



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA**

TEMA:

**LA GUÍA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN PARA
MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO
LAS NAVES DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2011-2012**

AUTORAS:

**VILLACRES VILLACRES NORMA NARCISA
YÁNEZ YÁNEZ LAURA CORINA**

DIRECTOR:

ING. JONATHAN CARDENAS BENAVIDES

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCIÓN A
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMATICA EDUCATIVA.**

2012



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA INFORMATICA**

TEMA:

**LA GUÍA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN PARA
MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO
LAS NAVES DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2011-2012**

AUTORAS:

**VILLACRES VILLACRES NORMA NARCISA
YÁNEZ YÁNEZ LAURA CORINA**

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCIÓN A
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMATICA EDUCATIVA.**

2012

I. DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico al infinito creador que todo lo hace posible para que cada sueño se haga realidad dotándonos de inteligencia y sabiduría necesaria para podernos conducir por el camino del bien; También a mi apreciable esposo, anheladas hijas, quienes vieron en mí sus esperanzas y me comprendieron mi ausencia durante mis estudios, y también a mis padres y hermanos por darme el apoyo solidario para alcanzar el cumplimiento de mi objetivo.

Laura.

Al concluir una etapa más de mis estudios realizados con esmero y dedicación, dedico con amor a mí estimado esposo e hijos quienes depositaron en mí la confianza y me comprendieron en todo momento durante el proceso de mis estudios.

También a mis queridos padres y hermanos por su apoyo moral para que mis objetivos no den marcha atrás y alcanzar mi meta propuesta de ser una profesional.

Norma.

II. AGRADECIMIENTO

Primeramente damos gracias a Dios por habernos dado el regalo de la vida y la dicha de tener unas familias maravillosas.

La más eterna gratitud a la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas; Escuela de Ciencias de la Informática y a todo el contingente humano por su infinita labor desplegada.

No hay mejor momento de agradecer a mis compañeros de estudio, de labores, familiares y amigos quienes con inteligencia y sabiduría supieron compartir sus sabios conocimientos.

Nuestros deseos, a todos, para que cada instante cosechen éxitos en el venir educativo y social para el mejoramiento y desarrollo de nuestro Cantón, Provincia y porque no decirlo de nuestro País.

LAURA
NORMA

III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ing. Jonathan Cárdenas Benavides

CERTIFICA:

Que el informe final del Trabajo de Grado titulado **LA GUÍA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO LAS NAVES, DEL CANTÓN LAS NAVES PROVINCIA DE BOLÍVAR PERIODO LECTIVO 2011-2012.** Elaborado por las autoras: LAURA CORINA YÁNEZ YÁNEZ Y NORMA NARCISA VILLACRES VILLACRES, Egresadas de la Carrera de Informática Educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporadas las recomendaciones emitidas en la asesoría; en tal virtud, autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento en uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, Abril del 2012



Ing. Jonathan Cárdenas Benavides

DIRECTOR

IV. AUTORÍA NOTARIADA

AUTORIA NOTARIADA



Las ideas, criterios y propuestas, expuestos en el presente informe final para el Trabajo de Grado, de “LA GUIA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO LAS NAVES, DEL CANTÓN LAS NAVES, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2011 - 2012”, son exclusiva y responsabilidad de las autoras: Laura Corina Yáñez Yáñez y Norma Narcisa Villacrés Villacrés.

LAURA CORINA YÁNEZ YÁNEZ

No. C. C. 020137101 - 0

C. V. 355 - 0005

NORMA NARCISA VILLACRÉS VILLACRÉS

No. C. C. 120455383 - 6

C. V. 319 - 0005



En la Cabecera del Cantón Las Naves, Provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día martes diecisiete de abril del año dos mil doce, ante mí, LICENCIADA IRMA ISABEL GUILLEN BAUS, Notaria Pública de este Cantón, comparecen: la señorita LAURA CORINA YÁNEZ YÁNEZ, estado civil soltera, portadora de la cédula de ciudadanía número cero, dos, cero, uno, tres, siete, uno, cero uno guión cero y la señora NORMA NARCISA VILLACRÉS VILLACRÉS, estado civil casada, portadora de la cédula de ciudadanía número uno, dos, cero, cuatro, cinco, cinco, tres, ocho, tres guión seis, son ecuatorianas, mayores de edad, legalmente capaces para todo acto o contrato, quienes comparecen con el objeto de reconocer sus firmas y rubricas puestas al pie del presente documento de AUTORÍA NOTARIADA. Al efecto juramentado que les fueron en legal y debida

forma, previa explicación de las penas de perjurio y de la gravedad del juramento y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud dicen: Que las firmas y rubricas, puestas al pie del presente documento, las reconocen como suyas propias las mismas que las utilizan en todos sus actos públicos y privados. Las comparecientes firman en presencia de la Notaria **LICENCIADA IRMA ISABEL GUILLEN BAUS**, Notaria Pública de este Cantón Las Naves, en unidad de acto en virtud de todo lo cual Doy Fe.-

