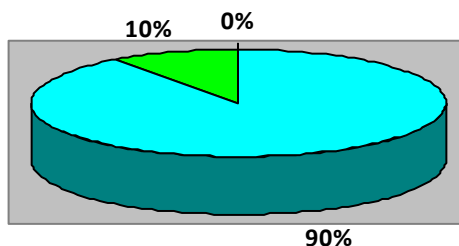
CUADRO N° 31

ALTERNATIVAS	f	%
Fácil de utilizar	9	90%
Medio fácil	1	10%
Difícil	0	0%
Total	10	100%

*Fuente:* Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

*Autora:* Vanessa Abendaño Márquez

GRÁFICO N. 31



AN  
ÁL  
ISI  
S  
E  
IN  
TE  
RP

### RETACIÓN

Según el Gráfico 31 se observa que nueve docentes que representan el 90% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto que al momento de navegar con el Diccionario Multimedia lo encuentran fácil. Y un docente que representa el 10%, considera que no es medio fácil de navegar. Analizando, se puede concluir que pueden interactuar en su totalidad sin ningún inconveniente al ingresar al aplicativo. Por lo tanto cumple satisfactoriamente su navegación y los usuarios pueden ingresar al Diccionario Multimedia sin ninguna dificultad.

## 2. El tiempo de respuesta del Diccionario Multimedia es eficaz y rápido

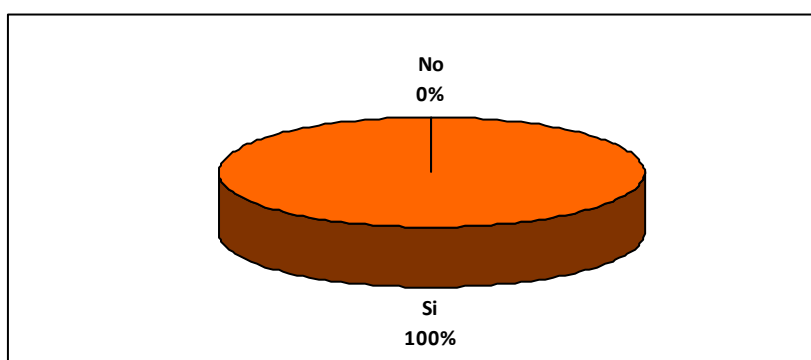
**CUADRO N° 32**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

*Fuente:* Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

*Autora:* Vanessa Abendaño Márquez

**GRÁFICO N. 32**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el Gráfico 32 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto al tiempo de respuesta del Diccionario Multimedia es eficaz y rápido, consideraron que es rápido y eficaz, al momento de ingresar a interactuar con el aplicativo. Por lo tanto de acuerdo a los resultados obtenidos se puede confirmar que el enlace cumple satisfactoriamente con su función y los usuarios pueden ingresar a esta herramienta didáctica sin ninguna complicación.

### 3. Es de su agrado el diseño del Diccionario Multimedia

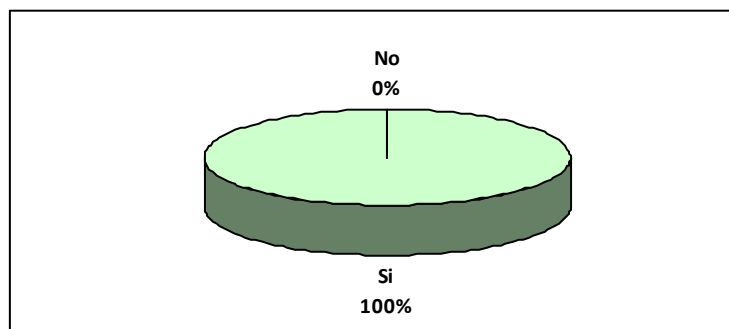
**CUADRO N° 33**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

**Fuente:** Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

**Autora:** Vanessa Abendaño Márquez

**GRÁFICO N. 33**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el Gráfico 33 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto a si es de su agrado el diseño del Diccionario Multimedia, afirmaron que es aceptable y muy agradable el diseño. De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo confirmar que les agrado el diseño del Diccionario Multimedia y cumple satisfactoriamente el objetivo propuesto.

4. El Diccionario Multimedia propuesto posee su contenido, vocabulario claro y existe organización?

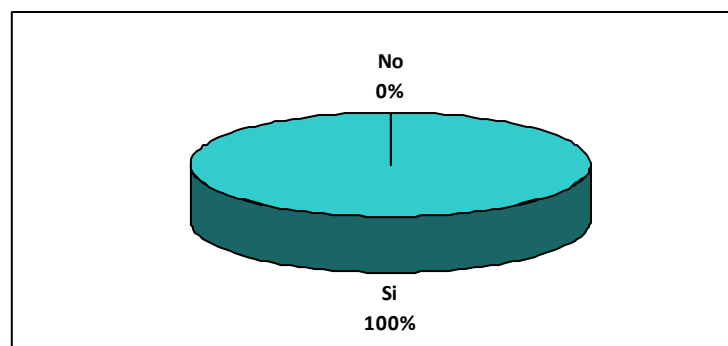
CUADRO N° 34

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

**Fuente:** Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

**Autora:** Vanessa Abendaño Márquez

GRÁFICO N. 34



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el Gráfico 34 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto a su funcionamiento, afirmaron que luego de ingresar al Diccionario Multimedia de la Reforma Curricular, posee toda la terminología necesaria de manera clara y existe una buena organización en el diseño final. Por lo tanto los resultados obtenidos se concluye que la terminología es viable y organizada en sus enlaces correspondientes en cada una de las pantallas.

5. El diseño del Diccionario Multimedia en lo referente a imágenes, videos, texto, documentación, permiten una buena visualización y comprensibilidad del mismo.

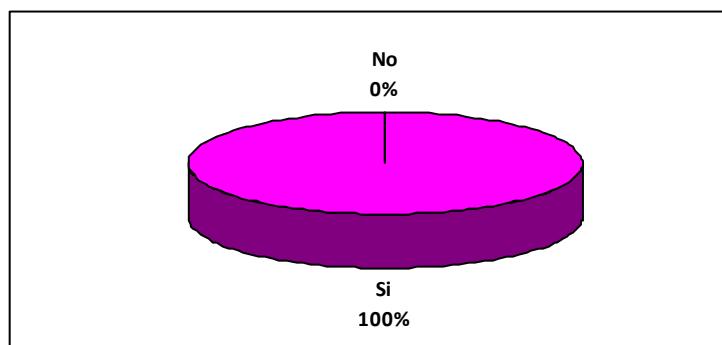
**CUADRO N° 35**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

*Fuente:* Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

*Autora:* Vanessa Abendaño Márquez

**GRÁFICO N.35**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Según el Gráfico 35 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto a su funcionamiento, aseveraron que el Diseño del Diccionario Multimedia respecto a sus imágenes, videos, texto, documentación, permiten una buena visualización y comprensibilidad del mismo.

Confirmando que el Diccionario Multimedia es claro, comprensible al momento de búsqueda en la terminología, sus contenidos e imágenes son precisas, su estructura es buena al igual que su visualización. Concluyendo se cumple con el objetivo propuesto.

6. El uso del Diccionario Multimedia respecto a la terminología utilizada en la Reforma Curricular, permite afianzar más sus conocimientos educativos y poder aplicarlos.

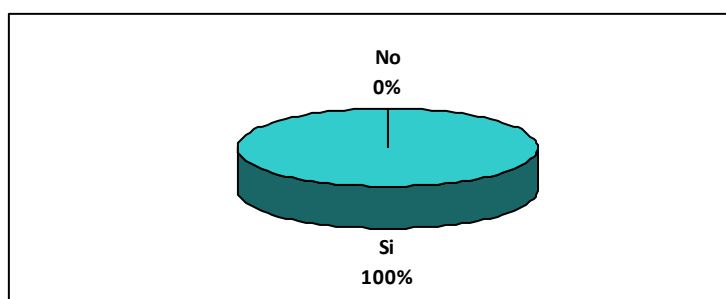
**CUADRO N° 36**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

*Fuente: Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes*

*Autora: Vanessa Abendaño Márquez*

**GRÁFICO N. 36**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el Gráfico 36 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto a su funcionamiento, reafirmaron que la terminología que está contenida es clara en el Diseño del Diccionario Multimedia, y les permite afianzar más sus conocimientos educativos, ayuda laboral y así poder aplicarlos ante los estudiantes. Por lo tanto se concluye de manera satisfactoria el objetivo propuesto.

**7. Los botones y menús de navegación ejecutan las funciones adecuadamente?**

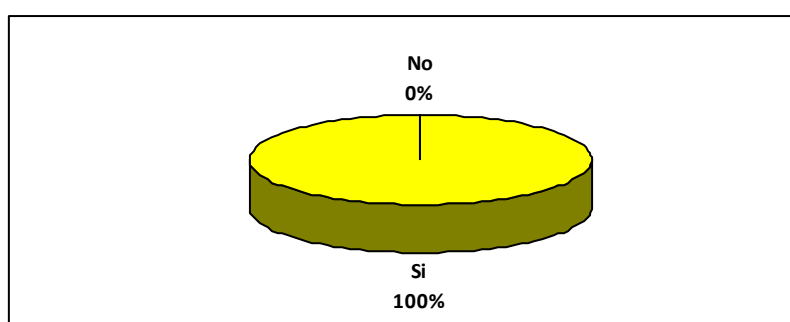
**CUADRO N° 37**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

**Fuente:** Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

**Autora:** Vanessa Abendaño Márquez

**GRÁFICO N. 37**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Según el Gráfico 37 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto a las funciones de los botones y menús, certificaron que son de fácil acceso, interactivos, claros. Es decir que de acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que en la Multimedia se puede acceder a todas las acciones de sus botones y menús descritos en el aplicativo se pueden visualizarse de manera clara y ejecutable al navegar en la misma cumpliendo un objetivo más del mismo.



8. La terminología con sus íconos van acorde a los términos usados en la Nueva Reforma Curricular.

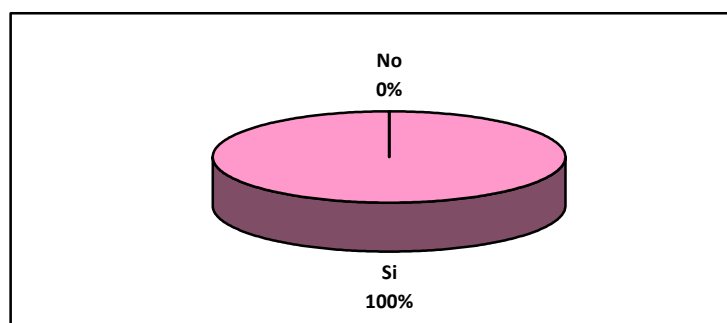
**CUADRO N° 38**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

*Fuente:* Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

*Autora:* Vanessa Abendaño Márquez

**GRÁFICO N. 38**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el Gráfico 38 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto a la terminología utilizada va acorde a los contenidos usados en la Nueva Reforma Curricular, afirmando que las pantallas del Vocabulario que contiene la terminología es de fácil accesibilidad y a si mismo contiene los contenidos necesarios para poder alimentar más sus conocimientos y así poder aplicarlos e impartan a los estudiantes. De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que esta opción de la terminología utilizada controlar al docente afianzar más sus conocimientos y aplicarlos en la educación.

### 09. Puede visualizar adecuadamente los contenidos de las pantallas del Diccionario Multimedia

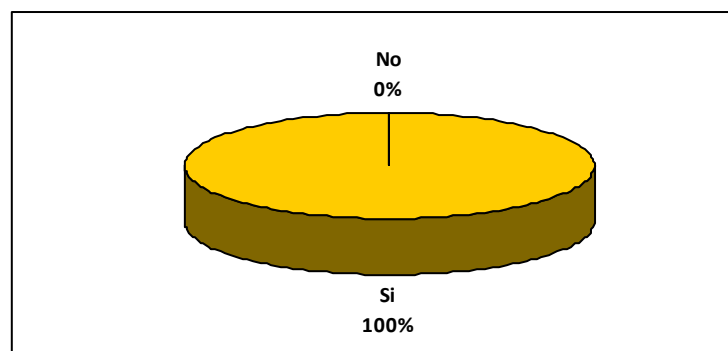
**CUADRO N° 39**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

*Fuente:* Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

*Autora:* Vanessa Abendaño Márquez

**GRÁFICO N. 39**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el Gráfico 39 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto a que si pueden visualizar adecuadamente los contenidos de las pantallas del Diccionario Multimedia, contestando todos que es llamativo, va acorde al aplicativo y sus contenidos son organizados y sirven de guía para poder aplicar esta herramienta como parte de los estudios que conforman la formación de estudiantes. De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que el Diccionario Multimedia es adecuado y sus pantallas con contenidos son excelentes.

**10. Se requiere tener un amplio conocimiento en informática para poder interactuar con el Diccionario Multimedia**

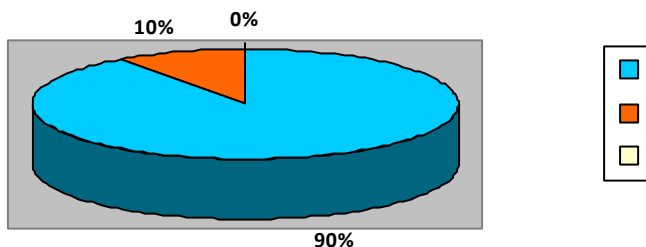
**CUADRO N° 40**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	9	10%
No	1	90%
Total	10	100%

**Fuente:** Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

**Autora:** Vanessa Abendaño Márquez

**GRÁFICO N. 40**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Según el Gráfico 40 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto a que si ellos debe tener un amplio conocimiento en informática para poder interactuar con el aplicativo contestando el 90% que no se requiere mucho conocimiento para utilizar esta herramienta, mientras un docente que representa el 10% contesta que necesita conocimiento, para poder acceder, puesto que conoce poco de manejo en internet y herramientas de este tipo. Considerando las respuesta se concluye que en su mayoría no requieren conocimientos puesto que es de muy dinámico el diccionario y actúa como guía de ayuda para aplicar este aplicativo en el ámbito de la educación para la formación de los estudiante. Concluyendo satisfactoriamente el objetivo planteado.

11. El desarrollo y elaboración del Diccionario Multimedia es satisfactorio y puede ser implementado inmediatamente en ésta institución educativa.

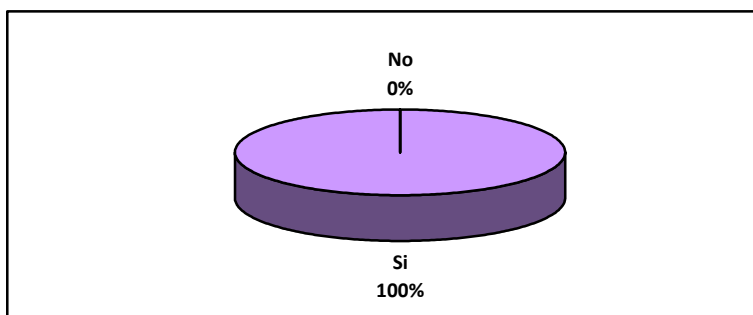
**CUADRO N° 41**

ALTERNATIVAS	f	%
Si	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

*Fuente:* Encuesta de Validación aplicada a Rector y Docentes

*Autora:* Vanessa Abendaño Márquez

**GRÁFICO N. 41**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el Gráfico 41 se observa que diez docentes que representan el 100% de las personas que realizaron la Validación de la Multimedia con respecto al desarrollo y elaboración del Diccionario Multimedia es satisfactorio y puede ser implementado inmediatamente en la Institución, considerando de manera satisfactoria que este aplicativo es una herramienta necesaria y de ayuda para los docentes, para que puedan aplicar sus contenidos a través de la gran variedad de pantallas que pueden visualizar al navegar en la Multimedia Educativa. Concluyendo su aplicación fue excelente para todos los docentes y para las autoridades que pudieron interactuar con la herramienta, enriqueciendo el apoyo Didáctico en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero” en el Laboratorio de Computación.

## g. DISCUSIÓN

Una vez realizado el análisis e interpretación de los resultados logrados, se procedió con la discusión de acuerdo a los objetivos planteados.

Desarrollar una Multimedia Educacional titulada: **“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**, fue elaborado con el propósito fundamental de fomentar los procesos educativos y aplicarlos en el ámbito educativo.

Con el desarrollo de la presente investigación empleada, se cumplió con el objetivo general del proyecto de; **Diseñar un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular e Implementación en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013**, se llegó a aportar con un nuevo instrumento didáctico tomando como base las Nuevas Tecnologías, para poder ejecutar aplicando instrumentos como la entrevista a las autoridades, encuestas mediante un cuestionario que se aplicó a las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia; de esta manera se obtuvo datos importantes facilitando el desarrollo de la multimedia en bien de la educación.

Los objetivos específicos; **1. Determinar los requerimientos de la información y terminología que requiere el diccionario multimedia,** concluyendo se cumplió mediante la recolección de datos en la investigación de campo recopilando información y recursos necesarios para determinar los requerimientos para la construcción de la Multimedia. **2. Utilizar el programa Adobe Golive para crear animaciones, botones, menú, instaurar videos y aplicaciones multimedia.** Este objetivo se llegó a cumplir con el análisis minucioso del Programa herramienta base, aplicándolos para la construcción del Diccionario Multimedia. **3. Implementar un diccionario multimedia de la terminología utilizada en la nueva reforma curricular en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”.** Se cumplió con la construcción, elaboración e implementación de la Aplicación tomando en cuenta elementos sugeridos en las encuestas aplicadas a las autoridades, docentes, alumnos y padres de familia del Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”. **4. Validar la multimedia implementada en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, de la ciudad de Loja.** Este último objetivo específico se llegó a cumplir mediante las encuestas de validación aplicadas a docentes del Área de Sociales, logrando así colectivizar el Diccionario Multimedia y obtener una aprobación total de ésta herramienta realizado en bien de la Institución febrerina en el ámbito educativo mediante en el Área de Sociales que se imparten en la misma.

Mediante la Validación de la Multimedia se logró apreciar el Diccionario Multimedia elaborada para el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, cumpliendo con todas las expectativas para la cual fue elaborada y así permita al docente llevar a cabo sus actividades pedagógicas educativas de forma participativa e transformadora ya que cuenta con un conjunto de recursos integrados; animaciones, imágenes, videos y contenidos de terminología y de guías de información que pueden hacer el aprendizaje más viable aprovechando las tecnologías existentes en la actualidad.

En conclusión la Implementación del Diccionario Multimedia se encuentra certificada por el Rector del Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, luego de confirmar el correcto funcionamiento del aplicativo.

## **h. CONCLUSIONES**

- Los requerimientos de la información y terminología que se requirió fue satisfactorio, puesto que el Diccionario Multimedia, contiene términos que acrecientan más los conocimientos para los docentes.
- La utilización del Programa Adobe Golive, fue la herramienta base para crear animaciones, botones, menú, instaurar imágenes, fotografías, videos y demás aplicaciones.
- La implementación del Diccionario Multimedia con su terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular en el Colegio “27 de Febrero”, ayudó a que las autoridades, y docentes adquirieran conocimientos necesarios para que puedan implementarlos como herramientas o alternativas educativas para emplear en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se logró recopilar toda la terminología posible y alimentar el Diccionario Multimedia, con ello se logró la construcción del mismo.
- El Diccionario Multimedia consiguió que los docentes se incentiven y quieran desarrollar más tecnologías que sean útiles en el Colegio “27 de Febrero”, y sean ejemplo para que más Instituciones realicen lo mismo.



- Las pruebas puestas en marcha en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero” del Diccionario Multimedia, permitió observar si existieron dificultades al momento de aplicar al Computador.
- El funcionamiento del Diccionario Multimedia determinó que este recurso tecnológico sea de gran aceptación para el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”.
- Los resultados conseguidos en la Implementación del Diccionario Multimedia fueron satisfactorios; autoridades, y docentes mostrando gran interés por operar este recurso educativo, que les permitirá fortalecer sus conocimientos en el ámbito educativo del proceso de enseñanza - aprendizaje.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Gestionar para que los docentes del Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, puedan elaborar y aplicar proyectos con las nuevas herramientas tecnológicas en bien mancomunado en los procesos educativos, y sirvan de instrumento aplicativo en las materias que se encuentren impartiendo.
- Estimular para que los docentes del Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, elaboren o desarrollen este tipo de tecnologías o multimedias y con ello adquieran los conocimientos necesarios y puedan aplicarlos sin mayor dificultad a futuro en las aulas
- Para efectuar un aplicativo se debe determinar los requerimientos necesarios, para que los docentes puedan beneficiarse y así puedan interactuar sin ningún inconveniente.
- Es importante saber utilizar el Programa Adobe Golive para el desarrollo de multimedias y asi mismo utilizar más herramientas y aplicarlas, puesto que contiene infinidad de herramientas que se le puede adaptar.
- Antes de aplicar el Diccionario Multimedia de debe estar seguro de que cumpla con todos los requerimientos posibles y sin errores para su aplicación de manera satisfactoria como se lo demostró al aplicarlo al Colegio Técnico “27 de Febrero”.

