



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROYECTO EDUCATIVO

Previo a la obtención del Título de:
Licenciada en Ciencias de la Educación Mención:

INFORMÁTICA

Tema:

LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS
TÉCNICO 1, EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE
MODERNO DE LA ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA
DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
PROPUESTA: DESARROLLO DE
CONTENIDOS INTERACTIVOS
PARA UNA EDUCACIÓN
EN LÍNEA

Autoras:

Prof. Sandra Gabriela Dávalos Holguín
Prof. María Magdalena Holguín Ponce

Consultor Técnico:

Ing. Juan Doylet Washbrum

Consultora Pedagógica:

Msc. Silvia Barchi Jiménez

Guayaquil- 2013



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

DIRECTIVOS

MSc. Fernando Chuchuca Basantes
DECANO

MSc. Wilson Romero Dávila
SUB-DECANO

MSc. Pilar Huayamave de Encalada
DIRECTORA DE LA CARRERA

Msc. Judith Paredes Camacho
SUBDIRECTORA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias de la Educación

Guayaquil _13_de Junio del 2013

Máster

Fernando Chuchuca Basantes

**DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

De mis consideraciones:

En virtud de la Resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de fecha 31 de Agosto del 2009, en la cual se me designo Consultora Pedagógica del proyecto Educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Especialización Informática.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el grupo integrado por las profesoras: Sandra Gabriela Dávalos Holguín y María Magdalena Holguín Ponce, diseñaron y ejecutaron el Proyecto con el **Tema:** La Producción Multimedia en la Asignatura de Inglés Técnico 1, en el Proceso de enseñanza-aprendizaje Moderno de la Especialización Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil y **Propuesta:** Desarrollo de Contenidos Interactivos para una Educación en línea.

Las mismas que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

.....

Atentamente,

MSc. Silvia Barchi Jiménez
Consultora Pedagógica



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias de la Educación

Guayaquil __13_de Junio del 2013

Máster

Fernando Chuchuca Basantes

**DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

De mis consideraciones:

En virtud de la Resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de fecha 31 de Agosto del 2009, en la cual se me designo Consultor Técnico del proyecto Educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Especialización Informática.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el grupo integrado por las profesoras Sandra Gabriela Dávalos Holguín y María Magdalena Holguín Ponce, diseñaron y ejecutaron el Proyecto con el **Tema:** La Producción Multimedia en la Asignatura de Inglés Técnico 1, en el Proceso de enseñanza-aprendizaje Moderno de la Especialización Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil y **Propuesta:** Desarrollo de Contenidos Interactivos para una educación en línea.

Las mismas que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

.....

Atentamente,

Ing. Juan Doylet Washbrum
Consultor Técnico



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias de la Educación

Máster

Fernando Chuchuca Basantes

**DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

DERECHOS DE AUTOR

Para los fines legales pertinentes, comunico a Ud. que los derechos intelectuales del presente Proyecto Educativo; La Producción Multimedia en la Asignatura de Inglés Técnico I, en el proceso de enseñanza-aprendizaje Moderno de la Especialización Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil y **Propuesta:** Desarrollo de Contenidos Interactivos para una educación en línea

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Atentamente,

Sandra Gabriela Dávalos Holguín

C.I. 0920667136

María Magdalena Holguín Ponce

C.I. 0916558810



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACION INFORMÁTICA**

**EL JURADO CALIFICADOR OTORGA AL PRESENTE PROYECTO
EDUCATIVO**

LA CALIFICACION DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

PRESIDENTE: _____

PRIMER VOCAL: _____

SEGUNDO VOCAL: _____

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Dr. Luis Domínguez Medina, Certifico: Que he revisado la redacción y ortografía del contenido del trabajo de tesis: con el **Tema:** La Producción Multimedia en la Asignatura de Inglés Técnico I en el Proceso de enseñanza-aprendizaje Moderno de la Especialización Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil y **Propuesta:** Desarrollo de Contenidos Interactivos para una educación en línea, elaborado por las Profesoras: Sandra Dávalos Holguín con cédula de ciudadanía **0920667136** y Magdalena Holguín Ponce con CI # **0916558810** previo a la obtención del Título de **LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN** especialización Informática.

Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto de los cinco capítulos. Concluyendo que:

- Se denota la pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación es precisa.
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la Sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como especialista en Literatura y Español. Recomendando la VALIDEZ ORTOGRÁFICA de su proyecto previo a la obtención de su Grado Académico de Licenciadas en Ciencias de la Educación.

Atentamente,

Dr. Luis Domínguez Medina



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

ADVERTENCIA

Se advierte que las opiniones, ideas o afirmaciones vertidas en el presente proyecto, es de exclusiva responsabilidad de los autores del mismo y no está incluida la responsabilidad de la Universidad de Guayaquil.

Atentamente,

Sandra Gabriela Dávalos Holguín

María Magdalena Holguín Ponce

Egresadas

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico este proyecto a Dios creador de todo lo que existe, a mis Padres , en especial a mi Madre Dora Ponce Rodríguez, a mi abuelita Silvania Rodríguez Cercado que aunque físicamente ya no está sé que me apoya desde el cielo.

Agradezco de todo corazón a toda mi familia por su respaldo, por estar siempre apoyándome en la conclusión de este proyecto, a ellos toda mi infinita gratitud.

También dedico este proyecto a mis queridos Consultores porque siempre estuvieron motivándome a concluir el proyecto.

María Magdalena Holguín Ponce.

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico a mi familia que gracias a su apoyo pude concluir mi carrera.

A mis padres y hermanos por su apoyo y confianza en todo lo necesario para a cumplir mis objetivos como persona y estudiante.

A mi padre por brindarme los recursos necesarios y estar a mi lado apoyándome y aconsejándome siempre.

A mi madre por hacer de mí una mejor persona a través de sus consejos, enseñanzas y amor.

A mis hermanos por estar siempre presentes, acompañándome.

A todo el resto de familia y amigos que de una u otra manera me han llenado de sabiduría para terminar la tesis.

A todos en general por darme el tiempo para realizarme profesionalmente.

Sandra Gabriela Dávalos Holguín

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento especial a Dios mi creador y guía por haberme dado la sabiduría necesaria y fortaleza para adquirir el conocimiento necesario para realizar este proyecto, a mi Familia en especial mi Madre Dora Ponce Rodríguez que me ha brindado todo su apoyo y cariño.

Y en especial mi profundo agradecimiento a nuestros consultores Ing. Juan Doylet Washbrum y la Máster Silvia Barchi Jiménez, quienes siempre nos orientaron con mucha paciencia en el desarrollo y conclusión del Proyecto.

María Magdalena Holguín Ponce

AGRADECIMIENTO

Primero y antes que nada, dar gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mis Maestros quienes me han enseñado a ser mejor en la vida y a realizarme profesionalmente.

Un agradecimiento especial a mí Consultor el Ing. Juan Doylet W. por hacer posible esta tesis.

A mis compañeros de clases quienes me acompañaron en esta trayectoria de aprendizaje y conocimientos.

En general quisiera agradecer a todas y cada una de las personas que han vivido conmigo la realización de esta tesis, que no necesito nombrar porque tanto ellas como yo sabemos que desde lo más profundo de mi corazón les agradezco el haberme brindado todo el apoyo, colaboración, ánimo pero sobre todo cariño y amistad.

Sandra Gabriela Dávalos Holguín

ÍNDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES

Carátula.....	I
Hoja de Directivos.....	II
Informe del Proyecto.....	III
Derechos intelectuales.....	V
Jurado Calificador.....	VI
Certificado del Gramatólogo.....	VII
Advertencia.....	VIII
Dedicatoria.....	IX
Agradecimiento.....	XXI
Índice General.....	XIII
Índice de Cuadros.....	XVIII
Índice de Gráficos.....	XX
Introducción.....	0

CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema.....	1
Ubicación del problema en un contexto.....	1
Situación conflicto.....	1
Causas y consecuencias.....	3
Delimitación del problema.....	4
Formulación del problema.....	4
Evaluación del problema.....	4
Variables de la investigación.....	5
Objetivos de la Investigación.....	6
Interrogantes de la investigación.....	7
Justificación.....	7
Importancia.....	9

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio.....	10
Fundamentación Teórica	12
Definición de la Multimedia.....	14
Hipermedia.....	15
Evolución de la Multimedia.....	20
Usos frecuentes de la Multimedia.....	24
Multimedia en los negocios.....	25
Multimedia en las Escuelas.....	26
Multimedia en el Hogar.....	27
Multimedia en lugares públicos.....	29
Elementos que componen una multimedia.....	30
Texto.....	30
Imagen.....	32
Imágenes estáticas.....	32
Imágenes dinámicas.....	32
Formato de imágenes.....	33
Audio.....	34
Gráficos.....	36
Video.....	38
Animación.....	38
Herramientas para la creación de la multimedia.....	39
Herramientas de Pintura y Dibujo.....	39
Herramientas de Edición e Imagen.....	40
Programas de Edición de Audio y Video.....	41
Obtención de Audio y Video.....	41
La Multimedia en la Educación.....	42
Ventajas de los materiales multimedia en la educación.....	45
La Producción Multimedia.....	46
Audiencia.....	47
Expertos en contenidos	48

Profesionales gráficos.....	49
Profesionales del Sonido.....	50
Animadores.....	51
Animadores en 2D.....	52
Animadores en 3D.....	52
Profesionales de Video.....	53
Diseñadores de información.....	54
Diseñadores de interfaz.....	54
Programadores.....	54
El aprendizaje significativo y la Multimedia.....	55
Tipos de aprendizaje.....	56
Aprendizaje Memorístico.....	56
Aprendizaje Receptivo.....	56
Aprendizaje por descubrimiento.....	56
Aprendizaje significativo.....	56
Aprendizaje de mantenimiento.....	57
Aprendizaje innovador.....	57
Proceso de Aprendizaje.....	57
Fundamentación Filosófica.....	61
Fundamentación Psicológica.....	64
Fundamentación Sociológica.....	65
Fundamentación Pedagógica.....	67
Fundamentación Tecnológica.....	70
Fundamentación Legal.....	73
Definiciones conceptuales.....	80

CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación.....	83
Modalidad de la Investigación.....	84
Tipos de investigación.....	86
Población.....	91

Muestra.....	93
Operacionalización de las variables.....	95
Métodos de la Investigación.....	96
Instrumento de la Investigación.....	100
Procedimiento de la Investigación.....	101
Criterios para la elaboración de la propuesta.....	102

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta dirigida a los directivos y docentes.....	105
Encuesta dirigida a los estudiantes.....	115
Respuestas de las interrogantes.....	125
Conclusiones y Recomendaciones.....	126

CAPÍTULO V.

LA PROPUESTA.....

Título de la Propuesta.....	130
Justificación.....	131
Síntesis del diagnóstico.....	132
Problemática Fundamental.....	133
Objetivos.....	134
Ubicación Sectorial y Física.....	134
Importancia.....	135
Factibilidad.....	135
Recursos.....	136
Descripción de la Propuesta.....	137
Aspectos Legales.....	150
Aspectos Andragógico.....	151
Aspecto Sociológico.....	153
Aspecto Tecnológico.....	156
Visión.....	159
Misión.....	159

Políticas.....	159
Beneficiario.....	160
Impacto Social.....	160
Conclusiones.....	161
Definición de términos relevantes.....	162
Bibliografía.....	165
Anexos	169

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No.1.....	
Causas y Consecuencias.....	3
Cuadro No.2.....	
Población.....	92
Cuadro No.3.....	
Muestra.....	94
Cuadro No.4.....	
Operacionalización de las variables.....	95
Cuadro No.5.....	
Pregunta No.1. Encuesta a Docentes.....	105
Cuadro No.6	
Pregunta No.2 Encuesta a Docentes.....	106
Cuadro No.7	
Pregunta No.3 Encuesta a Docentes.....	107
Cuadro No.8.....	
Pregunta No.4 Encuesta a Docentes.....	108
Cuadro No.9.....	
Pregunta No. 5 Encuesta a Docentes.....	109
Cuadro No.10.....	
Pregunta No.6 Encuesta a Docentes.....	110
Cuadro No.11.....	
Pregunta No.7 Encuesta a Docentes.....	111
Cuadro No.12.....	
Pregunta No.8. Encuesta a Docentes.....	112
Cuadro No.13.....	
Pregunta No.9. Encuesta a Docentes.....	113
Cuadro No.14.....	
Pregunta No.10. Encuesta a Docentes.....	114
Cuadro No.15.....	

Pregunta No.1. Encuesta a Estudiantes.....	115
Cuadro No 16.....	
Pregunta No.2. Encuesta a Estudiantes.....	116
Cuadro No.17.....	
Pregunta No.3. Encuesta a Estudiantes.....	117
Cuadro No.18.....	
Pregunta No.4. Encuesta a Estudiantes.....	118
Cuadro No.19.....	
Pregunta No.5. Encuesta a Estudiantes.....	119
Cuadro No.20.....	
Pregunta No.6 Encuesta a Estudiantes.....	120
Cuadro No.21.....	
Pregunta No.7 Encuesta a Estudiantes.....	121
Cuadro No.22.....	
Pregunta No.8. Encuesta a Estudiantes.....	122
Cuadro No.23.....	
Pregunta No.9. Encuesta a Estudiantes.....	123
Cuadro No.24.....	
Pregunta No.10. Encuesta a Estudiantes.....	124

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.1	
Imagen Elementos Multimedia.....	16
Gráfico No.2.....	
Imagen Multimedia.....	18
Gráfico No.3.....	
Imagen Multimedia.....	20
Gráfico No.4.....	
Imagen Multimedia en los negocios.....	25
Gráfico No.5.....	
Imagen Multimedia en las escuelas.....	27
Gráfico No.6.....	
Imagen Multimedia en los hogares.....	28
Gráfico No.7.....	
Imagen Multimedia en los lugares públicos.....	29
Gráfico No.8.....	
Imagen de multimedia y texto.....	30
Gráfico No.9.....	
Imagen Multimedia.....	31
Gráfico No.10.....	
Imagen Multimedia.....	33
Gráfico No.11.....	
Imagen de Audio y Multimedia.....	34
Gráfico No.12.....	
Imagen de Audio y Multimedia.....	35
Gráfico No.13.....	
Imagen de Multimedia.....	36
Gráfico No14.....	
Imagen de Ventana de Programa de Photo Filtro.....	40
Gráfico No15.....	

Imagen de Ventana de Programa de Photo Filtro.....	40
Gráfico No.16.....	
Imagen de Logotipo de Windows Movie Marker.....	41
Gráfico No.17.....	
Imagen de Ventana de Programa Reproductor de Audio.....	42
Gráfico No18.....	
Imagen de la Multimedia en la Educación.....	43
Gráfico No.19.....	
Imagen de la Producción Multimedia.....	46
Gráfico No.20.....	
Pregunta No.1. Encuesta a Docentes.....	105
Gráfico No.21.....	
Pregunta No.2. Encuesta a Docentes.....	106
Gráfico No. 22.....	
Pregunta No.3. Encuesta a Docentes.....	107
Gráfico No. 23.....	
Pregunta No.4. Encuesta a Docentes.....	108
Gráfico No. 24.....	
Pregunta No.5. Encuesta a Docentes.....	109
Gráfico No. 25.....	
Pregunta No.6. Encuesta a Docentes.....	110
Gráfico No. 26.....	
Pregunta No.7. Encuesta a Docentes.....	111
Gráfico No.27.....	
Pregunta No.8. Encuesta a Docentes.....	112
Gráfico No.28.....	
Pregunta No.9. Encuesta a Docentes.....	113
Gráfico No.29.....	
Pregunta No.10. Encuesta a Docentes.....	114
Gráfico No.30.....	
Pregunta No.1. Encuesta a Estudiantes.....	115
Gráfico No.31.....	

Pregunta No.2. Encuesta a Estudiantes.....	116
Gráfico No.32.....	
Pregunta No.3. Encuesta a Estudiantes.....	117
Gráfico No.33.....	
Pregunta No.4. Encuesta a Estudiantes.....	118
Gráfico No...34.....	
Pregunta No.5. Encuesta a Estudiantes.....	119
Gráfico No.35.....	
Pregunta No.6. Encuesta a Estudiantes.....	120
Gráfico No.36.....	
Pregunta No.7. Encuesta a Estudiantes.....	121
Gráfico No.37.....	
Pregunta No.8. Encuesta a Estudiantes.....	122
Gráfico No.28.....	
Pregunta No.9. Encuesta a Estudiantes.....	123
Gráfico No.39.....	
Pregunta No.10. Encuesta a Estudiantes.....	124



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA

PROYECTO EDUCATIVO

TEMA: LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS TÉCNICO 1, EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE MODERNO DE LA ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

Autoras: Consultora Pedagógica: Consultor Técnico:	Prof. Sandra Gabriela Dávalos Holguín Prof. María Magdalena Holguín Ponce Msc. Silvia Barchi Jiménez Ing. Juan Doylet Washbrum
--	---

Guayaquil, Junio del 2013

RESUMEN

El presente proyecto permite fomentar la educación con recursos multimedia. En la actualidad las TICS son una manera interactiva de enseñanza-aprendizaje, la tecnología multimedia combina dos recursos o herramientas básicas dentro de los nuevos modelos tecnológicos educativos: la computadora y los medios audiovisuales, éste es la utilización del sonido y de la imagen. Mediante el empleo de la producción multimedia podemos brindarle tanto al docente como al estudiante la adquisición de nuevos recursos didácticos y permitir el proceso educativo de forma interactiva con la computadora para que ambos participen de una enseñanza activa y dinámica. La utilización de la multimedia genera aprendizajes significativos que se busca para obtener un aprendizaje activo en el área de Inglés para los estudiantes del Primer Año de Informática, en el desarrollo de esta investigación se amplían los temas que sustentan la propuesta como son : La multimedia, sus componentes, la evolución de la misma, las herramientas para crear la multimedia ;además de las diferentes fundamentaciones: Sociológica, Pedagógica, Tecnológico, Filosófica, Psicológica y legal. En la metodología consideramos que es un proyecto factible al que se lo puede ejecutar. En lo que respecta a la propuesta se pretende implementar un Cd de Contenidos interactivos para una educación en línea que busca mejorar el aprendizaje de la asignatura de Inglés Técnico I en los estudiantes de la Facultad de Filosofía letras y Ciencias de la Educación y también proyectamos las conclusiones y recomendaciones que el caso a estudio lo amerita.

Cd Interactivo	Multimedia	Inglés Técnico I
----------------	------------	------------------

INTRODUCCIÓN

Este proyecto constituye una guía para quienes cumplen la noble misión de educar, que buscan siempre la innovación pedagógica y logran una educación de calidad con calidez. El lenguaje es la facultad propia de los seres humanos, implica manejar códigos y sistemas de símbolos organizados de acuerdo con leyes internas, con el fin de manifestar lo que se vive, se piensa, se desea, se siente.

El desarrollo de la multimedia en la asignatura de Inglés, está ligado al aprendizaje de la informática, es poner cosas en común criterios y opiniones, es en síntesis tomar en consideración, el punto de vista, el aprendizaje por medio de contenidos interactivos; este aprendizaje acompaña a casi todas las actividades; se adquiere aparentemente sin esfuerzo y en el inicio de su adquisición, trae alegrías a los familiares que disfrutaban de los estilos y normas de comunicarse tan peculiares del estudiante.

Aprender por medio de desarrollo de contenidos interactivos para una educación en línea, no significa memorizar mecánicamente una serie de reglas y contenidos gramaticales, como se acostumbró anteriormente. Hoy, significa que el estudiante debe aprender a utilizarla como instrumento de comunicación, de goce y creación. En esta etapa es más importante que el estudiante universitario aprenda con la tecnología con coherencia y corrección. Por ello, los expertos recomiendan para la educación primaria, sobrepasar el nivel de abstracción del estudiante; más bien hay que motivarlo para que aprenda a valorar la informática como un instrumento indispensable para su desarrollo social y personal.

Por la importancia del tema se realiza la investigación, a través del presente proyecto, que se lo estructuró de la siguiente manera:

CAPÍTULO I. El PROBLEMA que se detectó, su planteamiento, las posibles causas que lo originaron con sus respectivas consecuencias, su delimitación y evaluación a través de los indicadores propios de toda investigación científica, se enuncian los objetivos y por último se justifica su importancia y utilidad.

CAPÍTULO II. El MARCO TEÓRICO, se analizan en él las teorías que existen sobre el tema motivo de investigación, es la fundamentación teórica, que en conjunto con la pedagógica, filosófica, psicológica y legal, presenta la visión integral del asunto investigado, finaliza con las interrogantes que serán referente en todo el proceso.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA que se aplicó en la investigación, es el cómo y con qué obtener los objetivos planteados, incluye la población y su muestra, tipo de investigación los instrumentos de recolección de datos y finaliza con el procedimiento de la propuesta.

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, conclusiones y sus respectivas recomendaciones.

CAPÍTULO V. PROPUESTA, que cuenta con su propia estructura y constituye una herramienta en el uso de técnicas para el docente, para que brinde una atención idónea, oportuna y adecuada, cuando desarrolla producción multimedia en la asignatura de Inglés Técnico I, en el proceso enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

UBICACIÓN DEL PROBLEMA EN UN CONTEXTO

La Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, ante los constantes avances tecnológicos y la creciente demanda del que hacer educativo en nuestro país, se ha visto en la necesidad imperante de crear nuevos métodos didácticos, para cambiar el sistema tradicional de aprendizaje, por uno nuevo, que será interactivo y fácil de utilizar.

Todos sabemos que en el proceso de enseñanza- aprendizaje, se presentan muchas dificultades para adquirir conocimientos prácticos, lo que impediría obtener aprendizajes significativos; de allí que este proyecto lleva a la motivación de parte de los docentes y estudiantes para adquirir nuevas técnicas en el área de Inglés.

Esta investigación se desarrollará en la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación, de la Carrera de Informática en el Sistema Semipresencial, en la asignatura de Inglés Técnico I, la propuesta será el desarrollo de contenidos interactivos para una educación en línea.

SITUACIÓN CONFLICTO

La Investigación radica en la necesidad de elaborar contenidos interactivos en línea para los estudiantes de la modalidad semipresencial de la Carrera de Informática en la asignatura de Inglés Técnico I en la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad

de Guayaquil, debido a que hoy en día el mundo de la informática avanza vertiginosamente y todos debemos utilizar de manera adecuada la herramienta multimedia, como un elemento vital para que el estudiante logre adquirir conocimientos que le afiancen los contenidos, en este caso sería de Inglés Técnico I.

La tecnología avanza produciendo cambios tecnológicos en los que deben estar inmersos los estudiantes del Sistema Semipresencial, ya que la educación técnica superior requiere del manejo de una alta tecnología de punta y utilización de la educación virtual.

Examinando la situación actual, todos los educandos deben manejar las nuevas tecnologías (programas, Cd interactivos e Internet) para aplicar correctamente los procesos de aprendizaje.

Este es el caso de la mayoría de los estudiantes de la Facultad de Filosofía en el Sistema Semipresencial, que no poseen los elementos necesarios para acceder a una educación interactiva, en la que podrán estar inmersos los conocimientos de la asignatura, debido a diferentes causas, ya sea por el tiempo, la falta de motivación y métodos que hagan más atractivo el aprendizaje de Inglés Técnico I.

El camino para la solución de este problema se da con la necesidad de encontrar mejores opciones para obtener un aprendizaje interactivo, dinámico, entre los estudiantes a distancia de la Facultad de Filosofía y su tutor, con el cual podrán tener un aprendizaje significativo de la asignatura de inglés Técnico I necesario para el desarrollo de la carrera.

CAUSAS Y CONSECUENCIAS DEL PROBLEMA

Cuadro N° 1

CAUSAS	CONSECUENCIAS
Poco acceso a la educación en línea por los estudiantes del Sistema Semipresencial.	Muchos estudiantes del Sistema Semipresencial no acceden a esta nueva tecnología por lo que desconocen su utilización en el que hacer educativo.
Necesidad de una educación virtual que se adecue a los procesos de aprendizaje en la asignatura de Inglés.	El desarrollo del pensum académico es difícil de lograr debido al corto período de clases que tienen los estudiantes del Sistema Semipresencial y por lo que el aprendizaje se lo hace de una manera tradicional.
Profesores no capacitados en el área de la educación virtual.	Los Profesores al no utilizar la tecnología de punta, desarrollan un aprendizaje memorístico y tedioso.
Falta de tiempo de los estudiantes para afianzar aprendizajes significativos.	La mayoría de los estudiantes del Sistema Semipresencial trabajan o viven en lugares lejanos a la Facultad lo que les hace imposible asistir puntualmente a clases, debido a las limitaciones geográficas y aspectos económicos.

Fuente: Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación

Elaborado por: Magdalena Holguín Ponce- Sandra Dávalos Holguín

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Educativo Virtual Superior

Área: Informática

Aspecto: Técnico – Andragógico

Tema: La Producción Multimedia en la Asignatura de Inglés Técnico I, en el Proceso enseñanza- aprendizaje Moderno de la especialización Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Propuesta: Desarrollo de Contenidos Interactivos para una Educación en línea.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera inciden los medios multimedia en la asignatura de Inglés Técnico I, en el proceso enseñanza aprendizaje moderno de la carrera de Informática a Distancia de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación?

EVALUACIÓN DEL PROBLEMA

El problema fue evaluado bajo los siguientes parámetros.

Delimitado: El problema está limitado en el campo para el desarrollo de la producción multimedia, en área, aspecto y tema de investigación, motivo de preocupación de las autoridades, docentes y estudiantes que se educan en esta institución y, la propuesta como alternativa de solución.

Claro.- El problema fue planteado en forma clara y comprensiva, trata específicamente sobre la incidencia de la producción en la asignatura de Inglés Técnico I, en el proceso de aprendizaje.

Evidente.- La falta de la producción multimedia es un problema que se presenta en las mayorías de las aulas de la educación ecuatoriana.

Relevante.- El problema es un tema de actualidad porque la informática es esencial en todos los seres humanos, por ello la importancia de desarrollar la producción multimedia.

Original.- El problema de estudio no ha sido tratado con anterioridad por ser un aspecto novedoso y con un enfoque de beneficio profesional e institucional.

Factible.- El enfoque del trabajo, cuenta con los recursos humanos, estudiantes, docentes de la carrera de Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación y tiempo suficiente, tanto en lo personal como en los recursos que aseguran la factibilidad para realizar la investigación.

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Variable Independiente: La producción multimedia en la asignatura de Inglés Técnico I en el proceso enseñanza –aprendizaje moderno de la Carrera de Informática de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Variable Dependiente: Desarrollo de Contenidos Interactivos para una Educación en línea.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVOS GENERALES:

- Diagnosticar los contenidos necesarios de un Cd Interactivo en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la utilización de las herramientas multimedia para generar aprendizajes significativos en la asignatura de Inglés Técnico 1.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Orientar a los docentes y estudiantes en la correcta utilización de un CD interactivo de la carrera de Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación en la Asignatura de Inglés Técnico I para emplear nuevos recursos tecnológicos.
- Determinar la importancia de la producción multimedia en la asignatura de Inglés Técnico I, en el proceso de aprendizaje moderno de la carrera de Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación.
- Desarrollar contenidos interactivos para una educación en línea.

PREGUNTAS DIRECTRICES

- 1.- ¿Es necesario que los estudiantes del Sistema Semipresencial tengan un CD interactivo en la asignatura de Inglés Técnico I para un aprendizaje significativo?
- 2.- ¿Se obtendrá de las principales autoridades el respaldo necesario para que sea viable este proyecto?
- 3.- ¿El cuerpo docente de cada escuela de la Facultad de Filosofía estará dispuesto a utilizar este recurso interactivo?
- 4.- ¿Este CD producirá el efecto necesario para crear un nuevo método de enseñanza dinámico y novedoso?
- 5.- ¿La comunidad educativa de la Facultad de Filosofía aceptará este proyecto como una manera viable para aprender la asignatura de Inglés Técnico I?
- 6.- ¿Los docentes aportarán con nuevas ideas para ampliar los contenidos del Cd Interactivo?

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

JUSTIFICACIÓN

El proyecto se justifica ya que debido al paso de los años, la tecnología ha trascendido de una manera rápida, y cada vez las nuevas generaciones de estudiantes exigen y aplican cambios de aprendizajes.

Es el caso de los estudiantes de la Facultad de Filosofía en el Sistema Semipresencial que no poseen los elementos necesarios para acceder a una educación interactiva en la que podrán estar inmersos y obtener conocimientos de la materia debido a diferentes causas ya sea por tiempo, falta de motivación y métodos que hagan más atractiva esta asignatura.

En la actualidad todavía ciertos maestros se rigen bajo la educación tradicional y no se innovan con los nuevos cambios tecnológicos que brinda la educación virtual y hace que los estudiantes generen nuevas formas de pensar y de estudiar, capacitarse con un nuevo método innovador que producirá en ellos aprendizajes significativos, de una manera dinámica y trascendental.

Es de notable importancia que la educación semipresencial en el área de Inglés, brinda la oportunidad de acceder a nuevos conocimientos a través de técnicas de aprendizaje dinámicas, por que se quiere brindar un mayor desarrollo social, cultural y tecnológico, capaces de aportar con nuevos conocimientos.