Laura Yáñez

LAURA CORINA YÁNEZ YÁNEZ
No. C. C. 020137101 - 0
C. V. 355 - 0005

Laura Yáñez

LAURA CORINA YÁNEZ YÁNEZ
No. C. C. 020137101 - 0
C. V. 355 - 0005

Norma Villacrés

NORMA NARCISA VILLACRÉS VILLACRÉS
No. C. C. 120455383 - 6
C. V. 319 - 0005

Norma Villacrés

NORMA NARCISA VILLACRÉS VILLACRÉS
No. C. C. 120455383 - 6
C. V. 319 - 0005

Lcda. Irma Isabel Guillen Baus



NOTARIA PRIMERA DEL CANTÓN LAS NAVES
PROVINCIA DE BOLÍVAR
RUC: 0601015880001
Lcda. Irma Isabel Guillen Baus
NOTARIA

IRB



V TABLA DE CONTENIDOS

	PORTADA	
	HOJA DE GUARDA	
	PORTADILLA	
	CONTENIDO	PAG.
	DIDICATORIA.....	I
	AGRADECIMIENTO.....	II
	CERTIFICACION DEL DIRECTOR.....	III
	AUTORIA NOTARIADA.....	IV
	TABLA DE CONTENIDOS.....	VI
	LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS.....	IX
	LISTA DE ANEXOS.....	XI
	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL E INGLES.....	XII
	INTRODUCCIÓN.....	XIV
1	Tema.....	1
2	Antecedentes.....	2
3	Problema.....	3
4	Justificación.....	4
5	Objetivos.....	6
6	Hipótesis.....	7
7	Variables.....	8
8	Operacionalización de variables.....	9
	CAPÍTULO I.....	11
	MARCO TEÓRICO.....	11
1.1	Teoría Científica.....	11
	Software Educativo.....	11
	Funciones del Software Educativo.....	12
	Características Principales.....	13
	¿Qué son las Tics en la Educación ?.....	13
	Que Aspectos de la Vida Humana vincula a las Tics.....	14
	Multimedia.....	16

Características.....	17
Tipos de información multimedia para niños.....	17
Colores y sus efectos en los niños.....	21
Multimedia Builder (MMB).....	24
CD-Rom.....	26
Computación.....	26
Componentes de un Computador.....	27
Hardware.....	27
Software.....	27
Proceso de Enseñanza- Aprendizaje.....	28
Enseñanza.....	29
Aprendizaje.....	30
Calidad Educativa.....	31
Factores que determinan la Calidad Educativa.....	32
Rol del Estudiante.....	34
Desarrollo Intelectual del Conocimiento.....	35
Desarrollo de un Software Educativo.....	36
Multimedia en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	37
Como influye la multimedia en el campo educativo.....	40
¿Dónde se utiliza Multimedia?	42
Docente y estudiante frente a la Educación.....	44
Planificación Curricular de Computación en el Noveno Año de Educación Básica.....	46
1.2. Marco Legal.....	48
1.3. Teoría Conceptual.....	49
1.4. Teoría Referencial o Contextual.....	53
CAPÍTULO II.....	57
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.....	57
2.1. Por el Propósito.....	57
2.2. Por el Nivel.....	59
2.3. Por el Lugar.....	60
2.4. Técnicas de Recolección de Datos.....	61

2.5	Diseño por la Dimensión Temporal.....	62
2.6.	Universo y Muestra.....	63
2.7.	Procesamiento de Datos.....	64
2.8.	Métodos.....	67
	CAPÍTULO III.....	69
	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	69
3.1.	Comprobación de Hipótesis.....	94
3.2.	Conclusiones.....	96
3.3.	Recomendaciones.....	97
	CAPÍTULO IV.....	98
	PROPUESTA	98
4.1.	Título.....	98
4.2.	Introducción.....	99
4.3.	Objetivos.....	100
4.4.	Desarrollo del Software.....	101
4.5.	Evidencia de la Aplicación.....	125
4.6	Resultado de la Aplicación.....	126
4.7.	Bibliografía.....	127
4.8.	Anexos.....	129

VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS

ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES

¿Sabe Ud. Qué es multimedia?	
Cuadro y Gráfico N.-1.....	70
¿Conoce Ud. Qué es una Guía Multimedia de Computación?	
Cuadro y Gráfico N.-2.....	71
¿Usted ha interactuado con una Guía Multimedia en alguna disciplina? Cuadro y Gráfico N.-3.....	72
¿Le gustaría conocer cómo funciona una Guía Multimedia de computación? Cuadro y Gráfico N.-4.....	73
¿Cree Ud. Qué con la Guía Multimedia de Computación se beneficiará la Institución? Cuadro y Gráfico N.-5.....	74
¿Está de acuerdo Ud. Qué se implemente una Guía Multimedia de Computación en la Institución? Cuadro y Gráfico N.-6.....	75
¿Cree Ud. Qué al adquirir conocimientos mediante la Guía Multimedia ayudará a contribuir en el proceso de enseñanza–aprendizaje?	
Cuadro y Gráfico N.- 7.....	76
¿Usted ha recibido clases en el área de computación a través de una Guía Multimedia? Cuadro y Gráfico N.-8.....	77
¿Cree Ud. Qué con la utilización de la Guía Multimedia de Computación incrementa el interés por estudiar? Cuadro y Gráfico N.-9.....	78
¿Sabe Ud. Si la Institución cuenta con un laboratorio de computación apto para aplicar la Guía Multimedia como recurso didáctico?	
Cuadro y Gráfico N.-10.....	79
¿Cree usted. Qué la Guía Multimedia le ayudará a mejorar el rendimiento académico en el área de computación?	
Cuadro y Gráfico N.-11.....	80
¿Cree Ud. Qué es necesario la aplicación de la Guía Multimedia como un recurso didáctico y obtener un aprendizaje efectivo en la disciplina de computación? Cuadro y Gráfico N.-12.....	81

ENCUESTAS REALIZADOS A LOS DOCENTES

¿Conoce usted. Qué es Multimedia?	
Cuadro y Gráfico N.-1.....	82
¿Sabe Ud. Qué es una Guía Multimedia de Computación?	
Cuadro y Gráfico N.-2.....	83
¿Ha manejado usted una Guía Multimedia en alguna disciplina?	
Cuadro y Gráfico N.-3.....	84
¿Le gustaría ilustrarse para aplicar la Guía Multimedia de computación?	
Cuadro y Gráfico N.-4.....	85
¿Cree Ud. Qué la Institución se beneficiará con este proyecto?	
Cuadro y Gráfico N.-5.....	86
¿Está Ud. de acuerdo. Qué se implemente una Guía Multimedia de Computación en la Institución?	
Cuadro y Gráfico N.-6.....	87
¿Cree Ud. Qué al utilizar la Guía Multimedia ayudará a contribuir en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los Estudiantes?	
Cuadro y Gráfico N.-7.....	88
¿Ud. cuenta con una Guía Multimedia como recurso didáctico?	
Cuadro y Gráfico N.-8.....	89
Cree Ud. Qué la Guía Multimedia de Computación incremente el interés por adquirir conocimientos en los Estudiantes?	
Cuadro y Gráfico N.-9.....	90
¿La Institución cuenta con una Guía Multimedia de Computación como recurso didáctico? Cuadro y Gráfico N.-10.....	91
¿Cree Ud. Qué con la Guía Multimedia mejorará el rendimiento académico de los Estudiantes en la disciplina de computación?	
Cuadro y Gráfico N.-11.....	92
¿En acciones interactivas de la Guía Multimedia se debe involucrar funciones de motivación y realizar una retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje?	
Cuadro y Gráfico N.-12.....	93

VII. LISTA DE ANEXOS

Anexo 1: Certificado del Rector del Colegio.....	130
Anexo 2: Fotografía de encuestas a Estudiantes.....	131
Anexo 3: Fotografía de encuestas a Docentes.....	132
Anexo 4: Encuestas aplicadas a Estudiantes.....	133
Anexo 5: Encuestas aplicadas a Docentes	135
Anexo 6: Tabulación de encuestas.....	137
Anexo 7: Fotografía de entrega-recepción del CD de MMB.....	138
Anexo 8: Fotografía de la práctica del CD de MMB con los Estudiantes.....	139
Anexo 9: Acta de entrega-recepción del CD de MMB.....	141

VIII. RESUMEN EJECUTIVO

Previo la obtención del título que faculta la Universidad Estatal de Bolívar nos hemos encaminado a realizar la investigación sobre la propuesta de la novedad existente en el Colegio Nacional Técnico Las Naves del Cantón Las Naves - Provincia Bolívar. La problemática existente se presenta por la falta de recursos didácticos tecnológicos, la falta de recursos económicos, por tal motivo la maestra asignada a esta área no puede impartir conocimientos prácticos acorde a la exigencia actual. La investigación aborda aspectos que se relacionan con la guía multimedia de computación para noveno año de Educación Básica. Consta además; de un recurso didáctico educativo que mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La naturaleza de la investigación se lo realiza en la medida de lo posible, con la perspectiva académica que se requiere para el caso, en donde, los participantes asimilaron conocimientos significativos y experimentaron la realidad bajo un contexto íntegro y analítico de la problemática existente logrando desarrollar destrezas en el uso de las computadoras como instrumento de enseñanza; Entonces aplicamos una propuesta de solución, cuya finalidad está en el contribuir al progreso de la realidad Educativa, cuyo aval de la Universidad Estatal de Bolívar contribuye la garantía necesaria para lograr los objetivos o metas propuestas.