## j. BIBLIOGRAFÍA

### DOCUMENTOS:

- Desarrollo de Proyectos, Universidad Nacional de Loja; Modalidad de Estudios Presencial, Loja-Ecuador. Año 2008.
- Desarrollo de Software Educativo enmarcado dentro de la Ética Profesional, Universidad Nacional de Loja; Modalidad de Estudios a Distancia Módulo VI, Loja-Ecuador. Año 2010.
- Didáctica y Educación en Presencia, Universidad Nacional de Loja; Modalidad de Estudios a Distancia Módulo VIII, Loja-Ecuador. Año 2011.
- ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE DEL ECUADOR, (1988), CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, Facultad de Jurisprudencia de la Universidad Nacional de Loja, Loja – Ecuador.
- ALONSO, C.; GALLEGO, D. (1997). "Los dilemas de la informática educativa" En ALONSO, C. (edit). La informática desde la perspectiva de los educadores. 17-30" Madrid: UNED
- ALONSO, C.M. y GALLEGO, D.J. (1994). Aprendizaje y ordenador. Madrid: UNED.
- ALONSO, C.M. y GALLEGO, D.J. (1994). Tecnología de la Información y de la Comunicación. Madrid: CEMAV. UNED.

- BALDRICH, J; QUINTANA, J. (1987). Treu profit al teu ordinador. Barcelona: Onda.
- BARAJAS, Mario; SIMÓ, Núria (1994). "Multimedia en la escuela. ¿Para qué y cómo?" Cuadernos de Pedagogía, nº230."
- BARTOLOMÉ, Antonio (1998). Sistemas multimedia en educación [En línea] <[www.doe.d5.es/te/webte/temas/tema6/articulo.htm](http://www.doe.d5.es/te/webte/temas/tema6/articulo.htm)> [Consulta. 3/6/98]
- BARTOLOMÉ, Antonio. (1994). "Sistemas Multimedia". En SANCHO, Joana M<sup>a</sup> y otros (1994). Para una Tecnología Educativa." Madrid: Horsori.
- BORK, Alfred (1986). El ordenador en la enseñanza. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- BOSCO, Alejandra (2001). Los recursos informáticos en la tecnología organizativa y simbólica de la escuela. Estudio de caso. Tesis doctoral. Barcelona: UB
- BOSSUET, C. (1985). La computadora en la escuela. Madrid: Paidós
- BROWN, Jenny; HOWLETT, Francis. (1994). IT works. Stimulate to educate. London: National Council for Educational Technology//[www.xtec.es/recursos/curriculum/tec\\_inf/ncet](http://www.xtec.es/recursos/curriculum/tec_inf/ncet)
- BENITEZ Danmon, (2003), MANUAL DE ADOVE GOLIVE", EEUU.
- CARDENAS, Juan José (2000). "Recursos informáticos, otra forma de aprender". Comunicación y Pedagogía, 166, pp. 49-52"

- CASTILLEJO, J.L. (1987). "Efectos de la informática en la estructura cognitiva del alumno". En VAZQUEZ, G. (ed.). Educar para el siglo XXI, 38-77" Madrid: Fundesco.
- CEBRIÁN DE LA SERNA, M. (1997). El ordenador en el aula. " Málaga: ICE/Universidad de
- CEBRIÁN DE LA SERNA, Manuel, et al. (1998). Recursos tecnológicos para los procesos de enseñanza - aprendizaje Málaga: ICE - Universidad de Málaga
- CEMELI, Ramon, BONJORN, Enric y otros (1987). Fem servir l'ordinador (Premio Rosa Sensat de Pedagogia). Barcelona: Edicions 62.
- CIME (1993). Els nous entorns tecnològics al servei de l'ensenyant. Barcelona: CIME
- CLARIANA, Mercè, DOMENECH, Miquel, MONEREO, Carles. (1991). Aprendizaje y ordenador: una aproximación desde la psicopedagogía constructivista. Revista Novática, núm. 90. Barcelona.
- CLARK, John (1970). Computadoras en acción Verona: Bruguera
- COLE, Michael (1991). "Los ordenadores y la organización de nuevas formas de la actividad docente: un enfoque socio-histórico". Revista Infodidac, 11, pag. 37-44"
- CUMMINGS, R. (1985)." Small-group discussions and the microcomputer". Journal of Computer Assisted learning, 1, pp. 149-158"

- CURNOW, R.; CURRAN,S. (1984). El estudiante y el ordenador. Aplicaciones a la enseñanza. Barcelona: Gustavo Gili.
- PLAN DE TRANSFORMACIÓN INSTITUCIONAL. COLEGIO “27 DE FEBRERO”. LOJA – ECUADOR. 2009 -2010.
- Documentos de Desarrollo Institucional – Formulario e Instructivo. Colegio Técnico “27 de Febrero”. Secretaria General.
- FLAIBANI Claudia, (2001), DICCIONARIO JURÍDICO ELEMENTAL, Helista S.R.L, Ecuador
- GUÍA DE DERECHO: LEYES, REGULACIONES Y SERVICIOS DE ASISTENCIA TÉCNICA
- Manual de Procedimientos, titulo IV, Convenios Institucionales
- Marco Lógico, Susana Chuyep; LAC
- Programa de Capacitación: Elaboración de Proyectos Sociales, Juan Carlos Coéllar M.

### **SITIOS WEB:**

- Ecuador, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ecuador>  
(Consultado 10-02-2012)
- Software Educativo, disponible en: [http://www.wikipedia.org/wiki/Software\\_educativo](http://www.wikipedia.org/wiki/Software_educativo)
- (Consultado 22-02-2012) Software Educativo, disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml> (Consultado 22-02-2012)

- Metodologías de Desarrollo del Software, disponible en: <http://alarcos.inf-cr.uclm.es/doc/ISOFTWAREI/Tema04.pdf>
- Pasos de Desarrollo del Software Educativo, disponible en: <http://es.scribd.com/doc/19984478/pasos-para-el-diseno-de-software-educativo-> Requerimientos de Software Educativo, disponible en: <http://gte2.uib.es/edutec/sites/default/files/congresos/edutec11/Ponencias/Mesa%205/Guibert%20-%20Altuna-%20Edutec%202011.F.pdf>
- [www. Adobe.com](http://www.adobe.com), INTRODUCCION AL PROGRAMA “ADOBE GOLIVE”
- [www. Adobe Golive.com](http://www.adobe.com), MANUAL DE ADOBE GOLIVE
- <http://es.scribd.com/doc/4874136/METODOS-DE-INVESTIGACION>
- <http://www.educarecuador.ec/index.php/actualizacion-curricular>
- <http://es.scribd.com/doc/70936229/Descripcion-Proyecto-Reforma-Curricular-Ingles>
- [http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador\\_Hacia\\_Plan\\_Decenal.pdf](http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_Plan_Decenal.pdf)
- [http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador\\_Hacia\\_Plan\\_Decenal.pdf](http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_Plan_Decenal.pdf)
- <http://infotic-eml.blogspot.com/2009/02/que-es-multimedia.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos11/metods/metods.shtml>
- [http://newton.cnice.mec.es/materiales\\_didacticos/mcientifico/index.htm](http://newton.cnice.mec.es/materiales_didacticos/mcientifico/index.htm)
- <http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>
- <http://www.uasb.edu.ec/reforma/paginas/lineamientos.htm>

- <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>.

## **VIDEOS DE NUEVA REFORMA CURRICULAR**

### **CAMPO EDUCACIONAL**

- <http://www.slideshare.net/gabysantyc/plan-de-clase-con-la-nueva-reforma>.
- <http://tu.tv/videos/actos-de-celebracion-de-la-independencia>
- <http://www.youtube.com/watch?v=4j4gcg05XYM>
- <http://www.youtube.com/watch?v=KRcxMmignYM>
- <http://www.youtube.com/watch?v=ZxGQBfPRtAU>
- <http://www.youtube.com/watch?v=yGq978XO0vg>



## k. ANEXOS



### Anexo N°01: Proyecto de Tesis

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS  
EDUCATIVAS**

**CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA  
TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA  
CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO  
TÉCNICO FISCAL MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA  
CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**

*Proyecto de Tesis previa a la  
obtención del Grado de Licenciada  
en Ciencias de la Educación,  
mención: Informática Educativa.*

**DIRECTOR DE TESIS:**

**Mg. Vicente Ruiz Ordóñez**

**AUTORA:**

**Vanessa del Carmen Abendaño Márquez**

**LOJA – ECUADOR**

**2013**

## **a. TEMA**

“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”

## **b. PROBLEMÁTICA**

El desarrollo que ha alcanzado la tecnología actualmente en las diferentes áreas, particularmente en la educación nos visualiza la gran necesidad de investigar y profundizar los problemas que se suscitan en la informática educativa, que tenga la facilidad de manejo en los avances de las tecnologías y a su vez para el desarrollo de la sociedad.

En la actualidad una de las herramientas básicas que utilizamos diariamente es el internet, ya que nos ayuda a obtener con facilidad lo que nosotros requerimos y a su vez nos ayuda a realizar diferentes actividades gracias a su amplia extensión. Las herramientas como correo electrónico, foros de discusión, tiendas virtuales, plataformas, etc. son muy comunes experimentando su desarrollo día a día. Es decir, el poder obtener la información necesaria en poco tiempo y sin mucho esfuerzo.

Para aprovechar la ciencia avanzada tecnológica en informática, hemos indagado los diferentes problemas de las instituciones educativas tanto de

las autoridades, profesores y estudiantes manifestando el desconocimiento de programas de multimedia en el aspecto educativo, la escasa utilización de aplicaciones multimedia en las Instituciones, escaso uso de los medios didácticos en los procesos de formación, creatividad de realizar actividades visuales y de manejo de estudiantes y docentes, poca experiencia en los nuevos sistemas o software y herramientas base que les permita conocer más a profundidad los términos y reformas que existen actualmente respecto a la educación, dándose grandes inconvenientes en el desarrollo de las diferentes actividades por la falta de un programa que les permita procesar con rapidez y eficiencia dentro del mundo automatizado y que pueda llegar a ser de gran utilidad considerando el impacto actual de la nueva reforma curricular, y los sistemas monótonos que existen de forma manual considerándolos como pérdida de tiempo.

Es por ello que con la participación de representantes de los más importantes sectores sociales del país y el aporte de organismos internacionales y no gubernamentales comprometidos con el desarrollo de la educación ecuatoriana, el Consejo Nacional de Educación, asumió la formulación de una Propuesta de Reforma Curricular, que responda a la urgente necesidad de mejorar la eficacia de la educación en función de las necesidades y expectativas nacionales. Este trabajo, fruto de un amplio proceso de consulta, discusión y elaboración es uno de los documentos fundamentales para el desarrollo de la reforma de la educación ecuatoriana, por lo cual, tiene que ser conocido y manejado fundamentalmente por

maestras y maestros, por la participación e interacción permanente entre ellos y otros sectores sociales, cuyo compromiso y creatividad son elementos claves en este reto que asuman en forma colectiva.

Cuando hablamos de reformar indica un buen comienzo más aún dentro de la educación básica, media y bachillerato, ya que podemos esperar un buen beneficio para la educación, que como bien se dice es con el objetivo de brindar una educación integral que proporcione mayores oportunidades de elevar la calidad educativa.

En el proceso de actualización y fortalecimiento del currículo, se distingue la potenciación, desde la propuesta curricular, de un proceso educativo inclusivo de equidad con el propósito de fortalecer la formación ciudadana para la democracia, en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional. Por otra parte, se visualiza la ampliación y profundización del sistema de destrezas y de conocimientos a concretar en el aula, la oferta de orientaciones metodológicas proactivas y viables para la enseñanza-aprendizaje, y la precisión de indicadores de evaluación que permitan delimitar el nivel de calidad del aprendizaje en cada año de Educación Básica.

Y son estas características, las que han dificultado este proceso, puesto que muchos docentes no conocen los términos de la Nueva Reforma, y por lo tanto no los aplican en sus prácticas profesionales.

La terminología utilizada, en la Reforma Curricular, es para muchos directivos desconocida, sin saber de qué se tratan o el significado de estos términos, lo que dificulta el proceso de enseñanza-aprendizaje; de la misma manera que los estudiantes no tienen un verdadero conocimiento de lo que implica la última reforma curricular, que está enmarcada en un proceso de construcción de conocimiento que se orienta al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, en la concreción de los objetivos educativos con su sistema de destrezas y conocimientos, a través del enfrentamiento a situaciones y problemas reales de la vida y de métodos participativos de aprendizaje, para conducir al estudiantado a alcanzar los logros de desempeño que demanda el perfil educativo.

Es necesario tener claro las normas o criterios que dan cuenta del nivel de idoneidad o pertinencia a alcanzar (estándar de gestión). Para ello es imprescindible seguir tres elementos fundamentales: cooperación entre instituciones educativas, dedicación de tiempos y recursos a la implantación de estrategias de mejora permanente y compromiso apasionado con la mejora de las condiciones de vida y trabajo de los estudiantes. Sin lo cual el proceso de cambio sería infructuoso.

Actualmente en el Colegio “27 de Febrero”, el Rectorado y Vicerrectorado son los responsables de manejar la parte académica, distributivos, proyectos, salas virtuales, sistema de manejo operativo, etc., todos estos procesos lo realizan dos personas de forma manual y trascrita en

computador, llevando un archivo de tipo Word u hojas electrónicas de Excel, tiempo que conlleva a que sea monótono y tedioso para las autoridades que también están inmiscuidos los docentes y por ende estudiantes, ocasionando retraso en la Institución educativa.

El 22 de octubre de 1958, este establecimiento abre sus puertas en la mística tarea de forjar conocimiento en las jóvenes de la ciudad y provincia de Loja. Es uno de los primeros colegios existentes en la Loja de antaño.

Son más de cincuenta años los que el Colegio Técnico 27 de Febrero celebra al servicio de la comunidad lojana.

Gestores.- Las Sras. Luz Zapater, Rosario Piedra y Carmita Rengel, son algunas de las personas que integraron el grupo de gestores en la creación del colegio, docentes de primera que prestaron sus servicios educando, incluso sin necesidad de retribuciones económicas, este magno acontecimiento se dio en la Presidencia Constitucional de la República del Ecuador del Señor Doctor José María Velasco Ibarra.

Sobresale la figura del Dr. Jacobo Torres, Rector de aquel entonces, hijo de quien regía como Director de Educación. Él de manera altruista prestaba las instalaciones de su domicilio para que ahí recibieran clases las 37 alumnas que llegaban a la institución.

De ahí hasta la fecha el colegio cuenta con 48 promociones de estudiantes egresadas de este instituto educativo, su crecimiento es notorio ya que registra alrededor de 1224 alumnos/as inscritas en sus aulas, lo que motiva y exige a sus principales, la ampliación del espacio físico, por ello se está creando un nuevo bloque de aulas para ofrecer un adecuado nivel de enseñanza.

Por ello la misión la planta docente tiene como tarea principal el descubrir las cualidades y destrezas de los educandos y encaminarlas con autonomía propia para ser un ente productivo en la sociedad (hombres y mujeres para la vida), son los fines que manejan los maestros en su proceso de enseñanza. Los profesionales que tienen a su cargo las diferentes asignaturas tienen títulos de Profesores, Licenciados, Doctores y Magister en Ciencias de la Educación, que imparten sabiduría en la cincuentenaria institución.

En 1999 se planteó un proyecto de innovación curricular en el que se implementa el Bachillerato en Contabilidad Computarizada y Secretariado en Español, actualmente el bachillerato técnico también ha tenido reformas, en el periodo 2008-2009 saldrá la primera promoción con nuevo título Bachillerato en Organización y Gestión, además de las especialidades en Administración Contable y Organización. En la actualidad las especialidades son: Gestión Administrativa y Contabilidad, Sociales Lingüística, Químico Biológicas y Físico Matemáticas.

Algo importante subrayar es que en esta entidad desde la educación básica general todas reciben conocimiento en computación.

Bajo estas consideraciones, existe la necesidad imperiosa y prioritaria de desarrollar un diccionario multimedia de la terminología en la nueva reforma curricular para uso de las autoridades, docentes y estudiantes para que estén en la capacidad de usar la terminología de forma desarrolladora y futurista para un mejor manejo práctico y alternativo no solo para dicha Institución sino que sea de ayuda para el resto de lugares que impartan la educación de cualquier nivel.

Todo esto será una contribución al estudio y la valoración de la situación que prevalece en la educación de la Institución para abarcar más conocimientos con lineamientos base, que permita aplicarlos en actividades y desarrollarlas factiblemente en el aspecto educacional y enriquecimiento total, de todos quienes forman la pirámide educativa.

El Colegio Técnico Fiscal Mixto "27 de Febrero" dispone de una planta docente y administrativa con un perfil profesional muy enriquecido y variado en conocimientos y experiencia que cada día buscan actualizarse para mejorar su condición personal y profesional.

Es importante que los estudiantes en su formación tengan claro lo que quieren ser o lo que tienen que ser y hacer en su futuro laboral.



Es por esta razón que debido a los constantes cambios que surgen en el acontecer nacional y mundial, se requiere que profesionales que están inmiscuidos en el campo laboral, orienten y asesoren a los futuros bachilleres para que al egresar del establecimiento formen parte del entorno productivo social.

Al existir diferentes instituciones, entidades y organismos que ofrecen diferentes servicios a la colectividad y que es donde luego llegarán los bachilleres técnicos, es de vital importancia que se cuente con quienes laboran como profesionales en estos organismos para que brinden su apoyo a los jóvenes que están por culminar sus estudios secundarios.

La Institución educativa cuenta con un amplio archivo de documentos educativos y la reforma curricular etc., de ahí la importancia de contar con un diccionario multimedia basado en la Reforma Curricular, ya que como Institución educativa no cuenta con ello, por lo que esta herramienta mostrará primordialmente el vocabulario, textos, imágenes, videos, animaciones la misma que será más dinámica.

En definitiva actualmente la Institución no cuenta con esta herramienta para llegar a estudiantes, profesores, padres de familia y en si autoridades para que puedan brindar este conocimiento y poder impartirlo a todos ellos, permitiéndoles que interactúen con esta herramienta y no sea monótona lo que está escrito en un papel.

El problema principal queda definido de la siguiente manera:

¿Cómo el diseño de un Diccionario Multimedia sobre la terminología utilizada en la nueva reforma curricular e implementación incide en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero” de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013?

Los problemas derivados son:

¿Cómo la utilización del Diccionario Multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular, incidirá en los docentes del Colegio Técnico Mixto 27 de Febrero, los mismos que no conocen los términos que contiene, para poder aplicarlos en sus prácticas profesionales?

¿Cómo la utilización del Diccionario Multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular, incidirá en las autoridades del Colegio Técnico Mixto 27 de Febrero, que desconocen la mayor parte de la terminología y su significado?

¿Cómo la utilización del Diccionario Multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular, incidirá en los estudiantes del Colegio Técnico Mixto 27 de Febrero, que no tienen conocimiento alguno y a que les conlleva saber de este aplicativo?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

Tomando en cuenta los diferentes problemas que tiene la institución, de acuerdo a los criterios suscitados en la educación, apoyada primordialmente en los aprendizajes de la reforma curricular vigente, se pretende elaborar la multimedia que contendrá material educativo conceptual, cuyos usuarios serán las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia y que les sirva para conocer todas las concepciones de la nueva Reforma Curricular, así mismo, contribuirá en la formación de calidad de los futuros profesionales de informática por el programa base en el cual se la desarrollará en el aspecto educacional, ya que la tecnología nos brinda herramientas para mejorar la enseñanza dentro de los establecimientos educativos que van a la vanguardia preocupándose de la capacitación de docentes y estudiantes utilizando como base la Reforma Curricular.