Con este CD interactivo el estudiante de la modalidad semipresencial de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil del primer año especialización Informática va a obtener un aprendizaje de manera activa e interfaz gráfica, convirtiéndolos en entes capaces que le permita ampliar los conocimientos en el Área de Inglés y el maestro pueda transmitir contenidos apropiados a sus estudiantes para que en el futuro sean profesionales capaces y éticos.

Por experiencia docente sabemos que hay que despertar el interés en el estudiante para que se produzca la interiorización del conocimiento y es a través de este proyecto que pretendemos hacerlo, creando un cd interactivo, atractivo al estudiante.

IMPORTANCIA

Cabe indicar la importancia que el maestro tenga al utilizar este cd por que deberá capacitarse para su manejo y será el conductor y tutor de los estudiantes, el éxito o el fracaso de esta tutoría será de responsabilidad del docente, el buen aprovechamiento de este CD fortalecerá las aptitudes, habilidades, destrezas del estudiante hacia la obtención de un buen desempeño académico.

Dado que en otros países más avanzados, el acto de educación se denomina como “Sociedad de información” en la generación actual donde es vital no solo buscar el conocimiento, sino actualizarlo constantemente porque sino fuésemos “analfabetos “en la rama del saber de la educación y en todas sus alternativas, es por ello, que el desarrollo del un cd interactivo en línea y la aplicación de Internet se ha convertido en una herramienta de trabajo muy importante.

Debido a ello en este nuevo siglo la educación debe adaptarse a los cambios y complementarse con la tecnología. Como misión de la Universidad de Guayaquil y la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación es entregar a la sociedad profesionales capacitados y a la vez que se puedan auto educar para aplicar las competencias dadas a nuestro país.

Al realizar este proyecto lo importante es introducir en la educación los recursos tecnológicos como son una computadora, proyector y la interacción entre los estudiantes y el docente.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Analizados los archivos de la Biblioteca General y de la Biblioteca de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, en la especialización Informática no se encuentran temas relacionados con la producción multimedia en la asignatura de Inglés Técnico I, en el proceso enseñanza aprendizaje moderno, así como un desarrollo de contenidos interactivos para una educación en línea.

Si a este particular aspecto de la educación ecuatoriana, se suma el hecho de que en los últimos tiempos, creció sustancialmente la escolarización; en cambio, decreció en forma inversamente proporcional, la calidad de la educación, debido a que en muchos de los casos, es poco innovadora y en oportunidades ajena al aprovechamiento de los avances científicos y tecnológicos.

La formación socio-educativa de los ecuatorianos, ha experimentado en los últimos años importantes modificaciones en su estructura social, económica, cultural y política, debido a la profunda crisis de carácter global, lo que confirma que, al Ecuador le agobia una crisis estructural, producto del agotamiento de los modelos de desarrollo educacionales, aplicados desde que se produjo su vinculación a nivel mundial.

Por ello y en gran parte, este trabajo se debe a que en los actuales tiempos aparecen artículos científicos que se relacionan con el desarrollo de la multimedia pero se hace notar de manera enfática, el

poco interés que existe sobre la misma, pese a la alta incidencia de estudiantes que requieren que de forma urgente, se lleve a efecto el desarrollo informático, y con mayor perfección y acierto en los planteles de educación, cuando la educación comienza con el desarrollo del sentido de las funciones que encaminen hacia el manejo de la tecnología computarizada, especialmente la producción multimedia .

En la actualidad, son evidentes los profundos cambios de la ciencia y tecnología y el impacto que como tales provocan en las personas; particularmente, en los jóvenes en su etapa de formación universitaria, el criterio, sobre la actual educación y enseñanza debe ser que promueva la construcción de competencias de alto nivel, desde el inicio, para que a su modo comprendan el conocimiento pertinente.

Existen numerosas definiciones divulgadas por investigadores que intentan dar una explicación acerca de la noción de educación de multimedia. Al ilustrar metafóricamente, una competencia puede considerarse como un “director de orquesta” que, en lugar de dirigir músicos expertos, dirige algo de naturaleza intangible e inteligible: éstos son los saberes que se construyen a lo largo de la vida de un individuo, en la institución educativa, por ejemplo, lo que se relaciona con el saber actuar, saber hacer, saber ser y saber convivir.

En consecuencia, el desarrollo de la producción multimedia, del tipo que fuere, requiere que los docentes las apliquen en forma de pensamientos complejos, que a la postre, funcionen como llaves para dirigir, identificar y resolver problemas y, que sirvan para que los individuos (niños, jóvenes y adultos), tomen decisiones o se preparen para ellas.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Los seres humanos desde que nacen, están en constantes cambios biológicos, psicológicos y científicos. La tecnología computarizada que los estudiantes desarrollan desde el nivel básico, se refiere a su inicial evolución en el campo informático. A partir de cierta edad maduran y desarrollan la mayor parte de habilidades y destrezas, por ello el conocimiento de la Multimedia es de vital importancia ya que a través de este sistema el educando genera nuevas formas de aprendizaje.

La humanidad se encuentra actualmente en una era donde la información y el conocimiento están considerados como un recurso estratégico de las organizaciones. En el contexto de los negocios se habla de globalización, economía digital y transformaciones empresariales en un marco activo las 24 horas, cada día del año.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) están jugando un rol protagónico. Con la aparición de Internet, el enfoque tradicional para acceder a los recursos cambió notablemente, convirtiéndose la información en un material muy importante, valioso de propiedad del mundo entero, porque a través de los nuevos servicios y sistemas, se publican contenidos a disposición de miles de usuarios.

Estamos a la vanguardia de todo lo digital, por consiguiente conviene adaptarse cuanto antes y aprovechar toda la amalgama de posibilidades que se abren ante nosotros. Incluso, en aquellos aspectos más insignificantes de nuestra vida cotidiana, suelen colarse los avances digitales, como por ejemplo la grabación de vídeos domésticos y la fotografía.

Con el tiempo cada vez son más las personas que dan un paso al frente y comienzan a utilizar las nuevas herramientas digitales, aprovechando las mejoras con respecto a los "métodos tradicionales" y llevando cada tarea a un nivel superior, con más calidad, con posibilidades únicas.

Muchas personas coinciden en que no existe perfeccionamiento sin el uso de las TIC, reconocen la importancia de contar con información de calidad y lograr la excelencia a través de efectivas comunicaciones, motivadas por este crecimiento industrial y la necesidad empresarial de la diferenciación.

En el universo audiovisual donde vive el hombre en las sociedades desarrolladas modernas, las técnicas de MULTIMEDIA se convierten cada día en un instrumento eficaz de comunicación y de acceso a la información, no solo en las desarrolladas; las subdesarrolladas, también pueden hacer uso de ellas.

El desarrollo de la Informática en los últimos años ha hecho posible su aplicación eficaz en el campo de la educación, revolucionando los métodos de enseñanza-aprendizaje. Por un lado, las nuevas técnicas MULTIMEDIA les han permitido la utilización de imágenes, sonidos, videos y otros, para representar la realidad. Por otro lado, la presencia de Internet en el mundo ha facilitado el acceso a todo tipo de información educativa, necesaria para cualquier estudiante en la actualidad, a nivel de su formación sea ésta primaria, secundaria, universitaria y post-universitaria.

En nuestro país, el uso de las técnicas audiovisuales y la informática en la educación está generalizado, desde los videos en la educación inicial hasta el acceso libre a Internet en las universidades.

Es por ello que en la fundamentación teórica de este proyecto se presentará los temas referentes a la Multimedia, su evolución, los componentes y su aplicación en la educación.

García (2010), declara:

La universidad en su función de generación de nuevos conocimientos, ha mantenido por los siglos un esquema de gestión similar basado en la publicación de revistas científicas y patentes que no se ajusta al momento que vivimos, con un cambio de paradigma para la gestión de los flujos de información y del propio conocimiento.(Pág. 65).

La multimedia juega un papel fundamental en la educación actual ya que facilita el proceso de aprendizaje al poder disponer de más opciones (animaciones, videos, sonidos) a los cuales el estudiante muestra un mayor interés.

DEFINICIÓN DE MULTIMEDIA

Todo el mundo tiene su propia impresión de lo que es MULTIMEDIA. Algunos piensan en ello como en un conjunto de muestras de música, otros lo ven como un quiosco interactivo de venta al por menor, otros todavía creen que es un video juego en casa sobre la pantalla de televisión. De hecho, con la llegada del "boom digital" MULTIMEDIA puede parecer **TODO** esto. No hay una definición correcta o equivocada. MULTIMEDIA es una continuidad de aplicaciones y tecnologías que permite un amplio rango de experiencias.

“MULTIMEDIA, en informática, es la forma de presentar la información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo. Una combinación de tres o más de estos elementos con alguna medida de interactividad de usuario se podría considerar normalmente una aplicación MULTIMEDIA. Entre las aplicaciones informáticas MULTIMEDIA más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje y material de referencia como la Enciclopedia Encarta. La mayoría de las aplicaciones MULTIMEDIA incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.” Microsoft Encarta Biblioteca de Consulta 2012.

HIPERMEDIA:

Es un formato que incluye textos, sonido, imágenes, video. Es cuando se proporciona una estructura ligados a través de los cuales el usuario puede navegar, entonces, MULTIMEDIA interactiva se convierte en Hipermedia.

Multimedia es una palabra hoy de moda. Su uso se generaliza y se extiende, también en el ámbito de la Educación Superior. Hablar de Multimedia en la Universidad implica clarificar primero algunos conceptos, para pasar posteriormente a considerar las aplicaciones existentes y su consistencia.

Vivanco Martí (2011) sostiene

En el contexto de la informática, multimedia describe un entorno hardware/software que combina de forma integrada diversos formatos de información: textual, gráfica, auditiva (música y voz) e icónica (imágenes fijas y animadas) a las cuales el usuario puede acceder de manera interactiva. (Pág. 83)

Aunque la definición de MULTIMEDIA es sencilla, hacer que trabaje puede ser complicado. No sólo se debe comprender cómo hacer que cada elemento se levante y baile, sino también se necesita saber cómo utilizar las herramientas computacionales y las tecnologías de MULTIMEDIA para que trabajen en conjunto. Las personas que tejen los hilos de MULTIMEDIA para hacer una alfombra esplendorosa son desarrolladores de MULTIMEDIA.

La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros. Cuando se usa el término en el ámbito de la computación, nos referimos al uso de software y hardware para almacenar y presentar contenidos, generalmente usando una combinación de texto, fotografías e ilustraciones, videos y audio. En realidad estas aplicaciones tecnológicas son la verdadera novedad al respecto, y lo que ha popularizado el término, ya que como podemos inferir la multimedia está presente en casi todas las formas de comunicación.

Gráfico # 1



Fuente: <http://elena-nuevastecnologas.blogspot.com/2010/08/multimedia-educativo>.

Al comienzo de la década de los noventa era común hablar de adquirir un PC o computador multimedia, ya que no todos cumplían con los requerimientos técnicos para interactuar con la información presente en los CD Roms, que por aquella época recién se masificaban en el mercado. A pesar de que hoy en día aún usamos el término para referirnos a los computadores personales la verdad es que no tiene sentido, ya que todos los equipos fabricados actualmente incorporan todo lo necesario para permitir la multimedia; de hecho son requerimientos básicos para instalar los actuales sistemas operativos.

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.

El conocimiento de las características de la multimedia como interactividad, ramificación, transparencia y navegación nos brinda una perspectiva más amplia la cual nos puede ayudar con el producto de multimedia. La multimedia requiere de equipos de hardware con una capacidad óptima para su funcionamiento, estos quipos son bastantes costosos.

Existen metodologías de procedimientos para desarrollar una aplicación en multimedia, los cuales debemos seguir para un mejor producto final.

Una presentación multimedia nos brinda múltiples beneficios en el despliegue de la información, inclusive podemos utilizar nuestro material existente para integrarla. Las aplicaciones en multimedia pueden ser implementadas en diferentes áreas y nos ayudan a brindar una apariencia decorosa.

Existen una amplia gama de herramientas de dibujo, pintura, edición de imágenes, edición de sonido, herramientas CAD y dibujo 3D, las cuales tienen diferentes características y facilidades.

Gráfico # 2



Fuente:<http://transitochela.blogspot.com/p/editor-de-imagenes.html>

Otra de las aplicaciones multimedia a la que estamos comúnmente expuestos, es 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.

Las aplicaciones MULTIMEDIA son programas informáticos, que suelen estar almacenados en discos compactos BluRay También pueden residir en World Wide Web (páginas de Web). La vinculación de información mediante hipervínculos se consigue mediante programas o lenguajes informáticos especiales. El lenguaje informático empleado para crear páginas de Web se llama HTML. WWW (World Wide Web): es el sistema hipertexto de información a través de Internet basado en documentos hipertexto.

Las aplicaciones MULTIMEDIA suelen necesitar más memoria y capacidad de proceso que la misma información representada exclusivamente en forma de texto. Por ejemplo, una computadora que ejecute aplicaciones MULTIMEDIA tiene que tener un CPU rápido (es el elemento electrónico del ordenador que proporciona capacidad de cálculo y control). Un ordenador MULTIMEDIA también necesita memoria adicional para ayudar a la CPU a efectuar cálculos y permitir la representación de imágenes complejas en la pantalla.

El ordenador también necesita un disco duro de alta capacidad para almacenar y recuperar información MULTIMEDIA, así como una unidad de disco compacto para ejecutar aplicaciones almacenadas en los dispositivos Blu-ray disc, también conocido como **Blu-ray** o **BD**, es un formato de disco óptico de nueva generación desarrollado por la **BDA** (siglas en inglés de Blu-ray Disc Association), empleado para vídeo de alta definición y con una capacidad de almacenamiento de datos de alta densidad mayor que la del DVD.

Por último, una computadora MULTIMEDIA debe tener un teclado y un dispositivo apuntador como un mouse para que el usuario pueda dirigir las asociaciones entre elementos MULTIMEDIA.

Los formatos de sonido, imágenes, texto nos permiten clasificar cada uno de estos componentes de multimedia y los mismos se pueden implementar en diferentes plataformas y herramientas.

EVOLUCIÓN DE LA MULTIMEDIA

En el siglo XX surgieron dos de las herramientas de comunicación más potentes en la historia de la humanidad: la televisión y el ordenador y por extensión el vídeo, permiten a las personas ver y escuchar acontecimientos que amplían su percepción del mundo y les ayudan a visualizar información y conceptos en formas que serían imposibles empleando exclusivamente palabras. El ordenador nos posibilita el acceso a grandes cantidades de información, convirtiéndose éste en un instrumento universal para la mente.

Gráfico # 3



Fuente: <http://www.slideshare.net/eraymundo/multimedia-10154487>

La disponibilidad de microprocesadores más avanzados a un costo razonable, permitió el desarrollo de ordenadores personales con interfaces de usuario gráficos (GUI). La introducción y aceptación de los GUI amplió el ámbito de aplicación del diseño del interfaz de usuario para incluir elementos de disciplinas, tales como diseño gráfico, animación, diseño de información, antropología, diseño de sonido y videografía. Hasta hace poco no ha habido programas educativos en el diseño de interfaces gráficos de usuario. Muchas de las personas que trabajaron en un principio en el diseño de los interfaces venían de otras disciplinas que adaptaron sus técnicas para responder a las demandas de diseño de interfaz de sus proyectos.

El término multimedia también se puede usar para definir a las aplicaciones **o programas** que incluyan gráficos, vídeo, sonido... o incluso para **otros** aparatos electrónicos con posibilidades multimedia, desde un piano electrónico a un reproductor de DVD, una televisión **digital**, o incluso el ordenador del automóvil. Actualmente el soporte multimedia más importante es el propio internet, la **red** donde se alojan miles de millones de contenidos multimedia (ya de alta calidad) listos para el uso o disfrute de todo el mundo.

La palabra Multimedia se ha manejado desde hace mucho tiempo en una gran variedad de campos, desde la educación hasta los medios audiovisuales; por esta razón, se puede encontrar una cantidad considerable de definiciones de Multimedia

Es difícil definir en pocas palabras el término multimedia. Se puede decir que, en una computadora personal, es la capacidad de mostrar gráfico, vídeo, sonido, texto y animaciones como forma de trabajo, e integrarlo todo en un mismo entorno llamativo para el usuario, que interactuará o no sobre él para obtener un resultado visible, audible o ambas cosas.

En efecto, la riqueza de los multimedia reside en el acopio de información. Pero, para poder combinar e integrar fácilmente todos estos elementos constitutivos por muy dispares que sean, es preciso almacenarlos bajo una misma y única forma (actualmente numérica), y por lo tanto crear dispositivos adaptados de almacenamiento, transmisión y tratamiento, tales como Blu-ray Disc, redes de transmisión de datos (especialmente, de fibra óptica) y métodos de compresión y descompresión.

En multimedia, la tecnología y la invención creativa converge y se encuentra la realidad virtual. La realidad virtual requiere de grandes recursos de computación para ser realista. A medida que exista un movimiento o acción requiere que computadora recalcule la posición, el ángulo tamaño y forma de todos los objetos que conforman la visión y cientos de cálculos que deben hacerse a una velocidad de 30 veces por segundo para que se parezca a la realidad.

La realidad virtual es una extensión de multimedia que utiliza los elementos básicos de ésta. Como imágenes, sonido y animación. Como requieren de retroalimentación por medio de cables conectados a una persona, la realidad virtual tal vez Multimedia Interactiva en su máxima expresión.

Multimedia es cualquier combinación de textos, arte gráfico, sonido, animación y video que llega a usted por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujo de detalle, que en principio deben electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedará encantado. Multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza.

Multimedia es comunicación por más de un camino, Multimedia realmente es el medio más novedoso y efectivo de comunicación y no se debe ver tan sólo como una tecnología. Tampoco como aplicaciones tradicionales a las que se han agregado elementos audiovisuales sin una guía clara. La manera de visualizar Multimedia es entenderlo como un medio de comunicación absolutamente interdisciplinario donde la interacción entre usuario y medio es lo más importante.

La adopción de soluciones Multimedia es, sin duda un nuevo vínculo entre el usuario y su presentaciones. La aplicación de nuevas tecnologías para mantener, reforzar y comunicar ideas e información no es novedosa ; el video, la radio, las películas son medios que trascienden el mundo de la palabra impresa. Lo que la computadora agrega a esos medios es el poder de guardar, organizar y disponer vastas cantidades de información, pero hasta un pasado reciente en formas de números y palabras.

Multimedia es un concepto emergente del poder de la computadora, como enriquecimiento audiovisual que presenta la información de manera impactante, fácil de usar y de comprender, todo esto guiado por una metodología interdisciplinaria clara.

De cualquier manera, aunque Multimedia es más un concepto que una tecnología, si necesitamos de ésta para crear y ejecutar Multimedia; aunque es importante recordar que la tecnología no es su base principal. En estos términos para la creación de Multimedia existen toda una gran gama de productos, abarca software de desarrollo de sistemas y utilitarios, adaptadores que integran funciones que permiten capturar, digitalizar, reproducir o visualizar elementos de aplicaciones modularmente, como el usuario lo requiera; la familia de sistemas y soluciones.

Multimedia incrementa los porcentajes de retención de información y favorecen la comprensión; las presentaciones se convierten en escenarios dinámicos de información, los servicios se presentan al usuario final de una manera atractiva y contundente, se proporciona acceso a la información a toda persona que lo requiera y no se necesita ser un experto en sistemas para obtenerla, la seguridad está garantizada. Por esto y mucho más es que en cada ofrecimiento se busca satisfacer los requerimientos de los usuarios y para ello cuenta con una amplia variedad de opciones que están en capacidad de integrarse para obtener de ellas lo mejor, en la forma más efectiva posible.

USOS FRECUENTES DE LA MULTIMEDIA

Es conveniente utilizar multimedia cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo. Multimedia mejora las interfaces tradicionales basada solo en texto y proporciona beneficios importantes que atraen y mantienen la atención y el interés. Multimedia mejora la retención de la información presentada, cuando está bien diseñada puede ser enormemente divertida.

También proporciona una vía para llegar a personas que tienen computadoras, ya que presenta la información en diferentes formas a la que están acostumbrados.

MULTIMEDIA EN LOS NEGOCIOS:

Las aplicaciones de multimedia en los negocios incluyen presentaciones, capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, demostración de productos, bases de datos, catálogos y comunicaciones en red. El

correo de voz y vídeo conferencia, se proporcionan muy pronto en muchas redes de área local (LAN) u de área amplia (WAN).

La mayoría de los programas de presentación permiten agregar clips de audio y vídeo a las presentaciones de "diapositivas" pantalla por pantalla (*slide shows*) de gráficas y textos.

Gráfico #4



Fuente: <http://guardianadelanoche04.blogspot.com/>

Multimedia se ha vuelto muy común en la oficina. La Flex Can de Video Labs, un aditamento económico para agregar una cámara de video y un micrófono estéreo. Este equipo de captura de imagen puede utilizarse para construir bases de datos de identificación de empleados. A medida que las compañías se actualizan en multimedia, y el costo de instalación y el costo de capacidad de multimedia disminuye, se desarrollan más aplicaciones dentro de las mismas empresa y por terceros para hacer que los negocios se administren más fácil y efectivamente.

MULTIMEDIA EN LAS ESCUELAS

El papel de la Multimedia en las escuelas es incuestionable, **“vivimos en una sociedad multimedia”**, y por eso desde hace algún tiempo todas las escuelas han aplicado estos avances en la enseñanza, especialmente como instrumentos de aprendizaje y como ayuda al estudio.

La integración curricular de las Nuevas Tecnologías supone sin embargo no solo utilizar los sistemas multimedia para facilitar el aprendizaje de temas sino también como materia de estudio en sí misma tanto respecto a sus implicaciones, su contenido y sus principales sistemas.

La Herramienta Multimedia deben conseguir entre sus objetivos que el estudiante adquiera unos conocimientos y unas destrezas necesarias para comunicarse en el mundo actual con su entorno social, pero al mismo tiempo deben preocuparse los formadores de que la formación desarrolle el espíritu crítico y la autonomía personal,

Por ello la aplicación de la multimedia debe ir más allá de la “Alfabetización informática” mediante la cual el estudiante adquiere una serie de conocimientos sobre el funcionamiento de los ordenadores y los principales programas informáticos que le permiten llegar a ser un usuario más o menos cualificado.

No cabe duda que esto implica en cierta manera replantearse las formas tradicionales de enseñanza y plantearse como la elección de las nuevas tecnologías puede contribuir a hacer de la escuela un lugar más interrelacionado con el entorno y con lo que sucede en la sociedad, de allí la importancia de la multimedia en las escuelas.

Multimedia nos facilita la explicación o desarrollo de un tema, pues involucra a mas sentidos, es más dinámica la explicación e innovadora nos permite educar a los jóvenes a manejar la basta información, incrementa la cultura y favorece la competitividad facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y se ahorran recursos materiales, humanos, económicos y de tiempo; una buena opción para los tiempos actuales, por todo lo expuesto la multimedia en la escuela es de suma importancia.

Gráfico # 5



Fuente: <http://espanol.images.search.yahoo.com/images/view>

MULTIMEDIA EN EL HOGAR

La multimedia en el hogar es de suma importancia hoy es muy usual ver en las familias que tienen un montón de fotos, música y vídeos almacenados en diferentes lugares y en diferentes dispositivos.

En los hogares modernos es cada vez más importante poder acceder de forma fácil a estos contenidos y así disfrutar de ellos y compartirlos de diferentes maneras.

Hemos llegado a un momento en que prácticamente necesitamos (por decirlo de alguna manera) tener un acceso constante (e inmediato) a

todos nuestros datos. Y entre esos datos se encuentran nuestras películas, vídeos y música favoritos. Dicha necesidad se ha establecido con el tiempo, ante el incesante aumento de dispositivos que ofrecen capacidades multimedia, actualmente, quien no cuenta con un ordenador de sobremesa cuenta con un portátil, una Tablet, un Smartphone, un barebone o lo que se nos ocurra. , porque ya no existen diferencias entre los dispositivos, sino la cantidad de los mismos y si están conectados entre sí.

La que podríamos llamar revolución multimedia intenta integrar en el hogar tecnologías como el televisor, el equipo de música, nuestro reproductor/grabador de vídeo, el PC doméstico, Todas ellas y la forma en la que se interconectan conforman lo que venimos a denominar el Hogar Multimedia cuyo límite sólo lo marcan dos factores: el avance tecnológico y su imaginación.

Gráfico # 6



Fuente: <http://www.noticias3d.com/articulo.asp?idarticulo=1721&pag=3>

MULTIMEDIA EN LUGARES PÚBLICOS

Las posibilidades de aplicar el concepto multimedia a la vida cotidiana del hombre son muy numerosas ya que en todo lugar público encontramos la multimedia. Las áreas en las que la multimedia cobra más importancia son: la educación, la cultura y el ocio, en los deportes, las universidades, los colegios sin dejar de lado las aplicaciones profesionales. En el ámbito educativo, las aplicaciones multimedia ofrecen la posibilidad de ampliar las características favorables de los ordenadores en esta área. La utilización de multimedia, unida a la propiedad de interacción de los ordenadores, convierten a estos últimos en elementos muy importantes en el desarrollo cognitivo de los individuos.

La multimedia se aplica en todo ámbito y área tecnológica se utiliza en hoteles, estaciones de trenes, centros comerciales, en fin la multimedia en los lugares públicos es de vital importancia para el desarrollo del hombre.

Gráfico # 7



Fuente: <http://guardianadelanoche04.blogspot.com/>

ELEMENTOS QUE COMPONEN UNA MULTIMEDIA.

Una de las necesidades a la hora de crear aplicaciones multimedia son los componentes, algunos son: Texto, imágenes, animación, sonido y video.

Gráfico # 8



Fuente: http://usuaris.tinet.cat/aradip/disenio_multimedia_page.html

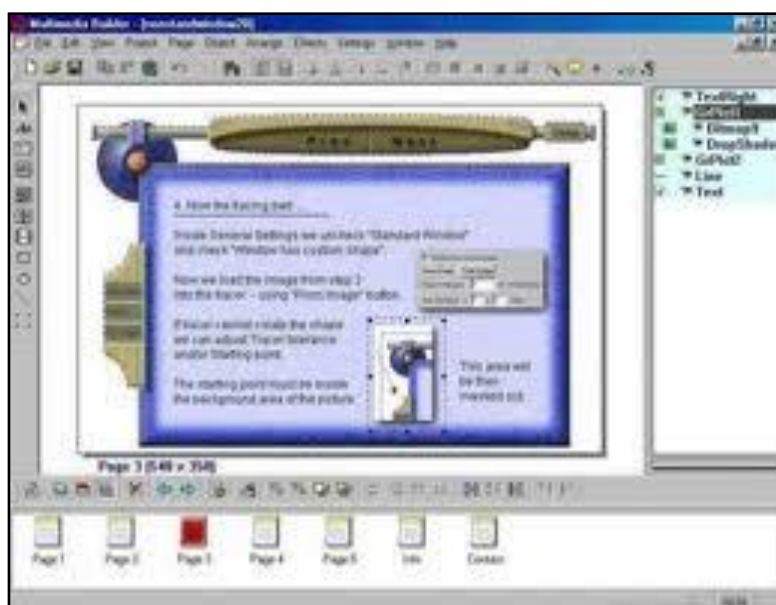
Texto: En multimedia, el texto sirve para mostrar títulos, menús, sistemas de navegación, información a nivel de conceptos generales, y ayudas sobre el manejo del material computarizado. En la elaboración de títulos, menús y botones se debe tratar de utilizar la palabra pertinente, con un significado preciso para expresar lo que se quiera decir.

Se puede incluir información textual en la pantalla, tratando de buscar el equilibrio: muy poco texto requiere de muchos cambios de página para expresar ideas o conceptos mientras que demasiado texto hace que la pantalla se sobrecargue haciendo agotadora su lectura y poco motivante

"El texto refuerza el contenido de la información y se usa básicamente para afianzar la recepción del mensaje icónico, para asegurar una mejor comprensión aportando más datos y para inducir a la reflexión" Insa y Morata, pag. 5 (2011)

La inclusión de texto en las aplicaciones multimedia permite desarrollar la comprensión lectora, discriminación visual, fluidez verbal, vocabulario. El texto tiene como función principal favorecer la reflexión y profundización en los temas, potenciando el pensamiento de más alto nivel. En las aplicaciones multimedia, además permite aclarar la información gráfica o icónica. Atendiendo al objetivo y usuarios a los que va destinada la aplicación multimedia podemos reforzar el componente visual del texto mediante modificaciones en su formato, resaltando la información más relevante y añadiendo claridad al mensaje escrito.

Gráfico # 9



Fuente: <http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic3.pdf>

Imagen: Una imagen es una representación espacial de un objeto, en dos dimensiones o de una escena en tres dimensiones. Esta puede ser real o virtual.

- **Imágenes estáticas.** Las imágenes estáticas tienen gran importancia en las aplicaciones multimedia, su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir.

Rodríguez (2010) indica:

“Que la imagen puede realizar seis funciones distintas: representación, alusión, enunciativa, atribución, catalización de experiencias y operación. Podemos distinguir diferentes tipos de imágenes: fotografías, representaciones gráficas, fotogramas, ilustraciones”. (Pág. 67).