VIII SUMMARY

Before obtaining the degree entitling Bolivar State University we have aimed to conduct research on existing development proposal at the National College of Tech Canton The Ships The Ships - Bolivar Province. The existing problem is presented by the lack of technological resources, economic resources, and others, for this reason teachers do not teach skills according to the current requirement. The research addresses issues dealing with computer multimedia guide to nine years of basic education. It also contains an educational teaching resource that improves teaching and learning process.

The nature of the research is done as far as possible, with an academic perspective that is required for the event, where participants experienced significant and assimilated knowledge in a context of reality and analytical integrity of the existing problem being able to develop skills in using computers as a teaching tool, then apply a proposed solution is aimed to contribute to the advancement of educational reality, whose endorsement of Bolivar State University contributes the necessary assurance to achieve the objectives or goals proposals.

IX. INTRODUCCION.

Al presentar este significativo trabajo sobre una guía multimedia de computación siendo este un recurso didáctico educativo tecnológico que permite mejorar el desarrollo del conocimiento de los Estudiantes.

Consideramos que es un instrumento que nos permite impartir los conocimientos ordenadamente sobre el manejo de recursos, permitiendo que los procesos de la hora clase sean efectivos, dinámicos y representativos, logrando así que los Estudiantes atiendan por mayor tiempo y con el menor esfuerzo.

Por lo que se recomienda al que hacer Educativo (Autoridades, Maestros, Estudiantes, Padres de Familia y Comunidad en general) a asumir con responsabilidad la aplicación de recursos educativos tecnológicos, como es la guía multimedia de computación.

En el campo de la Educación, es menester realizar tareas que conlleven al progreso de la realidad educativa, de la cual, estamos inmersos, y así contribuyendo a esta iniciativa se pretende mejorar la calidad enseñanza - aprendizaje mediante la aplicación de la guía multimedia de computación para los Estudiantes del noveno año del Colegio Nacional Técnico Las Naves del Cantón Las Naves Provincia de Bolívar; especificando hacia los fines, estrictamente tecnológicos.

Este proyecto de investigación se encuentra estructurado en cuatro capítulos en las cuales plasmamos a continuación.

El primer capítulo se divide en cuatro partes la primera parte que es la teoría científica donde describimos la información sobre los conocimientos del tema, la segunda parte el marco legal donde se describen los artículos que amparan a los Estudiantes en la Educación, la teoría conceptual donde se encuentra las palabras

que sobre sale en el transcurso de la investigación y por último la teoría referencial se trata de la Institución Educativa donde se realizó la investigación.

En el Capítulo II describimos las estrategias metodológicas que son todas aquellas técnicas métodos instrumentos que nos ayudaran a realizar la investigación.

Capítulo III contiene el análisis e interpretación de resultados aplicados en esta investigación con las encuestas dirigidas a los Profesores y Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico Las Naves, la información se presenta en cuadro de frecuencia, gráficos estadísticos y sus respectivas interpretaciones. También se aplican las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

Capítulo IV contiene la propuesta su debida presentación objetivos, desarrollo, evidencia y los resultados de su ejecución.

1 TEMA:

LA GUÍA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO LAS NAVES, DEL CANTÓN LAS NAVES PROVINCIA DE BOLÍVAR PERIODO LECTIVO 2011-2012

2 ANTECEDENTES

Al Colegio Nacional Técnico Las Naves acudimos con el fin de investigar los problemas de aprendizaje en la disciplina de computación.

Donde el Docente imparte los conocimientos teóricos y prácticos, utilizando como recurso didáctico: computadoras, proyector, entre otros. Algunos Estudiantes demostraron interés por aprender, mientras que un porcentaje considerado se encuentran desmotivados debido a que no existe un programa interactivo que permita interactuar y despejar las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, a ellos también se suman la falta de control por parte de algunos Padres de Familia, por lo que es necesario implementar otros recursos didácticos entre ellos una guía multimedia de computación que ayude para un eficaz aprendizaje de acuerdo con la tecnología actual.

Una vez diagnosticado la problemática dialogamos con los Docentes llegando a la conclusión que es necesario aplicar el proyecto en los Estudiantes del noveno año de Básica, debido a que poseen mayor dificultades para el normal aprendizaje por ser numerosos, por no contar con suficientes computadoras y por no estar incentivados con un recurso que les permita interactuar en un alto porcentaje y hacer de este un aprendizaje efectivo.