En el proceso de desarrollo del proyecto se procurará la integración de las autoridades, docentes, estudiantes en general, capaces de vincularlos con la reforma curricular y el programa aplicativo que se pondrá a disposición de los mismos, con la finalidad de que forme parte de su formación con análisis crítico, creativo y emprendedor. Para ello nos servirá primordialmente primero la Nueva Reforma Curricular, segundo el programa base que es Adobe Golive y finalmente su aplicación con enfoque en conocimientos sólidos para aplicarlos en su medio.

A más de ello, la multimedia se basa en la utilización y manejo para las autoridades, docentes estudiantes, ciudadanía en general y para todas las instituciones que deseen obtener esta herramienta como fuente de información para solventar sus necesidades.

Se justifica también ya que esta herramienta educativa se la elaborará con la terminología utilizada en la nueva reforma curricular, empleando uno de los programas informáticos más factibles, útiles y de fácil aplicación del mundo electrónico, tanto en su manejo como disponibilidad, como lo es el Programa Adobe Golive; esto permitirá al estudiante y público en general la mejor comprensión y apreciación de lo que es la reforma curricular y la pedagogía en la actualidad, respondiendo al mismo tiempo a un sinnúmero de interrogantes existentes sobre los últimos conceptos .

Cabe recalcar además que el diseño de este diccionario se elaborará en dos etapas: la primera de armado y desarrollo con relación a la tecnología a utilizarse y la segunda de recolección e introducción de los conocimientos significativos de la reforma curricular. El proyecto en mención vendrá a constituirse en una herramienta útil para obtener información válida y confiable referente a distintos términos, conceptos y contenidos educativos.

Los términos que estarán disponibles en la multimedia serán en un aproximado de 1000 y podrán ser manejados por todas aquellas personas que deseen adquirir conceptos y conocer más acerca de la reforma

curricular actualizada. Algo más que contendrá la multimedia son videos e ilustraciones en base a los ejes transversales, ya que conllevará a que exista más dinamismo en la aplicación.

Todos estos criterios justifican plenamente el diseño e implementación de este diccionario, con el fin de cumplir con los objetivos centrales de la Reforma Curricular que implica el incremento progresivo de la calidad en todo el sistema educativo.

## **d. OBJETIVOS**

### **Objetivo General.**

Diseñar un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular e implementación en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2012-2013.

### **Objetivos Específicos.**

1. Determinar los requerimientos de la información y terminología que requiere el diccionario multimedia
2. Utilizar el programa Adobe Golive para crear animaciones, botones, menú, instaurar videos y aplicaciones multimedia.
3. Implementar un diccionario multimedia de la terminología utilizada en la nueva reforma curricular en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”
4. Validar la multimedia implementada en el Colegio Técnico Mixto “27 de Febrero”, de la ciudad de Loja.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **Introducción**

En la actualidad para muchas organizaciones o instituciones, los sistemas de información se encuentran basados en actividades rutinarias aplicándolas directamente en la educación, en la vida social, económica, cultural y demás ahora en la modernidad existe nuevas herramientas de aplicación de software, posibilitará más producción en menos tiempo es por ello que centrándonos más en el tema definimos como Multimedia a la combinación de dos o más medios para transmitir información tales como texto, imágenes, animaciones, sonido y video que llega al usuario a través del computador u otros medios electrónicos. Así mismo permite que el usuario aprenda rápidamente estimulando los sentidos como el tacto, el oído, la vista y especialmente el cerebro.

Entre las ventajas de la multimedia se menciona que mejora las interfaces basadas solo en texto, mantienen la atención y el interés, mejora la retención de la información presentada, es enormemente divertida. En los usos puede ser utilizada en los negocios, la educación, el hogar, en lugares públicos y en realidad virtual, etc también en las presentaciones (slide shows), capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, y en lo referente a la educación se utiliza en los cambios radicales en la formación, fomenta el Auto-aprendizaje, tutoriales interactivos, Video-tutoriales, enciclopedias, webs

educativas, cursos en CD-ROM, Mapas interactivos, y enfocándonos en la Realidad Virtual la tecnología y la invención creativa convergen con objetos geométricos dibujados en 3D, desarrollados en programas CAD, simuladores y juegos 3D, programas de entrenamiento.

En lo concerniente al diseño y elaboración del presente diccionario multimedia de terminología utilizada en la nueva reforma curricular mantiene su razón de ser, por cuanto el uso de unos de los programas informáticos líderes en el mundo electrónico, tanto en su manejo como disponibilidad, permite al estudiante, docentes y público en general la mejor comprensión y apreciación de lo que es la ciencia informática en la actualidad, respondiendo al mismo tiempo a un sinnúmero de interrogantes existentes, es decir que su fácil manejo no limita la calidad de información que revive el usuario.

A ello el estudio y aplicación de la ciencia informática y el conocimiento forman parte importante de la formación del profesional de hoy; por cuanto la informática en la actualidad permite acceder a información de primera mano en forma rápida y veraz, como así lo ha demostrado el INTERNET con un océano de programas de estudio vinculados con las distintas ciencias existentes en la actualidad; y la comprensión y asimilación de la educación, permite al estudiante conocer los parámetros educativos, evitando cometer errores que a futuro podrían truncar sus anhelos de superación.



## **Multimedia**

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión «multimedios». Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "hiper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos

(texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto e informarnos sobre él.

Se aplica a la tecnología o aparato que utiliza distintos medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de vídeo o sonido, con el propósito de educar o de entretener: servicios multimedia; cursos de idiomas multimedia.

Se aplica al equipo informático que reúne distintos medios integrados, como audio, vídeo y televisión.

### **Características**

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación

multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo (usando streaming). Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda.

Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador. En el mercado informático, existen variados softwares de autoría y programación de software multimedia, entre los que destacan Adobe Director y Flash.

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

### **Un espectáculo láser es un evento multimedia en vivo.**

Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido. Multimedia en línea se convierte cada vez más en una tecnología orientada a objetos e impulsada por datos, permitiendo la existencia de aplicaciones con innovaciones en el nivel de colaboración y la personalización de las distintas formas de

contenido. Ejemplos de esto van desde las galerías de fotos que combinan tanto imágenes como texto actualizados por el usuario, hasta simulaciones cuyos coeficientes, eventos, ilustraciones, animaciones o videos se pueden modificar, permitiendo alterar la "experiencia" multimedia sin tener que programar.

Además de ver y escuchar, la tecnología hípica permite sentir objetos virtuales. Las tecnologías emergentes que involucran la ilusión de sabor y olor también puede mejorar la experiencia multimedia.

La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBT) y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. Un CBT deja al usuario pasar con una serie de presentaciones, de texto sobre un asunto particular, y de ilustraciones asociadas en varios formatos de información. El sistema de la mensajería de la multimedia, o MMS, es un uso que permite que uno envíe y que reciba los mensajes que contienen la multimedia - contenido relacionado. MMS es una característica común de la mayoría de los teléfonos celulares. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de maneras mejores que la enciclopedia tradicional, así que el usuario tiene más diversión y aprende más rápidamente. Por ejemplo, un artículo sobre la segunda guerra mundial

puede incluir hyperlinks (hiperligas o hiperenlaces) a los artículos sobre los países implicados en la guerra. Cuando los usuarios hayan encendido un hyperlink, los vuelven a dirigir a un artículo detallado acerca de ese país. Además, puede incluir un vídeo de la campaña pacífica. Puede también presentar los mapas pertinentes a los hyperlinks de la segunda guerra mundial. Esto puede acelerar la comprensión y mejorar la experiencia del usuario, cuando está agregada a los elementos múltiples tales como cuadros, fotografías, audio y vídeo. También se dice que alguna gente aprende mejor viendo que leyendo, y algunos escuchando.

La multimedia es muy usada en la industria del entretenimiento, para desarrollar especialmente efectos especiales en películas y la animación para los personajes de caricaturas. Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son programas del software como CD-ROMs o disponibles en línea. Algunos juegos de vídeo también utilizan características de la multimedia. Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

El beneficio más importante de la multimedia es que permite enriquecer la experiencia del usuario o receptor, logrando una asimilación más fácil y rápida de la información presentada. Esto es bastante claro en las aplicaciones de tipo formativa o educacional. Prácticamente todas las empresas y organizaciones importantes hoy en día emplean el "e-learning" o

"computer based training CBT" (instrucción asistida por computador) para capacitar a sus empleados. No sólo se reducen costos, sino que además le permiten avanzar al alumno a su propio ritmo, repitiendo y enfatizando aquellas lecciones más difíciles.

Esto permite también la educación a distancia, desde una computadora con acceso a Internet; este tipo de aplicaciones es común por ejemplo para las líneas aéreas, que capacitan a sus pilotos desde sus distintas bases alrededor del mundo.

Otra de las aplicaciones multimedia a la que estamos comúnmente expuestos, son de las enciclopedias electrónicas, que podemos adquirir para nuestras computadoras. La información es complementada con dibujos, videos y sonido, y además se presentan enlaces a los temas relacionados. Esta posibilidad de tomar un papel activo frente a la información se denomina multimedia interactiva.

La multimedia ha afectado a todos los ámbitos de nuestro quehacer en donde se involucra la transferencia de información; por ejemplo en las presentaciones de ejecutivos usando Power Point, en las conversaciones entre computadoras utilizando webcams y micrófonos y últimamente en los mensajes enriquecidos entre teléfonos celulares (MMS o "Multimedia Messaging System").

### **Tipos de información multimedia:**

- Texto: sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- Gráficos: utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales
- Imágenes: son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.
- Animación: presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
- Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- Sonido: puede ser habla, música u otros sonidos.

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

- Definir el mensaje clave. Saber qué se quiere decir. Para eso es necesario conocer al cliente y pensar en su mensaje comunicacional. Es el propio cliente el primer agente de esta fase comunicacional.
- Conocer al público. Buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Aquí hay que formular una estrategia de ataque fuerte. Se trabaja con el cliente, pero es la agencia de comunicación la que tiene el protagonismo. En esta fase se crea un

documento que los profesionales del multimedia denominan "ficha técnica", "concepto" o "ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de la comunicación, público, concepto y tratamiento.

- Desarrollo o guion. Es el momento de la definición de la Game-play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.
- Creación de un prototipo. En multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la aplicación. De esta manera el cliente ve, ojea, interactúa... Tiene que contener las principales opciones de navegación.

Ahora ya se está trabajando con digital, un desarrollo que permite la interactividad. Es en este momento cuando el cliente, si está conforme, da a la empresa el dinero para continuar con el proyecto. En relación al funcionamiento de la propia empresa, está puede presuponer el presupuesto que va a ser necesario, la gente que va a trabajar en el proyecto (lista de colaboradores). En definitiva, estructura la empresa. El prototipo es un elemento muy importante en la creación y siempre va a ser testeado (público objetivo y encargados de comprobar que todo funciona)

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



## **Tipos**

Los diferentes tipos de multimedia se pueden clasificar de acuerdo a la finalidad de la información, o también, al medio en el cual serán publicadas.

- **Multimedia educativa.** Es importante recalcar que la multimedia educativa es previa a que el computador apareciera, se puede considerar como un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo (a distancia, presencial etc.). Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre el aplicativo.
- **Multimedia publicitaria.** Es el uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios tradicionales a los digitales con un abanico enorme de nuevas posibilidades, tablets, móviles, desarrollo web, TDT (Televisión Digital Terrestre), hipertexto y el correo, y como elemento destacado las redes sociales como herramienta de difusión viral.
- **Multimedia comercial.** En este tipo de multimedia encontramos una gran variedad de entregables, tales como: Bases de datos (DB), promociones, catálogos, simuladores, páginas web, publicidad entre otros, todo este material se presenta en forma digital, interactivo y su funcionalidad principal es la de convencer a un posible comprador o cliente de adquirir

un servicio o producto. De alguna forma este tipo de multimedia está directamente relacionada con el aprendizaje electrónico (e-learning)

- Multimedia informativa. Está relacionada con los elementos multimediales que brindan información, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios, esta información se presenta en la mayoría de los casos en forma masiva (entorno mundial) y se mantiene actualizada al momento de los hechos, su valor informativo es primordial para conocer hechos antes que los medios de comunicación tradicionales.

### **Herramientas de Desarrollo de Multimedia:**

#### **Multimedia Educativo**

Dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), están los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.

### **CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS MULTIMEDIA**

Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de

datos, constructores, programas herramienta..., presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

- Materiales formativos directivos. En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.
- Programas de ejercitación. Se limitan a proponer ejercicios autocorrectivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

Su estructura puede ser: lineal (la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria), ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios) o tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).

- Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante, se denominan tutoriales expertos.

- Bases de datos. Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones... Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué características tiene este dato? ¿Qué datos hay con la característica X? ¿Y con las características X e Y?
- Programas tipo libro o cuento. Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.
- Bases de datos convencionales. Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.
- Bases de datos expertas. Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.
- Simuladores. Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real (pilotar un avión, VIAJAR POR LA Historia A través del tiempo...). Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué pasa al modelo si modifico el valor de la variable X? ¿Y si modifico el parámetro Y?
- Modelos físico-matemáticos. Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas. Incluyen los programas-laboratorio, trazadores

de funciones y los programas que con un convertidor analógico-digital captan datos de un fenómeno externo y presentan en pantalla informaciones y gráficos del mismo.

- Entornos sociales. Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura.
- Constructores o talleres creativos. Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos. Los alumnos se convierten en profesores del ordenador. Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué sucede si añado o elimino el elemento X?
- Constructores específicos. Ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación (generalmente en forma de órdenes específicas) que permiten la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras.
- Lenguajes de programación. Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos.

Hay que destacar el lenguaje LOGO, creado en 1969 por Seymour Papert, un programa constructor que tiene una doble dimensión: proporciona a los estudiantes entornos para la exploración y facilita el desarrollo de

actividades de programación, que suponen diseñar proyectos, analizar problemas, tomar decisiones y evaluar los resultados de sus acciones.

- Programas herramienta. Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos.
- Programas de uso general. Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo...) que provienen del mundo laboral. No obstante, se han elaborado versiones "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.
- Lenguajes y sistemas de autor. Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

### **Atendiendo a su concepción sobre el aprendizaje**

En los materiales didácticos multimedia podemos identificar diversos planteamientos: la perspectiva conductista (B.F.Skinner), la teoría del procesamiento de la información (Phye), el aprendizaje por descubrimiento (J. Bruner), el aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak), el enfoque cognitivo (Merrill, Gagné, Solomon...), el constructivismo (J.Piaget), el socio-constructivismo (Vigotsky):

- La perspectiva conductista. Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner hacia mediados del siglo XX y que arranca de Wundt y Watson, pasando por los estudios psicológicos de Pavlov sobre condicionamiento y de los trabajos de Thorndike sobre el refuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos.
- Condicionamiento operante. Formación de reflejos condicionados mediante mecanismos de estímulo-respuesta-refuerzo. Aprendizaje = conexiones entre estímulos y respuestas.
- Ensayo y error con refuerzos y repetición: las acciones que obtienen un refuerzo positivo tienden a ser repetidas.
- Asociacionismo: los conocimientos se elaboran estableciendo asociaciones entre los estímulos que se captan. Memorización mecánica.
- Enseñanza programada. Resulta especialmente eficaz cuando los contenidos están muy estructurados y secuenciados y se precisa un aprendizaje memorístico. Su eficacia es menor para la comprensión de procesos complejos y la resolución de problemas no convencionales. Los primeros ejemplos están en las máquinas de enseñar de Skinner <http://www.bfskinner.org> y los sistemas ramificados de Crowder
- En muchos materiales didácticos multimedia directivos (ejercitación, tutoriales) subyace esta perspectiva.
- Teoría del procesamiento de la información (Phe).. La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los

procesos internos que se producen durante el aprendizaje. Sus planteamientos básicos, en líneas generales, son ampliamente aceptados. Considera las siguientes fases principales:

- Captación y filtro de la información a partir de las sensaciones y percepciones obtenidas al interactuar con el medio.
- Almacenamiento momentáneo en los registros sensoriales y entrada en la memoria a corto plazo, donde, si se mantiene la actividad mental centrada en esta información, se realiza un reconocimiento y codificación conceptual.
- Organización y almacenamiento definitivo en la memoria a largo plazo, donde el conocimiento se organiza en forma de redes. Desde aquí la información podrá ser recuperada cuando sea necesario.
- En muchos materiales didácticos multimedia directivos (ejercitación, tutoriales) subyace esta perspectiva.
- Aprendizaje por descubrimiento. La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.
- Experimentación directa sobre la realidad, aplicación práctica de los conocimientos y su transferencia a diversas situaciones.
- Aprendizaje por penetración comprensiva. El alumno experimentando descubre y comprende lo que es relevante, las estructuras.
- Práctica de la inducción: de lo concreto a lo abstracto, de los hechos a las teorías.
- Utilización de estrategias heurísticas, pensamiento divergente.



- Currículum en espiral: revisión y ampliación periódica de los conocimientos adquiridos.
- Esta perspectiva está presente en la mayoría de los materiales didácticos multimedia no directivos (simuladores, constructores...)
- Aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

**- Condiciones para el aprendizaje:**

... significabilidad lógica (se puede relacionar con conocimientos previos)

... significabilidad psicológica (adecuación al desarrollo del alumno)

... actitud activa y motivación.

- Relación de los nuevos conocimientos con los saberes previos. La mente es como una red proposicional donde aprender es establecer relaciones semánticas.
- Utilización de organizadores previos que faciliten la activación de los conocimientos previos relacionados con los aprendizajes que se quieren realizar.

- Diferenciación-reconciliación integradora que genera una memorización comprensiva.
- Funcionalidad de los aprendizajes, que tengan interés, se vean útiles.
- Esta perspectiva está presente en la mayoría de los materiales didácticos multimedia.
- Enfoque cognitivo. Psicología cognitivista. El cognitivismo (Merrill, Gagné, Solomon...), basado en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje, distingue:
  - El aprendizaje es un proceso activo. El cerebro es un procesador paralelo, capaz de tratar con múltiples estímulos. El aprendizaje tiene lugar con una combinación de fisiología y emociones. El desafío estimula el aprendizaje, mientras que el miedo lo retrae.

El estudiante representará en su mente simbólicamente el conocimiento, que se considera (igual que los conductistas) como una realidad que existe externamente al estudiante y que éste debe adquirir. El aprendizaje consiste en la adquisición y representación exacta del conocimiento externo. La enseñanza debe facilitar la transmisión y recepción por el alumno de este conocimiento estructurado.

Posteriormente cuando se haga una pregunta al estudiante se activarán las fases: recuerdo, generalización o aplicación (si es el caso) y ejecución (al dar la respuesta, que si es acertada dará lugar a un refuerzo)

- Condiciones internas que intervienen en el proceso: motivación, captación y comprensión, adquisición, retención.
- Condiciones externas: son las circunstancias que rodean los actos didácticos y que el profesor procurará que favorezcan al máximo los aprendizajes.
- En muchos materiales didácticos multimedia directivos (ejercitación, tutoriales) subyace esta perspectiva.
- Constructivismo. J. Piaget, en sus estudios sobre epistemología genética, en los que determina las principales fases en el desarrollo cognitivo de los niños, elaboró un modelo explicativo del desarrollo de la inteligencia y del aprendizaje en general a partir de la consideración de la adaptación de los individuos al medio.
- Considera tres estadios de desarrollo cognitivo universales: sensoriomotor, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. En todos ellos la actividad es un factor importante para el desarrollo de la inteligencia.
- Construcción del propio conocimiento mediante la interacción constante con el medio. Lo que se puede aprender en cada momento depende de la propia capacidad cognitiva, de los conocimientos previos y de las interacciones que se pueden establecer con el medio. En cualquier caso,

los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención. El profesor es un mediador y su metodología debe promover el cuestionamiento de las cosas, la investigación...

- Reconstrucción de los esquemas de conocimiento. El desarrollo y el aprendizaje se produce a partir de la secuencia: equilibrio - desequilibrio – reequilibrio (que supone una adaptación y la construcción de nuevos esquemas de conocimiento).

Aprender no significa ni reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento. Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz. Así pues, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son antitéticos del aprendizaje sino más bien la base del mismo.

El constructivismo considera que el aprendizaje es una interpretación personal del mundo (el conocimiento no es independiente del alumno), de manera que da sentido a las experiencias que construye cada estudiante. Este conocimiento se consensua con otros, con la sociedad.

- Esta perspectiva actualmente está presente en muchos materiales didácticos multimedia de todo tipo, especialmente en los no tutoriales.