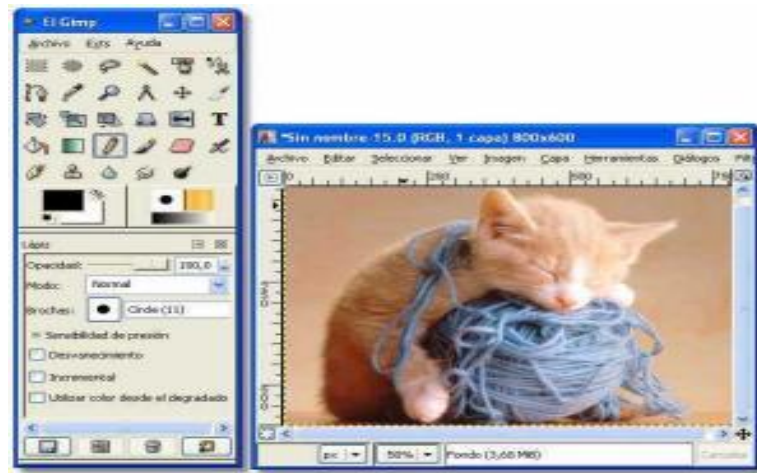
Esto nos indica que la imagen es uno de los soportes más importantes en el desarrollo de la multimedia ya que realiza una serie de funciones que permitirán poner en juego toda la creatividad de la persona que lo esté desarrollando. Por ello podemos hablar de una clasificación

- **Imágenes dinámicas.** Las imágenes en movimiento son un recurso de gran importancia, puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio. Mediante ellas, en ocasiones pueden simularse eventos difíciles de conocer u observar de forma real. Pueden ser videos o animaciones. La animación permite a menudo un control mayor de las situaciones mediante esquemas y figuraciones que la imagen real reflejada en los videos no posibilita.

Para crear y modificar imágenes disponemos de diferentes programas informático nosotros elegimos a **Gimp (GNU Image Manipulation Program)**, por ser un potente programa de

edición de imágenes. Está disponible bajo la Licencia pública general de GNU.

Gráfico # 10



Fuente: <http://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo4.wiki>

Las imágenes digitales en dos dimensiones se dividen en dos tipos: imágenes vectoriales y de mapa de bits. Esta no es división tajante, ya que las imágenes vectoriales suelen admitir la incrustación de imágenes de mapa de bits en su interior y los programas especializados en dibujo vectorial cada vez tienen más cualidades de los programas de tratamiento de imágenes de mapa de bits y al contrario.

FORMATOS DE IMÁGENES

- **Gif.**- Formato gráfico desarrollado por CompuServe y destinado en un principio a imágenes de 8 bits (256 colores). Lleva la extensión “.gif”.
- **Tiff.**- Tagged Information File Format de imagen de carácter universal. Admite información adicional como canales de PhotoShop o compresión LZW. Lleva la extensión “.tif”.

- **Targa.-** Desarrollado por truevision para la representación de imágenes en color real (24). Lleva la extensión “.tga”.
- **Bmp.-** Formato Bitmap de Microsoft Windows, tanto para 8 como para 24 bits. Admite compresión propia (RLE). Lleva la extensión “.bmp”.
- **Jpg.-** Utilizado mayormente en la web por no ocupar mucho espacio en el disco servidor y por lo tanto lograr que bajen con más velocidad.
- **Pcx.-** Formato desarrollado en un inicio para Paintbrush y extendido luego a otros soportes. Lleva la extensión “.pcx”.

AUDIO:

Tal vez sólo antecedido por los gráficos, el sonido es una herramienta primordial en el mundo multimedia; en especial en Internet, mientras navegamos, encontramos en mayor cantidad sitios con formatos de audio que nos hacen más placentera nuestra estancia en dicho sitio. Empero dichos formatos (así como los formatos de animación y algunos de video) todavía no están disponibles a un nivel de "profesionales" ante nosotros.

Gráfico # 11



Fuente: <http://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic3.pdf>

Actualmente el ver imágenes, videos o animaciones están solo completos, como una forma de absorber la información, con los sonidos. Gracias a ello podemos contar con un formato más adecuado, con resultados potencialmente mayores, gracias a que el mensaje que se quiere transmitir es captado con mayor facilidad; así como una comunicación más efectiva y amena.

A pesar de la importancia del audio (o tal vez gracias a esta) no existe un formato universal que los usuarios y los desarrolladores de multimedia usen más; este varía dependiendo del usos que se le dé a dicho formato.

Los sonidos se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información clarificándola. Los sonidos que se incorporar pueden ser locuciones orientadas a completar el significado de las imágenes, música y efectos sonoros para conseguir un efecto motivador captando la atención del usuario. Son especialmente relevantes para algunas temáticas (aprendizaje de idiomas, música) y sin lugar a duda, para las aplicaciones multimedia cuya finalidad es la intervención en problemas de comunicación y/o lenguaje. Asimismo, la inclusión de locuciones y sonidos favorece el refuerzo de la discriminación y memoria auditiva.

Gráfico 12



Fuente:<http://pereiracarlosalfredo.blogspot.com/2010/04/un-nuevo-arte.html>

GRÁFICOS:

Los gráficos por computadora se han convertido en una potente herramienta para la producción rápida y económica de imágenes. Prácticamente no existe ninguna tarea en la que la representación gráfica de la información no pueda aportar alguna ventaja y, por tanto, no sorprende encontrar gráficos por computadora en muchos sectores

Aunque las primeras aplicaciones de ciencia e ingeniería requerían equipos caros y aparatosos, los avances en la tecnología informática han hecho de los gráficos interactivos una herramienta muy útil. Actualmente, los gráficos por computadora se usan a diario en campos tan diversos como las ciencias, las artes, la ingeniería, los negocios, la industria, la medicina, las administraciones públicas, el entretenimiento, la publicidad, la educación, la formación y en aplicaciones caseras. E incluso podemos transmitir imágenes alrededor del mundo a través de Internet.

Gráfico # 13



Fuente: <http://gervalladares.wordpress.com/category/disenio-grafico/>

La Multimedia es una plataforma donde se integran componentes para hacer ciertas tareas que proporcionan a los usuarios nuevas oportunidades de trabajo y acceso a nuevas tecnologías, es un medio que

en conjunto con la computadora y medios tradicionales dan una nueva forma de expresión.

Utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales, los gráficos son documentos formados por una serie de primitivas gráficas (puntos, segmentos, círculos) y contienen por lo tanto una semántica que debe ser interpretada antes de presentar la información al oobservador. Se pueden modificar de muchas maneras diferentes (traslación, escalado, rotación, cambio de atributos).Habitualmente se generan de forma interactiva y ocupan relativamente poco espacio.

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

Los gráficos vectoriales emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original. En un gráfico vectorial, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna, sino por la relación espacial que tienen entre sí. Como los puntos que los componen no están restringidos a una fila y columna particulares, los gráficos vectoriales pueden reproducir las imágenes más fácilmente, y suelen proporcionar una imagen mejor en la mayoría de los monitores.

Entre los formatos de gráficos vectoriales figuran :

- Encapsulated Postscript (EPS),
- Windows Metafile Format (WMF),
- Hewlett- Packard Graphics Language (HPGL),

VIDEO:

(Video digital). Un video digital es una secuencia de imágenes que, ejecutadas en secuencia, simulan movimiento.

Se almacenan en un determinado formato digital de video como ser AVI, MPG, Real Video, WMV. **FORMATOS DE VIDEO** Un archivo de video es una mezcla de las dos anteriores en un sólo archivo digital. La fidelidad de una imagen de video se mide por los mismos parámetros de audio e imagen que la componen, así como por una variable adicional que corresponde al número de cuadros que se exponen por segundo. Lo usual en una película de video estándar es 24 cuadros por segundo; este número es muy variable en los formatos digitales.

ANIMACIÓN:

Es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de **movimiento** a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados (figuras de **plastilina**, por ejemplo). Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares **dibujos animados**.

Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad

o a un **modelo tridimensional virtual**; también es posible animar objetos de la realidad y actores. Entre los formatos de animación (o que soportan animación) se encuentran el GIF, el SWF (animación flash), etc. Las animaciones en GIF son guardadas imagen por imagen, pero existen animaciones que no se logran así, sino que son interpretadas y "armadas" en tiempo real al ejecutarse (como las de formato SWF).

Se asocia habitualmente con el de movimiento y consiste en una secuencia de imágenes que se visualizan de forma muy rápida, dando la sensación de movimiento. Cada una de estas imágenes que componen la animación se denomina cuadros o frames. Toda animación debe tener un número mínimo de cuadros por segundo para que los humanos seamos capaces de captar esa sensación de movimiento sin saltos o discontinuidades.

HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE LA MULTIMEDIA

Herramientas de Pintura y Dibujo

Las herramientas de pintura y dibujo son los componentes más importantes de su juego de herramientas, ya que de todos los elementos de multimedia, el impacto gráfico de su proyecto tendrá probablemente la mayor influencia en el usuario final.

Estas aplicaciones nos permiten trabajar con imágenes digitalizadas en el computador. Las imágenes pueden ser realizadas usando los programas de diseño, haciendo uso de sencillas figuras geométricas o con técnicas de manejo más avanzadas, que permiten utilizar el programa como si contara con herramientas que servirán para el

trabajo tradicional algunos programas más conocidos son: Paintbrush, Corel draw, Photoshop, AutoCAD.

Gráfico # 14



Fuente: <http://ayudaparatuweb.com/project-dogwaffle-programa-pintar-pc.html>

HERRAMIENTAS DE EDICIÓN DE IMAGEN

Esta se limita a la modificación de una o varias imágenes digitalizadas. Algunas tareas comunes desarrolladas por el editor son la aplicación de filtros de color para lograr efectos de fotografía en blanco y negro, sepia u otro similar. Entre los más conocidos están: Picasa2, otros son Corel y Photoshop.

Gráfico 15

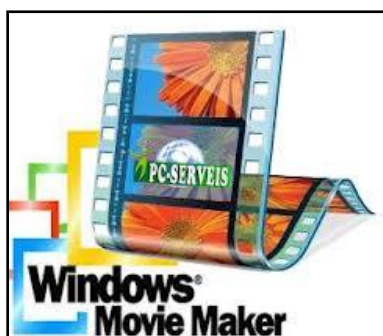


Fuente: http://ciberutiles.blogspot.com/2011_01_01_archive.html

PROGRAMAS DE EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO

Con la masificación de teléfonos celulares, con capacidad de captura de video como las cámaras de video compactas, se ha requerido de diversos sistemas operativos, integren aplicaciones que permitan recortar los archivos de video, insertar subtítulos, extraer audio o imagen.

Gráfico #16



Fuente: <http://carloscobeta.wordpress.com/2012/10/22/windows-Movie-maker-luces-camara-accion/>

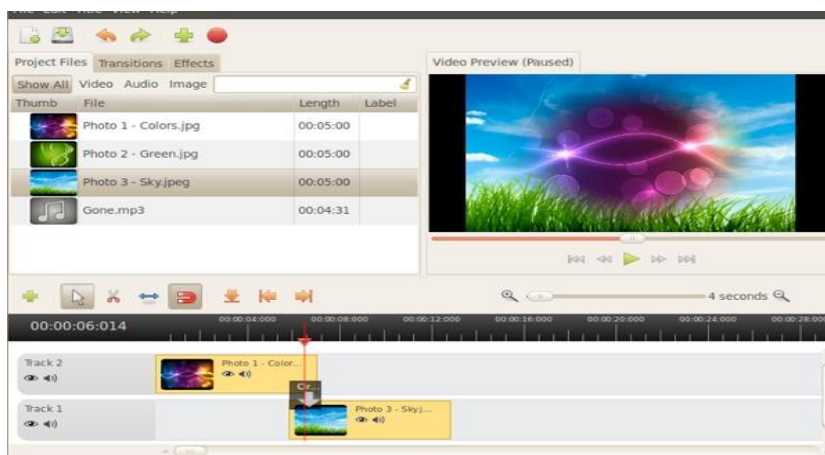
Entre los formatos de video encontramos: WMV, M-PEG, mp4, 3GP, avi, asf, VOB.

OBTENER CONTENIDO DE AUDIO Y VIDEO DE PÁGINAS WEB

En la producción multimedia es común desear descargar el contenido de videos alojados por ejemplo en youtube.com, googlevideo.com como característica común de estos archivos se usa tecnología de animación flash para reproducción, el formato utilizado en estas páginas es flv, por lo tanto no es reproducido de forma directa, desde algunas de las paginas mencionadas. Para realizar esta captura se hace uso de programas gratuitos como el Arestube, en el cual basta copiar la dirección donde se encuentra alojado el video, seleccionar un

formato de salida compatible como el reproductor WMV, y proceder a la descarga.

Gráfico # 17



Fuente:<http://www.softpedia.com/progScreenshots/BestPlay-Multimedia-Audio-and-Video-Player-Screenshot-30563.html>

LA MULTIMEDIA EN LA EDUCACIÓN

Los recursos multimedia son atractivos y pueden generar ilusión y motivar al estudiante y producir mejores aprendizajes es por ello que la multimedia en la educación es de suma importancia.

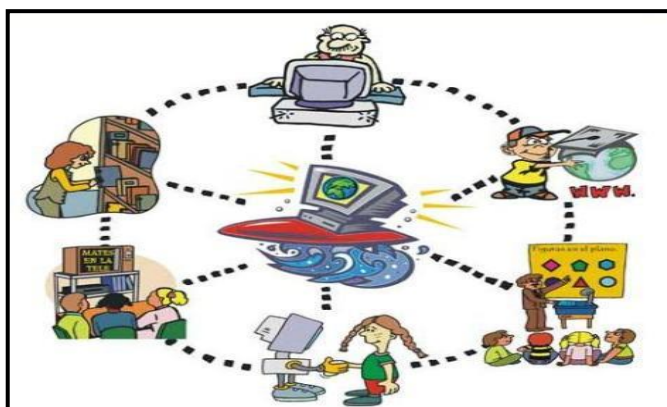
Zepeta (2008) expresa:

La educación en el ámbito multimedia es un campo de estudio que se caracteriza por el uso de soportes tecnológicos e impactos que los medios tienen sobre los modos de educar, sino el modo como la educación se orienta e impacta a la virtualidad, como práctica social y como construcción de lo digital en tanto espacio de vida (Pág. 56).

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

El uso de estas nuevas tecnologías plantea, así, la necesidad de que el docente se capacite para hacer un uso adecuado de ellas, y no cometa el error de "domesticarlas" transformando las posibilidades del ordenador y los recursos multimedia en un pizarrón electrónico.

Gráfico # 18



Fuente: <http://ticeducacioninfantilubu.wikispaces.com/Grupo+B6>

El docente siempre será necesario, tal vez más que nunca porque el cúmulo de información disponible será tan grande que sería caótico que el alumno no tuviera alguien que lo guiara en esa búsqueda de conocimiento.

Pero ahora el docente podrá, liberado de su tarea de transmitir el contenido, dedicar su tiempo a estimular a los alumnos, a atenderlos en

forma individual, a orientar sus dudas, a generar interrogantes, a investigar. Deberá, partiendo de la base de que la enseñanza por sí sola no produce aprendizaje, dedicarse a aprender más que a enseñar, deberá enseñar a aprender y aprenderá al enseñar.

La Educación es el ámbito en el que el uso del modelo multimedia puede aportar una gran innovación y beneficio. La informática encontró una buena vía para entrar en los hogares y fue por medio de la multimedia.

Esta evolución en los computadores domesticas, ha hecho que hasta hace poco tiempo era una aburrida maquina de texto y archivo de datos se haya convertido en una excelente máquina con capacidad de mostrar video y sonido al mismo tiempo.la generalización de este modelo puede suponer una modificación radical del proceso educativo a todos los niveles desde la escuela hasta la educación superior.

Actualmente muchas Instituciones Educativas en todos los niveles utilizan la computadora como un medio de enseñanza y aprendizaje, ya sea tanto teórico como práctico y para esto utilizan software que abarca diversos temas que comprenden desde inglés, matemáticas, sociales etc., hasta inclusive música con ellos.

En este caso la presentación interactiva, tienen lógicamente el mayor protagonismo, aunque también son útiles pequeñas aplicaciones y simulaciones más o menos cercanas a la realidad virtual que permite al estudiante manejar elementos y escenarios interesantes.

Saber elegir buenos recursos es un elemento básico en el diseño de una estrategia didáctica eficaz, los buenos recursos no generan buenos aprendizajes automáticamente sino en función de la utilización

adecuada. Los recursos son tan buenos como los entornos de aprendizajes que el docente es capaz de generar.

VENTAJAS DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EN LA EDUCACIÓN

Los grandes educadores han sabido siempre que el aprendizaje no es algo que se limite a las aulas, o que tenga que efectuarse obligatoriamente bajo la supervisión de un profesor.

La Educación Audiovisual, es el método de enseñanza que utiliza soportes relacionados con la imagen y el sonido, como películas, vídeos, audios, transparencias y BluRay.

El uso de MULTIMEDIA apoya varias de las teorías actuales sobre el desarrollo de comprensión. En primer lugar, la MULTIMEDIA respalda la teoría de aprendizaje constructivista, que según Alessi (2011) sostiene que **"El conocimiento no se recibe de afuera, sino que construimos el conocimiento en nuestra cabeza" (p.31).**

Bajo esta luz, los estudiantes que construyen desempeños de comprensión usando MULTIMEDIA pueden no solo estar demostrando su comprensión sino desarrollando comprensión en el camino.

La educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura del alumno y del centro escolar hacia el mundo exterior, ya que permite superar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede hacer llegar a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, siendo accesible a más personas.

Con el desarrollo y evolución de las tecnologías se ven incrementadas las potencialidades educativas. El rápido avance tecnológico de soportes informáticos, como los ordenadores (computadoras), los discos de vídeo digital y los discos ópticos (BluRay) permiten el uso de mejores herramientas para profesores y alumnos en el ámbito de la educación.

Estos soportes tienen la ventaja de que ofrecen la posibilidad de combinar textos con fotografías, ilustraciones, vídeos y audio para ofrecer una visión más completa, además de que presentan una gran calidad. Con los últimos avances tecnológicos, aún en desarrollo, la enseñanza y el aprendizaje comienzan a ser tareas gratas e, incluso, divertidas.

LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Los proyectos MULTIMEDIA pueden emplear equipos hasta con 30 papeles distintos que contribuyan al proyecto. El modelo de desarrollo de MULTIMEDIA puede ser más comparable a un estudio de producción de Hollywood que al modelo de desarrollo de software.

Gráfico # 19



Fuente:<http://pmunid.blogspot.com/2013/05/sesion-de-clases-del-dia-de-hoy.html>

Mucha gente nueva está intentando aprender nuevas habilidades y manejar entornos complejos que implica tanto a artistas como a desarrolladores. Manejar estas diversas variables para producir productos MULTIMEDIA con éxito es un desafío. A la hora de hacer un proyecto MULTIMEDIA son muchas las personas a las que se tienen que tener en cuenta:

- Audiencia.
- Expertos en Contenido.
- Profesionales Gráficos.
- Profesionales de Sonido.
- Animadores.
- Profesionales de Vídeo.
- Diseñadores de Información, Diseñadores de Interfaz y Programadores.

A continuación se analizarán cada uno.

AUDIENCIA:

La producción MULTIMEDIA se suelen dirigir a una audiencia determinada o a una audiencia masiva de mercado. La "audiencia determinada" tiene características e intereses muy específicos. Los productos MULTIMEDIA a menudo se diseñan específicamente para estas necesidades. Audiencias determinadas podrían ser clientes de negocios o empleados o estudiantes en un proyecto educativo, mientras que como ejemplos de productos para audiencias determinadas tenemos las bases de datos MULTIMEDIA, la enseñanza corporativa, las presentaciones o los quioscos. Para conseguir el éxito en un proyecto realizado para una audiencia determinada, lo más importante es

establecer las necesidades específicas y las restricciones, en tanto que mejor estén establecidas más posibilidades de éxito habrá.

EXPERTOS EN CONTENIDO

El contenido incluye el texto, vídeo, audio e ilustraciones que transmiten el tema de un producto MULTIMEDIA. Un experto en contenido es alguien que conoce a fondo el área de un tema y puede ayudar al equipo de un proyecto a encontrar y seleccionar material para un producto MULTIMEDIA. Los expertos en contenido pueden venir de cualquier sitio: profesores, historiadores, investigadores amateurs o cualquiera que pueda hablar con conocimiento y autoridad de un tema.

Los expertos en contenido pueden ayudar a un proyecto MULTIMEDIA de muchas maneras. Pueden ayudar a crear el contenido, actuando como escritor o autor de una pieza o simplemente aconsejando a un manager de proyecto y consultando sobre la organización y exactitud del tema.

Si no está disponible un experto, entonces un investigador de contenido puede recoger información de diferentes sitios tales como literatura, medios históricos, entrevistas y otros materiales. El investigador de contenido no sólo debe ser capaz de seleccionar el contenido apropiado para un tema, sino que también debe evaluar la validez de los recursos.

A veces los expertos en contenido pueden inspirar productos nuevos. Una persona con conocimientos en un campo puede desarrollar una idea tan completamente como sea posible y entonces buscar a alguien con el talento necesario para convertirlo en un proyecto MULTIMEDIA.

PROFESIONALES GRÁFICOS

Las imágenes fueron los primeros elementos MULTIMEDIA que se incorporaron al texto, siguiendo una estética cercana al libro en cuanto suponían la ilustración de dichos contenidos textuales. Su obtención es variada, p.e. fuentes externas, dibujo, escaneado, foto y vídeo digital, obtención dinámica a través de datos, etc. Los procesos de manipulación de imágenes requiere asimismo de una tecnología sofisticada en temas como intercambios de formatos, escalado, filtrado, manejo del color mediante paletas, etc. Los formatos más utilizados son BMP (Bitmap), GIF (Graphic Interchange Format) y JPEG (Joint Picture Expert Group).

Cuanto mayor y más nítida sea una imagen y cuantos más colores tenga, más difícil es de presentar y manipular en la pantalla de un ordenador. Las fotografías, dibujos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

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

Las habilidades gráficas son necesarias en todos los proyectos MULTIMEDIA. Se necesitan para crear los dibujos y la composición y el diseño visual de los productos electrónicos. También pueden estar implicados en el diseño del envoltorio del producto, en la documentación y

materiales impresos suplementarios. Las fotografías y las ilustraciones añaden significado y crean entendimiento en formas que el texto o el sonido no pueden.

Para trabajar como profesional gráfico se debe estar familiarizado con las herramientas del mercado, incluyendo procesamiento de imágenes, técnicas de escaneado y software de gráficos. Hacer un muestrario que contenga una amplia variedad de temas, trabajos en blanco y negro y en color o diferentes variaciones estilísticas de la misma imagen.

En el tratamiento de las imágenes existen software que con la operación del hombre realizan todo lo necesario para que la imagen tenga una buena presencia, estos son algunos ejemplos:

- Adobe Photoshop Cs, Cs2, Cs3, Cs4, Cs5, Cs 6
- Corel Draw.
- Photo Expres.
- Paint.

Estos programas de software tienen opciones como: cambio de color y tamaño de la imagen, agregar detalles y resaltar los mismos.

PROFESIONALES DE SONIDO

El diseño de sonido es inherente a la producción de MULTIMEDIA, proporcionando un nivel distinto de comunicación. El sonido puede comunicar a la vez que ocurren otras cosas. Las voces sobre una historia pueden proporcionar significado y emoción de una forma totalmente distinta a la de visualizar texto. Los profesionales de audio contribuyen principalmente en la etapa de producción de un proyecto, aunque también pueden estar envueltos en las primeras etapas de planificación.

Los diseñadores de sonido son artistas responsables de la creación de un sonido de fondo continuo, creando tensión o emoción donde se necesite. Los buscadores de sonido se necesitan para explorar librerías de sonidos y música buscando sonidos adecuados.

A menudo se necesita a los músicos para crear grabaciones de música de fondo y para películas y juegos interactivos. El talento de voz se usa para proporcionar diálogos, hacer narraciones habladas, crear voces de dibujos animados para personajes y objetos y traducir productos para mercados extranjeros.

También ayudan a grabar entrevistas y sostener las grabaciones de sonido para las producciones de vídeo. Para encontrar un profesional de sonido se puede ir a un estudio de grabación pequeño y explicarle lo que queremos, ellos normalmente están asociados con otras empresas que les proporcionan facilidades y opciones de televisión. Para trabajar como un profesional del sonido se deben grabar cintas de demos o CDROMS de demo que muestren una variedad de música o sonido. Se deben producir grabaciones con el "antes" y el "después" que resalten sus conocimientos y habilidades.

ANIMADORES

La animación es un elemento común en muchos proyectos MULTIMEDIA. Es la creación de ilustraciones que se mueven que ayudan a los usuarios a visualizar un proceso, una idea, o concepto abstracto de una forma que mediante palabras o gráficos inanimados no sería fácilmente comprensible. La animación puede ser el único camino que se puede permitir, comparándolo con los precios del vídeo. Cualquier tipo de producto, libros electrónicos, y juegos- pueden usar animaciones, pero

deberían ser apropiados tanto para el contenido como el estilo del producto.

Un animador usa la ilusión del movimiento y la profundidad para presentar ideas activas sobre procesos. Un buen animador tiene la habilidad de planear animaciones, entender, esquematizar ideas y trabajar con diseñadores.

ANIMADORES EN 2D: Pueden utilizar las herramientas tradicionales lápices, trazados sobre papel para dibujar personajes y escenas y escanearlo al ordenador para darle color, textura y movimiento.

ANIMADORES EN 3D: Presentan escenas y objetos en un espacio tridimensional, producidos por tecnología de ordenador. Usan programas de modelado para crear un entorno de geometrías y objetos. Usan programas de animación que calculan la perspectiva, la luz, la textura, el volumen, el movimiento y otras características realistas.

Para trabajar como animador hay que conocer los métodos tradicionales y los más innovadores dentro del mundo de la animación. Aprender al menos bien una herramienta de animación por ordenador. Construir un muestrario de animaciones para distintas aplicaciones: diagramas de procesos, personajes para niños, logos, etc. Incluya storyboards que muestren la evolución de la animación durante el desarrollo explicando el coste, tiempo y esfuerzo implicado en cada secuencia.

PROFESIONALES DE VIDEOS

El vídeo es un medio versátil y poderoso. Los vídeos pueden presentar vistas íntimas, informes sobre la escena, o entrevistas con personalidades. La producción de vídeo puede ser una de las partes más caras de un proyecto MULTIMEDIA y requiere planificación y coordinación especial de gente y equipo.

El esfuerzo de producir un vídeo a partir de una explicación escrita implica varios papeles. En pre-producción se necesitan escritores, directores, personal de localización y productores. En producción se necesitan cámara, sonido, managers de personal y actores. En pos-producción se necesitan editores de sonido y vídeo. En las grandes producciones la tarea de hacer los vídeos se le puede encargar a una compañía de producción con alguien del equipo de MULTIMEDIA que asuma el papel de productor.

La buena producción de vídeo requiere de alguien que no sólo sea hábil en el uso del equipo de vídeo y audio si no que también pueda desarrollar un concepto con un equipo de desarrollo. Busque a profesionales que hayan demostrado talento, capacidad de trabajo en equipo y paciencia. Si quiere trabajar como profesional del vídeo y no tiene ninguna experiencia parta de la idea de que tiene que aprender un montón. Los novatos pueden empezar a trabajar con un papel de aprendiz. Para los profesionales tener su propio equipo puede ser una gran ventaja.

DISEÑADORES DE INFORMACIÓN, DISEÑADORES DE INTERFAZ Y PROGRAMADORES

Un proyecto MULTIMEDIA puede tener un gran contenido, pero sin acceso organizado a la información y un interfaz claro, útil y atractivo puede que no sea de mucho uso. Un buen diseño de información y de interfaz es necesario en todos los tipos de proyectos.

Para incitar a una persona a que utilice un quiosco, un juego interactivo, un libro electrónico o un tutorial interactivo, un equipo de diseño debe trabajar con otros artistas para producir un diseño que invite, sea fácil de navegar, proporcione acceso a información anticipada y que normalmente sea divertido de usar.

DISEÑADORES DE INFORMACIÓN

Es alguien que conoce formas distintas de organizar la información. (Los diccionarios suelen presentarla por orden alfabético, los mapas suelen poner el norte en la parte superior).

DISEÑADORES DE INTERFAZ

Es alguien que tiene buenos conocimientos tanto en presentaciones visuales como en conocimientos de interacción en el dominio electrónico. También definen las formas en que los usuarios pueden interactuar y controlar un producto.

PROGRAMADORES

Casi siempre es necesario en el desarrollo de MULTIMEDIA tener a alguien en el equipo con buenos conocimientos de programación. El programador de MULTIMEDIA a menudo encuentra un ciclo de desarrollo

más corto para los proyectos MULTIMEDIA que el desarrollo de software tradicional. Normalmente utilizan herramientas autor, aunque algunos prefieren crear sus propias herramientas.

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y LA MULTIMEDIA

El aprendizaje significativo se refiere al tipo de aprendizaje en que un aprendiz o estudiante relaciona la **información** nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

El aprendizaje es recíproco tanto por parte del estudiante o el alumno en otras palabras existe una retroalimentación. El aprendizaje significativo es aquel **aprendizaje** en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo.

El aprendizaje significativo es el que conduce a la **transferencia**. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a **aprendizaje mecanicista**. Se entiende por la labor que un docente hace para sus estudiantes.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en

que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

El aprendizaje significativo se da mediante dos factores, el conocimiento previo que se tenía de algún tema, y la llegada de nueva información, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla. De esta manera se puede tener un panorama más amplio sobre el tema.