Es notorio que Rector, Docentes y Estudiantes muestran gran interés en el proyecto propuesto acogiéndonos en su plantel al que pertenecen y brindándonos todo el apoyo necesario para que realicemos la investigación; una vez aceptado el tema procedimos de forma inmediata a desarrollar el trabajo de grado en esta Institución Educativa.

3 PROBLEMA

¿COMO INFLUYE LA GUÍA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN DURANTE EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO LAS NAVES, DEL CANTÓN LAS NAVES PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2011- 2012?

4 JUSTIFICACIÓN.

La Educación está encaminada al desarrollo tecnológico, desde la niñez, por lo que las Instituciones Educativas requieren de programas interactivos de computación, además; el Estado garantiza en la enseñanza - aprendizaje el desarrollo holístico, aplicación de guías multimedia por lo que Estudiantes y Docentes necesitan de la utilización de estos programas.

Es importante que el Docente maneje recursos didácticos como es la guía multimedia de computación, el mismo que sirve como apoyo en las horas clases, de tal forma que los Estudiantes de la Institución Educativa obtengan conocimientos tecnológicos de computación las mismas que permitan ampliar sus conocimientos.

Se considera necesario implementar la guía multimedia de computación donde el Docente pueda emplear nuevas formas de enseñanza y que el Docente sea un ente creativo, participativo y activo dentro de la Institución y con la sociedad.

Es pertinente debido a que podemos dejar atrás la Educación tradicional, y poner en práctica la guía multimedia de computación como un recurso didáctico que permita motivar al Auditorio con la integración de múltiples medios que ofrece este Software como son: texto, imágenes, animación, sonido y más.

La guía multimedia es factible desarrollarla ya que contamos con los recursos tecnológicos, económicos y humanos para diseñar el Software utilizando

herramientas informáticas de una manera sencilla ligera, dinámica y fácil de acceder.

Es original este trabajo porque en el Colegio Técnico Las Naves no existe investigación realizada sobre una guía multimedia de computación en ninguna disciplina; pero la Institución si dispone de un laboratorio de computación en regular funcionamiento, sirviendo como un medio en el desarrollo de los conocimientos tecnológicos.

La novedad científica del presente proyecto investigativo efectuado en esta Institución, nos ha permitido recopilar información clara, precisa y concisa de la realidad actual del rendimiento de los Educandos, de igual forma se ha indagado en forma detallada la información de acuerdo a los contenidos más recientes acorde a la Reforma Curricular y Guía del Docente.

Por último los beneficiados de esta guía multimedia serán los Estudiantes, Docentes, Padres de Familia del Colegio Técnico Las Naves del Cantón Las Naves- Provincia de Bolívar en el año 2011- 2012; nuestro propósito es ayudar a mejorar el problema existente en la asignatura de computación, para contribuir en el proceso de enseñanza –aprendizaje de los Estudiantes y Docentes.

5 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

MEJORAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES USANDO LA GUÍA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN PARA CONTRIBUIR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO LAS NAVES DEL CANTÓN LAS NAVES, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2011-2012.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar la necesidad de desarrollar e implantar un recurso didáctico tecnológico para mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Visualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que imparten a los Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico Las Naves en la disciplina de computación.
- Presentar la guía multimedia de computación a través de las herramientas informáticas como aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje.

6 HIPÓTESIS.

MEDIANTE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN AYUDARÁ A MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO LAS NAVES, DEL CANTÓN LAS NAVES PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2011-2012

7 VARIABLES.

Variable Independiente

Multimedia

Variable Dependiente

Proceso de enseñanza - aprendizaje

8 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENCIONES	INDICADORES	ITEMS PARA LOS INDICADORES	INSTRUMENTOS
Multimedia	Es un programa interactivo que permite orientar al usuario mediante la transmisión de la información a través de múltiples medios: texto, imágenes, video audio, animación y otros	Programa interactivo Orienta al usuario Múltiples medios	Computadora Conocimientos tecnológicos Texto, imágenes, video animación y audio	<p>¿Está de acuerdo usted con la implementación de una guía multimedia de computación básica? SI () NO () Un poco ()</p> <p>¿La guía multimedia educativa mejorará el rendimiento académico de los estudiantes? SI () NO () Un poco ()</p> <p>¿En acciones interactivas de la guía multimedia se debe involucrar funciones de motivación y realizar una retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje? SI () NO () Un poco ()</p>	- Encuestas