- Socio-constructivismo. Basado en muchas de las ideas de Vigotski, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. Tiene lugar conectando con la experiencia personal y el conocimiento base del estudiante y se sitúa en un contexto social donde él construye su propio conocimiento a través de la interacción con otras personas (a menudo con la orientación del docente). Enfatiza en los siguientes aspectos:
- Importancia de la interacción social y de compartir y debatir con otros los aprendizajes. Aprender es una experiencia social donde el contexto es muy importantes y el lenguaje juega un papel básico como herramienta mediadora, no solo entre profesores y alumnos, sino también entre estudiantes, que así aprenden a explicar, argumentar... Aprender significa "aprender con otros", recoger también sus puntos de vista. La socialización se va realizando con "otros" (iguales o expertos).
- Incidencia en la zona de desarrollo próximo, en la que la interacción con los especialistas y con los iguales puede ofrecer un "andamiaje" donde el aprendiz puede apoyarse.

Actualmente el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje situado, que destaca que todo aprendizaje tiene lugar en un contexto en el que los participantes negocian los significados, recogen estos planteamientos. El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores.

La interpretación es personal, de manera que no hay una realidad compartida de conocimientos. Por ello, los alumnos individualmente obtienen diferentes interpretaciones de los mismos materiales, cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, sus saberes y experiencias previas su contexto.

- Esta perspectiva actualmente está presente en algunos materiales didácticos multimedia no tutoriales.

Otras clasificaciones. Además de considerar la "estructura", los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar según múltiples criterios:

- Según los contenidos (temas, áreas curriculares...)
- Según los destinatarios (criterios basados en niveles educativos, edad, conocimientos previos...)
- Según sus bases de datos: cerrado, abierto (= bases de datos modificables)
- Según los medios que integra: convencional, hipertexto, multimedia, hipermedia, realidad virtual.
- Según su "inteligencia": convencional, experto (o con inteligencia artificial)
- Según los objetivos educativos que pretende facilitar: conceptuales, procedimentales, actitudinales (o considerando otras taxonomías de objetivos).
- Según las actividades cognitivas que activa: control psicomotriz, observación, memorización, evocación, comprensión, interpretación, comparación, relación (clasificación, ordenación), análisis, síntesis,

cálculo, razonamiento (deductivo, inductivo, crítico), pensamiento divergente, imaginación, resolución de problemas, expresión (verbal, escrita, gráfica...), creación, exploración, experimentación, reflexión metacognitiva, valoración...

- Según el tipo de interacción que propicia: reconocitiva, reconstructiva, intuitiva/global, constructiva (Kemmis)
- Según su función en el aprendizaje: instructivo, revelador, conjetural, emancipador. (Hooper y Rusbhi)
- Según su comportamiento tutor, herramienta, aprendiz. (Taylor)
- Según el tratamiento de errores: tutorial (controla el trabajo del estudiante y le corrige), no tutorial.
- Según sus bases psicopedagógicas sobre el aprendizaje: conductista, cognitivista, constructivista (Begoña Gros)
- Según su función en la estrategia didáctica: entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretener, evaluar, proveer recursos (calculadora, comunicación telemática)...
- Según su diseño: centrado en el aprendizaje, centrado en la enseñanza, proveedor de recursos. (Hinostroza, Mellar, Rehbein, Hepp, Preston)
- Según el soporte: disco, web

## **FUNCIONES DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS**

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y

aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros.

## **FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LOS MATERIALES EDUCATIVOS MULTIMEDIA.**

### **FUNCIÓN CARACTERÍSTICAS PROGRAMAS**

Informativa. La mayoría de estos materiales, a través de sus actividades, presentan unos contenidos que proporcionan información, estructuradora de la realidad, a los estudiantes. Base de datos, Tutoriales, Simuladores e Instructiva, Entrenadora. Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin.

Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje Tutoriales



Motivadora La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora.

Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes Todos en general.

Evaluadora La posibilidad de "feed back" inmediato a las respuestas y acciones de los alumnos, hace adecuados a los programas para evaluarles.

Esta evaluación puede ser:

Implícita: el estudiante detecta sus errores, se evalúa a partir de las respuestas que le da el ordenador.

Explícita: el programa presenta informes valorando la actuación del alumno.

Tutoriales con módulos de evaluación.

Explorar

Experimentar Algunos programas ofrece a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar, buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Bases de datos

Simuladores

Constructores

Expresiva

Comunicativa Al ser los ordenadores máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, ofrecen amplias posibilidades como instrumento expresivo.

Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas. Constructores

Editores de textos

Editores de gráficos.

Programar comunicación

Metalingüística - Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática. Todos Lúdica Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas. Todos, en especial los que incluyen elementos lúdicos

Proveer recursos

Procesar datos Procesadores de textos, calculadoras, editores gráficos...

Herramientas

Innovadora Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso.

Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula. Todos, depende de cómo se utilicen

Orientación escolar y profesional - Al utilizar programas específicos  
Organización y gestión de centros - Al utilizar programas específicos: gestión de bibliotecas, tutorías...

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES**

Sin duda el uso de estos atractivos e interactivos materiales multimedia (especialmente con una buena orientación y combinados con otros recursos: libros, periódicos...) puede favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje grupales e individuales. Algunas de sus principales aportaciones en este sentido son las siguientes: proporcionar información, avivar el interés, mantener una continua actividad intelectual, orientar aprendizajes, propomer aprendizajes a partir de los errores, facilitar la evaluación y el control, posibilitar el trabao inividual y también en grupo...

- Proporcionar información. En los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información multimedia e hipertextual
- Avivar el interés. Los alumnos suelen estar muy motivados al utilizar estos materiales, y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.
- Mantener una continua actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación e iniciativa en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.
- Orientar aprendizajes a través de entornos de aprendizaje, que pueden incluir buenos gráficos dinámicos, simulaciones, herramientas para el proceso de la información... que guíen a los estudiantes y favorezcan la comprensión.
- Promover un aprendizaje a partir de los errores. El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.
- Facilitar la evaluación y control. Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas

instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.

- Posibilitar un trabajo Individual y también en grupo, ya que pueden adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo (por ello resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto-controlar su trabajo) y también facilitan el compartir información y la comunicación entre los miembros de un grupo.

Además de las ventajas que pueden proporcionar, también deben considerarse sus potenciales inconvenientes (superficialidad, estrategias de mínimo esfuerzo, distracciones...) y poner medios para soslayarlos. En cualquier caso hay que tener bien presente que, contando con una aceptable calidad de los productos, la clave de la eficacia didáctica de estos materiales reside en una utilización adecuada de los mismos en cada situación concreta. Los materiales didácticos informáticos constituyen un recurso formativo complementario que debe utilizarse de la manera adecuada y en los momentos oportunos.

A continuación se presenta un estudio más detallado de estas ventajas e inconvenientes potenciales de los materiales educativos multimedia:

## **VENTAJAS E INCONVENIENTES POTENCIALES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO**

### **VENTAJAS INCONVENIENTES**

Interés. Motivación, Los alumnos están muy motivados y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.

Adicción. El multimedia interactivo resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada.

Distracción. Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar

Interacción. Continúa actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención. Ansiedad. La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.

Los alumnos a menudo aprenden con menos tiempo. Este aspecto tiene especial relevancia en el caso del "training" empresarial, sobre todo cuando el personal es apartado de su trabajo productivo en una empresa para

reciclarse. Aprendizajes incompletos y superficiales. La libre interacción de los alumnos con estos materiales (no siempre de calidad) a menudo proporciona aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplista y poco profunda.

La calidad de los aprendizajes generalmente no es mayor que utilizando otros medios.

Desarrollo de la iniciativa. La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones.

Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico. Diálogos muy rígidos. Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que los alumnos seguirán en su proceso de descubrimiento de la materia. El diálogo profesor-alumno es más abierto y rico.

Múltiples perspectivas e itinerarios. Los hipertextos permiten la exposición de temas y problemas presentando diversos enfoques, formas de representación y perspectivas para el análisis, lo que favorece la comprensión y el tratamiento de la diversidad.

Desorientación informativa. Muchos estudiantes se pierden en los hipertextos y la atomización de la información les dificulta obtener visiones globales.

Los materiales hiper-textuales muchas veces resultan difíciles de imprimir (están muy troceados)

Aprendizaje a partir de los errores. El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.

Se favorecen los procesos meta-cognitivos. Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo. Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les plantea el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces los alumnos consiguen aciertos a partir de premisas equivocadas, y en ocasiones hasta pueden resolver problemas que van más allá de su comprensión utilizando estrategias que no están relacionadas con el problema pero que sirven para lograr su objetivo. Una de estas estrategias consiste en "leer las intenciones del maestro".



Facilitan la evaluación y control. Liberan al profesor de trabajos repetitivos. Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos. Los ordenadores proporcionan informes de seguimiento y control.

Facilitan la autoevaluación del estudiante.

Alto grado de interdisciplinariedad. Las tareas educativas realizadas con ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada. Y con la telemática aún más.

Desfases respecto a otras actividades. El uso de los programas didácticos puede producir desfases inconvenientes con los demás trabajos del aula, especialmente cuando abordan aspectos parciales de una materia y difieren en la forma de presentación y profundidad de los contenidos respecto al tratamiento que se ha dado a otras actividades.

Individualización. Estos materiales individualizan el trabajo de los alumnos ya que el ordenador puede adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo. Resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden autocontrolar su trabajo. Aislamiento. Los materiales didácticos multimedia permiten al alumno aprender solo, hasta le animan a hacerlo, pero este trabajo individual, en exceso, puede acarrear problemas de sociabilidad.

Actividades cooperativas. El ordenador propicia el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad. El trabajo en grupo estimula a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen, se comuniquen los descubrimientos. Además aparece más tarde el cansancio, y algunos alumnos razonan mejor cuando ven resolver un problema a otro que cuando tienen ellos esta responsabilidad.

Dependencia de los demás. El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables (donde los alumnos ya se conozcan) pero flexibles (para ir variando) y no conviene que los grupos sean numerosos, ya que algunos estudiantes se podrían convertir en espectadores de los trabajos de los otros.

Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual. Estos materiales proporcionan a los alumnos y a los profesores un contacto con las

TIC, generador de experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual. Cansancio visual y otros problemas físicos. Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.

Proporcionan información. En los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información multimedia e hiper-textual. Visión parcial de la realidad. Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.

Proporcionan entornos de aprendizaje e instrumentos para el proceso de la información, incluyendo buenos gráficos dinámicos, simulaciones, entornos heurísticos de aprendizaje. Falta de conocimiento de los lenguajes. A veces los alumnos no conocen adecuadamente los lenguajes (audiovisual, hiper-textual...) en los que se presentan las actividades informáticas, lo que dificulta o impide su aprovechamiento.

Pueden abaratar los costes de formación (especialmente en los casos de "training" empresarial) ya que al realizar la formación en los mismos lugares de trabajo se eliminan los costes de desplazamiento. La formación del profesorado supone un coste añadido.

En la Enseñanza a distancia la posibilidad de que los alumnos trabajen ante su ordenador con materiales interactivos de autoaprendizaje proporciona

una gran flexibilidad en los horarios de estudio y una descentralización geográfica de la formación. Control de calidad insuficiente. Los materiales para la autoformación y los entornos de tele-formación en general no siempre tienen los adecuados controles de calidad.

En Educación Especial es uno de los campos donde el uso del ordenador en general, proporciona mayores ventajas. Muchas formas de disminución física y psíquica limitan las posibilidades de comunicación y el acceso a la información; en muchos de estos casos el ordenador, con periféricos especiales, puede abrir caminos alternativos que resuelvan estas limitaciones.

Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula; por el hecho de archivar las respuestas de los alumnos permiten hacer un seguimiento detallado de los errores cometidos y del proceso que han seguido hasta la respuesta correcta. Problemas con los ordenadores. A veces los alumnos desconfiguran o contaminan con virus los ordenadores.

## **SELECCIÓN DE MEDIOS**

Los materiales multimedia deben utilizarse cuando hagan alguna aportación relevante a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su uso eficiente siempre estará supeditado a la existencia de una necesidad educativa que razonablemente pueda satisfacer.

Una vez que el profesor haya identificado una circunstancia en las que el uso de estos materiales puede ser conveniente, deberá proceder a seleccionar (entre los materiales disponibles) cuál es el más apropiado. No siempre "el mejor" será el más conveniente, pues hay otros aspectos esenciales como son la adecuación a las características de los destinatarios, la idoneidad para los contenidos que se tratan y los objetivos que se pretenden, la usabilidad del material en las infraestructuras tecnológicas disponibles, etc.

Por otra parte, hay que considerar que el uso didáctico de los materiales multimedia puede realizarse en múltiples contextos:

- Aula informática. Ésta es aún la forma más habitual de uso de estos materiales, pero muchas veces los resultados son pobres y su gestión resulta complicada para el profesorado.
- "Pizarra electrónica" en el aula de clase. Es un sistema ideal para que profesores y estudiantes presenten y comenten información multimedia a todo el grupo. Abre inmensas posibilidades de renovación didáctica en las aulas
- Ordenador en un rincón del aula. Buen sistema para el trabajo individual o en grupo reducido de algunos estudiantes que necesiten reforzar algún contenido o buscar información.
- Biblioteca-mediateca. Cada vez tendremos más ordenadores repartidos en salas de estudio-biblioteca informatizadas, donde los alumnos trabajarán con autonomía en determinadas franjas horarias de su horario escolar.

- En casa. Cerca de un 25% de las familias de nuestro país dispone de ordenador e Internet en casa. ¿Por qué (cuando sea necesario y posible) no proporcionar un CD o indicar unas páginas web con ejercicios al alumno que necesita reforzar un poco más un tema concreto?

Sea cual sea el contexto de utilización habrá que considerar cuando procede que todo el grupo clase utilice el mismo material y cuando es mejor proporcionar a los alumnos diversos materiales y actividades, más "a medida" de sus necesidades formativas.

Generalmente no es necesario que el profesor cree estos materiales, pues hay muchos disponibles (CD, Internet...); eso sí, debe conocerlos. Muchas veces tampoco será necesario que luego deba enfrentarse con largas correcciones (muchos materiales son interactivos y auto-correctivos). Lo que si resultará imprescindible es que haga un seguimiento de lo que han aprendido los estudiantes y pueda contestar la pregunta: ¿ha merecido la pena usar ASÍ este material multimedia? Es la base de la investigación-acción, fuente de información indispensable para poder "hacerlo mejor" la próxima vez.

## **DISEÑO DE ACTIVIDADES INSTRUCTIVAS CON SOPORTE MULTIMEDIA**

Los programas multimedia son un recurso didáctico complementario que se debe usar adecuadamente en los momentos adecuados y dentro de un

proyecto docente amplio. A continuación se presenta una ficha que invita a reflexionar al respecto.

## **DISEÑO DE INTERVENCIONES EDUCATIVAS SIN / CON SOPORTE MULTIMEDIA.**

### **ASPECTOS A CONSIDERAR**

Ámbito de la intervención Contexto en el que se realizará la intervención: educación formal (etapa educativa y curso), educación no formal.

Los estudiantes Edad, capacidades, estilos cognitivos, conocimientos y habilidades previas, experiencias, actitudes, intereses... Número de estudiantes que integran el grupo.

El contexto educativo Marco general, características físicas y socio-económicas de la zona y del centro docente.

Objetivos que se persiguen Descripción de las finalidades que se persiguen, del propósito de la intervención. La actuación puede centrarse en el logro de nuevos aprendizajes, en el repaso o la aplicación de conocimientos y habilidades, en despertar el interés y sensibilizar hacia determinadas cuestiones.

Contenidos Hechos, conceptos, principios, procedimientos, actitudes... que se tratarán.

## **ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA**

Se explicitarán (indicando agrupamiento y metodología) las actividades de enseñanza/aprendizaje que se ofrecerán a los estudiantes, el número de sesiones y la duración. Antes de diseñar la intervención con soporte multimedia, se hará otro diseño sin contar con estos materiales.

### **Recursos**

Se indicarán los materiales (y espacios) que se emplearán en la intervención, adjuntando algunas muestras. En el caso de los recursos multimedia, se incluirá su correspondiente ficha de identificación/evaluación.

### **Evaluación**

Descripción de los instrumentos que se utilizarán para determinar en qué medida los estudiantes han logrado los aprendizajes previstos y para evaluar la funcionalidad de las estrategias didácticas utilizadas. Indicar qué se evaluará, de qué manera y cuándo.

## **LOS MATERIALES MULTIMEDIA**

¿Por qué se han elegido?



¿Qué aportan? Para cada situación educativa concreta, la utilización de los medios debe venir condicionada por los siguientes factores:- Las características del material: hardware necesario, calidad técnica, facilidad de uso, objetivos y contenidos, actividades (tipo, usos posibles...), planteamiento pedagógico.. Habrá que realizar una evaluación del material (ficha de identificación/evaluación).- La adecuación del material a las circunstancias que caracterizan la situación educativa donde se piensan aplicar: objetivos y contenidos, características de los estudiantes, contexto... (Los programas abiertos facilitan esta adecuación). Habrá que analizar su aportación en este caso a los procesos de enseñanza/aprendizaje.

- El coste y/o el esfuerzo que hay que realizar para disponer del material. También se estudiará el uso de medios alternativos que puedan realizar la misma función pero de manera más eficiente.

Función que tendrá el material - Motivación del alumno (inicial, mantenimiento del interés...)- Fuente de información y transmisión de contenidos (función informativa, apoyo a la explicación del profesor...)- Entrenamiento, ejercitación y adquisición de habilidades de procedimiento, práctica aplicada, memorizar...

- Instruir (conducir aprendizajes)

- Introducción y actualización de conocimientos previos.- Núcleo central de un tema- Repaso, refuerzo, recuperación

- Ampliación, perfeccionamiento...
- Entorno para la exploración (libre o guiada), descubrimiento...
- Entorno para experimentar, resolver problemas, investigar
- Evaluación
- Medio de expresión y creación personal (escrita, oral, gráfica)
- Instrumento para el proceso de datos
- Entretenimiento

Estrategia didáctica que se utilizará con estos materiales - Enseñanza dirigida, mediante las indicaciones estrictas del profesor o del programa.- Exploración guiada, siguiendo unas instrucciones generales.

- Libre descubrimiento por parte de los estudiantes, que interactúan libremente con el material.

Entorno (espacio-temporal) en el que se utilizará - Espacio: aula normal (rincón del ordenador, uso del profesor en la tarima), biblioteca o sala de estudio, aula informática (ordenadores independientes o en red), en la empresa, en casa.

- Tiempo: escolar/laboral, extraescolar, en casa.

Usuarios y agrupamiento - Usuarios: todos los estudiantes, sólo algunos estudiantes (refuerzo, recuperación, ampliación de conocimientos), sólo el

profesor.

- Agrupamiento: individual, parejas, grupo pequeño, grupo grande (a la vez o sucesivamente)

## **ROLES EN LAS ACTIVIDADES CON SOPORTE MULTIMEDIA**

El rol del programa - Información que facilitará al estudiante - Tareas que propondrá- Modo en que deberán realizarse.

- Tratamiento de los errores

El rol de los estudiantes - Tareas que realizarán los estudiantes.

- Nivel de autonomía en el uso del programa

- Libre, según su iniciativa, realizando las actividades por la que siente más interés.- Semidirigido: puede utilizar el material como quiera pero para hacer un trabajo encargado por el profesor.

- Dirigido, siguiendo las instrucciones del profesor.

- Interacciones de cada estudiante:

- Con el programa- Con otros compañeros: consultas, comentarios...- Con el profesor: consultas, orientaciones, ayudas...

- Con otros materiales: información, guía...

- Técnicas de aprendizaje que se utilizarán:

- Repetitivas (memorizando): copiar, recitar...- Elaborativas (relacionando la nueva información con la anterior): subrayar, resumir, esquematizar, elaborar diagramas y mapas conceptuales...- Exploratorias: explorar, experimentar (verificar hipótesis, ensayo-error...)
- Regulativas (analizando y reflexionando sobre los propios procesos cognitivos, metacognición)

El rol del profesor - Información inicial a los estudiantes (objetivos, trabajo a realizar, materiales y metodología, fuentes de información...) - Orientación y seguimiento de los trabajos (dinamización, asesoramiento y orientación).

- Técnicas de enseñanza que se utilizarán:
- Motivación- Ejercicios de memorización- Prácticas para la adquisición de habilidades.- Enseñanza directiva- Exploración guiada- Experimentación guiada- Descubrimiento personal- Expresión personal- Comunicación interpersonal
- Metacognición

## **OBSERVACIONES**

Dificultades que pueden darse Indicar los `posibles problemas que pueden darse al desarrollar la actividad: dificultades de comprensión por parte de los estudiantes, dificultades para gestionar la actividad, problemas de espacio...