TIPOS DE APRENDIZAJE

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados en **pedagogía**:

- **Aprendizaje memorístico** o repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje receptivo**: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento**: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje significativo**: es el **aprendizaje** en el cual el sujeto relaciona sus **conocimientos previos** con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas. Desde la perspectiva de la **ciencia** definida como proceso de hacer y

deshacer **hipótesis**, **axiomas**, imágenes, leyes y paradigmas existen dos tipos de aprendizaje:

- **Aprendizaje de mantenimiento** descrito por **Thomas Kuhn** cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.
- **Aprendizaje innovador** es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.

PROCESO DE APRENDIZAJE

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro. Estas experiencias se relacionan con la memoria, moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos.

Es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas: el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área pre frontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parieto-temporo-occipital) y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras.

Así, ante cualquier estímulo ambiental o vivencia socio cultural (que involucre la realidad en sus dimensiones física, psicológica o abstracta) frente al cual las estructuras mentales de un ser humano resulten insuficientes para darle sentido y en consecuencia las habilidades prácticas no le permitan actuar de manera adaptativa al respecto, el cerebro humano inicialmente realiza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar y optar), cuya función es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose: interés (curiosidad por saber de esto); expectativa (por saber qué pasaría si supiera al respecto); sentido (determinar la importancia o necesidad de un nuevo aprendizaje).

En últimas, se logra la disposición atencional del sujeto. En adición, la interacción entre la genética y la crianza es de gran importancia para el desarrollo y el aprendizaje que recibe el individuo.

Si el sistema afectivo evalúa el estímulo o situación como significativa, entran en juego las áreas cognitivas, encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía entre otros, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información.

Posteriormente, a partir del uso de operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles para el aprendizaje, el cerebro humano ejecuta un número mayor de sinapsis entre las neuronas, para almacenar estos datos en la memoria de corto plazo (Feldman, 2005). El cerebro también recibe eventos eléctricos y químicos dónde un impulso nervioso estimula la entrada de la primera neurona que estimula el segundo, y así sucesivamente para lograr almacenar la información y/o dato.

Seguidamente, y a partir de la ejercitación de lo comprendido en escenarios hipotéticos o experienciales, el sistema expresivo apropia las implicaciones prácticas de estas nuevas estructuras mentales, dando lugar a un desempeño manifiesto en la comunicación o en el comportamiento con respecto a lo recién asimilado. Es allí donde culmina un primer ciclo de aprendizaje, cuando la nueva comprensión de la realidad y el sentido que el ser humano le da a esta, le posibilita actuar de manera diferente y adaptativa frente a esta.

Todo nuevo aprendizaje es por definición dinámico, por lo cual es susceptible de ser revisado y reajustado a partir de nuevos ciclos que involucren los tres sistemas mencionados.⁷ Por ello se dice que es un proceso inacabado y en espiral. En síntesis, se puede decir que el aprendizaje es la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales un ser humano comprende su realidad y actúa frente a ella (parte de la realidad y vuelve a ella).

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se

encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- La experiencia es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas **técnicas básicas** tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar), repetitivas (recitar, copiar) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.
- Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las **capacidades cognitivas** para construir los nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender.

Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras:

1. Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales

2. La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.
3. Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.
4. La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La Filosofía es la ciencia que se ocupa de responder los grandes interrogantes que desvelan al hombre como ser el origen del universo o del hombre, el sentido de la vida, entre otros, con el fin de alcanzar la sabiduría y todo esto se logrará a través de la puesta en marcha de un análisis coherente y racional que consistirá en el planteamiento y la respuesta de cuanta cuestión se nos ocurra, por ejemplo, qué es el hombre, qué el mundo, qué puedo conocer, qué puedo esperar de tal cosa.

Morán Márquez (2010) sostiene que:

“La Filosofía, es el altar del conocer del ser humano, es el camino de la búsqueda a nuestras interrogantes, es el principio del cual se ha impartido las demás ciencias, luego por su amplitud se han independizado dejando un campo más estrecho a esta madre benévola”. (Pag. 10)

Sabemos que la Filosofía es la búsqueda de nuevos conocimientos es disipar nuevas interrogantes, por ello este proyecto se basa en los siguientes enunciados

1. Principios Filosóficos:

- Principios de la concatenación universal: de los fenómenos: requiere el enfoque sistémico para lograr los resultados más objetivos en el estudio del objeto.
- Principio del historicismo: implica examinar el fenómeno estudiado en su desarrollo.

2 .Principios Psicológicos:

- Principio de la relación de lo cognitivo y conductual: este tiene una gran importancia por cuanto a partir de él se desarrolla las formaciones psicológicas más complejas de la personalidad que regulan de forma consciente y activa su comportamiento.
- Principio de la comunicación y la actividad: teniendo en cuenta los fundamentos teóricos de este trabajo es imprescindible dejar sentado este como uno de los principios de la multimedia educativa.
- La personalidad posee un carácter activo, ella se forma y desarrolla en la actividad, proceso en el que se produce una transformación mutua objeto-sujeto, sujeto-objeto, mediante la comunicación.

3- Principios Pedagógicos:

- Principio de la unidad de lo instructivo y lo educativo: en a través de este se logra la implicación de docentes y estudiantes garantizando las transformaciones necesaria en cuanto a conocimientos y formas de comportamiento a fin de alcanzar un crecimiento personal.

- Principio de la organización y dirección del proceso educativo: se considera un principio muy importante en aras de alcanzar los objetivos propuestos en una multimedia. Se exige la planeación de las actividades propuestas, así como su posterior control. En todo momento habrá flexibilidad y comprensión mutua por los diferentes factores que influyen en el empleo de una multimedia.

Ésta, consideramos es la mejor corriente filosófica, por tratarse de un proyecto que parte de la experiencia y observaciones recogidas en las aulas, talleres y escenarios educativos donde un grupo de estudiantes y sus tutores enfrentan un sin número de problemas y eventos que deberán resolver para la consecución de sus aprendizajes significativos.

No olvidemos que se considera al proceso pedagógico como el sistema de actividades docentes, extra-docentes, extraescolares, productivas y de investigación que se llevan a cabo en las aulas universitarias para formar la personalidad de los futuros profesionales en la educación de nivel medio. Se precisa que la enseñanza debe estar encaminada a estimular la zona de desarrollo próximo en los estudiantes, lo cual dependerá de los conocimientos y de las acciones que sea capaz de lograr de manera independiente, con ayuda del profesor, del grupo, de la familia o de la comunidad.

Se considera, además, que la enseñanza problémica aplicada a la formación técnica y profesional comprende un conjunto de métodos de enseñanza profesional, donde el profesor o el instructor no comunica los conocimientos de forma acabada sino en su propia dinámica y desarrollo, plantea a los estudiantes situaciones problémicas que les interesen y que los lleven a buscar vías para la solución de proyectos y tareas docentes en las aulas universitarias.

El lenguaje técnico que se empleará, sin aseverar erudición, representa la situación problemática que insiste en la importancia de presentar la información de forma dinámica e interactiva según las características de la asignatura. En nuestro caso desde un enfoque del Sistema Multimedia.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído. Otra de las ventajas es que el aprendizaje se ve favorecido cuando el material está organizado y esa organización es percibida por el alumno de forma clara y evidente.

La fundamentación Psicológica de este proyecto se basa en que el ser humano es un conjunto de características especiales, biológicas, psicológicas y sociales que todo docente al momento de desarrollar y planificar sus clases toma en cuenta, pero no podemos de olvidar los recursos tecnológicos para para el aprendizaje activo.

Méndez (2009) nos expresa

Desde la perspectiva del constructivismo psicológico, el aprendizaje es fundamentalmente un asunto personal. Existe el individuo con su cerebro cuasi omnipotente, generando hipótesis, usando procesos inductivos y deductivos para entender el mundo y poniendo estas hipótesis a prueba con su experiencia personal. (pág. 38).

Como habíamos indicado nuestro proyecto se sustenta en el constructivismo psicológico que mantiene la idea de que el ser humano es un ente que día a día va construyendo su conocimiento aún más si aplicamos los métodos tecnológicos orientados a la multimedia

Los beneficios del aprendizaje basado en la producción multimedia son: aumento en la motivación, aumento en la capacidad de solución de problemas, mayor colaboración y mejoría en las habilidades para el manejo de recursos. Las herramientas de MULTIMEDIA sirven de apoyo para aprendizaje basado en proyectos proporcionando a los estudiantes un vehículo para expresar, compartir y criticar soluciones de problemas, por lo tanto la MULTIMEDIA es una potente herramienta para la educación a distancia en la que se manejan una serie de recursos donde el aprendizaje se hace más fácil y eficiente con el empleo de medios audiovisuales utilizados en la MULTIMEDIA.

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Bajo la premisa de que la formación educativa, económica y social ecuatoriana se constituye de diversos procesos, que bien podría enmarcarse en épocas aún no superadas totalmente, el currículo educativo debe responder a problemas y necesidades educativas y procurar de esta manera un proceso de transformación y desarrollo con la vinculación de los conocimientos científicos y tecnológicos adecuados.

Vigostky, L (2009) afirma:

Todo sistema educativo de una sociedad concreta posee una concepción educativa determinada. Esa concepción comporta lineamientos generales de tipo sociológico.pag. 28

La sociología es la ciencia que estudia al hombre y sus asociaciones inmersas en su especie. Busca el origen del comportamiento humano desde la sociedad al promover y utilizar métodos y técnicas de aprendizaje activo que posibiliten el desarrollo de la creatividad y las capacidades potenciales del sujeto de educación

La palabra "social" tiene sentido definido, sólo si designa los fenómenos que no pertenecen a ninguna de las categorías de hecho ya constituidas y designadas.

Desde el momento del nacimiento el niño aprende formas de comportarse, comunicarse por medio del llanto, gestos y lenguaje. Se relaciona primero con la familia, proceso que continúa en la escuela.

Después se proyecta al nivel medio para continuar en el superior, donde el estudiante universitario adquiere todo ese potencial de conocimientos que le permitirá desarrollarse en el campo laboral, siendo su campo de acción la docencia.

Esta actividad íntimamente relacionada con la sociología nos ayuda a solucionar diversos problemas que se suscitan en el ámbito educativo donde nos encontramos con diversas características de los educandos.

En conclusión, esta perspectiva, nos permite reconstruir las voces de una sociedad e interpretar los fenómenos educativos a partir de tres niveles de análisis: el macro sociológico, el intermedio y el micro sociológico. El primero, tiene en cuenta el contexto socio-cultural, las relaciones educación-sociedad, las funciones de la educación y las relaciones entre el sistema educativo y la estructura social con la economía.

El segundo, analiza la composición y característica de los factores, actores y agentes que integran el sistema educativo. Aquí se identifican las estratificaciones, genero, clase social y etnia cultural. El tercero, le interesa comprender lo que sucede en la escuela o centro educativo, qué pasa en las aulas, sala de profesores, las interacciones que se producen dentro de las instituciones y su correspondencia con aspectos de las estructuras sociales, las diferentes culturas de los estudiantes, docentes.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Nuestro proyecto se fundamenta en la Pedagogía constructivista porque el constructivismo define al ser humano como una persona individual y como ser social, proyecta su información con una visión holística del ser trascendente. Intelectual y espiritual.

Logroño (2011) nos indica que:

El modo cognitivo constructivista se caracteriza donde el estudiante constructor de su propio conocimiento, él estudiante accede a un nivel superior de desarrollo intelectual, pensar, reflexionar, investigar, el maestro es el facilitador, mediador. Enseñar es lograr aprendizajes productivos. (Pág. 76).

Esta concepción toma al hombre como un ser único que se desarrolla en un proceso de interacción con el medio, lo que le permite apropiarse de los conocimientos y al asimilarlos hace crecer sus disponibilidades internas e individualiza. El modelo constructivista es una continuación de la Pedagogía activa.

Como corriente pedagógica el constructivismo plantea que el verdadero aprendizaje es una construcción de cada individuo que logra modificar su cognoscente y objetos conocidos, a alcanzar mayor nivel de

complejidad, diversidad y de integración del conocimiento y la experiencia, es decir el verdadero aprendizaje es aquél que contribuye al desarrollo integral de la persona.

Al conocimiento y aprendizaje contribuye todo conocimiento, toda ley, es una construcción mental, es decir una construcción interior aún en el caso de que el docente realice una exposición magistral, ésta no será significativa si no encaja con los conceptos previos de los estudiantes.

De acuerdo con lo dicho, el docente observará características de los procesos de enseñanza y aprendizaje constructivistas;

1. Toma en cuenta los conocimientos previos pertinentes de los estudiantes sobre el objeto o tema de aprendizaje.
2. Prevé el cambio conceptual y su repercusión en la estructura mental.
3. Conformar las ideas y preconceptos afines al tema de enseñanza con el nuevo concepto científico.
4. Aplica el nuevo aprendizaje a situaciones concretas, lo transfiere

Las condiciones necesarias para potenciar la enseñanza constructivista son:

- Generar insatisfacción con los preconceptos o saberes incorrectos.
- Que el nuevo aprendizaje se distinga del conocimiento previo o anterior.

- Que la nueva concepción muestre aplicabilidad en situaciones reales
- Que la nueva concepción genere nuevas preguntas.
- Que el estudiante comprenda y conozca las causas que originaron nociones erróneas.
- Crear un clima para la libre expresión del estudiante.
- El estudiante puede ser partícipe del proceso de enseñanza desde su plantación, en la selección de actividades constructivas, en la búsqueda de información.
- El estudiante debe interiorizar los nuevos conocimientos con nuevas técnicas apropiadas al avance tecnológico que cada día se desarrolla a pasos agigantados.

Por lo expuesto anteriormente el presente trabajo investigativo es una respuesta a la necesidad de mejorar las estrategias y técnicas que estimulan el desarrollo de contenidos en la asignatura de Inglés Técnico I.

En el Nivel Superior, los estudiantes de Primer Año del Sistema a Distancia están en la imperante necesidad de obtener aprendizajes significativos en Inglés esto facilitará a los estudiantes el aprendizaje de nuevos conocimientos, desarrollo de habilidades y destrezas que le permitan ser competentes para desenvolverse en la asignatura de Inglés.

Existen algunos factores que deben ser estudiados debidamente por los profesionales de la Educación Superior, entre ellos la formulación de nuevas estrategias y técnicas innovadoras acorde a las necesidades de nuestro entorno social, político, económico y que responda a los requerimientos de la formación académica técnico profesional en el nivel

superior de la educación ecuatoriana. Otro factor de consideración es el de la implementación de recursos apropiados para el cumplimiento de los objetivos de calidad de la educación en el Inglés Técnico aplicado a la informática.

El segundo factor, el de los recursos tecnológicos que debe conocer todo docente para poder impartir una educación innovadora, dinámica, creativa y uno de estos recursos es la multimedia que no todos los docentes la conocen y la aplican en el campo de la enseñanza debido a que las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia.

Como profesoras de Computación nuestro papel es el de lograr desarrollar contenidos dinámicos, diferentes, atractivos, para lograr una dirección del proceso pedagógico tal, que les imprima a los estudiantes la motivación necesaria conducente a lograr la transformación de aprendizajes en el área de Inglés. La ruptura con lo tradicional, la ruptura con la dependencia, pasar de recibir conocimientos pre-elaborados, y pasivamente, al de conocimientos interactivos, la seguridad, el espíritu crítico y creativo, capaz de transformarse en aprendizajes que él estudiante universitario requiere.

FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

La creación de la tecnología educativa se atribuye al Sr. Skinner, que es un profesor de la universidad de Harvard que fue implementada en el año de 1954, en cuyas investigaciones teóricas de la ciencias en el cual el objeto de estudio lo van a constituir aquellos aspectos relacionados, de manera más o menos directa con el proceso de la transferencia de conocimientos y por ende, con la enseñanza – aprendizaje, aplicando una serie de herramientas tecnológicas

La utilización de técnicas multimedia con los computadores permitió el desarrollo del hipertexto, una manera de ligar temas con palabras en los textos, de modo que puedan acceder a temas de interés específico en uno o varios documentos sin tener que leerlos completamente, simplemente pasando el Mouse por encima del texto.

Montessori (2009), nos indica:

La aplicación de la nueva tecnología educativa, supone un cambio en cuanto a la metodología tradicionalmente aplicada, ya que en términos pedagógicos, se desarrollan nuevas formas de interacción, diferentes comportamientos físicos, distintas maneras de presentar la información y de juzgar los mensajes que se pueden transmitir en ambas direcciones del docente a los alumnos y de los alumnos a los docentes. (Pág. 8).

Esta nueva tecnología educativa tienen como fin facilitar la labor del alumno en la clase, de esta manera aparecen variadas herramientas de software de la multimedia. Las herramientas permiten centrar la atención del alumno en la parte más racional del conocimiento: en la interpretación del problema, el establecimiento de nexos entre los conceptos, relaciones o procedimientos estudiados; proporcionando, además, tiempo para la realización de una mayor cantidad de ejercicios y producir un aprendizaje significativo donde el estudiante sea el gestor de su propio conocimiento y el docente un mediador.

Estos conceptos no se contradicen, todo lo contrario se complementan y pudiéramos señalar como elementos comunes algunos aspectos tales como:

- Combinan dos o más medios (textos, gráficos, sonidos, videos y animaciones) para transmitir un mensaje o contar una historia.

- Están diseñados para ser visualizados e interactuar con ellos en una computadora.
- Le permiten a la audiencia explotar la información en línea y en cualquier frecuencia.

Nosotros asumimos el concepto de multimedia como. "el conjunto de tecnología de estimulación sensorial que incluyen elementos visuales, audio y otras capacidades basadas en los sentidos, los cuales pueden ampliar el aprendizaje y la comprensión del estudiante interactuando el docente y el estudiante que es lo que se busca en este proyecto educativo.

La informática nos ofrece una gran posibilidad de interacción y una de esas posibilidades es la utilización de los vínculos con otros programas, recursos, llamándose en las Multimedia: los Hipervínculos que dicho de la forma más sencilla posible es la posibilidad de al dar un clic sobre un objeto determinado con ese fin, se despliegue otra pantalla para transmitir más información relacionado con el tema que del objeto propuesto.

Podemos plantear que Aplicación Multimedia: no es más que el conjunto de programas creados con sus hipervínculos que al ejecutarse de manera automática, ofrecen información. Existen muchos programas que nos pueden ayudar a conformar una Multimedia, desde el punto de vista de vincular los objetos, programas, etc. ejemplos pueden ser: El Macromedia Director, Photo shop, Flash, Delphi, cada uno con sus distintas especificidades.

Las ventajas de las aplicaciones multimedia en la enseñanza son múltiples, pero no son un fin en sí misma, solo son un medio para la educación. Constituyen una nueva tecnología educativa al servicio del aprendizaje. Entre estas ventajas podemos citar las siguientes:

- Facilidad para navegar sobre la información.
- Consulta del documento adaptado al usuario.
- Permite enlazar textos con imágenes, sonidos y videos.
- Permite elevar la interacción hombre- máquina
- Logra en determinados momentos efectos que no son posibles lograr con otros medios de enseñanza, tales como representar el comportamiento de los diferentes cuerpos en el espacio, situación esta que para lograrla es necesario apelar a la abstracción del estudiante.
- Se obtiene mayor motivación por el estudio, así como lograr con el sonido y la imagen explicaciones de los diferentes temas a tratar en el software.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente investigación se encuentra fundamentada en las siguientes normas jurídicas constitucionales y legales que existen en el actual ordenamiento jurídico del Ecuador: Constitución de la República del Ecuador en la Sección quinta de la Educación en sus artículos 26, 27,28 y 29, en la sección novena de la Ciencia y Tecnología art.80, la Ley de Educación Superior art 1, literal b y art. 3 con todos sus literales.

SECCIÓN QUINTA EDUCACIÓN

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y deberá garantizar su desarrollo holístico, el respeto a los derechos humanos, a un medio ambiente sustentable y a la democracia; será laica, democrática, participativa, de calidad y calidez; obligatoria, intercultural, incluyente y diversa; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos, la construcción de un país soberano y es un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho y obligación de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus dimensiones étnicas, de género, generacional, físico, sexual y geográfico. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- La educación potenciará las capacidades y talentos humanos orientados a la convivencia democrática, la emancipación, el respeto a las diversidades y a la naturaleza, la cultura de paz, el conocimiento, el sentido crítico, el arte, y la cultura física. Preparará a las personas para una vida cultural plena, la estimulación de la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

El Estado garantizará la libertad de enseñanza y cátedra y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Los padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

SECCIÓN NOVENA. DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA

El Art. 80 determinara que:

“El estado fomentará la ciencia y la tecnología, Especialmente en todos los niveles educativos. Dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad del manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.”

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo. La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica.

Coordinando con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca ley, al que regulará también el estatuto del investigador científico.

LEY DE EDUCACIÓN SUPERIOR
CAPÍTULO I. DE LA CONSTITUCIÓN,
FINES Y OBJETIVOS DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN
SUPERIOR

Art. 1.-Forman Parte del Sistema Nacional de Educación Superior ecuatoriano:

a) Los institutos superiores técnicos y tecnológicos que hayan sido autorizados por el Ministerio de Educación y que sean incorporados al Sistema, así como los que se crearen de conformidad con la presente Ley.

Las instituciones del Sistema Nacional de Educación Superior tienen como misión la búsqueda de la verdad, el desarrollo de las culturas universal y ancestral ecuatoriana, de la ciencia y la tecnología, mediante la docencia, la investigación y la vinculación con la colectividad. Será su deber fundamental la actualización y adecuación constantes de las actividades docentes e investigativas, para responder con pertinencia a los requerimientos del desarrollo del país.

Art. 3.- Las Instituciones del Sistema Nacional de Educación Superior ecuatoriano, en sus diferentes niveles, tienen los siguientes objetivos y Estrategias fundamentales:

- a) Formar, capacitar, especializar y actualizar a estudiantes y profesionales en los niveles de pregrado y posgrado, en las diversas especialidades y modalidades;
- b) Preparar a Profesionales y líderes con pensamiento crítico y conciencia social, de manera que contribuyan eficazmente al mejoramiento de la producción intelectual y de bienes y servicios, de acuerdo con las necesidades presentes y futuras de la sociedad y la Planificación del estado, privilegiando la diversidad en la oferta académica para propiciar una oportuna inserción de los profesionales en el mercado ocupacional.
- c) Ofrecer una formación científica y humanística del más alto nivel académico, respetuosa de los derechos humanos, de la equidad de género y del medio ambiente, que permita a los estudiantes contribuir al desarrollo humano del país y a una plena realización profesional y personal.
- d) Propiciar que sus establecimientos sean centros de investigación científica y tecnológica, para fomentar y ejecutar programas de investigación en los campos de la ciencia, la tecnología, las artes, las humanidades y los conocimientos ancestrales.

Art. 3.- FINES DE LA UNIVERSIDAD

La Universidad de Guayaquil, persigue los fines siguientes:

- a) Aportar al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas;

- b) Fortalecer en los y las estudiantes un espíritu reflexivo orientado al logro de la autonomía personal, fundamentada en un marco de libertad de pensamiento;
- c) Formar académicos y profesionales responsables, con conciencia ética y solidaria, capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones de la República, a la vigencia del orden democrático y a estimular la participación social;
- d) Contribuir al conocimiento, la preservación y el enriquecimiento de los saberes ancestrales y de la cultura nacional;
- e) Fortalecer la capacidad nacional de asimilar y crear ciencia y tecnología, al servicio del pueblo ecuatoriano, en sus afanes de progreso, protegiendo su patrimonio natural y el medio ambiente; Universidad de Guayaquil
- f) Aportar con el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo previsto en la Constitución y en el Plan Nacional de Desarrollo; en el Plan Estratégico Institucional.
- g) Fomentar y ejecutar programas de investigación, de carácter científico y tecnológico, que coadyuven al mejoramiento y protección del ambiente y promuevan el desarrollo sustentable nacional;
- h) Constituir espacios para el fortalecimiento del Estado ecuatoriano constitucional, de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico;

- i) Contribuir con el desarrollo local y nacional, de manera permanente, a través del trabajo comunitario y de la extensión universitaria, en beneficio de la sociedad ecuatoriana y universal;
- j) Defender los principios y valores fundamentales de la nación ecuatoriana, en su dimensión plurinacional e intercultural y de su unidad, en la diversidad de sus pueblos y nacionalidades ancestrales;
- k) Orientar las políticas culturales, especialmente científico-tecnológicas, que permitan la defensa, conservación, transmisión, difusión y desarrollo del patrimonio cultural, nacional y universal;
- l) Contribuir a la formación del ser humano, dotándolo de competencias que le permitan usar su capacidad, en dinámicas que impulsen la transformación de la estructura social, para el servicio del colectivo soberano;
- m) Proporcionar a los y las estudiantes una formación integral que, dentro del contexto de la realidad nacional, les permita realizarse para vivir con dignidad y solidaridad;
- n) Establecer actividades dirigidas a la preparación del trabajo profesional y académico, en el desarrollo productivo de la nación.

DEFINICIONES CONCEPTUALES

Aprendizaje.- Proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la institución, el razonamiento y la observación.

Aprendizaje Significativo.- Tipo de aprendizaje caracterizado por suponer la incorporación efectiva a la estructura mental del alumno de los nuevos contenidos, que así pasan a formar parte de su memoria comprensiva.

Cognitivo.- Perteneciente o relativa a la enseñanza// propio, adecuado para enseñar o instruir. Método, género didáctico.

Constructivismo.- En el ámbito de la docencia el constructivismo es dar al estudiante herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Enseñanza.- La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 4 elementos: uno o varios **profesores** o docentes o facilitadores, uno o varios **alumnos** o **discentes**, el objeto de **conocimiento**, y el entorno educativo o mundo educativo que pone en contacto a profesores y alumnos.

Internet.- El Internet es una red informática descentralizada, que para permitir la conexión entre computadoras opera a través de un protocolo de comunicaciones. Para referirnos a ella además se utiliza el término "web" en inglés, refiriéndose a una "tela de araña" para representar esta red de conexiones.

Interactivo: Es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial. Interactivo dicho de un programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario.

Investigación.-Es la búsqueda del conocimiento a través de la experiencia del adulto.

Imagen.-Imagen definida por una rejilla o mapa de pequeños cuadrados denominados pixeles. Una imagen (del latín imago) es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario.

Video.-Un video es una sucesión de imágenes presentadas a cierta frecuencia. El ojo humano es capaz de distinguir aproximadamente 20 imágenes por segundo. De este modo, cuando se muestran más de 20 imágenes por segundo, es posible engañar al ojo y crear la ilusión de una imagen en movimiento.

JPEG.- Joint Photographic Experts Group: nombre del comité que diseñó un estándar para la comprensión de imágenes.

Jpeg.- Formato de impresión de imágenes ampliamente soportado tanto en Macintosh como en PC.

Texto.- Herramienta de texto que ofrece crear un texto en la imagen, eligiendo sus características.

Tecnología: Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que

facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.

Informática.-Es el estudio sistematizado de la información a través de la utilización de las computadoras

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.

Formas multimedia.- texto, sonido, imágenes, animación y video

Web site.-Sistema de computación que corre un servidor Web y que se ha establecido para editar documentos en World Wide Web.

Virtual community.- También se denomina comunidad en línea se refiere a una comunidad electrónica de personas que comparten intereses y preocupaciones y se comunican a través del Internet

Web page.- Documento en HTLM que por lo general contiene enlaces de hipertexto, con otros documentos que con frecuencia se encuentran en otros servidores.

Video disk.- Se trata del disco que permite el almacenaje de una enorme cantidad de información compuesta por texto, imágenes y videos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se describe la metodología que se sigue para lograr los objetivos de la investigación donde se considero el diseño de la investigación, población, métodos, técnicas e instrumentos para la recolección presentación y análisis de resultados.

La metodología constituye la vía más acertada para comprender un hecho o fenómeno, y resolver el problema de estudio, sobre todo nos permite conocer con claridad la realidad, sea para describirla o transformarla.

La metodología es parte del proceso de investigación (método científico) que sigue a la propedéutica y que posibilita la sistematización de los métodos y de las técnicas necesarias para llevarla a cabo. Cabe aclarar que la propedéutica es el conjunto de saberes y disciplinas que son necesarios para preparar el estudio de una materia. El término proviene del griego pró (“antes”) y paideutikós (“referente a la enseñanza”).

En otras palabras, la metodología es una etapa específica que procede de una posición teórica y epistemológica, para la selección de técnicas concretas de investigación. La metodología, entonces, depende de los postulados que el investigador crea que son válidos, ya que la acción metodológica será su herramienta para analizar la realidad estudiada.

En síntesis se presentan algunas características de los paradigmas para que usted defina claramente si realiza una investigación cuantitativa o cualitativa, todo lo cual le permitirá concretar las técnicas y estrategias metodológicas que deben emplear en la presente investigación.

El presente trabajo de investigación se regirá por los criterios científicos del paradigma cualitativo.

Lerma (2008) sostiene:

Se refiere a los estudios sobre el quehacer cotidiano de las personas o de grupos pequeños. En este tipo de investigación interesa lo que la gente dice, piensa, sostiene o hace; sus patrones culturales; el proceso y el significado de sus relaciones interpersonales y con el medio. Su función puede ser descubrir o generar una teoría a partir de los datos obtenidos. (pág.70).