VARIABLES	DEFINICION	DIMENCIONES	INDICADORES	ITEMS PARA LOS INDICADORES	INSTRUMENTOS
Proceso de enseñanza - aprendizaje	Es la formación del Estudiante mediante la transmisión de la información e innovación de conocimientos permitiendo así desarrollar las habilidades cognitivas y motrices	Formación del Estudiante Transmisión de conocimiento Habilidades cognitivas y motrices	Enseñanza aprendizaje Conocer nuevas tecnologías Conocimiento teórico práctico	¿Cree usted que al utilizar una guía multimedia ayude a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje? Si () No () Un poco () ¿Cree Ud. Qué es necesario la aplicación de la Guía Multimedia como un recurso didáctico y obtener un aprendizaje efectivo en computación? Si () No () Un poco () ¿Cree usted que la guía multimedia incremente el interés por adquirir conocimientos? Si () No () Un poco ()	Encuestas

CAPÍTULO I

MARCO TEORICO

1.1 TEORÍA CIENTÍFICA

SOFTWARE EDUCATIVO.-

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

El software educativo pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los Alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los Estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al Estudiante

en el trabajo con los medios computarizados.– Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.

Son interactivos.- Contestan inmediatamente las acciones de los Estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el computador y los Estudiantes.

El entorno de comunicación o interfaz.- La interfaz es el entorno a través del cual los programas establecen el diálogo con sus usuarios, y es la que posibilita la interactividad característica de estos materiales.

FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO.-

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el Profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.¹”

Son aplicaciones interactivas realizadas a través de herramientas informáticas orientadas a diferentes disciplinas las mismas que son utilizadas como recursos didácticos en el desarrollo de las habilidades cognitivas y motrices de los Estudiantes de las Instituciones Educativas

Software para uso en la modalidad de la computadora en el salón.

“Al hablar de Software Educativo nos estamos refiriendo a los programas educativos o programas didácticos, conocidos también, como programas por

¹<http://publicalpha.com/%C2%BFque-es-el-software-educativo/>

ordenador, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES:

FINALIDAD.-

Materiales elaborados para uso didáctico.- Utilizan el ordenador, como soporte en el que los Alumnos realizan las actividades que ellos proponen. Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los Estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y éstos individualiza el trabajo, se adaptan al ritmo de trabajo de cada Estudiante y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los Alumnos. Son fáciles de usar, los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son mínimos, aun cuando cada programa tiene reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

FUNCIONES

Estas dependen del uso que se le dé al software y de la forma en que se utilice, su funcionalidad, así como las ventajas e inconvenientes que pueda resistir su uso, serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el Docente organice su utilización.²”

¿QUÉ SON LAS TICS EN LA EDUCACIÓN?

“Son tecnologías de la información y de comunicaciones, constan de equipos de programas informáticos y medios de comunicación para reunir, almacenar,

²<http://tecnologia-educativa.blogspot.com/2007/03/software-definicion-y-caracteristicas.html>

procesar, transmitir y presentar información en cualquier formato es decir voz, datos, textos e imágenes.

¿QUÉ ASPECTO DE LA VIDA HUMANA PUEDEN ESTAR VINCULADOS A LAS TICS?

En todos los ámbitos en que se desarrolla el hombre, especialmente en los entornos Estudiantiles, laborales, Instituciones y Empresas.

¿PUEDEN LAS TICS ESTAR VINCULADAS AL COMERCIO? ¿DE QUE FORMA?

Si, se realizan operaciones de compra-venta realizadas por medios electrónicos como por teléfono, fax, cajeros automáticos, etc. y desde luego computadoras. Gracias a la tecnología de información, las transacciones son más rápidas, aplicadas al comercio.

¿PUEDEN LAS TICS ESTAR VINCULADAS A LA EDUCACIÓN? ¿DE QUE FORMA?

Si, en la era Internet exige cambios en el mundo Educativo. Si constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TICS para lograr una Escuela más eficaz e inclusiva.

TRES RAZONES PARA USAR TICS EN EDUCACIÓN:

Alfabetización digital de los Alumnos: Todos deben adquirir las competencias básicas en el uso del TICS.

Productividad: Aprovechar las ventajas que proporcionan al realizar actividades como preparar apuntes y ejercicios, buscar información comunicarnos (e-mail), difundir información (weblogs, web de centro y Docentes), gestión de biblioteca.

Innovar en las Prácticas Docentes: Aprovechar las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las TICS para lograr que los Alumnos realicen mejores aprendizajes y reducir el fracaso escolar. En las Instituciones Educativas formales van incluyendo la alfabetización digital en sus programas, además de utilizar los recursos del TICS para su gestión y como instrumento didáctico.”³

TICS.- Las Tecnologías de la Información y Comunicación son programas culturales que brindan a los usuarios la posibilidad de innovarse y enriquecer los conocimientos, a través de múltiples medios y beneficios que nos brinda a quienes cultivan los hábitos por investigar. El hombre es un ente que rebasa los aspectos más relevantes en la vida humana y las TICS pueden estar vinculadas en la Familia, Educación, Sociedad, en lo Religioso y en lo Empresarial.