Ventajas añadidas que podrían aportar Internet y los "mass media" Si

además de los materiales multimedia indicados se utilizaran otros recursos como algunos de los que ofrecen Internet y los "mass media", ¿se podrían conseguir ventajas relevantes en los procesos de enseñanza/aprendizaje?

Otros aspectos a destacar - Coste- Tiempo de preparación de la actividad y los ejercicios- Tiempo estimado de corrección

- Otros

## **ORIENTACIONES PARA EL USO DIDÁCTICO DE MATERIALES MULTIMEDIA EN EL AULA DE INFORMÁTICA**

Los programas informáticos multimedia utilizarse de muchas maneras: individualmente un alumno o grupo de estudiantes (en un rincón de la clase, en la mediateca del centro, en su casa), el profesor durante su exposición magistral para ilustrar algunas explicaciones (si dispone de un sistema de proyección: cañón, pantalla de cristal líquido), toda la clase a la vez..., aquí vamos a considerar esta última modalidad. Distinguimos tres momentos: antes de iniciar la sesión, el desarrollo de la sesión en el aula informática y otras posibles actividades a realizar después.

- Antes de empezar la sesión. La utilización de recursos didácticos con los estudiantes siempre supone riesgos: que finalmente no estén todos los aparatos disponibles, que los materiales multimedia no sea tan buenos como parecían, que los estudiantes se entusiasmen con el medio pero lo utilicen solamente de manera superficial y lúdica... Por ello, y para reducir

estos riesgos, al planificar una intervención educativa y antes de iniciar una sesión de clase en la que pensamos utilizar un recurso educativo, conviene que consideremos algunos aspectos:

- Aspectos técnicos:
- Hay que asegurarse de que toda la maquinaria necesaria está a punto y funciona: los ordenadores, los periféricos específicos necesarios para la actividad: impresoras, escáner, etc.
- Es conveniente consultar la hoja de incidencias del aula de informática o preguntar a los profesores que han utilizado recientemente los ordenadores para saber si todos los equipos necesarios están operativos: funcionan, no tienen virus.
- Los programas que se vayan a utilizar también deben estar disponibles en el disco duro de los ordenadores, en el servidor de la red local del aula o en los correspondientes disquetes que los alumnos introducirán en cada uno de los equipos el día de la sesión.
- Si se va a trabajar con Internet conviene verificar la existencia de las páginas que se quieren visitar, ya que en Internet las páginas web desaparecen y cambian de emplazamiento con mucha velocidad. También hay que comprobar que la conexión está disponible en todos los ordenadores y funciona con una velocidad aceptable. No es conveniente someter a los estudiantes a largas esperas ante el ordenador; se distraerán y perderán interés.
- Una alternativa a la conexión a Internet puede ser trabajar off-line, copiando previamente todas las páginas a consultar en el disco duro del

servidor de la red local del aula con un programa como por ejemplo Teleport. Según la configuración de la red incluso es posible compaginar este acceso rápido a la información disponible en el disco con la conexión a Internet cuando se pide un enlace no disponible en el disco.

La navegación off-line asegura rapidez en todas las máquinas, y evita que los estudiantes se distraigan con páginas que no tienen que ver con el tema que se está trabajando. No obstante, generalmente resultará más formativa la conexión on-line; los alumnos deben aprender a no distraerse demasiado y también deben obedecer las indicaciones sobre las páginas que no están autorizados a visitar.

- Aspectos didácticos:
- Hay que revisar los materiales didácticos que se piensan utilizar (programas, webs...) y preparar actividades de aprendizaje adecuadas para los alumnos.
- A no ser que la sesión tenga la finalidad de introducir un nuevo tema o de motivar y sensibilizar hacia el mismo, conviene haber trabajado previamente en clase aspectos relacionados con el material con el que se va a interactuar.
- Generalmente conviene preparar una guía orientativa de la actividad que los estudiantes van a realizar. Si se va a utilizar un programa algo complejo, convendrá elaborar también un mini-manual.

- Si se va a usar Internet, se puede aprovechar el hecho de que cada estudiante pueda acceder fácilmente a la información que necesite para organizar actividades distintas en cada ordenador, con lo que se puede facilitar el tratamiento de la diversidad. También conviene aprovechar las posibilidades de comunicación interpersonal que ofrece Internet y el acceso a foros temáticos.
- Aspectos organizativos:
  - Para que puedan interactuar todos los estudiantes con el programa, la sesión se realizará necesariamente en el aula de informática, donde generalmente conviene contar con un ordenador para cada dos estudiantes.

Aunque en ocasiones es posible que trabajen hasta tres alumnos ante una misma pantalla, la mejor interacción entre ellos y con los programa se consigue cuando trabajan por parejas.

El trabajo individual será el más conveniente cuando un estudiante que conozca bastante bien el trabajo a realizar quiera trabajar solo, cuando se pretenda realizar una evaluación de los conocimientos de los alumnos o en algunos casos en los que las características especiales de los estudiantes así lo aconsejen.

- El agrupamiento de los alumnos se planificará de la manera más conveniente a los objetivos que persiga la sesión. A veces podrán



distribuirse libremente, otras veces convendrá que en cada pareja haya un alumno que sepa más para que pueda orientar al que sabe menos, otras veces convendrá que se formen parejas con conocimientos similares... En cualquier caso se evitarán parejas que puedan generar problemas de comportamiento.

- Antes de que los alumnos vayan al aula de informática conviene hacer una breve introducción del trabajo que van a realizar en ella. Además, si es la primera vez que van a utilizar el programa convendrá hacer también una presentación del mismo.
- Durante la sesión en el aula de informática. Podemos distinguir tres momentos.
- Actividades iniciales:
- Si los estudiantes antes de ir al aula de informática ya han recibido las instrucciones pertinentes (cómo deben sentarse, lo que deben hacer para empezar la actividad... ) podrán ponerse enseguida a trabajar. En caso contrario esperarán a que el profesor de las oportunas instrucciones.
- Antes de conectar el ordenador deberán rellenar en la hoja de control correspondiente su nombre. La hoja de control de cada ordenador permite saber los alumnos que se han sentado cada día ante cada uno de los ordenadores; así en caso de avería se puede saber quien fue el último alumno que lo utilizó.
- Si es la primera vez que se utiliza un programa convendrá que el profesor (desde un ordenador con cañón de proyección) haga una presentación de las principales opciones del mismo y explique cómo debe utilizarse para

realizar las actividades previstas. Si se dispone de un mini-manual se harán continuas referencias al mismo para facilitar que los estudiantes se familiaricen con él.

Los alumnos también tendrán conectado el programa y seguirán de manera disciplinada las indicaciones del profesor para realizar un recorrido guiado por el mismo. Es importante convencerles de la importancia de hacer todos simultáneamente esta visita guiada por el programa.

- Desarrollo de la sesión:
- Si los estudiantes están sentados por parejas, conviene estimular el trabajo cooperativo.
- Si surgen problemas técnicos en un ordenador y ni los alumnos ni el profesor encuentran una rápida solución, habrá que redistribuir a los estudiantes entre los demás ordenadores. No es prudente que el profesor se concentre en la solución del problema técnico y desatienda al resto de la clase.
- Durante la sesión, el profesor puede pasear entre los estudiantes, observar lo que hacen y atender sus consultas. Si se queda sentado en su mesa los estudiantes se distraerán con más facilidad. Hasta puede ocurrir que alguno deje el trabajo y busque algún juego en el ordenador.
- Para obtener más información sobre los aprendizajes que se están realizando, el profesor puede dirigirse a algunos alumnos y hacerles preguntas relacionada con la actividad que realizan.

- Actividades finales:
- Cinco minutos antes del final de la sesión se avisará a los estudiantes para que vayan terminando y guarden su trabajo en el disco.
- Si estaba previsto así, los estudiantes, al acabar la sesión, deberán entregar su trabajo al profesor en un disquete o impreso.
- Se pueden dedicar unos minutos a comentar colectivamente la sesión: ¿ha sido interesante?, ¿se han aprendido cosas?, ¿qué se ha aprendido?
- También se pueden encargar trabajos complementarios para hacer sin necesidad del ordenador.
- Otras posibles actividades que pueden realizarse tras la sesión:
- El programa puede quedar a disposición de los estudiantes que estén interesados en llevárselo a su casa o trabajar más con él en el centro.
- Cuando ya se ha trabajado con diversos programas informáticos a lo largo del curso, se puede organizar alguna sesión en el aula de informática en la que cada pareja de estudiantes utilice de manera autónoma el programa que sea de su interés para desarrollar algún trabajo o reforzar algunos.

### **Diccionario Multimedia**

Un Diccionario Multimedia es la manera más completa, amena, interactiva y sencilla para aprender. Todos los conceptos e ideas disponibles dentro de este diccionario multimedia se encuentran de una forma intuitiva y rica en detalles.

Un Diccionario Multimedia es un programa que se encuentra en formato CD-ROM o DVD-ROM y que se instala en la PC del usuario y permite realizar búsquedas sobre determinados temas, biografías, artículos y cosas similares sobre las que el usuario desee conocer información.

Un Diccionario Multimedia cada artículo sobre un tema en particular se integra con el contenido multimedia. Éste incluye ilustraciones, audio, video, un centro web e incluso algunos juegos y también posee muchas fotografías e ilustraciones.

Un Diccionario Multimedia por ejemplo es el Encarta. Hasta algunos diccionarios multimedia incluyen una calculadora gráfica, plantillas para realizar trabajos y tiene integrado el programa Microsoft Word.

### **Proceso de diseño del Diccionario Multimedia**

Las fuentes de información a utilizarse para la realización del presente proyecto, se apegan al ámbito científico, por cuanto los datos informáticos que conforman el Programa Adobe Golive carecen de malformaciones, por lo que le permite acoplarse a computadoras con capacidad moderada, tanto de memoria como de velocidad, facilitando al usuario su total aprovechamiento y su manejo.

Para adentrarnos al Programa que va a ser herramienta de trabajo comenzaremos brevemente con una síntesis de la evolución de Adobe:

Fundada en 1982, Adobe es, en la actualidad, una de las compañías de software más grandes del mundo y genera ingresos anuales de más de 1.000 millones de dólares. Aproximadamente 3.500 empleados en todo el mundo comparten el compromiso de Adobe de ayudar a la gente a comunicarse mejor. Con sede en San José, California, Adobe cotiza en Nasdaq National Market (mercado de valores de EE.UU.) con el símbolo ADBE.

El enfoque orientado a las plataformas de Adobe se centra en proporcionar soluciones más completas e innovadoras para cada uno de los sectores de sus clientes. Contiene productos dentro del software de edición digital de imágenes y de vídeo digital, incluido software de referencia Photoshop y una completa plataforma de vídeo digital profesional para editar cada uno de aquellos.

Adobe ayuda a sus clientes a editar, gestionar y compartir las imágenes y el vídeo digitales con la mejor calidad. Adobe proporciona la plataforma líder en el sector para el diseño y la edición del futuro, ya que proporciona a los profesionales creativos todo lo que necesitan para crear y editar contenidos para su impresión y su publicación en la Web de una forma más rápida, fácil y eficaz. Asimismo, la plataforma de documentos inteligentes de Adobe permite que las organizaciones conecten a empleados, clientes y socios con la información mediante el uso del formato de archivo PDF de Adobe: el estándar "de facto" para el intercambio seguro de documentos electrónicos.

Estas son algunas de las funciones que posibilita:

- Diseño y desarrollo de sitios Web profesionales
- Construcción de diagramas de sitio - Diseño y autoría visuales de páginas.
- Gestión de sitios y sus recursos
- Trabajo en equipo con Adobe Web Workgroup Server
- Personalización del entorno de trabajo
- Uso de contenido enriquecido y personalizado - Autoría y validación de contenido para dispositivos inalámbricos.

Ya con respecto al software Adobe GoLive CS proporciona todo lo necesario para crear sitios Web profesionales, incluyendo una integración uniforme con el software Adobe, un entorno de diseño creativo que permite maximizar su productividad, junto con herramientas efectivas compatibles con los estándares industriales.

### **Objetos smart.**

Abra, edite y coloque los archivos de Photoshop, de Illustrator y los archivos con formato PDF de Adobe en el entorno de GoLive.

### **Paquete InDesign para GoLive.**

Utilice XML para transferir el texto de publicaciones impresas y elementos de imagen a GoLive.

## **Barra de herramientas Objeto.**

Con sólo hacer clic en un botón, se puede transformar la barra de herramientas Objeto de una orientación de estilo Photoshop a una orientación de estilo GoLive más habitual.

Adobe ayuda a las personas y a las empresas a comunicarse mejor mediante sus plataformas de edición de imágenes digitales, de diseño y de tecnología de documentos líderes en todo el mundo para consumidores, profesionales creativos y empresas.

En este sitio Web, todos los usuarios de Adobe disponen de un acceso inmediato e ilimitado a la documentación sobre problemas conocidos, procedimientos para corregir errores y manuales técnicos avanzados. También se pueden encontrar aquí actualizaciones, filtros, drivers, parches y otras ayudas.

Este programa nos propone una nueva forma de construir páginas web. Si bien puede parecer incómodo al principio, uno se dará cuenta de que se puede ganar tiempo, e incluso puede llegar a ser práctico. GoLive organiza todos los elementos que insertamos en una página web por medio de paletas. Si queremos insertar, por ejemplo, una tabla, no tenemos más que "agarrar" la tabla de la paleta correspondiente y arrastrarla hasta el lugar que deseemos.

### **Rollovers smart y precisos.**

Desarrolle rollovers de ratón para mantener los vínculos con las imágenes de origen. GoLive detecta automáticamente las versiones “superior” e “inferior” de las imágenes de los rollovers. Si realiza cambios en una imagen de origen como, por ejemplo, una dirección URL de un vínculo de navegación, GoLive actualiza automáticamente la imagen del rollover. El código JavaScript del rollover se puede exportar a un archivo de biblioteca independiente que se puede almacenar en la memoria caché del explorador.

### **Animaciones SWF smart.**

Utilice los objetos Smart LiveMotion para añadir archivos SWF a las páginas Web. Podrá realizar cambios fácilmente a la animación con tan sólo hacer doble clic sobre el objeto Smart LiveMotion de la página para abrir el archivo original en la aplicación correspondiente. Al cerrar el archivo, se creará una nueva versión SWF del archivo que se colocará en la página.

### **Gestión integral de sitios**

Lleva un seguimiento y gestiona todo lo que se lleva a cabo en su sitio, desde activos a vínculos. Todo ello, gracias a procesos de carga efectuados con conexiones FTP y WebDAV seguras a través de SSH o SSL. Sincronice archivos remotos y locales con gran facilidad.



## **Herramientas visuales de fácil utilización para la creación y edición de páginas basadas en CSS**

Cree páginas Web que cumplan con estándares abiertos utilizando flujos de trabajo de CSS visuales basados en el editor de CSS y en los objetos de bloque de CSS prediseñados.

### **Objetos inteligentes**

Ahorre tiempo con la colocación de archivos nativos de Adobe Photoshop, Illustrator y archivos PDF de Adobe en GoLive como objetos inteligentes. Esto le permitirá reinterpretar el contenido mientras recorta o modifica el tamaño del documento

### **Paquete InDesign mejorado para GoLive**

Transfiera activos de InDesign a GoLive mediante operaciones de arrastrar y soltar, abra un paquete de InDesign en GoLive y exporte los activos a XHTML para diseñar el sitio. También puede abrir contenido InDesign codificado en plantillas CSS.

### **Representación en directo mejorada**

Pre- visualiza los cambios de contenido Web y móvil en el programa integrado y en tiempo real del explorador Opera® compatible con Small-Screen Rendering (SSR).

## **Creación automatizada de iconos de favoritos**

Reduce el tiempo necesario para la creación de íconos de favoritos gracias a la interfaz de fácil utilización que permite arrastrar y soltar elementos.

## **REFORMA CURRICULAR**

### **Referente a la nueva reforma curricular**

Las estrategias de enseñanza se concretan en una serie actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos objeto de estudio. Determinan el uso de determinados medios y metodologías en unos marcos organizativos concretos y proveen a los alumnos de los oportunos sistemas de información, motivación y orientación.

### **La estructura del Sistema Educativo Ecuatoriano**

Conforme la ley de educación, está compuesta por dos subsistemas: escolarizado y no escolarizado. El subsistema escolarizado, a su vez está conformado por la educación regular, educación compensatoria y educación especial. La educación regular, en la que se enmarca el presente documento, está constituido por tres niveles: pre-primario, primario, básico (educación básica) y bachillerato (educación media). El nivel pre-primario,

dentro del contexto de educación inicial, trabaja para el desarrollo integral del niño respecto de sus ámbitos: motriz, biológico, psicológico, ético y social, y respecto de su integración en la sociedad, con la participación de la familia y el Estado. Este nivel inicia a partir de los 5 años de edad. En la actualidad existe un diseño curricular para la institucionalización de la educación inicial que trabajará en el desarrollo de los niños antes de los cinco años. El nivel primario (6-12 años) persigue la formación integral de la personalidad del niño mediante el dominio de operaciones matemáticas, lecto-escritura y desarrollo de destrezas que le permitan desenvolverse adecuadamente en el entorno social y natural.

El nivel medio, comprende dos ciclos: básico (12-15 años) se propone desarrollar una cultura general básica, con orientación que permite al estudiante seleccionar una especialización en el ciclo diversificado o bachillerato (15 y 18 años), trabaja la preparación interdisciplinaria que permita la integración del alumno a las diversas manifestaciones del trabajo y/o la continuación de sus estudios en el post-bachillerato, en la universidad o en escuelas politécnicas, sobre la base de los requerimientos del desarrollo social y económico del país, y a las aspiraciones individuales; de especialización.

Los niveles educativos descritos se los sigue manteniendo en el nivel normativo y en la realidad técnico-administrativa, a pesar de que la Reforma de la Educación Básica integra a los 10 primeros años de escolaridad en una

estructura continua conocida como Educación Básica y el post-bachillerato, que según la nueva Ley Educación Superior, es de responsabilidad del CONESUP.

La reforma de la Educación Básica y el Bachillerato. La Constitución vigente consagra la obligatoriedad de 10 años de escolaridad como educación básica, desde los 5 hasta los 15 años. Esta visión integradora de lo que tradicionalmente se ha llamado preescolar, primaria y ciclo básico, tiene como propósito asegurar un perfil básico de educación que se ha logrado con una visión de continuidad y que elimine las rupturas existentes en el paso de la pre-primaria a la primaria y de ésta al ciclo básico, este último tradicionalmente considerado como inicio de la educación secundaria. La Reforma Consensuada de Educación Básica vigente pretende ser una propuesta estructural que busca una educación de calidad y trastoca la visión de educación secundaria que se tenía tradicionalmente.

El nivel medio del Sistema de Educación Regular se lo ha entendido tradicionalmente como la educación secundaria, en atención a un nivel de 6 años de estudios. Con la educación básica de 10 años, es necesario hablar directamente del bachillerato o educación media que tiene una duración de 3 años.

Cabe indicar que los objetivos educativos que pretenden conseguir el profesor y los estudiantes, y los contenidos que se tratarán. Éstos pueden

ser de tres tipos: Herramientas esenciales para el aprendizaje: lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda "inteligente", metacognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo, contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de la cultura contemporánea y necesarios para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida., valores y actitudes: actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima, capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo.

Los recursos didácticos pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje, no obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

Citaremos algunos términos del diccionario multimedia de la Nueva Reforma Curricular Actualizada: Social. Generar igualdad de oportunidades para mejorar la calidad de vida de la Población ecuatoriana, contribuir a la reducción y eliminación de la pobreza y a mejorar la equidad en la distribución de los recursos. Económica. Fortalecer el talento humano para

fomentar la ciencia y la tecnología, y la innovación para generar mayor productividad y competitividad que contribuyan al desarrollo sustentable del país. Política. Desarrollar aprendizajes ciudadanos que posibiliten a los niños, niñas, jóvenes y adultos el ejercicio pleno de sus derechos y responsabilidades para ejercer una adecuada participación ciudadana en los espacios públicos y privados.

Cultural. Incorporar contenidos culturales en la educación que promuevan en el sistema educativo el reconocimiento del carácter pluricultural y multiétnico del país, la interculturalidad el rescate del patrimonio cultural tangible e intangible, para consolidar la identidad nacional.