Por otro lado, entre sus principales características están:

- ❖ Al investigador le interesa la interpretación del fenómeno.
- ❖ A través de ellos se puede generar teorías e hipótesis.
- ❖ El investigador se basa en evidencias documentales y notas de Campo.

Este paradigma cualitativo emplea una de sus modalidades, la de proyecto factible.

MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto se enmarca en la modalidad de investigación que se denomina proyecto factible, ya que la propuesta constituye un cambio acorde a los avances tecnológicos y son capaces de materializarse en un

corto plazo. El método es un orden que se debe imponer a los diferentes procesos necesarios para lograr un fin dado.

Jiménez (2008) sostiene:

Un proyecto Factible consiste en la investigación, elaboración de una alternativa viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales. Los proyectos factibles pueden llegar en algunos casos no solo a determinar la viabilidad de una propuesta sino ejecutar y evaluar el impacto de los proyectos. No tiene hipótesis pero si preguntas a contestar. (pág. 7).

El presente trabajo está de acuerdo a las características y objetivos descritos en el estudio de un proyecto factible y es apoyado por una investigación de campo con el cual buscamos solucionar el problema planteado.

El tema, que se relaciona con la producción multimedia en la asignatura de Inglés Técnico 1, en el proceso enseñanza-aprendizaje moderno de la especialización Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación y la propuesta de desarrollo de contenidos interactivos para una educación en Línea, requiere de la investigación de campo por que la información será obtenida, mediante la aplicación de la técnica de la encuesta al Decano, Docentes y estudiantes de la Facultad de Filosofía, para que de esta forma puedan hacer frente a los requerimientos de los estudiantes universitarios, con dificultades en el desarrollo de la Multimedia.

Es un Proyecto Factible, porque cuenta con el apoyo de la comunidad de la Facultad de Filosofía, especialmente en la

especialización de Informática. Al finalizar la investigación se plantearán posibles alternativas de solución, que tratarán de satisfacer las expectativas y grado de aceptación, que tendrá la propuesta que consiste en diseñar un cd interactivo para que tenga un mejor conocimiento en el área de inglés.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

El estudio que se realiza en el siguiente trabajo emplea los siguientes tipos de investigación.

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

La investigación bibliográfica es aquella etapa de la investigación científica donde se explora qué se ha escrito en la comunidad científica sobre un determinado tema o problema. ¿Qué hay que consultar, y cómo hacerlo?

Yépez (2008), sostiene:

Constituyen la investigación del problema determinado con el propósito de ampliar, profundizar y analizar su conocimiento producido este por la utilización de fuentes primarias en el caso de documentos y secuencias en el uso de libros, revistas, periódicos y otras publicaciones. Este tipo de investigación tiene un ámbito determinado, su originalidad se refleja en documentos y libros, que permite conocer, comparar y deducir los diferentes enfoques, criterios conceptualizaciones, análisis, conclusiones, recomendaciones de los diversos autores e instituciones estudiadas, con el propósito de ampliar el conocimiento y producir nuevas propuestas en el trabajo de tesis. De acuerdo a los objetivos del problema propuesto, esta modalidad de investigación tiene mayor incidencia en la formación, a partir de la confrontación,

de las teorías existentes con los datos empíricos de la realidad. Su aplicación se opera en estudios de educación comparada, cuando se procede al análisis de diferentes modelos o tendencias de realidades socioculturales. (pág. 3).

Esto es importante a fin de no repetir trabajos ya realizados por otros, evitar errores, orientar la búsqueda de orientación. Entre las principales fuentes documentales se tiene: Históricas, Bibliográficas, fuentes estadísticas, archivos oficiales, privados, documentos personales, obras literarias, filosóficas, informes, estudios, documentos personales e institucionales y artículos de internet.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Se trata de la investigación aplicada para comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado. El investigador trabaja en el ambiente natural en que conviven las personas y las fuentes consultadas, de las que obtendrán los datos más relevantes a ser analizados, son individuos, grupos y representaciones de las organizaciones científicas no experimentales dirigidas a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas, psicológicas y educativas en estructuras sociales reales y cotidianas.

Es el estudio sistemático del problema, en el lugar que se producen los acontecimientos con el propósito de descubrir. Explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan y permiten su ocurrencia. En esta modalidad de investigación el investigador toma contacto en forma directa con la empírea, para obtener datos directos a través de una observación. Para complementar la información se puede acudir, en algunos casos, a fuentes secundarias. En esta

modalidad existe un grado mayor de subjetividad, dado que el sujeto se relaciona más con la apariencia del problema que con la esencia. Existen diferentes tendencias en la taxonomía de la investigación, lo que ha producido varias definiciones en un meta lenguaje particular, que se encuentra entre estas: tipos, niveles carácter, que tiene relación con los objetivos: lugar, naturaleza, alcance, factibilidad. Andino y Yépez , (2009) (pág.2)

En el caso del proyecto motivo de estudio, se realizará la investigación de campo, ya que se aplicará una encuesta a Docentes y estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil

Además la investigación reúne las características de los siguientes tipos:

- Exploratoria.
- Descriptiva.
- Evaluativa.
- Explicativa.

EXPLORATORIA

Es aquella que se efectúa sobre un tema o problema poco conocido o estudiado por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho problema.

Achig (2008) indica:

Investigación explorativa constituye el nivel inferior de la investigación y está orientada a poner al investigador en contacto con la realidad, auscultar una determinada problemática y plantear líneas generales para una investigación profunda y sistemática. (Pág. 45).

DESCRIPTIVA

Se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad donde se describe el fenómeno de nuestro proyecto tal cual aparece en la actualidad, pues están basados en la observación sistemática y participativa la cual se realiza en el ambiente natural en que van desarrollándose.

Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre como una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente.

Ponce (2010) señala:

La investigación descriptiva es la que solo pretende observar para recoger datos cualitativos y cuantitativos de muchos sujetos. En esta investigación solo se describen los fenómenos como suceden en la realidad, utilizando la observación. (Pág. 32).

Hernández, (2010) expresa:

El propósito de esta investigación es que el investigador describe situaciones y eventos, es decir como es, como se manifiestan determinados fenómenos. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden o evalúan con las precisiones posibles diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. (pág. 60).

Durante el proceso de la investigación, se describirá el problema, se registra información y se la analizará e interpretará para justificar la propuesta hecha.

EVALUATIVA

Tiene como propósito, apreciar y enjuiciar el objeto, ejecución y efecto de los programas de acción. Así como su utilidad y el grado en que se alcanzan los objetivos pretendidos, llevados a cabo en el campo educativo, con el fin de corregir las deficiencias que pudieren existir, para introducir los ajustes necesarios.

Yépez (2008) considera:

Que la investigación es evaluativa cuando enjuicia y valora el diseño, ejecución, efectos, utilidades y grados de logros de los objetivos de programas, instituciones; a fin de corregir las definiciones e introducir los reajustes necesarios. (pág. 24)

Proceso formal: Este se refiere al método que se emplea en el estudio de la investigación, se divide en:

Método deductivo: Parte de una premisa general para obtener las conclusiones de un caso particular. Pone el énfasis en la Teoría, modelos teóricos, la explicación y abstracción, antes de recoger datos empíricos, hacer observaciones o emplear experimentos.

Método Inductivo: Se analizan solo los casos particulares, cuyos resultados son tomados para extraer conclusiones de carácter general. A partir de las observaciones sistemáticas de la realidad se descubre la generalización de un hecho y una teoría. Se emplea la observación y la

experimentación para llegar a las generalidades de hechos que se repiten una y otra vez.

Método hipotético-deductivo: A través de observaciones realizadas de un caso particular se plantea un problema. Este lleva a un proceso de inducción que remite el problema a una teoría para formular una hipótesis empírica.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Es muy importante una vez definido el problema de la investigación obtener la población y la muestra, ya que son los elementos o individuos a quienes se va a llevar a cabo el estudio investigativo, es por ello que presentamos algunas definiciones:

POBLACIÓN

En cualquier trabajo en el que se aplique, la estadística debe hacer referencia a un conjunto de entidades, conocido como población.

Población o Universo: Es el total del conjunto de elementos u objetos de los cuales se quiere obtener información. Aquí el término población tiene un significado mucho más amplio que el usual, ya que puede referirse a personas, cosas, actos, áreas geográficas e incluso al tiempo.

La población debe estar perfectamente definida en el **tiempo** y en el **espacio**, de modo que ante la presencia de un potencial integrante de la misma, se pueda decidir si forma parte o no de la población bajo estudio. Por lo tanto, al definir una población, se debe cuidar que el conjunto de elementos que la integran quede perfectamente delimitado. Si, por ejemplo,

estamos analizando las escuelas primarias, debemos especificar cuáles y cuándo: escuelas primarias de la Capital Federal, año 2010

Es un grupo de personas u objetos que poseen una característica en común para la realización de una investigación.

Leiva (2000), afirma: **“La población o universo es la totalidad de individuos (personas o instituciones), involucrados en la investigación” (Pág. 88).**

Se considera a la población como el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado.

Latorre, Rincón y Arnal (2003) se define: **“La población es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, eventos) en los que se desea estudiar el fenómeno. Estos deben reunir las características de lo que es el objeto de estudio” (Pág. 56).**

La población para la presente investigación es la siguiente:

Cuadro N° 2

Estratos	Población
Directivos	4
Docentes	15
alumnos	135
TOTAL	154

Fuente: Secretaria de la especialización Informática

Elaborado por: Magdalena Holguín Ponce – Sandra Dávalos Holguín

MUESTRA

En estadística una muestra estadística (también llamada muestra aleatoria o simplemente muestra) es un subconjunto de casos o individuos de una población estadística.

Las muestras se obtienen con la intención de inferir propiedades de la totalidad de la población, para lo cual deben ser representativas de la misma. Para cumplir esta característica la inclusión de sujetos en la muestra debe seguir una técnica de muestreo. En tales casos, puede obtenerse una información similar a la de un estudio exhaustivo con mayor rapidez y menor coste (véanse las ventajas de la elección de una muestra, más abajo).

Por otra parte, en ocasiones, el muestreo puede ser más exacto que el estudio de toda la población porque el manejo de un menor número de datos provoca también menos errores en su manipulación. En cualquier caso, el conjunto de individuos de la muestra son los sujetos realmente estudiados.

El número de sujetos que componen la muestra suele ser inferior que el de la población, pero suficiente para que la estimación de los parámetros determinados tenga un nivel de confianza adecuado. Para que el tamaño de la muestra sea idóneo es preciso recurrir a su cálculo.

La muestra es una representación significativa de las características de una población, que bajo, la asunción de un error (generalmente no superior al 5%) estudiamos las características de un conjunto poblacional mucho menor que la población global.

Murria (2008) define: "**Se llama muestra a una parte de la población a estudiar que sirve para representarla**".

Muestra es una técnica de recolección de datos que permite investigar a través de una fracción de la población todo el conglomerado tiene en cuenta que las partes son iguales al todo.

Entre los tipos de muestra se pueden mencionar dos:

- La muestra probabilística.
- No probabilística.

Muestra no probabilística: se rige por las reglas matemáticas de la probabilidad. De ahí que, mientras en la muestra probabilística es posible calcular el tamaño del error muestral, no es factible hacerlo en el caso de las muestras no probabilísticas.

Para la presente investigación la muestra es no probabilística.

CUADRO N° 3

Estratos	Muestra
Directivos	1
Docentes	5
Alumnos	35
TOTAL	41

Fuente: Secretaria de la especialización Informática

Elaborado por: Magdalena Holguín Ponce – Sandra Dávalos Holguín

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

CUADRO N° 4

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Independiente La producción multimedia en la asignatura de Inglés Técnico en el proceso enseñanza-aprendizaje moderno de la Carrera de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.	Multimedia	- Definición de Multimedia. - Evolución de la Multimedia
	Usos Frecuentes de la Multimedia	- La Multimedia en los negocios. - La Multimedia en la Escuela. - La Multimedia en el Hogar. - La Multimedia en Lugares Públicos
	Componentes de la Multimedia	- Texto - Imágenes - Animación - Sonido - Video
	Herramientas para la Creación de la Multimedia	- Herramientas de Pintura y Dibujo - Herramientas de Edición de Imagen - Programas de Edición de Audio y Video.
	La Multimedia en la Educación	- La Educación Multimedia. - Ventajas de los materiales multimedia en la Educación.
	Aprendizaje Significativo en la Multimedia	- Aprendizaje - Tipos de Aprendizaje - Proceso de Aprendizaje
	La Producción Multimedia	- Audiencia - Expertos en Contenido - Profesionales Gráficos - Profesionales de Sonido - Animadores - Profesionales de Vídeo - Diseñadores de Información - Diseñadores de Interfaz - Programadores

Dependiente Desarrollo de Contenidos interactivos para una educación en línea.	Producción Multimedia	• La Multimedia • Historia de la Multimedia • Componentes de la Multimedia • La Multimedia en la Educación.
	Propuesta	• Justificación • Diagnóstico
	Objetivos	• General • Especifico
	Fundamentación Teórica de la Propuesta	• Filosófica • Sociológica • Psicológica • Educativa
	Factibilidad de la Propuesta	• Financiera • Legal • Técnica • De Recursos Humanos • Política • Visión • Misión
	Descripción	• Criterio y estrategia para validar la propuesta. • Contenidos Interactivos.

Fuente: Desarrollo de la investigación

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín - Prof. Magdalena Holguín Ponce

MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

Es necesario señalar el concepto de métodos y técnicas para demostrar en forma específica la importancia de estos métodos en el trabajo de investigación.

Pacheco, (2008) indica “**Métodos es el camino de alcanzar los objetivos y resolver las tareas planteadas**”. (Pág. 47).

Tomando encuentra la definición citada, se puede definir al método como el camino a seguir, camino que toda persona debe emplear con el objetivo de obtener las metas y objetivos en la vida.

Para desarrollar el presente proyecto educativo se van a utilizar los métodos Científico, Inductivo, Deductivo y de Análisis.

Método Científico

Pacheco, (2008), Indica que el método científico:

Nace como consecuencia de la necesidad que plantea la ciencia de establecer procedimientos lógicos, homogéneos y razonables que sirvan de pauta para resolver los problemas que se presentan ante la observación y medida de los datos; ante la experimentación, ante la clasificación de estos datos y ante la formulación de las leyes o hipótesis que expliquen los fenómenos observados. (pág. 22)

En este proyecto de investigación se ha utilizado el método científico porque tiene el procedimiento para llevar a cabo la investigación y los resultados que se presenten van a ser fiables para la comunidad educativa.

El método científico contiene las siguientes etapas:

- ✓ Planteamiento del problema.
- ✓ Formulación de la hipótesis.
- ✓ Levantamiento de la información.
- ✓ Análisis e interpretación de los datos.
- ✓ Comprobación de la hipótesis.
- ✓ Difusión de los resultados.

Método inductivo

Este método se utiliza cuando partimos de la observación de hechos particulares, obtenemos proposiciones generales.

Pacheco (2008), nos indica que la inducción: **“Es un razonamiento que analiza una porción de un todo; parte de lo particular a lo general, va de lo individual a lo universal”.**(pág.27)

La característica de este método es que utiliza el razonamiento lógico para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación es de carácter general.

El método se inicia con la observación general de los hechos a investigar, se analiza la conducta y características del fenómeno a investigar, se realizan comparaciones para establecer reglas y leyes científicas.

Este método está estructurado de las siguientes fases:

- ✓ Observación de los métodos particulares.
- ✓ Comparación.
- ✓ Abstracción.
- ✓ Generalización.

Método Deductivo

En este proyecto utilizaremos el Método Inductivo porque nos permite la recopilación de datos en las cuales se pueden separar variables y establecer relaciones de los datos analizándolos,

sintetizándolos comparándolos para producir la generalización de los datos.

Pacheco (2008), nos indica

Es el razonamiento que parte de un marco general de referencia hacia algo en particular. Este método se utiliza para inferir de lo general a lo específico, de lo universal a lo individual. (pág.27)

Este método permite presentar conceptos, principios y reglas a partir de los cuales se comprueba su validez para aplicarlos en forma general.

Este método cumple con el siguiente proceso:

- ✓ Síntesis.
- ✓ Generalización.
- ✓ Demostración.

Método de Análisis

Pacheco (2008) nos indica que el Método de Análisis: **“Es un método que va de lo compuesto a lo simple”.** (pág.30)

Por lo tanto es un método cognoscitivo por medio del cual una realidad es descompuesta en parte para su mejor comprensión.

En este método se da al alumno el todo para que el identifique y estudie sus partes, es decir, para que lo descomponga en sus elementos constitutivos. Razón por lo cual se utiliza este método ya que nos permite

analizar los resultados de nuestra investigación obtenidos en los cuadros estadísticos y representaciones gráficas.

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

El instrumento que utilizamos para la elaboración de este proyecto; será la: Encuesta y la Entrevista

LA ENCUESTA:

Consiste en formular una serie de preguntas referentes a un tema. La encuesta si bien tiene cierto nivel investigativo no es tan profunda como el cuestionario. La encuesta se lo realiza como una forma de sondear la opinión pública respecto a un tema inmediato y de actualidad que suceda en aquella época. El tipo de encuesta que se aplicará será de preguntas cerradas y de selección múltiple.

Ortiz (2010), al referirse a la encuesta, dice:

Encuesta es un proceso interrogativo que finca su valor científico en las reglas de su procedimiento, se lo utiliza para conocer lo que opina la gente sobre una situación o problema que lo involucra (p. 130).

Este criterio confirma lo importante de este instrumento para el desarrollo del proyecto ya que el cuestionario de preguntas de deberán responder los encuestados van a confirmar el diagnóstico y evidenciar otras variables.

LAS ENCUESTAS PUEDEN SER:

1. Encuestas por cuestionarios.
2. Encuestas por entrevistas.

Para la investigación se utilizará la encuesta por cuestionario, ya que es la que permitirá recopilar información a través de un cuestionario de preguntas a las que el encuestado tiene que responder por escrito.

Las encuestas a los Directivos, docentes y alumnos de la Facultad de Filosofía, contendrán preguntas cuyas respuestas están dadas a través de la selección de alternativas en relación a: interés por la propuesta, y obtener el conocimiento que tienen referente al desarrollo de la producción multimedia.

PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Para el proceso de investigación del proyecto se utilizará la investigación bibliográfica y la investigación de campo: esta última, a través de la aplicación de encuesta a la muestra poblacional.

- Diagnóstico.
- Selección de la población.
- Diseño de la muestra.
- Procesamiento de datos.
- Recolección de la información.

Todos estos pasos están orientados para capacitar a los estudiantes del área de inglés motivándolos, mediante la implementación y utilización de un Cd Interactivo en las clases de Inglés Técnico 1, para despertar aún

más el interés por la asignatura y fortalecer las nociones impartidas por el docente en clases.

CRITERIOS PARA ELABORAR LA PROPUESTA

La propuesta es la solución posible al problema planteado, cuyo propósito es el de satisfacer los requerimientos de una población de docentes y alumnos para tener un medio didáctico, dinámico y fácil de utilizar, éste es un cd interactivo desarrollado en programas de diseño gráfico (flash,) estos programas tienen una serie de herramientas que proporcionan una interfaz gráfica para la creación de este Cd.

La propuesta se constituye en un modo alternativo viable o una solución posible a un problema institucional y los componentes que deben constar serán los siguientes.

- Título de Propuesta.
- Antecedentes.
- Justificación.
- Síntesis del diagnóstico.
- Problemática Fundamental.
- Objetivos generales.
- Objetivos específicos.
- Importancia.
- Factibilidad.
- Ubicación Sectorial y física.
- Descripción de la Propuesta.
- Aspectos legales.

- Aspecto pedagógico.
- Aspecto Social.
- Aspecto Andragógico.
- Aspecto tecnológico.
- Misión.
- Visión.
- Beneficiarios.
- Impacto Social.
- Definición de términos.
- Conclusiones de la Propuesta.
- Bibliografía.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS AUTORIDADES, DOCENTES Y ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

Este proyecto de investigación se realizó a 35 estudiantes de Primer Año de la Especialización de Informática, así como también se encuestó a 1 directivo y 5 docentes de la Facultad de Filosofía letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Esta investigación se desarrolló por medio de encuestas, luego se presentaron los resultados por medio de técnicas estadísticas para representarlas gráficamente para lo cual se elaboró:

- ✓ Cuadro de Frecuencias.
- ✓ Gráfico de barras.
- ✓ Cálculo de porcentajes.
- ✓

Para presentar los resultados utilizamos las siguientes técnicas de investigación:

- ✓ La recolección de las respuestas.
- ✓ La tabulación de toda la información.
- ✓ Los comentarios de la recolección de la información.

**ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTIVOS Y DOCENTES DE LA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Pregunta N° 1.- ¿Conoce usted, información sobre la multimedia en el campo informático?

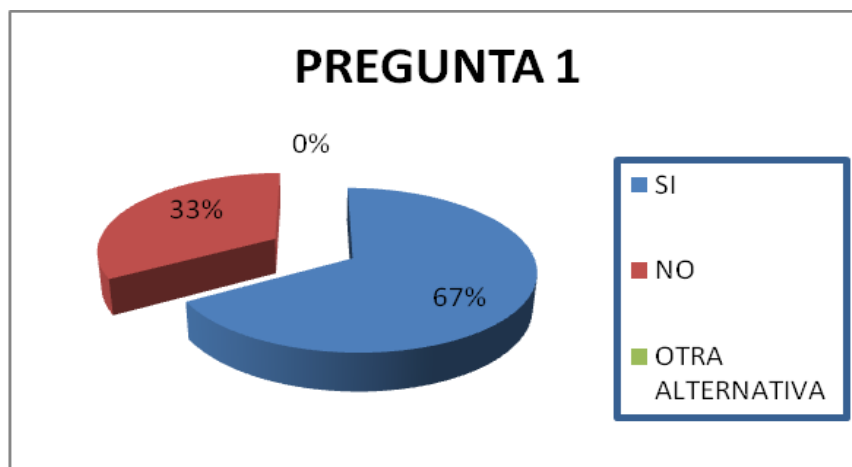
Cuadro #5

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	4	67%
2	NO	2	33%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100 %

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 20



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 5 y gráfico N° 1 de los encuestados el 67% conoce qué es la multimedia en el campo informático y el 33% restante no tiene conocimiento de esta rama de la informática.

Pregunta N° 2.- ¿Tiene usted, información referente al desarrollo de la multimedia en el campo educativo?

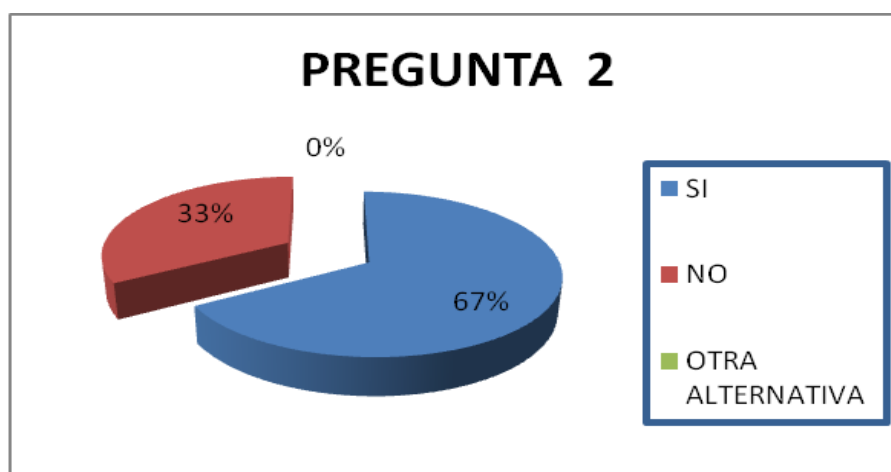
Cuadro # 6

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	4	67%
2	NO	2	33%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100 %

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico #21



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 6 y gráfico N° 2, de los encuestados el 67% tienen conocimiento del desarrollo de la multimedia en el campo educativo y el 33% de encuestados no poseen conocimiento de la interrogante planteada.

Pregunta N° 3: ¿Dedica tiempo a revisar contenidos interactivos que se relacionen con la multimedia?

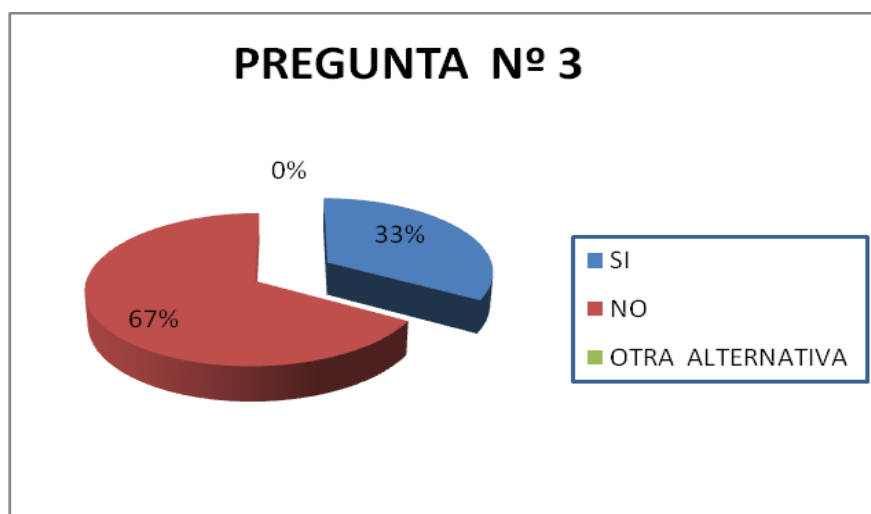
Cuadro # 7

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	2	33%
2	NO	4	67 %
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 22



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 7 y gráfico N° 3 el 67% de los encuestados carece de tiempo para revisar contenidos interactivos que se relacionen con la multimedia y el 33% si tienen tiempo para revisar estos contenidos.

Pregunta N° 4: ¿Conoce Ud., la existencia de un algún proyecto multimedia en la que se relacione la asignatura de Inglés?

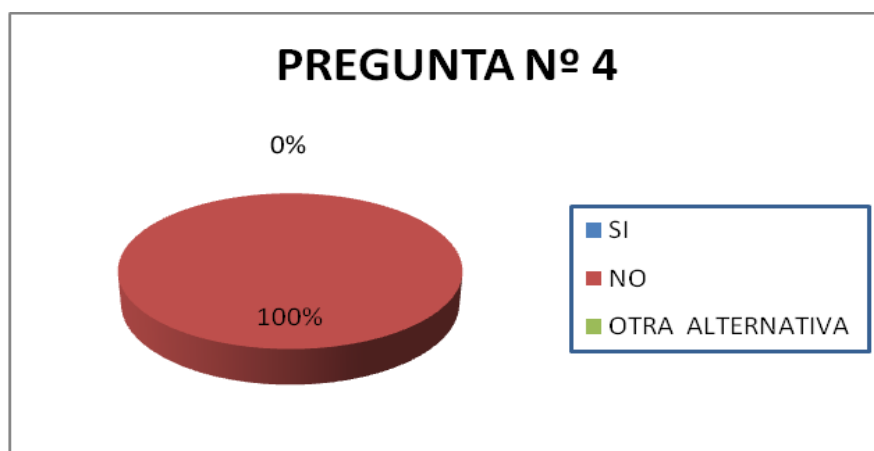
Cuadro # 8

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	0	0%
2	NO	6	100%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 23



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 8 y gráfico N° 4 el 100% de los encuestados contestaron negativamente frente a la opción de que si existe algún proyecto relacionado a la multimedia en la asignatura de Inglés.

Pregunta N° 5: ¿Ud., como docente utiliza métodos tecnológicos para la enseñanza de Inglés Técnico I?

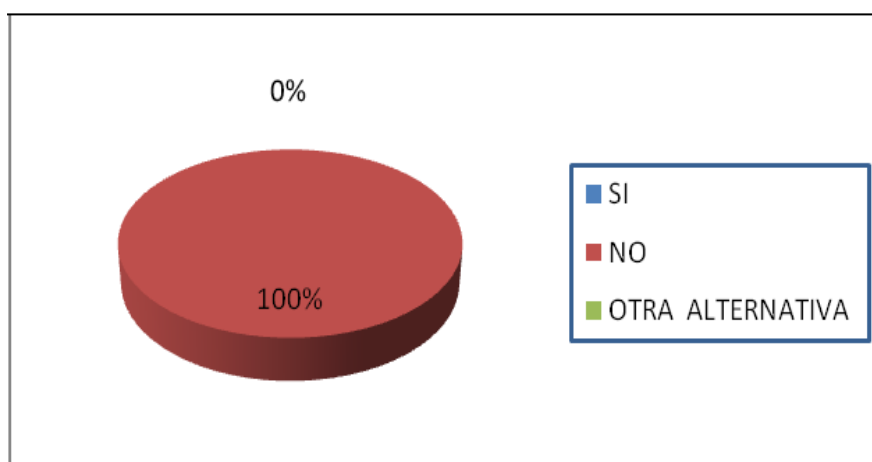
Cuadro # 9

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	0	0%
2	NO	6	100%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 24



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 9 y gráfico N° 5 el 100% de los encuestados declaran que los maestros no utilizan un método tecnológico para desarrollar sus clases de Inglés.

Pregunta N° 6: ¿Considera Ud., necesario la aplicación de un CD interactivo, como apoyo en el desarrollo de una clase de Inglés?