La tecnología de la información actual permite realizar transacciones comerciales, es decir; comprar y vender en una forma eficaz, a través de los medios de comunicación, con la utilización de medios electrónicos, cajeros automáticos, tarjetas de crédito que facilitan los negocios.

Las TICS están vinculadas en la Educación por los constantes cambios científico tecnológico que hace que el Sistema Educativo actual se someta a constantes innovaciones que enriquezcan los conocimientos que nos proporcionan las TICS para lograr obtener Instituciones Educativas de calidad.

³<http://lasamapolas.bligoo.com/content/view/87154/Que-son-las-Tic-s.html>

MULTIMEDIA.-

Multimedia es la utilización de múltiples medios para desarrollar cualquier presentación de la información mediante la combinación de texto, imágenes, animación, sonido y otros, mediante una computadora, estas aplicaciones son novedosos y dinámicos las mismas que permitan mantener motivados a quienes lo utilizan.

“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 humana.⁴” “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. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

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

⁴ <http://www.misrespuestas.com/que-es-multimedia.html>

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

CARACTERÍSTICAS.-

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador.

Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia de los usuarios, por ejemplo para que la comunicación de la información sea más fácil y rápida.⁵“

TIPOS DE INFORMACIÓN MULTIMEDIA PARA NIÑOS.-

Para la realización de cualquier proyecto o material dirigidos al nivel de referencia, se anotan:

⁵PERÉ, Marqués. Introducción a la informática (en línea). <http://peremarques.pangea.org/INFMULTI.htm>

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.

Leer texto en una pantalla de computadora es más lento y difícil que leer el mismo texto impreso o en forma de libro. De hecho, parece que muchos usuarios prefieren imprimir los informes y mensajes de correo electrónico y leerlos en papel que en las pantallas. Es por esto que es más recomendable usar la palabra hablada para desarrollar ideas complejas. El texto puede usarse para enfatizar el mensaje principal, o para mostrar en pantalla hipervínculos que llevarán a una ampliación de conceptos.

IMÁGENES:

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

Una imagen digital es una imagen que ha pasado por un proceso de conversión, para que pueda ser almacenada en forma de bits en un computador.

La unidad mínima de una imagen digital es un pixel, que es un pequeño punto; la menor unidad de medida de una pantalla. Mientras más puntos tengan una imagen, mayor será su detalle. La resolución de pantalla mide el número de píxeles a lo ancho y alto de la pantalla. Mientras más píxeles mejor calidad. La resolución de colores describe el número de colores que pueden ser simultáneamente vistos en la pantalla al mismo tiempo. Un mayor número de colores produce imágenes que se ven más reales, pero al mismo tiempo aumenta el espacio que ocupa la imagen en el disco.

ANIMACIÓN:

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá 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

VÍDEO:

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

El video es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

La tecnología de vídeo fue desarrollada por primera vez para los sistemas de televisión, pero ha derivado en muchos formatos para permitir la grabación de vídeo de los consumidores y que además pueda ser visto a través de Internet.

SONIDO:

El sonido humanamente audible consiste en ondas sonoras consistentes en oscilaciones de la presión del aire, que son convertidas en ondas mecánicas en el oído humano y percibidas por el cerebro. La propagación del sonido es similar en los fluidos, donde el sonido toma la forma de fluctuaciones de presión. En los

cuerpos sólidos la propagación del sonido involucra variaciones del estado tensional del medio. Puede ser hablar, música u otros sonidos.⁶”

NAVEGACIÓN.-

“La navegación debe ser no lineal es decir hipertextual o hipermedia, el diseño debe ser optimo posible para que el usuario no se pierda al momento de la navegación, los usuarios después de navegar por cualquier programa deben de regresar con una facilidad al menú principal.

LA INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO.-

Conocida también como **GUI** (del inglés *graphical user interface*) es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de una máquina o computador.

Habitualmente las acciones se realizan mediante manipulación directa, para facilitar la interacción del usuario con la computadora. Surge como evolución de las interfaces de línea de comandos que se usaban para operar los primeros sistemas operativos y es pieza fundamental en un entorno gráfico.⁷”

Tipos de información multimedia para los niños.- deben ser llamativos, ilustrados, divertidos como son:

⁶ SALINAS, Jesús. Interacción, medios interactivos y videos interactivos (en línea).

⁷http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_gr%C3%A1fica_de_usuario

Texto.- Es la combinación de letras que forman palabras, frases y párrafos, es decir; una idea completa que puede ser leída formar libros de gran utilidad.

Imágenes.- Son figuras ilustradas de diferentes colores formados por superficies pequeñas que componen una imagen que se define por su brillo y color.