Equidad o creación de condiciones para ofrecer igualdad efectiva de oportunidades educativas en todo el territorio garantizar que los niños, niñas, jóvenes y adultos tengan acceso a una educación de calidad.

Calidad, referida a la capacidad que tiene la escuela, el colegio o la universidad de brindar sistemáticamente a sus estudiantes y egresados competencias para la acción.

Pertinencia, para que la formación que reciben los estudiantes responda a las necesidades del entorno social, natural cultural, en los ámbitos local, nacional y mundial.

Inclusión, para evitar discriminación en razón de la edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma; religión, filiación política orientación sexual; estado de salud, discapacidad o diferencia de cualquier otra índole. Eficiencia, para formar ciudadanos, hombres y mujeres, que puedan participar activa y productivamente en los procesos desarrollo del país.

Participación, que permita incorporar a toda la población ecuatoriana tanto en los procesos de desarrollo como, también, e las decisiones locales y nacionales.

Rendición de Cuentas, para generar una cultura de la evaluación y promover una activa participación ciudadana en torno la calidad y equidad de la educación nacional.

Unidad, basada en la soberanía de la nación ecuatoriana, en su historia milenaria y en el reconocimiento de la diversidad de sus regiones, pueblos, etnias y culturas.

Continuidad, para mantener articulación, secuencia y periodicidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en los diferentes niveles y modalidades por las que pasa un estudiante.

Flexibilidad, para diseñar y ejecutar modelos pedagógicos y didácticos alternativos, que respondan y se adapten a las circunstancias y

características regionales de carácter ocupacional, climático y productivo.

Alternabilidad, que permita programar relevos periódicos en los niveles de la dirección escolar y posibilitar la promoción vertical de los miembros del magisterio nacional.

Honestidad, para tener comportamientos transparentes con nuestros semejantes y permitir que la confianza colectiva se transforme en una fuerza de gran valor, para ser honrados, sinceros, auténticos e íntegros.

Justicia, para reconocer y fomentar las buenas acciones y causas, condenar aquellos comportamientos que hacen daño a los individuos y a la sociedad, y velar para que no se produzcan actos de corrupción.

Respeto, empezando por el que nos debemos a nosotros mismos y a nuestros semejantes, al medio ambiente, a los seres vivos y a la naturaleza, sin olvidar las leyes, normas sociales y la memoria de nuestros antepasados.

Paz, para fomentar la confianza en nuestras relaciones con los demás, reaccionar con calma, firmeza y serenidad frente a las agresiones, así como reconocer la dignidad y los derechos de las personas.

Solidaridad, para que los ciudadanos y ciudadanas colaboren mutuamente frente a problemas o necesidades y conseguir así un fin común, con entusiasmo, firmeza, lealtad, generosidad y fraternidad.



Pluralismo, para fomentar el respeto a la libertad de opinión y de expresión del pensamiento, a desarrollar libremente su personalidad, doctrina e ideología, con respeto al orden jurídico y a los derechos de los demás.

Responsabilidad, para darnos cuenta de las consecuencias que tiene todo lo que hacemos o dejamos de hacer, sobre nosotros mismos o sobre los demás y como garantía de los compromisos adquiridos.

### **COLEGIO TÉCNICO “27 DE FEBRERO”**

Enfocándonos en la Institución que servirá de base para la aplicación del diccionario multimedia en su historia El Colegio Nacional Técnico “27 de Febrero” de la ciudad de Loja se creó mediante decreto Ministerial Nro. 1002 de fecha 22 de octubre de 1958, con el nombre del Colegio Nacional de “Dolores Gangotena de Ponce “, por disposición del entonces Presidente de la República del Ecuador Sr. Dr. Camilo Ponce Enríquez (1956-1960), con el deseo de servir a la juventud lojana las autoridades de la institución y atendiendo a un llamado de la Srta. Luz Zapater. Las autoridades del plantel, según su relación histórica, fueron: La Sra. Rosario Lazo de Ruiz es la primera rectora encargada. En el mes de octubre de 1959 es nombrado por el Ministerio del ramo el Sr. Lic. Luis Antonio Arique Ortega, como Rector Ad-Honorem de colegio. En el mes de abril de 1960 se vuelve a nombrar un nuevo Rector Ad-Honorem del colegio el Dr. Jacob Torres Riofrío. El 3 de octubre de 1960, el Ministro de Educación Pública nombra como rector titular

del Colegio Técnico de Comercio, Administración y Manualidades Femeninas “Dolores Gangotena de Ponce” al Sr. Carlos de Labastida. El 13 de noviembre de 1960, se sugiere el cambio de nombre del colegio por el de Colegio Técnico Femenino “Austro Ecuatoriano de Comercio, Administración y Manualidades” pero el nombre definitivo se lo establece el 25 de noviembre del mismo año, mediante resolución ministerial Nro. 681, con el de “Colegio Nacional Técnico “27 de Febrero, de Comercio y Manualidades Femeninas”.

En el año de 1962 asume el rectorado el Dr. Juan José Estudillo, donde se da primera promoción de bachilleres técnicas en las especialidades de comercio y secretariado.

En el mes de enero de 1966, el Sr. Salvador Celi dona con escrituras públicas para que funcione el colegio una casa grande ubicada en las calles Sucre y Quito (esquina).

Para el inicio del año lectivo 1970-1971 el colegio funcionaba en un local de las calles Bolívar y Lourdes esquina. En el mes de mayo de 1973 se solicita al señor Ministro de Educación la creación de la especialidad de Secretariado. Por orden del Subsecretario de Educación, en mayo de 1974, asume el encargo del rectorado del plantel el Sr. Jorge Calvache, supervisor nacional de Educación Media del Austro. Se inicia el año de 1975 con un nuevo rector para el colegio, el Sr. Lic. Nelson Peñarreta Álvarez y la Srta.

Rosario Piedra Paredes. Como Vicerrectora . En enero de 1976 el H. Consejo Directivo del colegio resuelve reconstruir el edificio de su propiedad ubicado en las calles Sucre y Quito. Es así que para inicios del período lectivo 1976-1977 se procede al traslado de toda la institución. El 11 de agosto de 1979, mediante acuerdo ministerial, la Dra. Rosario Enith Palacios Román, es nombrada rectora titular, porque el Sr. Lic. Nelson Peñarreta Álvarez pasó a ser Director Nacional de Educación.

Haciendo realidad las sus aspiraciones de todos los estamentos de la Institución, se consigue la donación de un lote ciudadela La Tebaida, calles Pablo Palacios, cuya extensión es de 20.500 m<sup>2</sup>. Desde el mes de julio de 1982 el Dr. Marco Antonio Bustos Guerrero desempeña las funciones de rector encargado, y a partir del 30 de noviembre de 1983 como rector titular.

En el gobierno de Rodrigo Borja Cevallos se posesiona como Rectora titular del Plantel la Lic. Lucia Espinosa, y al renunciar se encarga el del Rectorado La Lic. Rosa Melania Herrera que luego es nombrada rectora titular. Con la renuncia de la Lic. Rosa Melania Herrera, asume el Rectorado la Dra. Enith Toscano. Al presentar la renuncia la Dra. Toscano asume el Rectorado la Dra. Guillermina Carreño a través de un concurso de merecimientos y es nombrada Rectora Titular, durante su periodo se implementa el Proyecto de Innovaciones Curriculares. Al renunciar La Dra. Carreño al Rectorado del Plantel el 31 de julio del 2003 y asume la Dra. Fabiola Placencia,

Vicerrectora titular hasta el 29 de julio del 2004, gestiona los recursos en el DINSE y se construye el Segundo y Tercer Bloque de aulas del edificio de la Tebaida. De acuerdo a Ley de Educación se llama a concurso de merecimientos y se nombra al Rector titular del Plantel al Dr. Genaro Sarango

### **VISIÓN:**

El Colegio Técnico “27 de Febrero”, se proyecta como una institución de reconocido prestigio, que brinda una oferta educativa para formar Bachilleres Técnicas y en Ciencias, con altos estándares de calidad y eficiencia, comprometidas con el cambio social y cultural de la comunidad, que potencie los valores humanos, la ciencia, la tecnología y las capacidades e iniciativas de productividad y auto-emprendimientos.

### **MISIÓN:**

Ser una institución educativa que brinda un servicio educativo a nivel medio de calidad y excelencia, para la formación integral en lo humanístico, democrático, solidario, creativo y responsable, bachilleres técnicas en gestión Administrativa y Contable con las especialidades: Contabilidad y Administración, Organización y Gestión de la Secretaria y Comercialización y Ventas y Bachilleres en Ciencias con las especialidades de: Físico – Matemáticas, Químico – Biológicas y Ciencias Sociales, a través de

procesos pedagógicos y curriculares pertinentes y coherentes con las necesidades y requerimientos sociales: locales y nacionales, de modo que se oriente su esfuerzo didáctico tanto en la generación de ideas creadoras de autoempleos y riqueza económica, social y cultural, como el éxito de estudios superiores, para el desarrollo local y nacional.

## **f. METODOLOGÍA**

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación, se utilizaron los métodos más adecuados al problema de estudio se basa fundamentalmente en:

Método Científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre. Por ende es necesario el apropiamiento del método científico, por cuanto la obtención tanto de los datos informáticos como de la nueva reforma curricular en la educación es de absoluta confiabilidad; y, para efectos de contrastación del marco teórico con la información de campo obtenida, de donde surge una tercera instancia entendida como el nuevo conocimiento.

Método Analítico Sintético presentan conceptos, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen conclusiones o se examina casos particulares sobre la base de afirmaciones generales ya presentadas. En otras palabras es aquel que de lo general va a lo particular. Este método se lo utilizará para las distintas definiciones que abarcará el diccionario multimedia en los conceptos y definiciones de cada una de las palabras que contendrá el mismo.

Método Lógico Inductivo es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, y las demostraciones. La inducción puede ser completa o incompleta. Es el método por el cual, a partir de varios casos observados, se obtiene una ley general, válida también para los casos no observados. Consiste, pues, en una acción generalizadora, o más simplemente, en una generalización. Este método será de gran ayuda para insertar todos los conocimientos de vocabulario que exista en el diccionario y aplicándolos en la educación tanto para estudiantes, docentes y demás personas que deseen conocer acerca de este aplicativo basado en la nueva reforma curricular.

Finalmente el Método Analítico es la relevancia en el análisis y la síntesis son los procesos de desarticulación práctica o mental del todo en sus partes y de reunificación del todo a base de sus partes. El análisis es un método de investigación de los objetos que nos permite separar algunas de las partes del todo para someterlas a estudio independiente. Posibilita estudiar partes separadas de éste, poner al descubierto las relaciones comunes a todas las partes y, de este modo, captar las particularidades, en la génesis y desarrollo del objeto.

Todo concepto implica un análisis. Este método se lo utilizará para realizar el análisis total de la base de datos que se obtenga de la encuesta y relacionado primeramente con el objetivo general y así mismo los objetivos específicos.

## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Observación objetiva Es un método que implica el "índice de confianza" o de "calidad" de los conocimientos y representaciones. del programa a utilizarse, es esto con el fin de comprobar si dicho programa cumple con los requisitos técnicos necesarios para el diseño final, continuaremos con el análisis de cada parte del diccionario, basándonos en los sanos y sabios criterios de los docentes de la Universidad Nacional de Loja, los cuales guiarán en el uso eficiente de la tecnología disponible, para llegar a la sistematización de los conceptos, juicios de valor y términos de carácter educativo, que serán implementados a la base de datos del programa Adobe Golive después de una rigurosa selección de los mismos, basados en la ética y la veracidad de su contenido. Finalizando con la prueba del producto, es decir el diccionario será presentado tanto a los profesionales de la educación que, juzgarán su estructura técnica como a los docentes, estudiantes y entendidos de la materia que podrán apreciar su calidad.

La entrevista es un diálogo entre dos o más personas, que en esta situación se denominan entrevistado (s) y entrevistador(es). Se emplea para obtener información directa, es una dinámica de pregunta y respuesta. Por lo general se trabaja con una guía u hoja de ruta que es una especie de cuestionario de preguntas en general. Esta técnica se realizará en un total de seis personas entre ellos dos autoridades (dos) rector y vicerrectora, dos docentes y dos estudiantes del tercer año de bachillerato de especialidad sociales.



También se aplicará la encuesta ya que tiene la ventaja de su amplio alcance, puede ser rápida en su construcción y económica en su aplicación. Se adapta mejor a una investigación “extensa” que a una “intensa” ya que la información que se busca, más precisa y puntual, suele ir en desmedro de la profundidad.

## **POBLACIÓN Y MUESTRA**

Contando con una población total de 1.160 estudiantes, 63 docentes titulares y un total de 900 padres de familia. Todo acorde a la muestra del total existente en la Institución a encuestar.

<b>ESTUDIANTES</b>	<b>1160</b>
<b>DOCENTES TITULARES</b>	<b>63</b>
<b>PADRES DE FAMILIA</b>	<b>900</b>

## **MUESTRA**

La muestra se obtendrá aplicando la fórmula general de donde se obtiene el siguiente resultado:

$$n = \frac{Z^2}{1 + (e^2 * Z)}$$

**n = 1160 / 1+(0.0025\*1160)**

**n = 297.44 298 alumnos**

**n = 54 docentes**

**n = 277 padres de familia**

## **METODOLOGÍA TÉCNICA**

### **Fases del Programa**

Recolección de datos: Aquí en base a los criterios obtenidos serán de ayuda para retroalimentar todo lo esencial para el uso del diccionario multimedia

Información: aquí será de ayuda todos los libros, revistas, documentación de la Institución para que me sean útil en el desarrollo del diccionario acorde a la reforma curricular.

Análisis de Proceso de Toma de decisiones: En este proceso se clasificará y se interpretará los hechos, diagnósticos de problemas y empleo de la información para que se pueda mejorar el sistema.

Diseño: Especificará las características del producto terminado alcanzando así el objetivo final. A su cabe indicar que se tomará en cuenta lo siguiente:

Entorno: Es el medio donde estará inserto el diccionario. En este caso es el Colegio Técnico Mixto “27 de febrero”.

Fronteras: Son las restricciones del sistema y su entorno. Únicamente estará en la capacidad de realizar modificaciones y demás en el diccionario multimedia, la persona que maneje el diccionario multimedia.

Entradas: Son los elementos que ingresan a los sistemas cumpliendo con los objetivos planteados.

Salidas: Los objetivos del sistema en torno a las entradas que recibió.

Proceso: Es la actividad que se realiza de las entradas y salidas que el sistema generará

Retroalimentación: Es el producto regresado a personas o actividades apropiadas en la Institución para afianzar el producto final.

Software: En este caso es el Programa Adobe Golive 6.0, y la Reforma Curricular para la elaboración del diccionario.

Hardware: Los dispositivos que proporcionarán de ayuda para llegar al cumplimiento del objetivo general planteado.

**g. CRONOGRAMA**

		PERIODO AÑO 2013 - 2014						
Nro.	ACTIVIDAD	JULIO	AGOSTO	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENERO 2014
1	Presentación del Proyecto de Tesis	X X X						
2	Revisión y aprobación del Proyecto de Tesis		X X X					
3	Trabajo de campo		X	X X				
4	Análisis de los Resultados			X X				
5	Diseño de la Multimedia				X X X			
6	Elaboración de la Multimedia				X	X X X X		
7	Redacción del Informe Final						X	
8	Presentación y elaboración del borrador de tesis						X X	
9	Sustentación Pública y Graduación						X	X X

## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

En el presente trabajo se necesitará los siguientes

Recursos Humanos:

1. Vanesa del Carmen Abendaño Márquez
2. Director de Tesis
3. Personal Técnico
4. Profesionales del Área
5. Estudiantes

Materiales

- Útiles de Escritorio
- Computador e Impresora
- Bibliográficos
- Transporte
- Instrumentos de Investigación

Económicos

- Los gastos que demanden el presente trabajo correrán bajo la responsabilidad de la investigadora, los cuales son como siguen:

Papel Bonn A4 1000 hojas	\$8
Útiles de escritorio	\$20
Computador e Impresora	\$150
Imprevistos	\$80
Transporte	\$30
Libros, revistas, etc	\$80
Anillado	\$10
Empastado	\$40
Derechos de Grado	\$190
<b>TOTAL</b>	<b>\$608</b>

Financiamiento: Todos los gastos serán cubiertos en su totalidad por la investigadora.

## i. BIBLIOGRAFÍA

- ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE DEL ECUADOR, (1988), CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, Facultad de Jurisprudencia de la Universidad Nacional de Loja, Loja – Ecuador.
- ALONSO, C.; GALLEGO, D. (1997). "Los dilemas de la informática educativa" En ALONSO, C. (edit). La informática desde la perspectiva de los educadores. 17-30" Madrid: UNED
- ALONSO, C.M. y GALLEGO, D.J. (1994). Aprendizaje y ordenador. Madrid: UNED.
- ALONSO, C.M. y GALLEGO, D.J. (1994). Tecnología de la Información y de la Comunicación. Madrid: CEMAV. UNED.
- BALDRICH, J; QUINTANA, J. (1987). Treu profit al teu ordinador. Barcelona: Onda.
- BARAJAS, Mario; SIMÓ, Núria (1994). "Multimedia en la escuela. ¿Para qué y cómo?" Cuadernos de Pedagogía, nº230."
- BARTOLOMÉ, Antonio (1998). Sistemas multimedia en educación [En línea] <[www.doe.d5.es/te/webte/temas/tema6/articulo.htm](http://www.doe.d5.es/te/webte/temas/tema6/articulo.htm)> Consulta. 3/6/98]
- BARTOLOMÉ, Antonio. (1994). "Sistemas Multimedia". En SANCHO, Joana Mª y otros (1994). Para una Tecnología Educativa." Madrid: Horsori.

- BORK, Alfred (1986). El ordenador en la enseñanza. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- BOSCO, Alejandra (2001). Los recursos informáticos en la tecnología organizativa y simbólica de la escuela. Estudio de caso. Tesis doctoral. Barcelona: UB
- BOSSUET, C. (1985). La computadora en la escuela. Madrid: Paidós
- BROWN, Jenny; HOWLETT, Francis. (1994). IT works. Stimulate to educate. London: National Council for Educational Technology//[www.xtec.es/recursos/curriculum/tec\\_inf/ncet](http://www.xtec.es/recursos/curriculum/tec_inf/ncet)
- BENITEZ Danmon, (2003), MANUAL DE ADOBE GOLIVE”, EEUU.
- CARDENAS, Juan José (2000). "Recursos informáticos, otra forma de aprender". Comunicación y Pedagogía, 166, pp. 49-52"
- CASTILLEJO, J.L. (1987). "Efectos de la informática en la estructura cognitiva del alumno". En VAZQUEZ, G. (ed.). Educar para el siglo XXI, 38-77" Madrid: Fundesco.
- CEBRIÁN DE LA SERNA, M. (1997). El ordenador en el aula. " Málaga: ICE/Universidad de
- CEBRIÁN DE LA SERNA, Manuel, et al. (1998). Recursos tecnológicos para los procesos de enseñanza - aprendizaje Málaga: ICE - Universidad de Málaga



- CEMELI, Ramon, BONJORN, Enric y otros (1987). Fem servir l'ordinador (Premio Rosa Sensat de Pedagogia). Barcelona: Edicions 62.
- CIME (1993). Els nous entorns tecnològics al servei de l'ensenyant. Barcelona: CIME
- CLARIANA, Mercè, DOMENECH, Miquel, MONEREO, Carles. (1991). Aprendizaje y ordenador: una aproximación desde la psicopedagogía constructivista. Revista Novática, núm. 90. Barcelona.
- CLARK, John (1970). Computadoras en acción Verona: Bruguera
- COLE, Michael (1991). "Los ordenadores y la organización de nuevas formas de la actividad docente: un enfoque socio-histórico". Revista Infodidac, 11, pag. 37-44"
- CUMMINGS, R. (1985)." Small-group discussions and the microcomputer". Journal of Computer Assisted learning, 1, pp. 149-158"
- CURNOW, R.; CURRAN,S. (1984). El estudiante y el ordenador. Aplicaciones a la enseñanza. Barcelona: Gustavo Gili.
- PLAN DE TRANSFORMACIÓN INSTITUCIONAL. COLEGIO "27 DE FEBRERO". LOJA – ECUADOR. 2009 -2010.
- Documentos de Desarrollo Institucional – Formulario e Instructivo. Colegio Técnico "27 de Febrero". Secretaria General.
- FLAIBANI Claudia, (2001), DICCIONARIO JURÍDICO ELEMENTAL, Helista S.R.L, Ecuador

- GUÍA DE DERECHO: LEYES, REGULACIONES Y SERVICIOS DE ASISTENCIA TÉCNICA
- Manual de Procedimientos, título IV, Convenios Institucionales
- Marco Lógico, Susana Chuyep; LAC
- Programa de Capacitación: Elaboración de Proyectos Sociales, Juan Carlos Coéllar M.
- WEBGRAFIA O ENLACES WEB
- [www. Adobe.com](http://www.adobe.com), INTRODUCCION AL PROGRAMA “ADOBE GOLIVE”
- [www. Adobe Golive.com](http://www.adobe.com/golive), MANUAL DE ADOBE GOLIVE
- <http://es.scribd.com/doc/4874136/METODOS-DE-INVESTIGACION>
- <http://www.educarecuador.ec/index.php/actualizacion-curricular>
- <http://es.scribd.com/doc/70936229/Descripcion-Proyecto-Reforma-Curricular-Ingles>
- [http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador\\_Hacia\\_Plan\\_Decenal.pdf](http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_Plan_Decenal.pdf)
- [http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador\\_Hacia\\_Plan\\_Decenal.pdf](http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_Plan_Decenal.pdf)
- <http://infotoc-eml.blogspot.com/2009/02/que-es-multimedia.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos11/metods/metods.shtml>
- [http://newton.cnice.mec.es/materiales\\_didacticos/mcientifico/index.htm](http://newton.cnice.mec.es/materiales_didacticos/mcientifico/index.htm)
- <http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>

- <http://www.uasb.edu.ec/reforma/paginas/lineamientos.htm>
- <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>

## **VIDEOS DE NUEVA REFORMA CURRICULAR**

- <http://www.slideshare.net/gabysantyc/plan-de-clase-con-la-nueva-reforma>.
- <http://tu.tv/videos/actos-de-celebracion-de-la-independencia>
- <http://www.youtube.com/watch?v=4j4gcg05XYM>
- <http://www.youtube.com/watch?v=KRcxMmignYM>
- <http://www.youtube.com/watch?v=ZxGQBfPRtAU>
- <http://www.youtube.com/watch?v=yGq978XO0vg>

## Anexo N° 02 Cuestionario de Entrevista para Autoridades



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

#### CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

#### ENTREVISTA PARA AUTORIDADES

1.- ¿Ha recibido usted, capacitación para el manejo y aplicación de las estrategias establecidas en la Nueva Reforma Curricular?