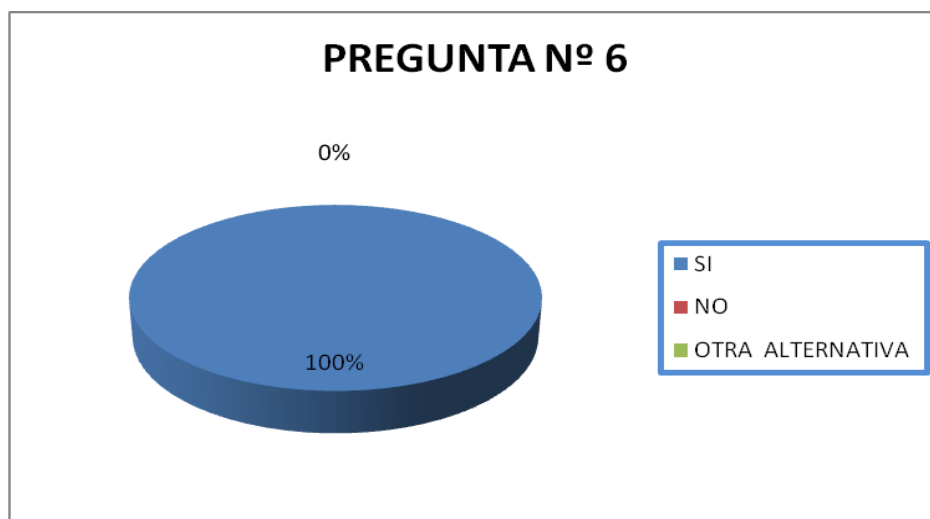
Cuadro # 10

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	6	100%
2	NO	0	0%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 25



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 9 y gráfico N° 6 el 100% coinciden que es necesaria la aplicación de un CD interactivo, como un recurso didáctico para un buen aprendizaje de los alumnos.

Pregunta N° 7: ¿Considera Ud., que el docente debe utilizar nuevas técnicas para lograr el interés y mejor desarrollo de la clase?

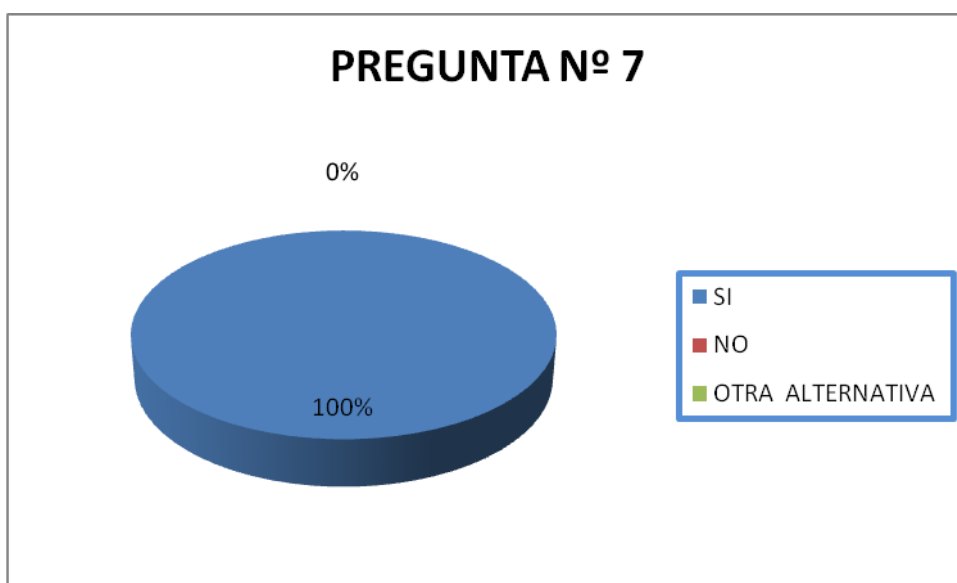
Cuadro # 11

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	6	100%
2	NO	0	0%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 26



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 11 y gráfico N° 7 el 100% de los encuestados están de acuerdo que los maestros deben utilizar nuevas técnicas, para que el alumno se sienta motivado a desarrollar las clases de Inglés de una manera atractiva y dinámica.

Pregunta N° 8.- ¿Considera Ud., que la utilización de un CD en la clase de inglés técnico 1, ayudará en el aprendizaje de los estudiantes?

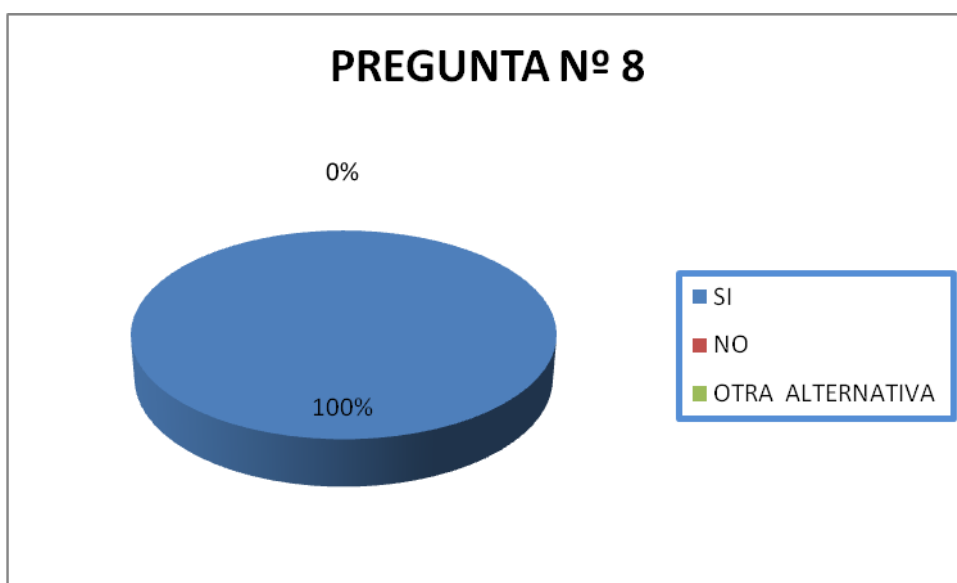
Cuadro # 12

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	6	100%
2	NO	0	0%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 27



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 11 y gráfico N° 8 el 100% de los encuestados contestaron SI a la opción # 1 lo que favorecerá a los estudiantes a obtener un aprendizaje significativo.

Pregunta N° 9.- ¿Es importante y necesario que el docente realice talleres y trabajos grupales utilizando un CD interactivo?

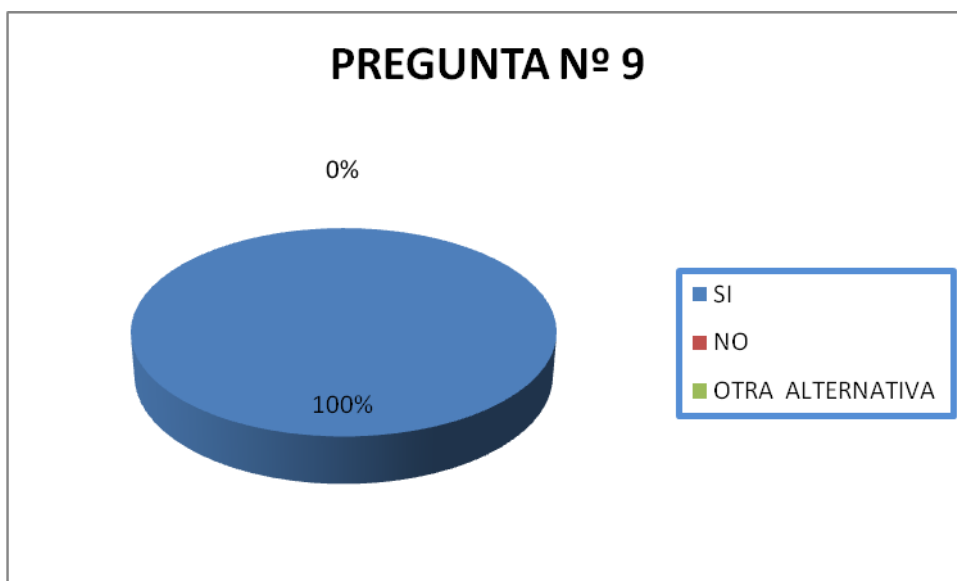
Cuadro # 13

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	6	100%
2	NO	0	0%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 28



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 13 y gráfico N° 9 el 100% de los encuestados están de acuerdo que se debe realizar talleres grupales, utilizando un CD interactivo con lo cual la clase sería más productiva y difícil de olvidar.

Pregunta N° 10.- ¿Le gustaría que en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación se utilice un CD interactivo relacionado a la asignatura de Inglés Técnico I?

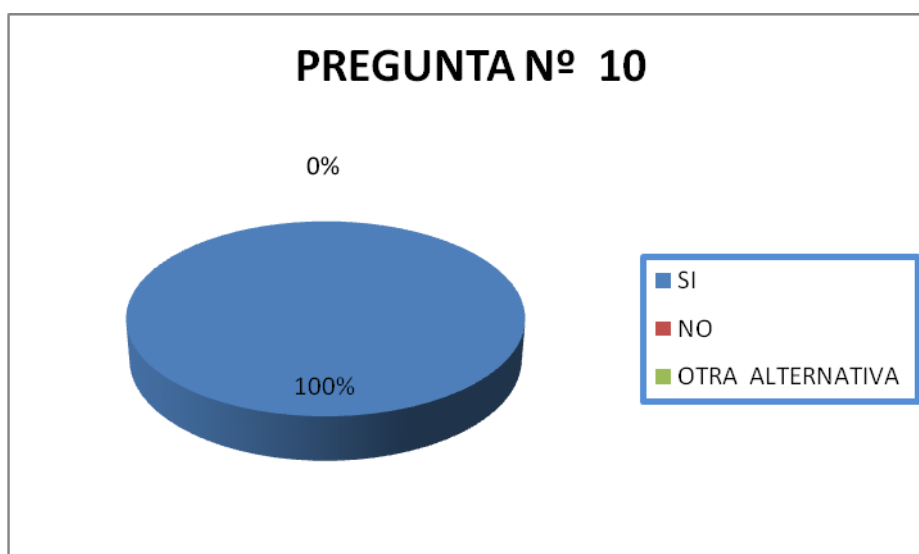
Cuadro #14

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	6	100%
2	NO	0	0%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		6	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 29



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 14 y gráfico N° 10 el 100% de los encuestados están a favor de que se utilice un CD Interactivo en la asignatura de Inglés Técnico I.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE LA ESPECIALIDAD DE INFORMÁTICA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Pregunta N° 1 ¿Conoce usted, qué es la multimedia?

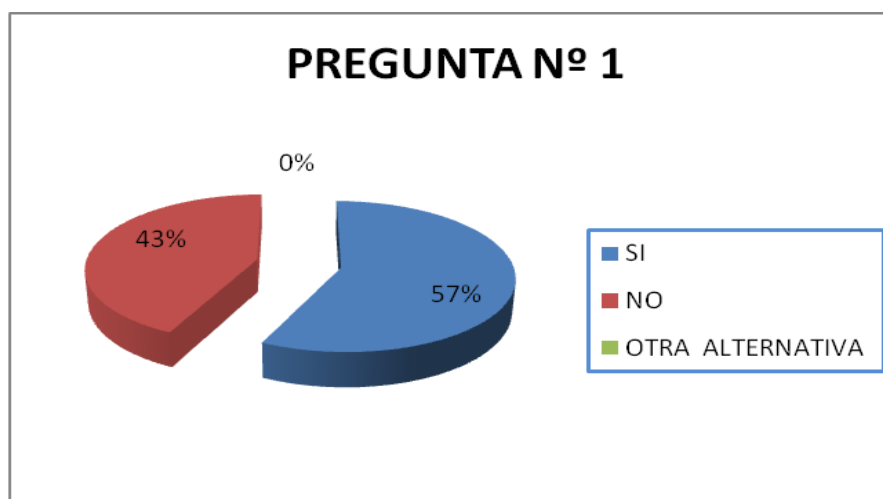
Cuadro #15

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	20	57%
2	NO	15	43%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 30



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 15 y gráfico N° 11 el 57 % de los encuestados tienen conocimientos de la multimedia y el 43% no sabe qué es la multimedia.

Pregunta N° 2 ¿Conoce usted, los componentes que forman la multimedia?

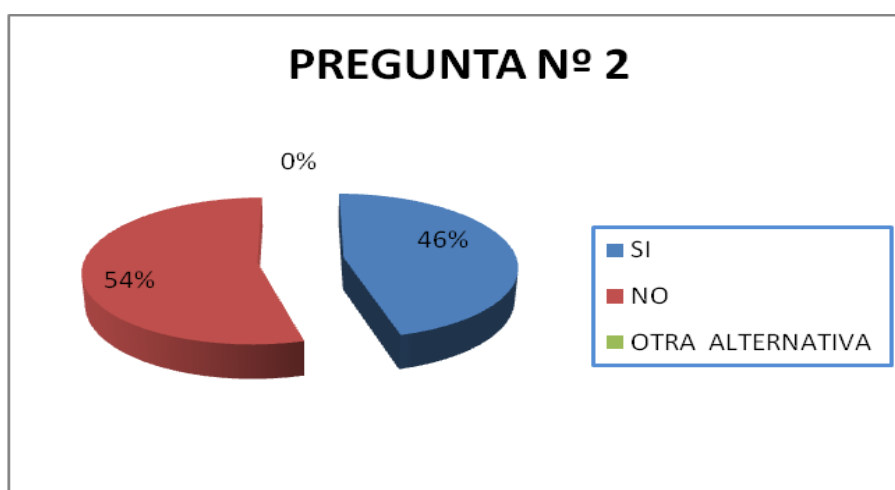
Cuadro # 16

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	16	46%
2	NO	19	54%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 31



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 16 y gráfico N° 12, el 46% de los encuestados conoce los componentes que forman la multimedia y el 54% no conoce.

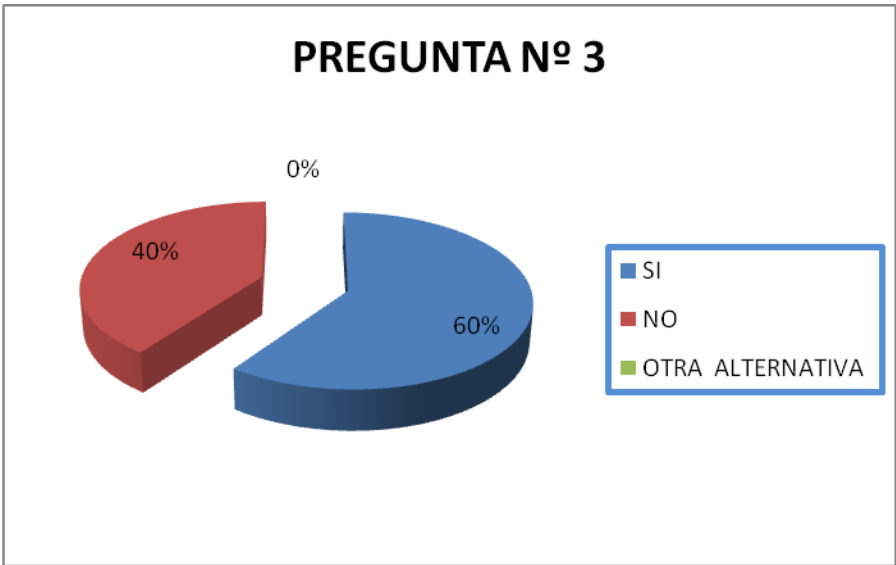
Pregunta N° 3: ¿Conoce usted, si se aplica la multimedia en el desarrollo educativo?

Cuadro # 17

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	21	60%
2	NO	14	40%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta
 Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 32



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 17 y gráfico N° 13, el 60% de los consultados concuerda que si se aplica la multimedia en el ámbito educativo, y el 40% desconocen esta actividad.

Pregunta N° 4: ¿Dedica tiempo a revisar contenidos interactivos que se relacionen con la multimedia?

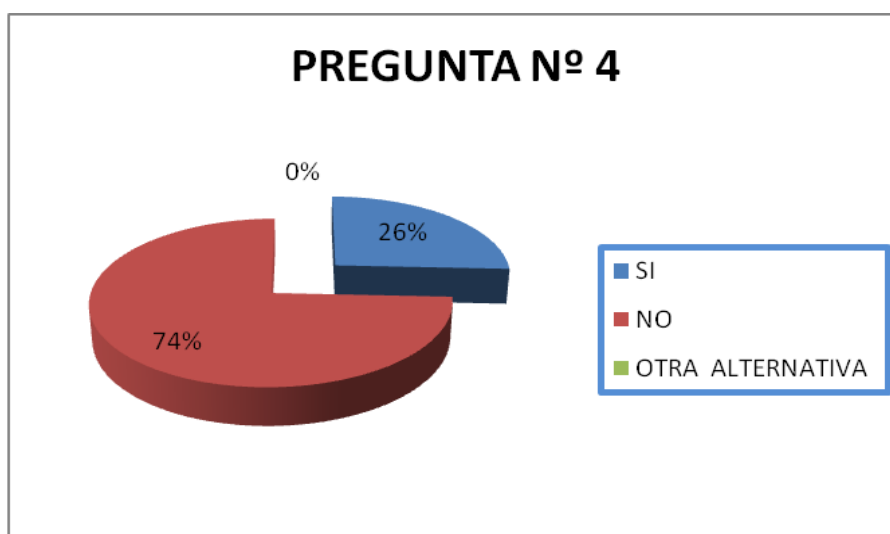
Cuadro #18

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	9	26%
2	NO	26	74%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 33



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 18 y gráfico N° 14, el 26% de estudiantes consultados si tienen tiempo para revisar contenidos interactivos que se relacionen con la multimedia y el 74% no lo hace.

Pregunta N° 5: ¿Ha utilizado alguna vez un CD interactivo de Inglés Técnico para su aprendizaje en esta carrera?

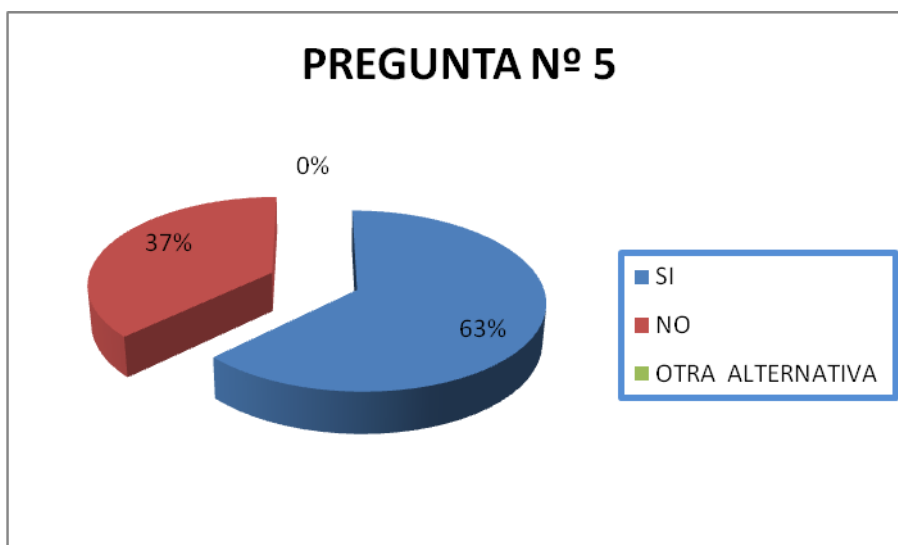
Cuadro #19

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	22	63%
2	NO	13	37%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 34



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 19 y gráfico N° 15, observamos que el 63% de estudiantes, sí han utilizado un Cd interactivo de inglés el 37% restante no han utilizado para nada un CD interactivo.

Pregunta N° 6: ¿Le gustaría manipular un CD interactivo en el que se desarrolle los contenidos de Inglés Técnico, en forma dinámica e interactiva?

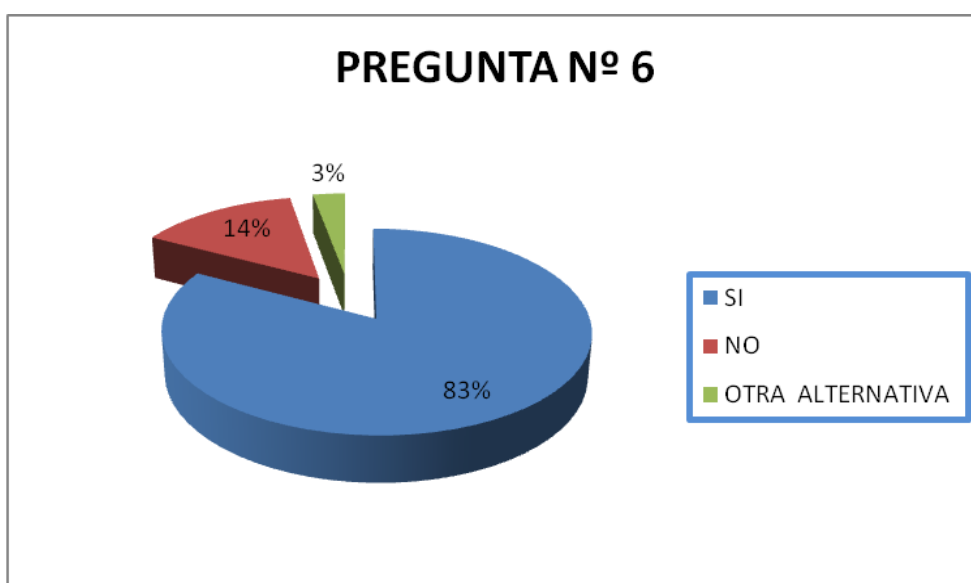
Cuadro # 20

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	29	83
2	NO	5	14
3	OTRA ALTERNATIVA	1	3
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico N° 35



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 20 y gráfico N° 16 el 83% de los consultados les gustaría manipular un CD interactivo, el 14% no están de acuerdo y el 3% prefiere otra alternativa.

Pregunta N° 7: ¿Considera usted, necesario la aplicación de un CD interactivo como apoyo en el desarrollo de una clase de Inglés?

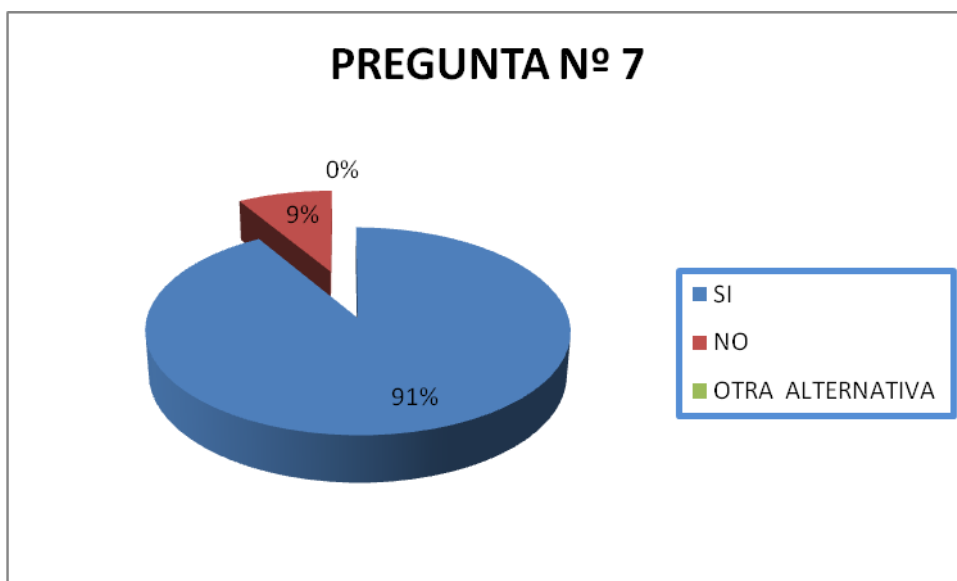
Cuadro # 21

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	32	91%
2	NO	3	9%
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0%
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 36



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 21 y gráfico N° 17 el 91% le gustaría que se aplique en cada clase un CD interactivo, para afianzar su conocimiento en esta asignatura, mientras que el 9% no le gustaría aplicar un CD interactivo

Pregunta N° 8: ¿Considera usted, que la utilización de un CD en la clase de Inglés Técnico 1 ayudará en el aprendizaje de los estudiantes?

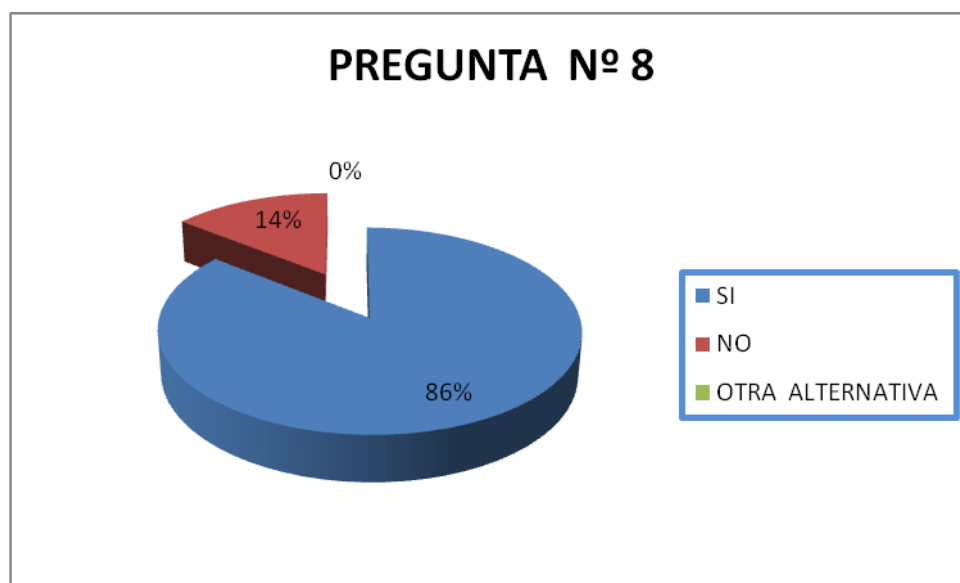
Cuadro # 22

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	30	86
2	NO	5	14
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 37



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 22 y gráfico N° 18 el 86% de los encuestados considera que la utilización de un Cd en la clase de Inglés Técnico 1 ayudará en el aprendizaje de los estudiantes y el 14% considera que no ayuda en el aprendizaje.

Pregunta N° 9: ¿Le gustaría que los profesores de inglés, utilicen un CD interactivo en clase?

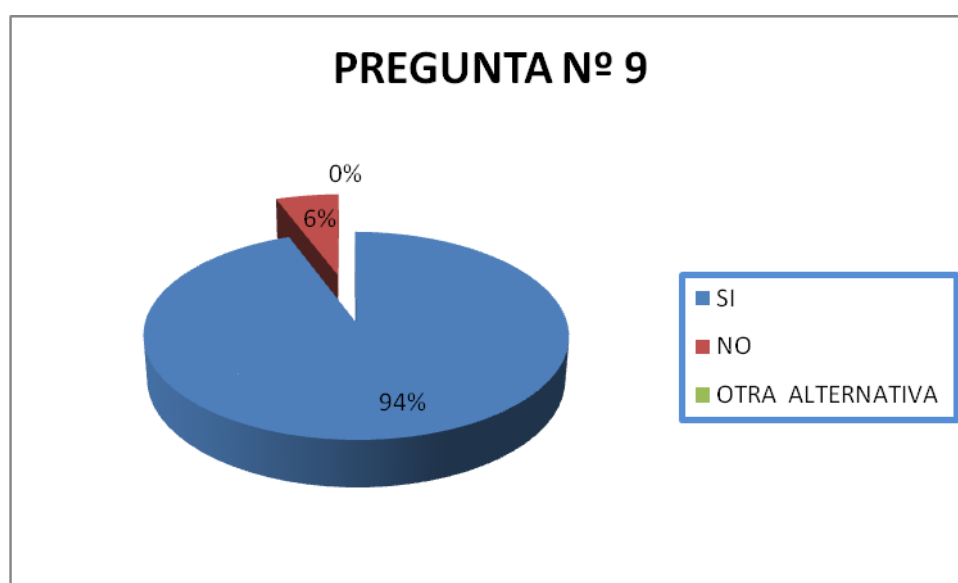
Cuadro # 23

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	33	94
2	NO	2	6
3	OTRA ALTERNATIVA	0	0
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 38



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 23 y gráfico N° 19 el 94% de los estudiantes comentaron que sería importante que los maestros utilicen un CD en clase para utilizar la tecnología a través de un CD interactivo de Inglés y el 6% no lo cree necesario.

Pregunta N° 10: ¿Es importante y necesario que el docente realice talleres y trabajos grupales utilizando un CD interactivo?