.....

2.- ¿Cree necesario implementar en la Institución una herramienta de uso tanto de estudiantes como docentes y padres de familia para que conozcan la Nueva Reforma Curricular?

.....

3.- Que requerimientos usted cree conveniente que contengan esta multimedia en su desarrollo final?

.....

4.- Según su criterio, que deberían contener los procesos de enseñanza – aprendizaje para conocimiento general de todos los que conforman la Institución Educativa?

.....

5.- Opine si el Programa Adobe Golive es una herramienta óptima para uso del Diccionario Multimedia respecto a la Nueva Reforma Curricular?

.....

6.- Usted cree que este nuevo aplicativo sea un instrumento de utilidad en la Institución tanto para docentes, estudiante y padres de familia?

.....

7.- Considera usted necesario conocer la terminología que utiliza la nueva reforma curricular

.....

8.- La terminología de la Nueva Reforma Curricular, es conocida y entendida por los alumnos y padres de familia de su Institución.

.....

9.- Considera usted que la aplicación de un diccionario multimedia de términos de la Reforma Curricular, ayudaría al cumplimiento de los objetivos que en ella se plantean

.....

10.- Cuáles son las principales dificultades a las que se enfrenta la aplicación de este diccionario multimedia en la Institución Educativa.

.....

Muchas gracias por su colaboración

## Anexo N° 03 Cuestionario de Encuesta para Estudiantes



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

#### ENCUESTA PARA ALUMNOS

1.- Conoce los términos utilizados en la Nueva Reforma Curricular

SI ( ) NO ( )

2.- Usted cree que sea necesario diseñar un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular e implementarla en la Institución para afianzar más sus conocimientos?

SI ( ) NO ( )

3.- Que parámetros debe contener un diccionario multimedia.

Sonidos ( ) Imágenes ( )

Animaciones ( ) Cuadros y figuras ( )

Todos los anteriores ( ) Ninguno ( )

4.- A su criterio personal de estas herramientas cuales cree usted que son de más importantes en este aplicativo señale cuatro?

Animaciones ( ) Botones ( ) Menú ( )

Videos ( ) Enlaces ( ) Favoritos ( )

Ayuda ( )

5.- ¿Considera que la multimedia permite obtener aprendizajes significativos?

SI ( ) NO ( )

6.- ¿Estás familiarizado con el manejo de herramientas multimedia?

SI ( ) NO ( )

Porque:

.....

7.- En la institución educativa, utilizan programas multimedia para el proceso enseñanza aprendizaje?

SI ( )

NO ( )

Porque:

.....

8.- Cree usted que el Diccionario Multimedia será de gran ayuda para que solidifique sus conocimientos entorno a la Nueva Reforma Curricular y poder aplicarla en su vida estudiantil?

SI ( )

NO ( )

Porque:

.....

9.- Considera usted la implementación de esta multimedia como:

Excelente ( )

Muy Bueno ( )

Bueno ( )

Malo ( )

10.- ¿Crees que la Institución educativa está capacitada para implementar esta nueva multimedia?

SI ( )

NO ( )

Porque:

.....

Muchas gracias por su colaboración

## Anexo N° 04 Cuestionario de Encuesta para Docentes



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

#### CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA

#### ENCUESTA PARA DOCENTES

1.- Está familiarizado con la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular

SI ( ) NO ( )

2.- Utiliza con regularidad herramientas multimedia en sus clases

SI ( ) NO ( )

3.- Considera la multimedia como una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje

SI ( ) NO ( )

Por qué: \_\_\_\_\_

4.- Usted cree que sea necesario diseñar un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular e implementarla en la Institución para afianzar más sus conocimientos y así poder aplicarlos?

SI ( ) NO ( )

5.- Que requerimientos cree usted conveniente que debería contener este diccionario multimedia. Enumere cuatro

.....

6.- A su criterio personal de estas herramientas cuales cree usted que son de más importantes en este aplicativo para que se vea mejor la interacción para usted como docente y poder instruir a sus estudiantes?

Animaciones ( ) Botones ( ) Menú ( )

Videos ( ) Enlaces ( ) Favoritos ( )

7.- Conoce usted el manejo del Programa Adobe Golive?

SI ( ) NO ( )



8.- Cree usted que la Multimedia sea de gran ayuda para que solidifique sus conocimientos entorno a la Nueva Reforma Curricular y poder aplicarla en sus conocimientos?

SI ( )

NO ( )

Porque:

.....

9.- Cree usted que al implementar esta multimedia lo consideren como:

Exelente ( )

Muy Bueno ( )

Bueno ( )

Malo ( )

10.- Considera que la institución educativa está en capacidad para aplicar esta nueva multimedia

SI ( )

NO ( )

Porque:

.....

Muchas gracias por su colaboración

**Anexo N° 05 Cuestionario de Encuesta para Padres de Familia**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA  
EDUCATIVA**

**ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA**

1.- Está familiarizado con la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular

SI ( ) NO ( )

2.- Ha manejado herramientas multimedia

SI ( ) NO ( )

3.- Considera la multimedia como una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje

SI ( ) NO ( )

Por \_\_\_\_\_ qué:

---

---

4.- Usted cree que sea necesario diseñar un diccionario multimedia sobre la terminología utilizada en la Nueva Reforma Curricular?

SI ( ) NO ( )

5.- Que requerimientos cree usted conveniente que debería contener este diccionario multimedia. Enumere cuatro

.....

6.- A su criterio personal de estas herramientas cuales cree usted que son de más importantes en este aplicativo señale cuatro?

Animaciones ( ) Botones ( ) Menú ( )  
Videos ( ) Enlaces ( ) Favoritos ( )

7.- Ha manejado el Programa Adobe Golive?

SI ( ) NO ( )

8.- Cree usted que la Multimedia sea de gran ayuda para que solidifique sus conocimientos entorno a la Nueva Reforma Curricular

SI ( )

NO ( )

Porque:

.....

9.- Cree usted que al implementar esta multimedia lo consideren como:

Excelente ( )

Muy Bueno ( )

Bueno ( )

Malo ( )

10.- Considera que la institución educativa está en capacidad para aplicar esta nueva multimedia

SI ( )

NO ( )

Porque:

.....

Muchas gracias por su colaboración

**Anexo N° 06 Cuestionario de Encuesta de Validación del  
Diccionario Multimedia para Docentes:**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA  
INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**ENCUESTA PARA DOCENTES**

Como egresada de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar responder a la siguiente encuesta enfocada a validar el “DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR, el mismo que se está desarrollando para beneficio de la Institución Educativa.

1. Al momento de navegar con el Diccionario Multimedia, lo encuentras:

Fácil de utilizar ( )  
Medio fácil ( )  
Difícil ( )

2. El tiempo de respuesta del Diccionario Multimedia es eficaz y rápido

Si ( ) No ( )

3. Es de su agrado el diseño del Diccionario Multimedia

Si ( ) No ( )

4. El Diccionario Multimedia propuesto posee su contenido, vocabulario claro y existe organización?

Si ( ) No ( )

5. El diseño del Diccionario Multimedia en lo referente a imágenes, videos, texto, documentación, permiten una buena visualización y comprensibilidad del mismo.

Si ( ) No ( )

Porqué?.....

6. El uso del Diccionario Multimedia respecto a la terminología utilizada en la Reforma Curricular, permite afianzar más sus conocimientos educativos y poder aplicarlos.

Si ( )

No ( )

Porqué?.....

7. Los botones y menús de navegación ejecutan las funciones adecuadamente?

Si ( )

No ( )

8. La terminología con sus íconos van acorde a los términos usados en la Nueva Reforma Curricular.

Si ( )

No ( )

9. Puede visualizar adecuadamente los contenidos de las pantallas del Diccionario Multimedia

Si ( )

No ( )

10. Se requiere tener un amplio conocimiento en informática para poder interactuar con el Diccionario Multimedia

Si ( )

No ( )

Porqué?.....

11. El desarrollo y elaboración del Diccionario Multimedia es satisfactorio y puede ser implementado inmediatamente en ésta institución educativa.

Si ( )

No ( )

#### VALORACIÓN TOTAL DE LA MULTIMEDIA

Excelente ( )

Muy Buena ( )

Buena ( )

Muchas gracias por su colaboración

**Anexo N° 07 Cuestionario de Encuesta de Validación del Diccionario Multimedia del Rector del Colegio Técnico Mixto "27 de Febrero**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA  
CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA  
EDUCATIVA**

**ENCUESTA PARA DOCENTES**

Como egresada de la carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar responder a la siguiente encuesta enfocada a validar el "DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR, el mismo que se está desarrollando para beneficio de la Institución Educativa.

1. Al momento de navegar con el Diccionario Multimedia, lo encuentras:

Fácil de utilizar ( )  
Medio fácil ( )  
Difícil ( )

2. El tiempo de respuesta del Diccionario Multimedia es eficaz y rápido

Si (✓) No ( )

3. Es de su agrado el diseño del Diccionario Multimedia

Si (✓) No ( )

4. El Diccionario Multimedia propuesto posee su contenido, vocabulario claro y existe organización?

Si (✓) No ( )

5. El diseño del Diccionario Multimedia en lo referente a imágenes, videos, texto, documentación, permiten una buena visualización y comprensibilidad del mismo.

Si (✓) No ( )

Porqué?.....

6. El uso del Diccionario Multimedia respecto a la terminología utilizada en la Reforma Curricular, permite afianzar más sus conocimientos educativos y poder aplicarlos.

7. Si (✓) No ( )

Porqué?.....

”

8. Los botones y menús de navegación ejecutan las funciones adecuadamente?

Si (  ) No ( )

9. La terminología con sus íconos van acorde a los términos usados en la Nueva Reforma Curricular.

Si (  ) No ( )

10. Puede visualizar adecuadamente los contenidos de las pantallas del Diccionario Multimedia

Si (  ) No ( )

11. Se requiere tener un amplio conocimiento en informática para poder interactuar con el Diccionario Multimedia

Si ( ) No (  )

Porqué.....

12. El desarrollo y elaboración del Diccionario Multimedia es satisfactorio y puede ser implementado inmediatamente en ésta institución educativa.

Si (  ) No ( )

#### VALORACIÓN TOTAL DE LA MULTIMEDIA

Excelente (  ) Muy Buena ( ) Buena ( )

Muchas gracias por su colaboración



## Anexo N° 08: Certificación (Implementación de la Multimedia)



COLEGIO TÉCNICO MIXTO "27 DE FEBRERO"

Loja, 04 de Diciembre de 2013

EL RECTOR DEL COLEGIO TÉCNICO MIXTO "27 DE FEBRERO", DR. GENARO SARANGO JIMA DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, A PETICIÓN DE PARTE INTERESADA.

### CERTIFICA:

Que la Ab. Vanessa del Carmen Abendaño Márquez, con cédula de identidad N° 1103707087, realizó la implementación de el "DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO MIXTO "27 DE FEBRERO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad autorizo a la persona interesada hacer uso del mismo.

  
DR. GENARO SARANGO JIMA  
RECTOR DEL COLEGIO TÉCNICO MIXTO "27 DE FEBRERO"





Anexo N° 09 MANUAL DEL PROGRAMADOR



1859

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS  
EDUCATIVAS**

**CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA  
TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA  
CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO  
TÉCNICO FISCAL MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA  
CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**

**MANUAL DEL PROGRAMADOR**

**DIRECTOR DE TESIS:**

**Mg. Vicente Ruiz Ordóñez**

**AUTORA:**

**Vanessa del Carmen Abendaño Márquez**

**Email: vaneabm@hotmail.com**

**Fono: 0939634104**

## MANUAL DEL PROGRAMADOR

Aquí se explicarán los procesos realizados en el desarrollo del **“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO TÉCNICO FISCAL MIXTO “27 DE FEBRERO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**.

### 1. DOCUMENTOS DE LA MULTIMEDIA

Los documentos utilizados se basaron acorde al proceso de desarrollo del Diccionario Multimedia.

### 2. PLATAFORMA DE DESARROLLO

Para la implementación del Diccionario Multimedia debe tener instalados los controladores de Audio y Video.

### 3. HERRAMIENTAS UTILIZADAS

Para el mejoramiento del Diccionario Multimedia se utilizaron los siguientes Programas:

- Programa Adobe Golive 6.0
- Dreamweaver CS6, (HTML).
- Adobe Flash Player
- Windows Movie Marker

### 4. FORMULARIOS

Para poder editar el Diccionario Multimedia se utilizaron los siguientes códigos:

- Código del **FONDO** del Diccionario Multimedia

```
<body bgcolor="#ffffff" background="../JUSTICIA.jpg">
```

- Código del **IMÁGENES y VIDEOS** del Diccionario Multimedia

### Imágenes:

```
<table width="723" height="447" border="0" cellspacing="2">
  <tr>
    <th width="227" scope="col"><a href="../../../../imagenes/img 2/imagenes 1/cole
mami/DSC06114.JPG"></a>
</th>
```

### Videos:

```
<table width="731" height="244" border="0" align="left">
<tr>
  <td height="142" bordercolor="#000000"><a href="videos/El Mundo al Instante (Blanco y
Negro).flv" target="_blank"></a>
</td>
```

- Código del **VOCABULARIO** del Diccionario Multimedia

```
<p align="justify"><font color="#003366"><b>ARBOL DE PALABRAS:</b></font><font color="#0066cc">
<b> Ofrece el significado de algunas palabras y precisa algunos conceptos.</b></font></p>
```

- Código de llamado de **LETRAS DEL VOCABULARIO** del Diccionario Multimedia

### Entrada:

```
<p align="justify"><font color="#003366"><b>APRENDIZAJE:</b></font><font color="#0066cc">
<b> Es un <a href="PrincipalF.html#Proceso">proceso</a> que implica el desarrollo de cuatro pasos
<a href="PrincipalD.html#Didactica">didácticos</a>; en cada uno de ellos los maestros pueden
desarrollar varios tipos de actividades. Está representado por un círculo que indica que el <a
href="PrincipalP.html#Proceso">proceso</a> se inicia y se cierra. El maestro puede comenzar en
cualquier <a href="PrincipalF.html#FASE">fase</a> del ciclo, aunque lo ideal es partir de la <a
href="PrincipalE.html#EXPERIENCIA">experiencia</a> y cerrar con la <a href=
"PrincipalC.html#CONCEPTUALIZACION">conceptualización</a>.</b></font></p>
```

## Salida:

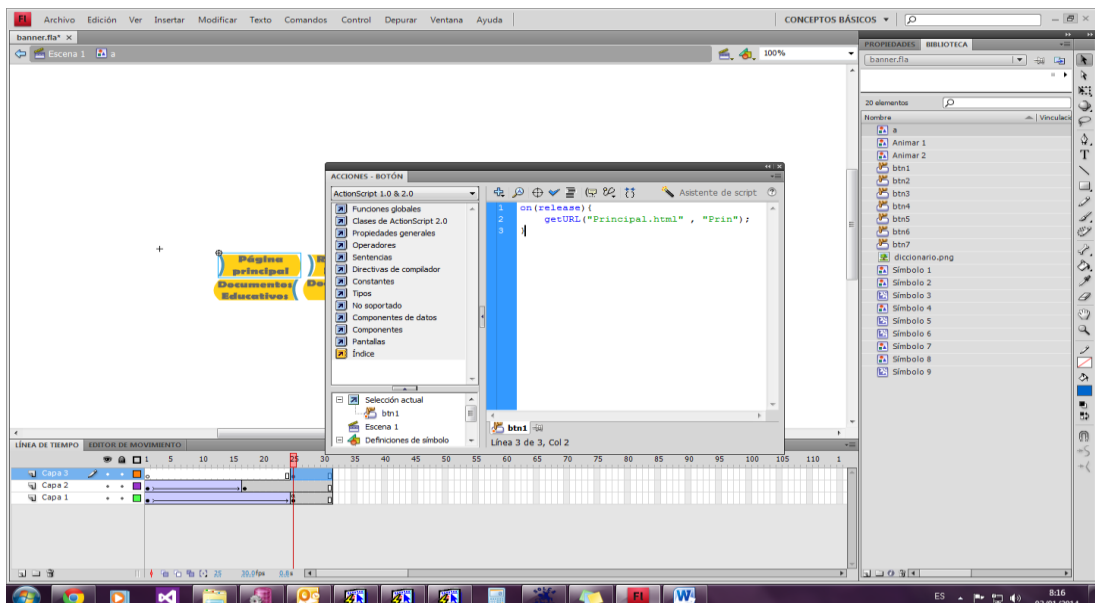
```
<p align="justify"><font color="#003366"><b><a name="Proceso"></a>PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE:
</b></font><font color="#0066cc"><b> El movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos
bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos
y la formación de una concepción científica del mundo". Se considera que en este proceso existe
una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones;
el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea
participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es
"aprender".</b></font></p>
```

- Código de **CARGA DE DOCUMENTOS DE PDF** del Diccionario Multimedia.

```
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
    <meta name="generator" content="Adobe GoLive 6">
    <title>PrincipalA</title>
    <style type="text/css">
      body,td,th {
        font-size: 36px;
      }
    </style>
    <link href="../docs/pagina/Antecedentes_7_8_EGB.pdf">
  </head>

  <body bgcolor="#ffffff" background="../JUSTICIA.jpg">
    <CENTER>
      <p>&nbsp;</p>
    <p>&nbsp;</p>
    <p>&nbsp;</p>
    </CENTER></p>
    <p>&nbsp;</p>
    <p>&nbsp;</p>
  </body>
</html>
```

- Código de **BOTÓN DE BANNER** del Diccionario Multimedia



## 5. DISEÑO DE LA INTERFAZ

### Página Principal (Index – Tablas)

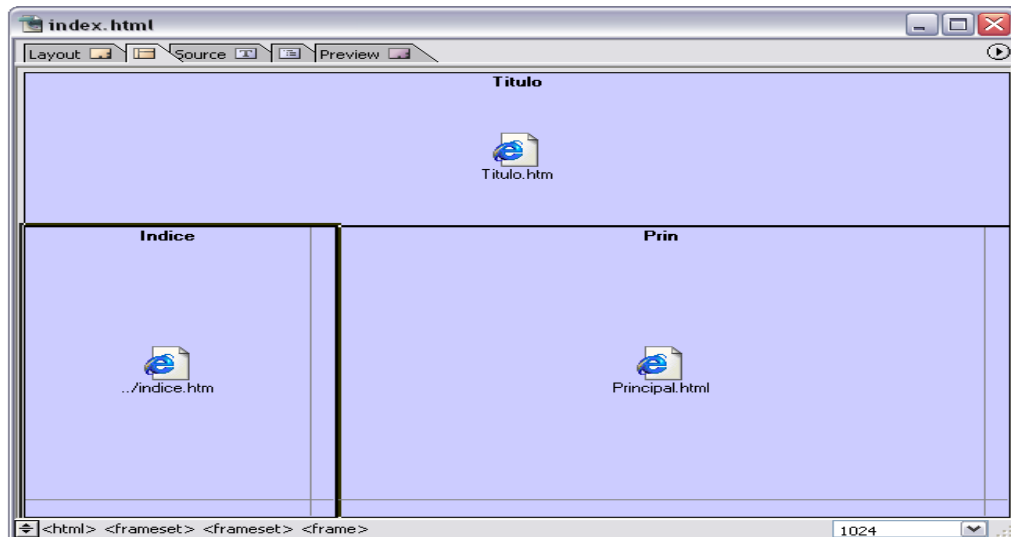


Gráfico N° 5.1

### Página Principal Incorporado



Gráfico N° 5.2

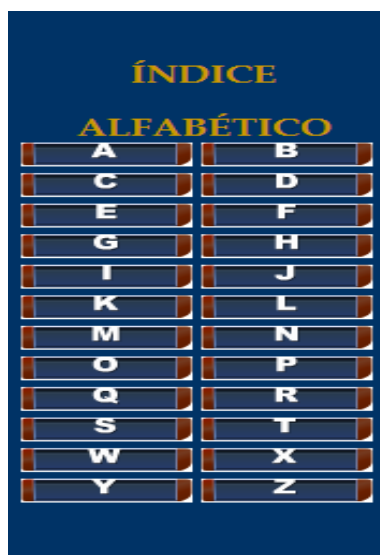
- **Encabezado (Titulo) BANNER**

El encabezado contendrá el título del Diccionario Multimedia al igual que siete botones que formarán parte del menú principal, (Página Principal, Reforma Curricular Educación Básica, Reforma Curricular Bachillerato, Estándares de Calidad, Documentos Educativos, Documentos Legales y Normativos y Documentos de Ayuda).