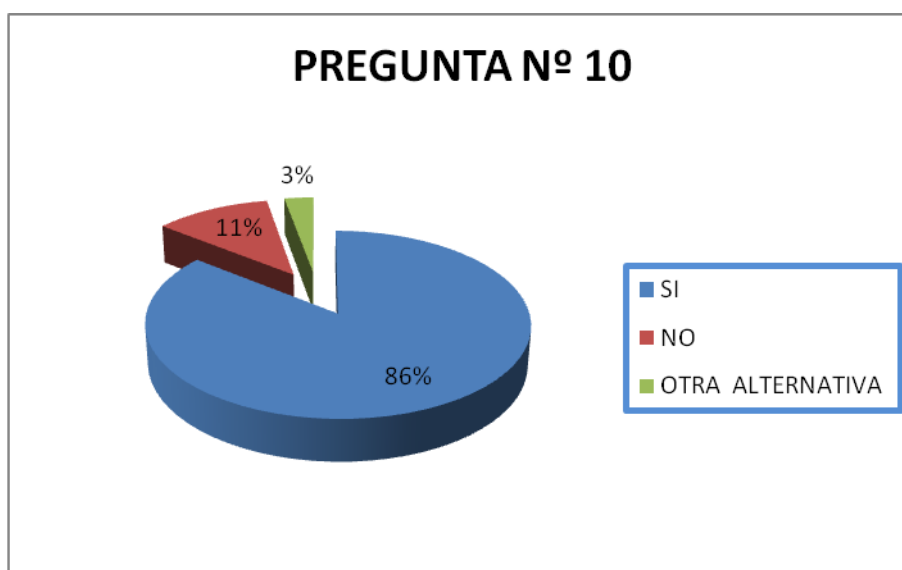
Cuadro # 24

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	SÍ	30	86
2	NO	4	11
3	OTRA ALTERNATIVA	1	3
TOTAL		35	100%

Fuente: Resultado de la Encuesta

Elaborado por: Prof. Sandra Dávalos Holguín Prof. María Holguín Ponce

Gráfico # 39



ANÁLISIS: De acuerdo al cuadro N° 24 y gráfico N° 20 el 86% de entrevistados consideran importante y necesario que los maestros utilicen cd interactivos en los talleres y trabajos grupales, ya que esta técnica le permitirá al estudiante lograr aprendizajes significativos, el 11% no lo considera necesario y el 1% prefiere otra alternativa.

RESPUESTAS DE LAS PREGUNTAS DIRECTRICES

1.- ¿Es necesario que los estudiantes del sistema semipresencial y presencial tengan una CD Interactivo en la asignatura de Inglés Técnico I para un aprendizaje significativo?

El aprendizaje de hoy en día es más activo, dinámico e innovador lo que cual hace que se produzca un aprendizaje significativo y se lo logra con la utilización de recursos tecnológicos implementando un CD interactivo de Inglés con contenidos interactivos en línea, lo cual se hace estrictamente necesario utilizarlo para un mejor aprendizaje.

2.-¿Se obtendrá de las principales autoridades el respaldo necesario para que sea viable este proyecto?

Las principales autoridades de la Facultad preocupadas por un mejor avance académico siempre están abiertos a la posibilidad de propuestas para lograr que sus estudiantes tengan nuevas herramientas para obtener conocimientos sólidos en el área técnica de Inglés, es por ello que se tiene el respaldo de las autoridades para que este proyecto sea viable y favorezca a sus estudiantes.

3.- ¿El cuerpo docente de la Facultad de Filosofía estará dispuesto a utilizar este recurso interactivo?

Los Docentes de la Facultad de Filosofía están prestos a utilizar elementos innovadores en su cátedra, y el recurso interactivo bajo la aplicación de un CD ellos lo utilizarán, ya que crea un ambiente de aprendizaje creativo para los estudiantes en la asignatura de Inglés.

4.- ¿Este CD producirá el efecto necesario para crear un nuevo método de enseñanza dinámico y novedoso?

El objetivo de la utilización de un CD interactivo producirá un efecto positivo tanto en el docente como en el estudiante porque al utilizar el Cd ya no será el aprendizaje de Inglés de una manera rígida ni rigurosa sino que aportará a que los contenidos de Inglés se lo desarrolle de manera dinámica y novedosa que es el efecto que se busca implantar en el docente y estudiante.

5.- ¿La comunidad educativa de la Facultad de Filosofía aceptará este proyecto como una manera viable para aprender la asignatura de Inglés Técnico I?

Con la implantación de este proyecto, los estudiantes tendrán una nueva herramienta para aprender la asignatura de Inglés Técnico I, ellos podrán utilizar nuevos recursos tecnológicos con lo cual crearán ambientes de aprendizaje con estrategias innovadoras lo cual desechará la enseñanza tradicional de la asignatura de Inglés Técnico I, lo cual será aceptado por los estudiantes de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

6.- ¿Los docentes aportaran con nuevas ideas para ampliar los contenidos del Cd Interactivo?

La misión de todos los docentes universitarios es de conocer y ampliar sus conocimientos en el área asignada de trabajo con la finalidad de crear un ambiente acogedor, ya que las características de ellos es la de ser innovadores es por ello que estamos seguras que los docentes aportarán con nuevas ideas para ampliar los contenidos del Cd interactivo.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de realizar un análisis exhaustivo, y sistémico de todo el proceso de investigación, pero centrándose en la información arrojadas de las encuestas que se aplicó a los directivos, docentes y estudiantes se llegó a las siguientes conclusiones con sus respectivas recomendaciones.

CONCLUSIONES:

En relación a los Docentes:

- a)** Los Directivos y Docentes no tienen conocimiento de que exista un Cd interactivo en la asignatura de Inglés Técnico 1 y se lo utilice en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- b)** El 66% de los Docentes conocen el desarrollo de la multimedia y la consideran muy importante en el ámbito educativo, pero no conocen contenidos interactivos que se relacionen a la asignatura de Inglés Técnico 1.
- c)** Todos los docentes encuestados coincidieron que es de suma importancia mejorar el aprendizaje del Inglés Técnico por lo cual es factible crear un cd interactivo para implementarlo en sus clases.

En relación a los alumnos:

- a)** Los alumnos desean utilizar un Cd Interactivo que les permita estar motivados y despertar el interés en las clases de Inglés.

- b)** Conforme a los resultados obtenidos, se dio como necesidad implementar un cd interactivo en la signatura de Inglés Técnico 1.
- c)** Los estudiantes universitarios, desean desarrollar talleres utilizando un Cd interactivo, con el cual obtendrán un mejor aprendizaje de la asignatura de Inglés Técnico 1.

RECOMENDACIONES

De acuerdo a la investigación de campo realizada, dentro de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, en la cual se mantuvo un contacto permanente hemos llegado a las siguientes recomendaciones:

En relación a los Directivos y Docentes:

- a)** Sugerimos al Sr Subdecano el estudio de la posibilidad de implementar un Cd interactivo, que permita tanto al docente como al estudiante incorporar un nuevo recurso didáctico agradable, dinámico e interactivo, con el objetivo de obtener aprendizajes significativos en el área de Inglés.
- b)** Se sugiere a los Directivos y Docentes dedicar un espacio de tiempo en sus actividades profesionales para investigar todo lo referente a contenidos interactivos que se relacionen con el desarrollo de la multimedia en el área de Inglés Técnico 1.
- c)** Se le recomienda a los docentes obtener material audiovisual de la asignatura de Inglés Técnico 1 con lo cual se incorporará nuevos

contenidos a su cátedra lo que le permitirá dar una clase interactiva y amena.

En relación a los estudiantes:

- a) Se le recomienda a los estudiantes interesarse en la adquisición de recursos didácticos interactivos que los motive y despierte el interés en la clase de Inglés Técnico I.
- b) Se les implemente un Cd interactivo para su uso didáctico en la asignatura de Inglés Técnico I.
- c) Se desarrolle talleres utilizando un CD interactivo, para reforzar los conocimientos de inglés.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

TÍTULO

DESARROLLO DE CONTENIDOS INTERACTIVOS PARA UNA EDUCACIÓN EN LÍNEA.

ANTECEDENTES

Los diferentes cambios de la Tecnología en la Educación son el referente para una educación dinámica e interactiva.

El desarrollo de nuevas metodologías y estrategias de aprendizaje han revolucionado las formas de enseñanza-aprendizaje produciéndose el aprendizaje significativo. Esto se aplica en la mayoría de centros de estudios, escuelas, colegios, universidades, desarrollándose la educación multimedia como un recurso dinámico, educativo el cual responde a las tendencias de la educación integral y tecnológica.

Para alcanzar una eficiencia pedagógica en el área de Inglés, es necesario aplicarla en el aula en este caso el propósito fundamental de nuestro proyecto es desarrollar contenidos interactivos para una educación en línea para los estudiantes del primer año de Informática en la asignatura de Inglés Técnico I.

En la malla curricular de primer año de la especialidad de informática se incluye la materia de Inglés Técnico I dentro del pensum de estudio. Las autoridades, están interesadas para mejorar la calidad de educación que se brinda en nuestra Facultad.

Debido a esta causa los directivos y docentes deben conocer sobre los avances tecnológicos que en materia educativa se dan, para hacer uso adecuado de los mismos. Esto se fundamenta en las encuestas que se realizaron a las autoridades, docentes y estudiantes que son los estratos de nuestra investigación, desarrollando preguntas que se encuentran sustentadas en el capítulo N° 2.

El desarrollo e implementación de los contenidos interactivos a través de un CD para el área de inglés tendrá como objetivo visualizar los contenidos en esta asignatura lo que será de utilidad para que los estudiantes de Primer año desarrollen sus destrezas y habilidades.

Al incorporar nuevos recursos tecnológicos van a contribuir a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y lograr el aprendizaje significativo de los educandos, en este caso de la materia de inglés Técnico I, en lo que respecta al programa de estudio del primer año de la especialización de Informática.

JUSTIFICACIÓN

El Sistema Educativo en la actualidad está en constante cambios de metodologías para el aprendizaje de los estudiantes del Nivel Superior, por lo tanto se debe emplear todos los recursos multimedia y tecnológicos en una clase de inglés.

Por ello creemos conveniente la creación de contenidos interactivos en un Cd, esto estimulará al Docente para impartir sus clases de forma interactiva y al estudiante que recibirá empleará recursos multimedia en este Cd.

La utilización de este material didáctico favorecerá a los estudiantes de la Facultad de Filosofía en la asignatura de Inglés Técnico I, logrando que los maestros logren obtener estudiantes competitivos, productivos y eficientes en el Área de Inglés.

Con los antecedentes antes expuestos, se justifica el Desarrollo de contenidos interactivos, para la asignatura de inglés aplicado a los estudiantes del primer año, ya que servirá como un recurso tecnológico que el docente pueda implementar en el desarrollo de sus clases.

Los estudiantes a través del uso de las computadoras y del CD multimedia interactivo captarán y asimilarán de forma rápida los conocimientos impartidos por el docente ya que el CD está diseñado para llamar la atención por medio de imágenes, sonido, animaciones, videos y evaluaciones, de esta manera se logrará un aprendizaje significativo. Los estudiantes mejorarán su formulación y rendimiento académico, lo cual resulta beneficioso para él y para el docente, directivos, y la comunidad en general.

SÍNTESIS DEL DIAGNÓSTICO

Con los datos obtenidos de acuerdo en la encuesta aplicada a las autoridades, docentes y estudiantes del primer año de Informática a distancia, se ha conocido que la mayoría está de acuerdo con la implantación de un Cd con desarrollo de contenidos interactivos en línea

De esta manera, la institución ofrece nuevos recursos tecnológicos salidas y técnicas orientadas al futuro y a las necesidades del desarrollo de la asignatura de Inglés Técnico 1, así como proporcionar a los estudiantes nuevos recursos multimedia

Con el avance tecnológico y el empleo de las TIC, los docentes están en la obligación de actualizarse en programas y software que le permita conocer y manipular toda una gama de herramientas para optimizar sus habilidades y destrezas metodológicas para brindar una educación de calidad acorde con una educación dinámica, innovadora, para que el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento.

PROBLEMÁTICA FUNDAMENTAL

La problemática fundamental se genera debido a que la gran mayoría de estudiantes, no tienen suficiente interés en la asignatura debido a la falta de contenidos interactivos que le permitan obtener aprendizajes significativos de una manera dinámica e innovadora, es necesario que este proceso de aprendizaje se innove y de paso a una metodología tecnológica aplicada a los recursos de la multimedia.

La implementación de un Cd con contenidos interactivos para el estudiante de Primer año de Informática permite mejorar y realizar un aprendizaje activo y dinámico.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo General

- Diseñar un Cd Interactivo mediante la utilización de los recursos tecnológicos y la herramienta multimedia para mejorar la enseñanza-aprendizaje del Inglés Técnico 1, en los estudiantes del Primer año de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Objetivos Específicos

- Incentivar y motivar la enseñanza aprendizaje del Inglés Técnico 1 mediante el uso de un Cd con contenidos interactivos para fortalecer los conocimientos de la asignatura de Inglés.
- Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la implementación de los contenidos interactivos CD multimedia.
- Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura Inglés técnico I a través de la utilización del CD de contenidos interactivos.
- Utilizar los recursos tecnológicos para orientar el aprendizaje de los estudiantes del Primer Año de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación para obtener aprendizajes significativos de la Asignatura de Inglés Técnico 1.

UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

Localización:

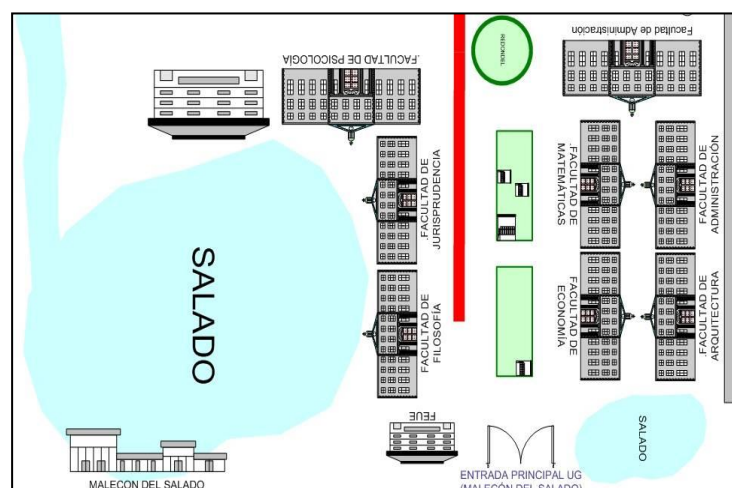
Prov. Del Guayas.

Ciudad: Guayaquil.

Universidad de Guayaquil.

Facultad de Filosofía.

Especialidad: Informática.



IMPORTANCIA

La propuesta busca fortalecer el desarrollo cognitivo del estudiante en la materia de Inglés Técnico I de los estudiantes de primer año de la facultad de filosofía, letras y Ciencias de la Educación.

Este CD multimedia sirve para mejorar la calidad de la educación. El docente hará uso de este recurso tecnológico para que sus clases sean más amenas ya que este CD posee imágenes, sonido, animaciones, evaluaciones y videos que explican paso a paso la forma de utilizar la herramientas del programa de la asignatura de Inglés técnico I, estos elementos multimedia permitirán mantener el interés de los estudiantes por la materia desarrollando en ellos habilidades y destrezas.

Es de suma importancia porque también proporcionará al docente un recurso tecnológico y obtener nuevas estrategias tecnológicas para su correcto desempeño profesional.

FACTIBILIDAD

Esta propuesta fue presentada a los directivos de la Universidad los cuales brindaron su apoyo para la ejecución del mismo, ellos están conscientes que día a día la tecnología avanza a pasos agigantados y estos avances no deben pasar inadvertidos en la educación para lo cual la implementación del CD multimedia es necesaria.

RECURSOS

Para el desarrollo de la propuesta se utilizaron los siguientes recursos:

Recursos Humanos

- ✓ Autoridades.
- ✓ Docentes.
- ✓ Estudiantes.
- ✓ Investigadores.

Recursos Tecnológicos

- ✓ Software.
- ✓ proyector Epson.
- ✓ Flash Memory Kingston.
- ✓ 10 computadoras Pentium IV.

Recursos Materiales

- ✓ Resma de papel.
- ✓ Carpetas.
- ✓ Copias.
- ✓ Libros de Investigación.
- ✓ CD.
- ✓ Videos.
- ✓ Internet.
- ✓ Imágenes.
- ✓ Informaciones de textos consultados.

Recursos Financieros

- ✓ Propios de los autores.

Resumen

Una vez recopilada la información por las autoras, se procede a indicar como será el diseño del CD Interactivo.

Como principales puntos de la planificación están: las animaciones, efectos y videos producidos por Flash Professional, con lo que comenzamos a diseñar nuestro Cd Interactivo.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta se basa o fundamenta en el aprendizaje activo de la asignatura del Inglés Técnico I, va dirigido a los docentes y fundamentalmente a los estudiantes con la finalidad de alcanzar una educación dinámica, interactiva e innovadora aplicando el recurso tecnológico de la Multimedia.

La interacción educativa entre el docente y el estudiante universitario debe ser activa en una comunicación equilibrada para construir el conocimiento del alumno, esto conlleva a un aprendizaje significativo donde el estudiante es protagonista de su aprendizaje utilizando la tecnología desarrollando sus habilidades, recordemos que los recursos tecnológicos están en todas las áreas del saber humano y cada día las utiliza.

La utilización de la multimedia como elemento de apoyo y recurso didáctico- tecnológico es la parte medular de la propuesta que como indicamos busca afianzar el conocimiento de los estudiantes a través de la utilización de un CD con contenidos interactivos lo cual desarrollará en el estudiante el pensamiento y su inteligencia.

Contenidos interactivos para una educación en línea para la asignatura de Inglés Técnico I, está basado en el contenido del programa de la asignatura, para los estudiantes del primer año de informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

El CD interactivo se realizó con los programas flash 8 , Acrobat Reader 7.0. y Word

Este programa flash nos permite crear animaciones a través de herramientas efectivas y de una manera eficaz para que la interactividad del programa hacia el estudiante sea de gran impacto, recordemos que Macromedia Flash pertenece a la Familia de Macromedia.

El programa Flash le proporciona todo lo necesario para crear y publicar complejas aplicaciones de grandes prestaciones y contenido Web. Tanto si diseña gráficos con movimiento como si crea aplicaciones gestionadas por datos, Flash tiene las herramientas precisas para producir excelentes resultados y ofrecer al usuario la posibilidad de utilizar los productos en distintas plataformas y dispositivos.

Flash es una herramienta de edición con la que los diseñadores y desarrolladores pueden crear presentaciones, aplicaciones y otro tipo de contenido que permite la interacción del usuario. Los proyectos de Flash pueden abarcar desde simples animaciones hasta contenido de vídeo, presentaciones complejas, aplicaciones y cualquier otra utilidad relacionada. En general, los fragmentos independientes de contenido creados con Flash se denominan aplicaciones, aunque se trate solamente de una animación básica. Se pueden crear aplicaciones de Flash con una amplia variedad de contenido multimedia que incluye imágenes, sonido, vídeo y efectos especiales.

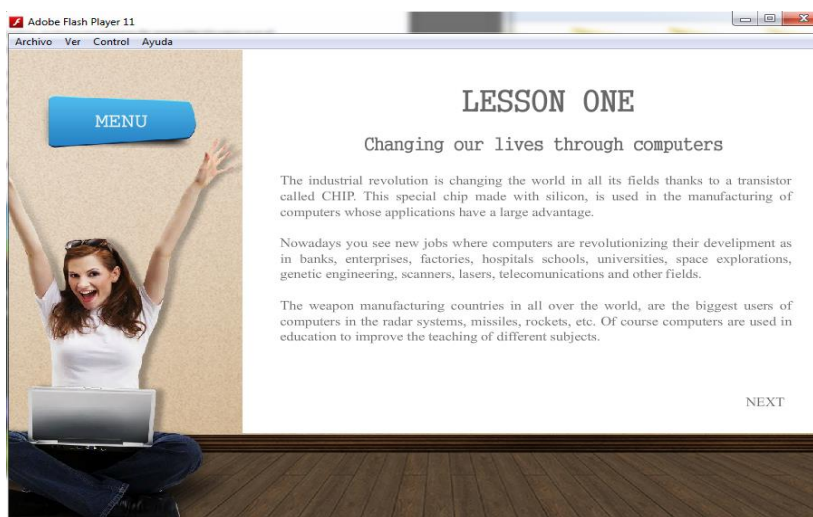
También se ha utilizado Adobe Reader 7.0 utilizado para mostrar archivos en manera de presentación para que el estudiante pueda visualizarlo e imprimir de manera fácil. Este CD interactivo requiere como especificaciones mínimas en nuestra PC: Sistema Windows XP, 500 MB de espacio libre en disco, 2GB de memoria RAM, monitor de 17” para una

mejor visualización del mismo, apreciando efectos y diagramación del software. El sistema operativo puede variar Windows vista, 7, 8, y en la plataforma MAC OS 10.5.

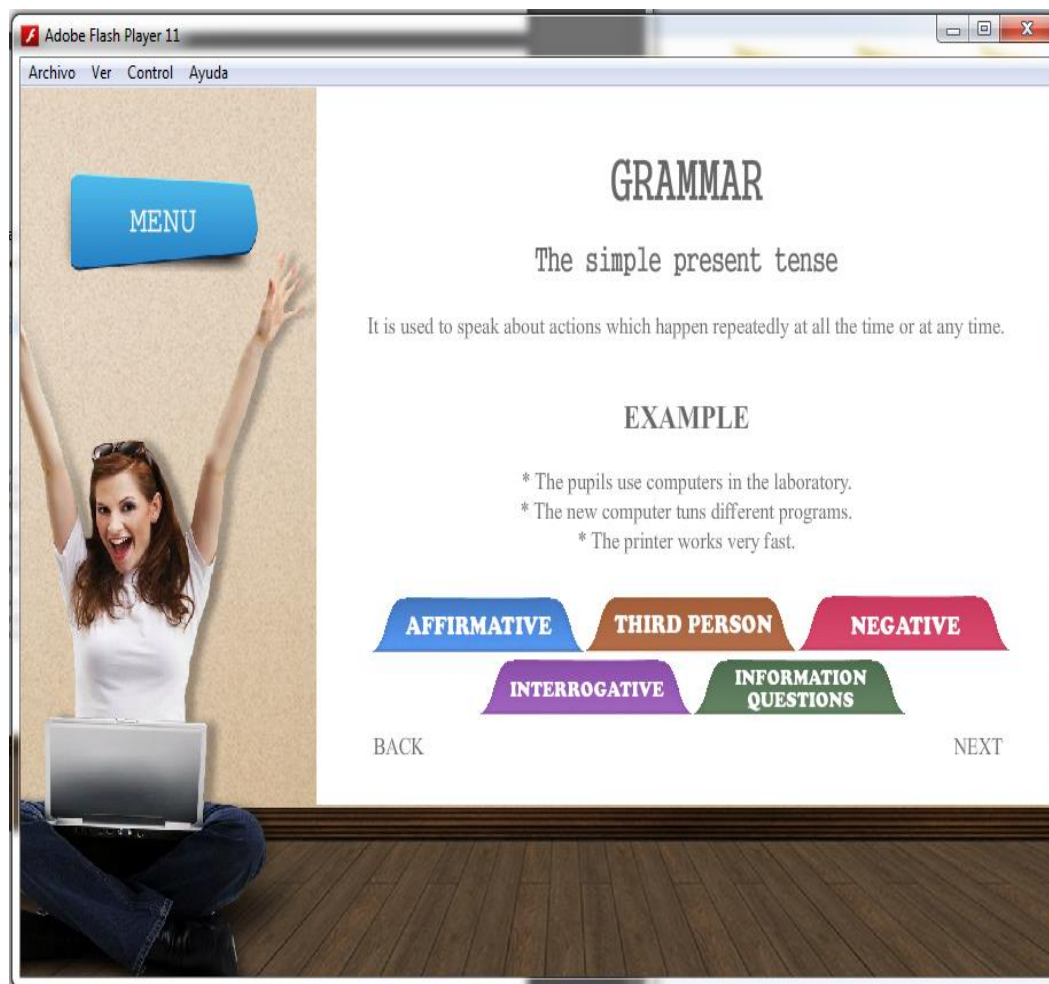
A continuación presentamos la pantalla principal del Cd en la que se muestran las 5 lecciones con sus respectivos ejercicios:



Cada ejercicio va identificado con los contenidos de cada lección si se da click botón izquierdo el botón celeste identificado como lesson aparecerá la siguiente ventana:

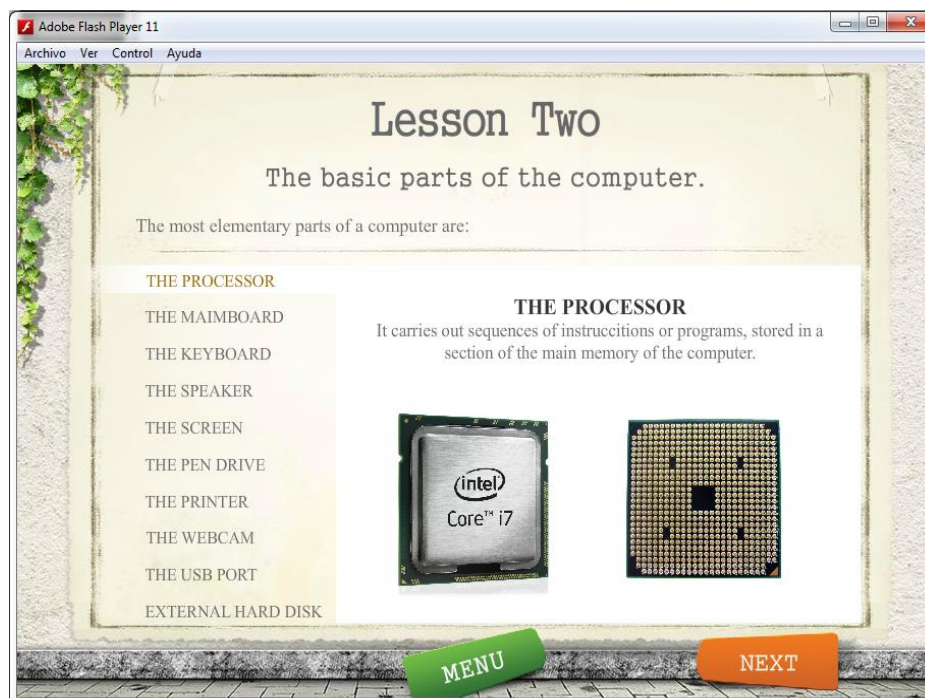


En esta escena se muestra el tema inicial de la unidad uno en el que la persona que este utilizando el Cd deberá precionar el boton **NEXT**, para pasar al siguiente tema de esta unidad.



Al presionar el botón next se muestran botones en el que están los temas **AFFIRMATIVE, THIRD PERSON, NEGATIVE, INTERROGATIVE E INFORMATION QUESTIONS**, cada uno con sus ejemplos respectivos.

Luego al presionar el boton de la lesson 2 se vizualiza el contenido de esta unidad dos en elque mostramos las partes basicas del computador desglosadas en el perfil izquierdo en una lista que al dar clic en alguna de ella aparece la descripcion de cada uno de ellos.

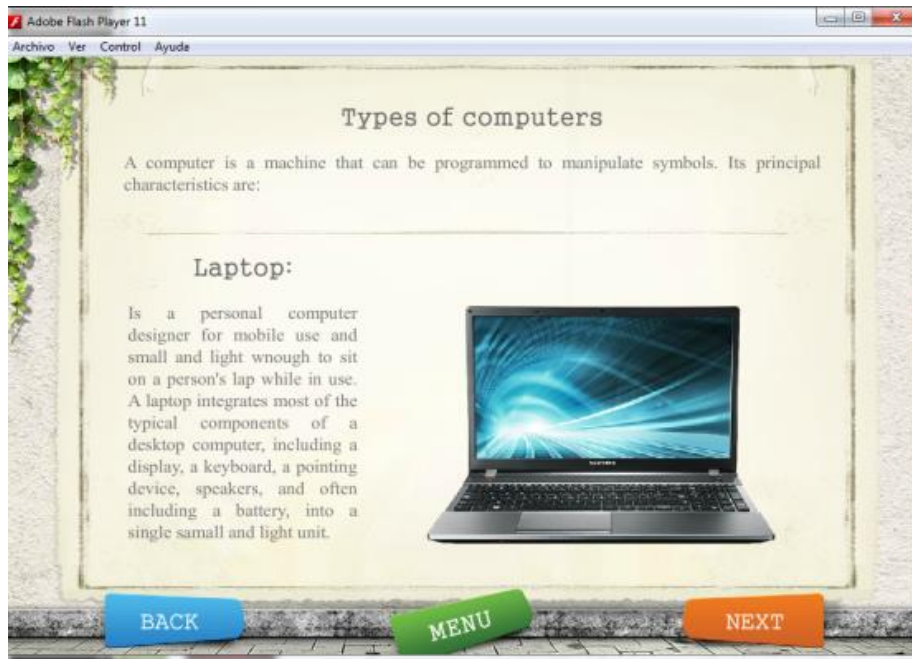


Este grupo de escenas tenemos varios tipos de computadoras desde sus inicios.



Cada ventana del Cd tiene los siguiente botones: Back, Menú y Next





Cada ventana tiene la opción para acceder al menú principal o ventana principal.

Luego podemos acceder a la Tercera lección que contiene los siguientes elementos:



En esta escena tenemos la unidad tres en la que se desglosan las partes del sistema operativo en el que estudiante puede elegir cualquiera de las tres partes y con un boton **PICTURE** donde se pueden visualizar de manera dinámica las partes mencionadas.



En esta escena tenemos la unidad cuatro en la que se desglosan el teclado y el mouse en específico, en la parte inferior tenemos las teclas funcionales que al presionarlo nos demuestra la descripción de cada una de las funciones que corresponden.