**Gráfico N° 5.3**

- **Índice Alfabético (Índice)**



**Gráfico N° 5.4**

## Páginas Secundarias

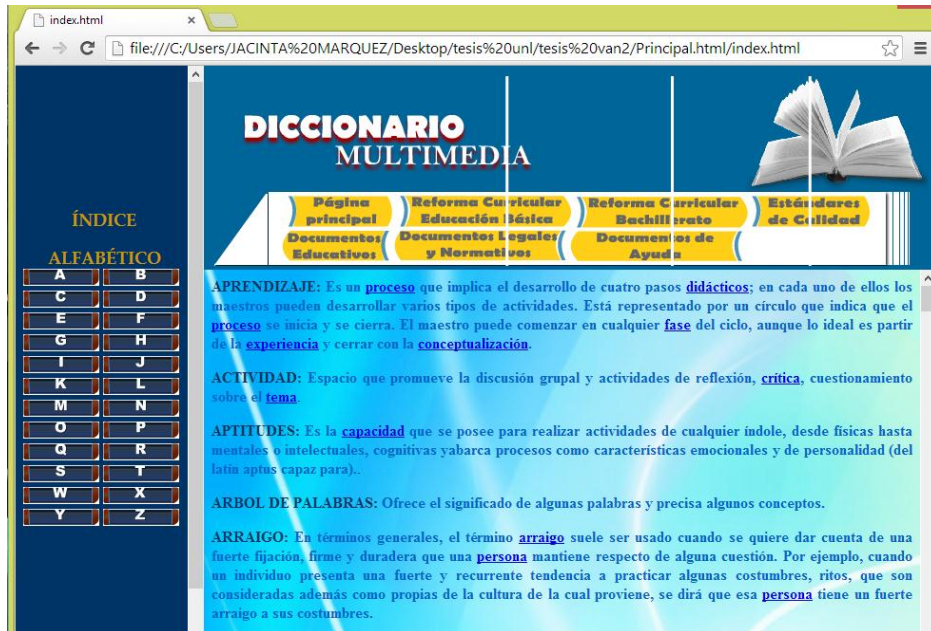


Gráfico N° 5.5

## Modelo de Ingreso del Diseño Botones Ej: Botón de la Reforma Curricular Educación Básica

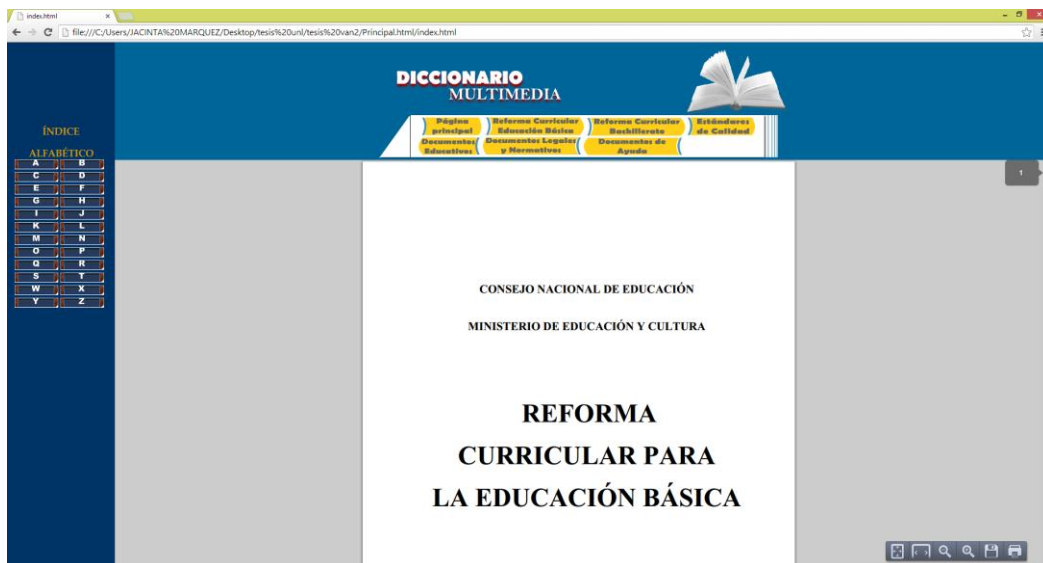


Gráfico N° 5.6



## Modelo del Sub-Botón Secundario del Diseño del Botón de Documentos Educativos

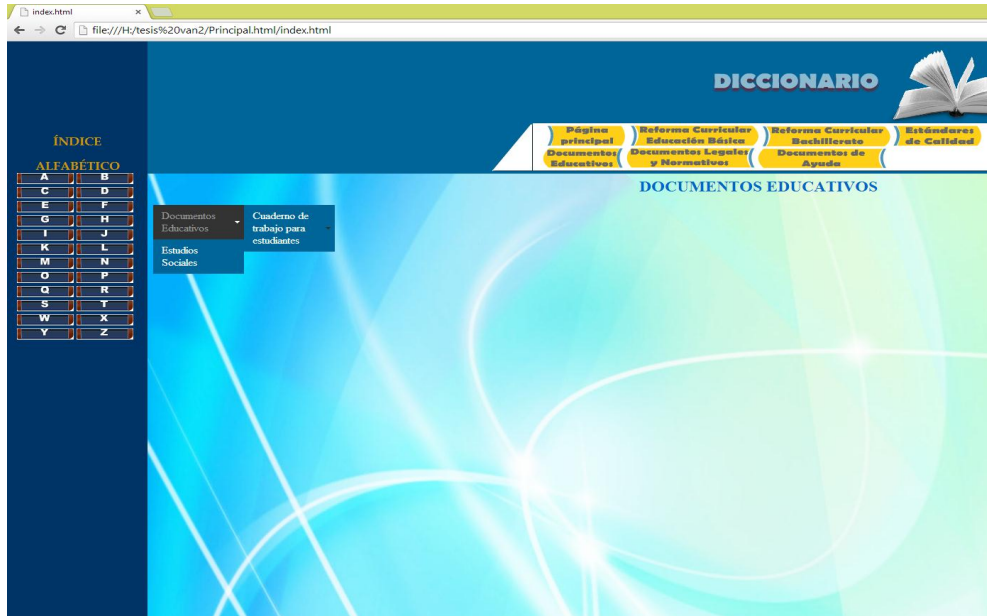


Gráfico N° 5.7

## Modelo del Diseño del Botón de Galería de Imágenes



Gráfico N° 5.8



## Modelo del Diseño del Botón de Videos Educativos



Gráfico N° 5.9

Anexo N° 09 MANUAL DEL USUARIO



1859

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS  
EDUCATIVAS**

**CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**“DISEÑO DE UN DICCIONARIO MULTIMEDIA SOBRE LA  
TERMINOLOGÍA UTILIZADA EN LA NUEVA REFORMA  
CURRICULAR E IMPLEMENTACIÓN EN EL COLEGIO  
TÉCNICO FISCAL MIXTO “27 DE FEBRERO” DE LA  
CIUDAD DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2012-2013”**

**MANUAL DEL USUARIO**

**DIRECTOR DE TESIS:**

**Mg. Vicente Ruiz Ordóñez**

**AUTORA:**

**Vanessa del Carmen Abendaño Márquez**

**Email: vaneabm@hotmail.com**

**Fono: 0939634104**

## Anexo N° 09 MANUAL DEL USUARIO

### GUÍA DE INSTALACIÓN

#### 1. REQUERIMIENTOS DEL HARDWARE:

Para un correcto funcionamiento se debe contar con los siguientes requisitos:

- Computador Pentium III en adelante, que contenga los dispositivos de salida como: parlantes, teclado y mouse.
- Mínimo 1GB de de Memoria RAM.
- Mínimo 2 GB de espacio en Disco Duro.
- Monitor con resolución mínima de pantalla de 800\*600, como se muestra en la imagen (Graf. 01):



Gráfico N° 01 Resolución de Pantalla

## 2. REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE:

Para la implementación del Diccionario Multimedia debe tener instalados los controladores de Audio y Video, así como las siguientes herramientas:

- Programa Adobe Golive 6.0
- Dreamweaver CS6, (HTML).
- Adobe Flash Player
- Windows Movie Marker

## 3. PROCESO DE INSTALACIÓN DE LA MULTIMEDIA

Para instalar el Diccionario Multimedia debemos tomar en cuenta lo siguiente: Verificar si en su PC se encuentra instalado Adobe Golive 6.0 de la siguiente manera:

*Para verificar si su PC tiene instalado Adobe Golive 6.0*

### 3.1 Menú Inicio

#### 3.1.1 Todos los programas

#### 3.1.2 Verificar si se encuentra Instalado e Programa Adobe Golive 6.0

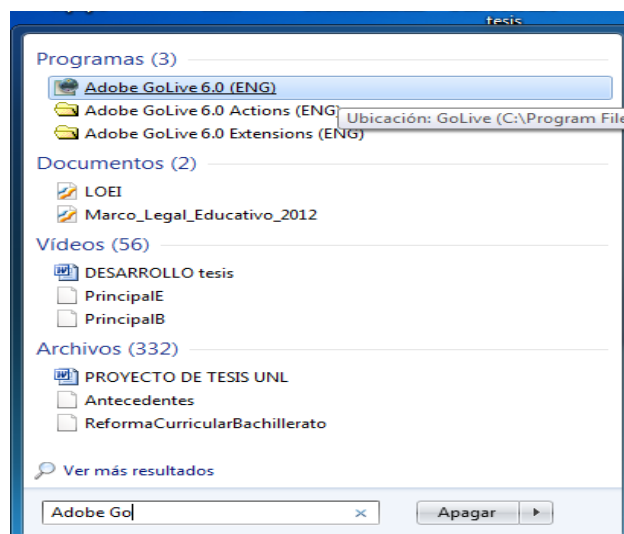


Gráfico N° 3 Verificación del Programa Adobe Golive 6.0

## 3.2 CD DE INSTALACIÓN

Inserte el CD de instalación de la aplicación, el mismo que contendrá las siguientes Archivos:

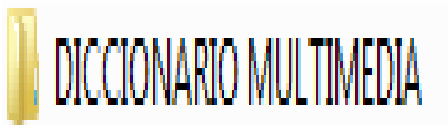
**3.2.1** Manual del Usuario

**3.2.2** Instalador del Diccionario Multimedia (carpeta con el contenido)

NOTA: Se recomienda instalar previamente el Programa Adobe Golive 6.0, Dreamweaver CS6 y Adobe Flash Player.

### PASO N° 01

Copiar toda la carpeta que contiene el Diccionario Multimedia

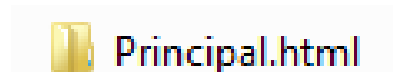


### PASO N° 02


Haga clic sobre la carpeta copiada en el Escritorio que contiene el Diccionario Multimedia

### PASO N° 03

Ingresar en el Icono PRINCIPAL y hacemos clic en el icono INDEX para poder acceder directamente en el Diccionario Multimedia.



RUTA DE ACCESO AL DICCIONARIO MULTIMEDIA:

 <file:///C:/DICCIONARIO%20MULTIMEDIA/Principal.html/index.html>

## 4. INGRESO A LA MULTIMEDIA

### 4.1 Ingresamos al Icono INDEX

#### 4.1.2 Ingresamos al Aplicativo como se muestra así:



Gráfico N° 4 Diccionario Multimedia

**NOTA:** Puede interactuar con el Contenido que se encuentra en el Diccionario multimedia, esta herramienta se la realizo de una manera fácil de manejar y poder hacer uso de todas las palabras que contiene el mismo y así poder aplicarlo y alimentar más sus conocimientos. Aquí existe la opción para guardar un documento y poder ser parte de ayuda para alimentar sus conocimientos. (Gráfico N° 5).

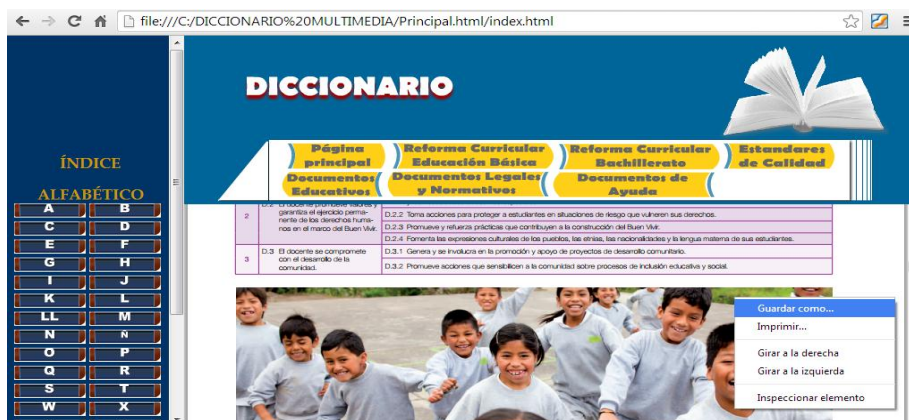


Gráfico N° 5 Guardar como (descarga)

## MÓDULOS QUE ESTÁ COMPUESTO EL DICCIONARIO MULTIMEDIA:

### BANNER

- Título Diccionario Multimedia
- Página Principal
- Reforma Curricular Educación Básica
- Reforma Curricular Bachillerato
- Estándares de Calidad
- Documentos Educativos
- Documentos Legales y Normativos
- Documentos de Ayuda
- Animaciones



Gráfico N° 6 Banner

### MODULO CENTRAL

- Video de presentación de la Autora
- Video Educativo de las clases de enseñanza pedagógica (imágenes demostrativas y aplicativas de conocimientos).

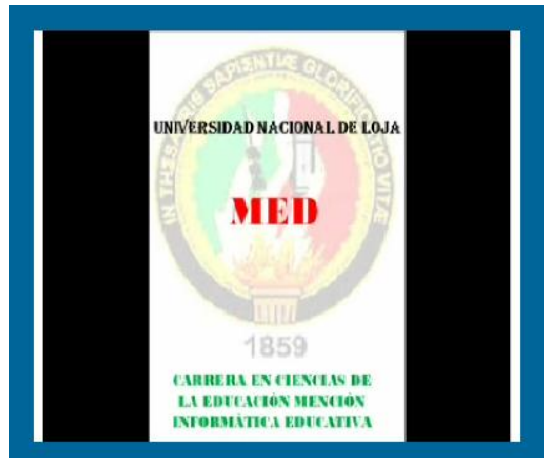


Gráfico N° 7 Módulo Central 8 (video)

## PANEL DERECHO

- Índice Alfabético desde la letra A la Z



Gráfico N° 8 Panel Derecho

## PANEL IZQUIERDO

- Galería de Imágenes
- Videos Educativos



- Antecedentes
- Bases Pedagógicas
- Perfil de Salida
- Ejes Transversales
- Estructura Curricular
- Acerca De



Gráfico N° 9 Panel Izquierdo

## Anexo N° 10 Fotografías

### Fotografías de la fase de pruebas del Software Educativo.



**Fotografía 1: Docente del Colegio Técnico “27 de Febrero”  
utilizando el Diccionario Multimedia**



**Fotografía 2: Docente del Colegio Técnico “27 de Febrero”  
utilizando el Diccionario Multimedia**



**Fotografía 3: Docentes del Colegio Técnico “27 de Febrero”  
utilizando el Diccionario Multimedia**



**Fotografía 4: Implementación del Diccionario Multimedia en el  
Colegio Técnico “27 de Febrero”**



**Fotografía 5: Docente del Colegio Técnico “27 de Febrero”  
utilizando el Diccionario Multimedia**



**Fotografía 6: Docente del Colegio Técnico “27 de Febrero”  
utilizando el Diccionario Multimedia**



**Fotografía 7: Vista Panorámica del Colegio Técnico “27 de Febrero”**



**Fotografía 8: Vista Panorámica del Colegio Técnico “27 de Febrero”**





**Fotografía 9: Vista Panorámica del Colegio Técnico "27 de Febrero"**



**Fotografía 10: Alumnos de Segundo de Bachillerato del Colegio Técnico "27 de Febrero"**



**Fotografía 11: Alumnos del Tercero de Bachillerato del Colegio Técnico “27 de Febrero”**



**Fotografía 12: Alumnos del Segundo de Básica del Colegio Técnico “27 de Febrero”**



**Fotografía 13: Docentes y Alumnos del Tercero de Bachillerato del Colegio Técnico “27 de Febrero” efectuando dinámicas**



**Fotografía 14: Inspector General del Colegio Técnico “27 de Febrero”**





**Fotografía 15: Explicación de la Autora a Docentes Colegio Técnico "27 de Febrero" del Diccionario Multimedia**



**Fotografía 16: Niños de grupo prioritario agasajados por los Docentes y alumnos del Colegio Técnico "27 de Febrero"**



**Fotografía 17: Docente haciendo practicas con estudiantes con los niños de grupo prioritario de la Materia de Educación para la ciudadanía**



**Fotografía 18: Niños de grupo prioritario agasajados por los Docentes y alumnos del Colegio Técnico "27 de Febrero"**

## **Anexo N° 11: CD Final**

Se adjunta el CD de instalación de la Aplicación, el mismo que contendrá los siguientes archivos:

- Tesis
- Instalador del Diccionario Multimedia.
- Manual de Usuario
- Prerrequisitos

**NOTA:** Para una correcta funcionalidad se recomienda tomar en cuenta cada uno de los pasos a seguir que se detallan en el Manual de Usuario.

## ÍNDICE

<b>CONTENIDOS</b>	<b>PÁG</b>
– PORTADA	i
– CERTIFICACIÓN	ii
– AUTORÍA	iii
– CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
– AGRADECIMIENTO	v
– DEDICATORIA	vi
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	67
f. RESULTADOS	70
g. DISCUSIÓN	111
h. CONCLUSIONES	114
i. RECOMENDACIONES	116
j. BIBLIOGRAFÍA	117
k. ANEXOS	123