En esta unidad se muestra las teclas de función del teclado que van desde la tecla de función F1 hasta F12 visualizando cada función como se muestra en esta pantalla.



Luego en la lesson four mostramos las clases de mouse **MECHANICAL, OPTICAL, LASER**, que al dar clic en uno de ellos se muestra la descripción de cada uno de ellos de manera atractiva y dinámica.



Como podemos observar en la lesson four encontramos los contenidos desarrollados para que el estudiante pueda conocer de manera interactiva.



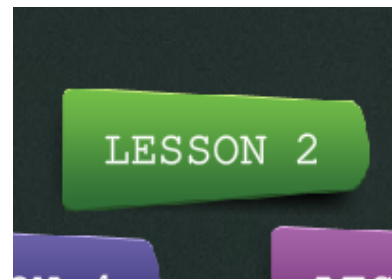


En la lesson five tenemos la unidad cinco mucho mas sencilla y de facil visualización en la que posee los lenguajes basicos de programación.

Los contenidos de esta unidad están relacionados con los lenguajes de programación como son Java, Logo , Basic lenguajes que contienen su definición y utilidades.



Finalmente podemos visualizar los ejercicios de cada una de las unidades , estan en la parte superior de la pantalla principal asociada con los colores respectivos de cada lección.



Al elegir uno de los ejercicios a desarrollarse se muestra esta ventana en el explorador de internet preferido con las opciones de guardar como proyecto o deber a presentar, visualizar e imprimir directamente para alguna lección escrita en ese momento.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

EXERCISE # 1

1. BY USING A DICTIONARY IF NECESSARY, MATCH THE SYNONYMS OF THESE WORDS, WRITE THE RESPECTIVE NUMBER.

EXAMPLE:

1 ADVANTAGE (1) PROFIT

2. EARN (3) ANALYSE

3. WEATHER (6) CONTINUE

4. DIAGNOSE (1) WIN

5. HELP (8) ARM

6. ASK (5) INQUIRE

7. FOLLOW (2) CLIMATE

8. USER (10) COMMISSION

9. WEAPON (4) ASSIST

10. ALTHOUGH (7) CONSUMER

11. ASSIGNMENT (9) THOUGH

12. LASER (12) INFORMATION

13. DATA (11) RAY

REWRITE THE LINE OF THE PARAGRAPH, REPLACING THE WORDS CHOSEN ABOVE, FOR THEIR RESPECTIVE SYNONYMS.

2. QUESTIONS ABOUT THE READING

EXAMPLE

IN WHAT FIELDS ARE COMPUTERS REVOLUTIONIZING?

THEY ARE REVOLUTIONIZING IN HEALTH, EDUCATION, ETC.

A. CAN COMPUTERS THINK AND UNDERSTAND?

B. WHAT DOES A COMPUTER DO?

C. WHY AREN'T COMPUTERS INTELLIGENT?

D. WHAT IS THE BASIC FUNCTION OF COMPUTERS?

E. WHAT INTELLIGENCE DO COMPUTERS HAVE?

F. WHAT THINK?

G. FOR FURTHER READING, SEE THE FOLLOWING:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

149

ASPECTO LEGAL

En este aspecto tratamos de buscar en la constitución y en el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación diversos artículos que sustenten nuestro proyecto, pensamos que los elegidos son los concretos pues permiten que se lleve a cabo nuestra propuesta con el respecto que la Constitución y Leyes merecen.

Sección octava.

Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales

Art. 384.- El Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

Art. 385.- El sistema comprende programas, políticas, recursos, acciones, e incorpora a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y privados, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

El Estado, a través del organismo competente coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman.

Art. 386.- Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kausay.
3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley.
4. Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales.
5. Reconocer la condición de investigador de acuerdo a la Ley.

Art. 387.- El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinará a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

ASPECTO ANDRAGÒGICO

Para muchos autores la Andragogía es importante, porque es una disciplina educativa que trata de comprender al adulto, desde todos los

componentes humanos, es decir como un ente psicológico, biológico y social.

La primera vez que se ocupó esta expresión, fue el maestro alemán Alexander Kapp, en 1833, quien intentó describir la práctica educativa que Platón ejerció al instruir a sus pupilos que, como se sabe, no eran precisamente niños. A principios del siglo XX, se retoma el concepto por Eugen Rosenback para referirse al conjunto de elementos curriculares propios de la educación de adultos, como son: filosofía, profesores y métodos. En la década de los sesenta es cuando se aplica el concepto con cierta frecuencia, tanto en Europa como en América del Norte, para referirse específicamente a los métodos, técnicas, fines y en general, a todo el currículum diseñado para llevar a cabo la educación integral en la población adulta. El enfoque de la Andragogía obtuvo fuerte impulso mediante el denominado Grupo Andragógico de Nottingham en los años ochenta.

"Andragogía es la ciencia y el arte que, siendo parte de la Antropogogía y estando inmersa en la Educación Permanente, se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de Participación y Horizontalidad; cuyo proceso, al ser orientado con características sinérgicas por el Facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad para que logre su autorrealización"

Por lo antes expuesto se hace necesario instituir que la importancia de la Andragogía radica en su aplicación y la propuesta cumple los lineamientos Andragógico porque va dirigido a docentes, estudiantes, departamento administrativo y toda la comunidad educativa de la

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación para lo cual es necesario usar técnicas y estrategias para utilizar el Cd de contenidos interactivos, con lo que se espera mejorar la calidad de enseñanza de la asignatura de Inglés Técnico I, de manera agradable y amena.

ASPECTO SOCIOLÓGICO

La sociología, de un modo bastante simplista, es una ciencia social cuyo objeto de estudio es la sociedad. La sociología aborda el estudio de la sociedad, los fenómenos y las interacciones sociales principalmente, temas que pueden ser estudiados desde dos perspectivas diferentes:

1) Las perspectivas más centradas en los individuos y los pequeños grupos y sus relaciones (interacciones sociales). Estas perspectivas son denominadas como micro sociológicas o más comúnmente como "micro" y estudiarían por ejemplo situaciones cotidianas entre individuos, y las relaciones que se dan en una institución.

2) Las perspectivas más macro sociológicas por su parte se caracterizan por un enfoque más amplio que puede ir desde el análisis de una ciudad hasta el análisis de un fenómeno global como podría ser la inmigración o la pobreza.

La sociología es en plenitud una ciencia, pero sí una ciencia difícil. Al contrario de las ciencias consideradas puras, ella es por excelencia la ciencia que se sospecha de no serlo. Hay para ello una buena razón: produce miedo. Porque levanta el velo de cosas ocultas, incluso reprimidas. La sociología genera miedo pues revela, por ejemplo, la correlación entre el éxito escolar, que se identifica con la inteligencia, y el origen social o, más aún, con el capital cultural heredado de la familia. "

Es por ello que la Sociología nos permite entender la estructura y dinámica de la sociedad humana, en sus diversas manifestaciones, de la conducta social de individuos pertenecientes a grupos determinados a la de instituciones y organizaciones con diferentes formas y grados de vinculación con comunidades, también examina las expresiones de la estructura social, clases, sexo, edad, raza, ocupación, etc., así como las formas de institucionalización que adquieren a través del gobierno, otras formas de poder, la política, economía, religión, cultura.

Examina también cómo individuos y colectividades, construyen, mantienen y alteran la organización social. El sociólogo se pregunta acerca de los orígenes y consecuencias del cambio social, cómo se logran los acuerdos sociales, el consenso o la dominación y su duración o permanencia.

Pero también debemos citar a La Sociología de la Educación que es una de las más jóvenes ramas del saber humano, ya que posee alrededor de solo un siglo de existencia y fueron Augusto Comte y Emile Durkheim los que le dieron vida como ciencia general el primero y como un segmento de las ciencias de la educación el segundo, todavía cuando sabemos que la práctica de vivir en sociedad es tan vieja como la propia existencia de los hombres.

La Sociología de la Educación se basa en diversas razones para formar un conjunto (sociología – educación), entre las cuales se encuentran que la vida del hombre, desde sus comienzos, es y no se concibe fuera de la sociedad, la existencia de dos personas ya marcan los requisitos mínimos para que haya sociedad. Y la sociología se encarga precisamente del estudio de la estructura, funcionamiento y desarrollo de la sociedad.

La segunda razón estriba en que la epistemología de la sociología de la educación es enormemente rica en su marco teórico y metodológico. La tercera razón está dada en la cantidad enorme de categorías y definiciones que marcan los estudios sociales relacionados con la pedagogía, a saber: la socialización (como contraparte de la individualización), el colectivo escolar, el colectivo pedagógico, las relaciones sociales, la institución escolar, la familia, la comunidad, el desempeño de roles, el código de género, entre muchos otros que son imprescindibles en el momento de explicar, valorar o elaborar los fundamentos teóricos de tales investigaciones.

En cuarto lugar se puede señalar que las circunstancias hacen a los hombres en la misma medida que los hombres hacen a las circunstancias, por lo tanto se puede entender de modo cabal lo cambiante y movable que resulta el complejo entramado de las relaciones sociales, así como la toma de decisiones, las estructuras y relaciones de poder, los roles muchas veces cambiantes de los alumnos en el aula, las de los propios profesores, entre otros aspectos que mueven y singularizan tal naturaleza de investigaciones.

Por último, se hace alusión a la idea de que el proceso docente – educativo o de enseñanza – aprendizaje debe contener la mayor cantidad de elementos de la vida cotidiana, es decir reproducir y ensayar toda suerte de eventos sociales de la actividad cognitiva, afectivo y práctica en que puedan estar inmiscuidos los alumnos, profesores, directivos, familiares y vecinos para de esta manera cumplir con el principio sociológico, de que la educación ha de preparar al hombre para la vida, entendida en todas las esferas en este se mueve y vive.

Nosotros creemos que la propuesta contribuye al desarrollo académico de la institución que va a contar con una herramienta

tecnológica e innovadora para los estudiantes de la Institución, va a permitir la optimización de la enseñanza aprendizaje como agente de un cambio social en la que de manera científica y lógica va relacionada con la Sociología.

ASPECTO TECNOLÓGICO

En la actualidad las exigencias que trae consigo la transformación del conocimiento y la incorporación de las tecnologías en los aspectos educativos, nos llevan a la adquisición de nuevas competencias y habilidades de formación, en donde la educación es el factor fundamental de desarrollo y donde la incorporación al potencial de la tecnología se convierte en una herramienta muy esencial en el ámbito educativo.

La incorporación de las nuevas tecnologías en los procesos educativos ha tenido un impacto considerable en el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje, la presencia de recursos tecnológicos modifica los entornos educativos y tienen efectos en el aprendizaje de los alumnos.

Algunos autores coinciden en que existen evidencias que han provocado un explosivo manejo de herramientas tecnológicas digitalizadas en el currículo de todos los niveles educativos, ya que se proponen como nuevas alternativas de educación, el abatir el rezago educativo, ampliar la cobertura y mejorar la calidad de los servicios educativos haciendo uso de estas tecnologías.

En esta época de trascendentales cambios tecnológicos, la educación exige la necesidad de articular diversos tipos de estrategias, métodos, medios didácticos entre otros aspectos que contribuyen al desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje en el cual las tecnologías son un potencial enriquecedor que solo tiene como límite la imaginación.

En la era digital en la que vivimos, resulta indispensable incorporar herramientas tecnológicas en nuestras prácticas educativas. Ya que, es evidente que la Educación no puede mantenerse distante de esta realidad de vida. Es así, que la tecnología comienza a integrarse, en alguna medida a todos los procesos educativos, ya que puede instalarse como un gran aporte a la labor docente, debido a que , la función del profesor no se limita a transmitir información a sus alumnos, sino que éste, debe ser un organizador y facilitador de un entorno educativo significativo, que genere aprendizajes en sus estudiantes , en este contexto, las herramientas tecnológicas nos brindan múltiples posibilidades de acción, que beneficiaran todos los ámbitos educativos.

TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

La Tecnología Educativa, como los demás campos de conocimiento, tiene bases múltiples y diversificadas ya que recibe aportaciones de diversas ciencias y disciplinas en las que busca cualquier apoyo que contribuya a lograr sus fines.

Según Cabero (2010) En la Tecnología Educativa "se insertan diversas corrientes científicas que van desde la física y la ingeniería hasta la psicología y la pedagogía, sin olvidarnos de la teoría de la comunicación" (Pág. 61).

Considerando que la base epistemológica de referencia está aportada por la Didáctica, en cuanto teoría de la enseñanza, y por las diferentes corrientes del Currículum, y teniendo en cuenta la trilogía de fuentes que enuncia CHADWICK (2010) y las aportaciones de diversos autores de este campo, las disciplinas que más directamente han apoyado las propuestas tecnológicas aplicadas a la educación y que con

sus avances conceptuales han hecho evolucionar la Tecnología Educativa son:

- **La Didáctica y las demás Ciencias Pedagógicas.** La base epistemológica de referencia para la Tecnología Educativa, a la que se alude continuamente, está aportada por la Didáctica, en cuanto a la teoría de la enseñanza, y las diferentes corrientes del Currículum.

- **La Teoría de la Comunicación.** Teoría de la comunicación, apoyada en una sólida base matemática, buscaba sobre todo una transmisión eficaz de los mensajes, a partir del análisis y control de los diferentes tipos de señales que van desde el emisor al receptor.

- **La Psicología del Aprendizaje.** En algunas de las definiciones de Tecnología Educativa se explicitan las principales ciencias que han realizado aportaciones importantes a su "corpus" teórico, y entre ellas siempre aparece la Psicología del Aprendizaje. Las principales corrientes de la Psicología del Aprendizaje que han influido en la Tecnología Educativa han sido: Teoría de la Gestalt, La corriente conductista, la corriente cognitiva, procesamiento de la información, el constructivismo, la teoría sociocultural y el aprendizaje situado.

Importante resulta también destacar como sustentadores de la TE al constructivismo, teoría que sostiene que el individuo -tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores; los aprendizajes significativos que concibe al alumno como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee;

para el caso del conductismo, esta corriente se centra en el estudio de la conducta en tanto que el constructivismo evoca distintas corrientes surgidas en el arte, la filosofía, la psicología, la pedagogía y las ciencias sociales en general, como tal es un enfoque

VISIÓN

Optimizar y mejorar la calidad educativa incorporando la utilización de medios tecnológicos que permitan al docente y estudiante interactuar reflexiva e intelectualmente fortaleciendo la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

MISIÓN

Promover y desarrollar en los docentes, las habilidades en la utilización de los recursos multimedios en la educación para formar íntegramente a los estudiantes capacitándolos para desenvolverse en un mundo tecnológico y altamente competitivo, potencializando sus destrezas y habilidades que le permitan el dominio y manipulación de los recursos tecnológicos informáticos en la asignatura de Inglés Técnico I.

POLITICAS

- Instalar el CD Multimedia para los estudiantes de Primer año de Informática.
- Capacitación a los docentes para su utilización.
- Realizar la entrega de copias de seguridad a las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y ciencias de la Educación.

- La responsabilidad y utilización quedará a cargo de los docentes de la Facultad.

BENEFICIARIOS

De la aplicación de la propuesta los directos beneficiarios son:

- Los Docentes.
- Los estudiantes.
- Las Autoridades de la Facultad.
- La Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación y su Escuela de Informática.

IMPACTO SOCIAL

La educación necesita de cambios que ayuden al estudiante a su aprendizaje, desenvolvimiento y participación, tanto en la Universidad como en la sociedad, es por esta razón, que la enseñanza en las instituciones educativas deben de cambiar, buscando las maneras o estrategias para que el estudiante universitario sea una persona preparada para la vida.

Actualmente se aplica mucho el uso de los CD multimedia, como estrategia en varias actividades educativas. Está demostrado que estos medios tecnológicos despiertan el interés en los estudiantes.

Con la implantación del CD con contenidos interactivos se busca el impacto social tanto en docentes como estudiantes, la enseñanza-aprendizaje será motivadora y dinámica para ambos logrando un fortalecimiento de conocimientos en esta asignatura de Ingles técnico 1.

CONCLUSIONES

En base a nuestra investigación realizada, podemos decir que el proyecto presentado en la Facultad de Filosofía ,Letras y Ciencias de la Educación ha sido del todo agradable tanto para: sus directivos, personal docente, y estudiantes.

Es por ello que están gustosos de utilizar este CD Interactivo que fortalecerá el aprendizaje de Ingles Técnico I, porque la correcta utilización del CD permitirá que el Docente y Estudiante desarrollen un recurso tecnológico pedagógico, esta interacción logrará que ambos se comuniquen de manera interactiva, favoreciendo el proceso educativo dentro del ámbito de la educación.

La creación de nuevos recursos tecnológicos en el aprendizaje de la asignatura de Inglés Técnico I permitirá establecer un aprendizaje participativo e innovador, esta nueva forma de aprendizaje ofrece al docente y al estudiante nuevas herramientas para adaptar la información a las necesidades actuales del que hacer educativo.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS RELEVANTES

Adobe Photoshop:

Es una **aplicación informática** en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de **imágenes de mapa de bits**.

Actions Scrip:

Es un lenguaje de programación orientado a objetos, utilizado especialmente en aplicaciones Web animadas.

Animación:

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos, estos tipos de animaciones pueden ser en dos o tres dimensiones (2D y 3D), que pueden tener sombreados y texturas que dan volumen a los distintos elementos.

Camtasia:

Programa que sirve para crear videos tutoriales. Este programa permite grabar la pantalla del ordenador en video, es decir, capturar todo lo que va ocurrir por la pantalla y lo guarda en un archivo en forma de video.

Cd Multimedia:

Disco que posee información con sonido y movimiento.

Comunidad:

Grupo o conjunto de personas que comparten elementos en común, elementos tales como idioma, costumbres, valores, tareas, ubicación geográfica.

Destrezas:

Capacidad que tienen las personas para hacer una cosa bien, con facilidad y rapidez de manera autónoma.

Flash:

Software de Macromedia para crear pequeñas animaciones vectoriales reproducidas en la web u otros medios que soportan plug.in de flash player.

Flash Macromedia:

Es un programa en el cual vamos a utilizar las aplicaciones como la de acceder a una cámara o al micrófono, la reproducción de video y audio utilizables en el computador, mediante ciertos parámetros podemos desarrollar acciones interactivas.

Google Earth:

Aplicación que permite viajar por todo el mundo combinando fotografías satelitales, mapas, imágenes en **3D** y gran cantidad de información sobre cada lugar. Google Earth posee un potente buscador por coordenadas, nombres de ciudades, pueblos, calles, edificios importantes, comercios.

Habilidades:

Aptitud innata o desarrollada para realizar determinadas cosas.

Hiperenlace:

Es un hipervínculo, es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso del mismo o de otro documento.

Iconos:

En el campo de la informática, un icono es un pequeño gráfico en pantalla que identifica y representa a algún objeto (programa, comando,

documento o archivo), usualmente con algún simbolismo gráfico para establecer una asociación.

Interactivo:

La interactividad es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial. Un programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario.

Links:

Es un hiper enlace, referencia de un documento de hipertexto a otro documento o recurso.

Programa:

Conjunto de instrucciones en secuencia lógica escrita en un lenguaje de programación dichas instrucciones una vez ejecutadas realizarán una o varias tareas en una computadora.

Software:

Programa diseñado para ser usado en las computadoras que contienen instrucciones, procedimientos, y rutinas. Esta palabra se forma de los vocablos: Soft: suave y Ware: Parte. En definición el software es la parte suave o intangible de un computador. Entre los cuales podemos citar el software educativo, empresarial, institucional.

Tutorial:

Es una lección educacional que conduce al usuario a través de las características y funciones más importantes de cosas como aplicaciones de software, dispositivos de hardware, procesos y lenguaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Fideas Arias. “El Proyecto de Investigación” (5ª ed.). (2008) Episteme. Caracas. Pág. 29
- Tay Vaughan. “Todo el poder de la multimedia” (2000) McGraw-Hill-Interamericana. Estados Unidos. Pág. 58
- Maurice Eyssautier “Metodología de la Investigación” (2006) Internacional Thompson Editores. México. Pág.72
- George Landow “Hipertexto 3.0: Teoría crítica y nuevos medios en la era digital de la globalización” (2009). Paidós Ibérica. España. Pág. 54
- Sonia Silva “Medios didácticos multimedia para el aula” (2008) Ideas propias. España. Pág. 67
- Jordi Alberich “Grafismo Multimedia: comunicación, diseño estética” (2007). Editorial UOC. España. Pág. 37
- Julio Lanchon “Educación de personas adultas en el marco del aprendizaje a lo largo de la vida” (2010). Editorial UNED. España
- Ponce Cáceres Vicente “Guía para el diseño de proyectos educativos” (2005). I Publicaciones Univ. de Guayaquil. Ecuador.pág.48
- Nancy Failieres “Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy” (2008). Circuito Latino Austral. Buenos Aires.Pág.23

- María Cristina Puga “Hacia la Sociología” (2008). Pearson Educación. México. Pág.76
- Msc Morán Márquez Francisco (2010) Historia de la Filosofía Guayaquil – Ecuador Ediciones Minerva.Pág.10
- Dr. Ponce Cáceres Vicente (2006) Guía para el Diseño de Proyectos Educativos Guayaquil – Ecuador Ediciones Minerva. Pág. 36

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/blu-ray.php>

<http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>

<http://www.mariapinto.es/alfamedia/cultura/elementos.htm>

<http://www.slideshare.net/budablues/elementos-multimedia-8143674>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

www.tutoriales-flash.com/tutoriales-flash.php

<http://www.monografias.com/trabajos-pdf2/elementos-basicos-multimedia/elementos-basicos-multimedia.pdf>

<http://www.hipertexto.info/documentos/hipermedia.htm>

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/blu-ray.php>

<http://elena-nuevastecnologas.blogspot.com/2010/08/multimedia-educativo>

<http://transitochela.blogspot.com/p/editor-de-imagenes.html>

<http://www.slideshare.net/eraymundo/multimedia-10154487>

<http://guardianadelanoche04.blogspot.com/>

<http://espanol.images.search.yahoo.com/images/view>

<http://www.noticias3d.com/articulo.asp?idarticulo=1721&pag=3>

<http://guardianadelanoche04.blogspot.com/>

http://usuaris.tinet.cat/aradip/disenio_multimedia_page.html

<http://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic3.pdf>

<http://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo4.wiki>

<http://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic3.pdf>

<http://pereiracarlosalfredo.blogspot.com/2010/04/un-nuevo-arte.html>

<http://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic3.pdf>

<http://pereiracarlosalfredo.blogspot.com/2010/04/un-nuevo-arte.html>

<http://gervalladares.wordpress.com/category/disenio-grafico/>

<http://ayudaparatuweb.com/project-dogwaffle-programa-pintar-pc.html>

http://ciberutiles.blogspot.com/2011_01_01_archive.html

[http://carloscobeta.wordpress.com/2012/10/22/windows-](http://carloscobeta.wordpress.com/2012/10/22/windows-Movie-maker-luces-camara-accion/)

[Movie-maker-luces-camara-accion/](http://carloscobeta.wordpress.com/2012/10/22/windows-Movie-maker-luces-camara-accion/)

<http://www.softpedia.com/progScreenshots/BestPlay-Multimedia-Audio-and-Video-Player-Screenshot-30563.html>

<http://ticeducacioninfantilubu.wikispaces.com/Grupo+B6>

<http://pmunid.blogspot.com/2013/05/sesion-de-clases-del-dia-de-hoy.html>

ANEXOS



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias de la Educación

Guayaquil 13_de Junio del 2013

Máster

Fernando Chuchuca Basantes

**DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

De mis consideraciones:

En virtud de la Resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de fecha 31 de Agosto del 2009, en la cual se me designó Consultora Pedagógica del proyecto Educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Especialización Informática.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el grupo integrado por las profesoras Sandra Gabriela Dávalos Holguín y María Magdalena Holguín Ponce, diseñaron y ejecutaron el Proyecto con el **Tema:** La Producción Multimedia en la asignatura de Inglés Técnico I, en el Proceso de enseñanza-aprendizaje Moderno de la Especialización Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil y **Propuesta:** Desarrollo de Contenidos Interactivos para una Educación en Línea.

Las mismas que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

.....

Atentamente,

MSc. Silvia Barchi Jiménez
Consultora Pedagógica



Universidad de Guayaquil
Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias de la Educación

Guayaquil, 13 de Junio del 2013

Máster

Fernando Chuchuca Basantes

**DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

De mis consideraciones:

En virtud de la Resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de fecha 31 de Agosto del 2009, en la cual se me designo Consultor Técnico del proyecto Educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Especialización Informática.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el grupo integrado por las profesoras Sandra Gabriela Dávalos Holguín y María Magdalena Holguín Ponce, diseñaron y ejecutaron el Proyecto con el **Tema:** La Producción Multimedia en la asignatura de Inglés Técnico 1, en el Proceso de enseñanza-aprendizaje Moderno de la especialización Informática de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil y **Propuesta:** Desarrollo de Contenidos Interactivos para una educación en línea.

Las mismas que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

.....

Atentamente,

Ing. Juan Doylet Washbrum
Consultor Técnico

Marco Administrativo

	Tiempo Actividades												
		Febrero/12				Marzo/12				Mayo/13			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Presentación del Tema.	X											
2	Asistencia a las asesorías.				X	X		X			X	X	
3	Visita a la Unidad Educativa. Diálogo con directivos y docentes.		X										
4	Encuestas directivos y docentes.						X	X					
5	Investigaciones.	X	X	X	X	X	X						
6	Encuestas estudiantes y padres de familia.								X				
7	Revisión a borrador del capítulo 1 y 2.									X			
8	Revisión a borrador del capítulo 3.										X		
9	Revisión a borrador del capítulo 4 y 5.											X	
10	Entrega y aprobación del trabajo											X	X

Elaborado: Magdalena Holguín Ponce – Sandra Dávalos Holguín.

RECURSOS

Humanos:

Investigadoras: Magdalena Holguín Ponce – Sandra Dávalos Holguín

Autoridades de la Carrera de Informática

Docentes.

Estudiantes.

Materiales y recursos:

Hojas

Letreros

Marcadores

Textos

Documentos de apoyo

Internet

Computadoras

Diapositivas

Desarrollo de Contenidos interactivos para una Educación en línea

Financieros:

Los recursos económicos para el desarrollo del proyecto fueron autofinanciados por las autoras del mismo.

**ENCUESTA QUE SE APLICÓ A DIRECTIVOS Y DOCENTES DE
LA FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN”**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA DE INFORMÁTICA				
Nº	PREGUNTAS	SI	NO	OTRA ALTERNATIVA
1	¿Conoce Ud., información referente a la multimedia en el campo informático?			
2	¿Conoce Ud., información referente al desarrollo de la multimedia en el campo educativo?			
3	¿Dedica tiempo a revisar contenidos interactivos que se relacionen con la multimedia?			
4	¿Conoce Ud., la existencia de un algún proyecto relacionado a la multimedia en la que se relacione la asignatura de inglés?			
5	¿Conoce Ud., si los maestros utilizan para desarrollar el aprendizaje de los alumnos en el área de inglés algún método tecnológico?			
6	¿Considera Ud., necesario la aplicación de un Cd interactivo como apoyo en el desarrollo de una clase de Inglés			
7	¿Considera Ud., que el Docente debe utilizar nuevas técnicas para lograr el interés y mejor desarrollo de la clase?			
8	¿Considera Ud., que la utilización de un CD en la clase de Inglés Técnico 1 ayudará en el aprendizaje de los estudiantes			
9	¿Es importante y necesario que el docente realice talleres y trabajos grupales utilizando un Cd interactivo?			
10	¿Le gustaría que en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación se utilice un Cd interactivo relacionado a la asignatura de Inglés Técnico 1?			

Recuerde que la encuesta es anónima.

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE
INFORMÁTICA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN”**

ENCUESTAS A ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA DE INFORMÁTICA				
Nº	PREGUNTAS	SI	NO	OTRA ALTERNATIVA
1	¿Conoce Ud., que es la Multimedia?			
2	¿Conoce Ud., los componentes que forman la multimedia?			
3	¿Conoce Ud., si se aplica la multimedia en el desarrollo educativo?			
4	¿Dedica tiempo a revisar contenidos interactivos que se relacionen con la Multimedia?.			
5	¿Ha utilizado alguna vez un Cd Interactivo de Inglés para su aprendizaje en este idioma?			
6	¿Le gustaría manipular un Cd interactivo en la que se desarrolle los contenidos de Inglés Técnico en forma dinámica e interactiva?			
7	¿Considera Ud., necesario la aplicación de un Cd interactivo como apoyo en el desarrollo de una clase de Inglés?			
8	¿Considera Ud. que la utilización de un CD en la clase de Inglés Técnico 1 ayudará en el aprendizaje de los estudiantes			
9	¿Le gustaría que los profesores de inglés utilicen un Cd en clases?			
10	¿Es importante y necesario que el docente realice talleres y trabajos grupales utilizando un Cd interactivo?			

Recuerde que la encuesta es anónima

**MOMENTOS CUANDO SE REALIZÓ LA ENCUESTA A LOS
ESTUDIANTES DE INFORMÁTICA**



**TRABAJANDO CON LOS ESTUDIANTES EXPLICANDO LA UTILIDAD
DE LA MULTIMEDIA EN ASIGNATURAS COMO INGLÉS**





ENCUESTANDO A OTRO GRUPO DE LA POBLACIÓN