Animación.- Son movimientos que se aplican a diferentes dibujos que se emplean en la realización de un programa interactivo.

Video.- Son sistemas de reproducción de escenas que contienen: texto, imágenes, sonido, captada mediante grabación y se puede visualizar en diversos medios.

Sonido.- Son sensaciones reproducidas por el órgano del oído.

Navegación.- Es acceder a los diversos programas que nos proporciona el internet, con la finalidad de satisfacer los requerimientos del usuario.

COLORES Y SUS EFECTOS EN LOS NIÑOS.

“Los colores son estímulos visuales que pueden generar diversas reacciones en nuestro organismo y en nuestro estado de ánimo. Como por ejemplo en el caso de los niños deprimidos, lo favorable será que tengan en las paredes de su habitación aplicaciones de color rojo u objetos de este color ya que al percibirlos aumentan la energía y la vitalidad.

Rojo.- Es el color de la vitalidad y la acción, ejerce una influencia poderosa sobre el humor de los seres humanos. Si ocupa grandes espacios en una habitación puede resultar agobiante, en cambio si se utiliza en pequeños detalles brinda calidez. Es una buena contraposición a los colores neutros ya que el rojo les da vida. Su aspecto negativo es que puede generar actitudes agresivas, incluso despertar la cólera. Vigoroso, impulsivo, activo, simpático.

Anaranjado.- Tiene alguno de los efectos del rojo pero en menor grado. Es un color incandescente, ardiente y brillante. Estimula el esparcimiento, la vitalidad, la diversión y el movimiento. Disminuye la fatiga, estimula el sistema respiratorio y ayuda a la fijación del calcio. Se relaciona con la comunicación, el equilibrio, la seguridad y la confianza, es propicio para trabajar en equipo, ayuda a la interrelación y la unión. Es ideal para utilizar en lugares dónde la familia se reúne para conversar y disfrutar de la compañía.

Amarillo.- Es el color de la luz del sol. Genera calor, provoca el buen humor y la alegría. Es el más sutil de los colores cálidos, actúa como un energizante positivo que no llega a ser agresivo, dando fuerza al sistema digestivo y a los músculos.

Estimula la vista y actúa sobre el sistema nervioso. Está vinculado con la actividad mental y la inspiración creativa ya que despierta el intelecto. El amarillo es muy utilizado en áreas de acceso, salones sociales y cuartos de estudio. Por su característica de "generar calor" es recomendable en climas fríos. El uso excesivo del amarillo crea una sensación de informalidad. Es el color más difícil de visualizar para el ojo humano.

Verde.- El verde es un color sedativo, ayuda al reposo y fortifica la vista. Trae paz, seguridad y esperanza. Simboliza la fecundidad, es curativo y

renovador. Es fresco y húmedo, induce a los hombres a tener un poco de paciencia. Indicado para cualquier ambiente, es aconsejable tener en el baño toallas o detalles en este color, ya que purifica y da energía al cuerpo. Es el color más fácil de visualizar por el ojo humano.

Azul.- Para un individuo emotivo el azul es más calmante que el verde. Abre la mente, brindando paz y tranquilidad. El azul es el más sobrio de los colores fríos, transmite seriedad, confianza y tranquilidad. Se le atribuye el poder para desintegrar las energías negativas. Es uno de los colores preferidos, pero resulta difícil de utilizar en la decoración de los ambientes. Es ideal para el cuarto de los niños ya que ayuda a apaciguar su energía. También se aconseja para balancear el uso de los colores cálidos.

Purpura.- Actúa sobre el corazón, los pulmones y los vasos sanguíneos. Expande el poder creativo desde cualquier ángulo. Disminuye la angustia, las fobias y el miedo. También es un color algo melancólico. Es un tono muy complejo para utilizar en decoración ya que resulta ambiguo e incierto. No es aconsejable pintar el ambiente entero en este color, en cambio una sola pared, puede dar un cambio sorprendente a un ambiente cargado de colores cálidos. En un tono más azulado es ideal para sitios de meditación.

Blanco.- Su significado es asociado a la paz, pureza, fe. Alegría y pulcritud. Es la fusión de todos los colores y la absoluta presencia de la luz. Es un color purificador, brinda sensación de limpieza y claridad. Ayuda a alejarse de lo sombrío y triste. Representa el amor divino, estimula la humildad y la imaginación creativa. Se puede utilizar en la decoración de un ambiente en grandes cantidades sin sobrecargar el ambiente. El blanco es óptimo para que los ambientes luzcan amplios e iluminados.

Negro.- Tradicionalmente el negro se relaciona con la oscuridad, desespero, dolor, formalidad y solemnidad. Es la ausencia del color y de toda impresión luminosa, es lo opuesto a la luz ya que concentra todo sí mismo. Es el color de la tristeza y puede determinar todo lo que está escondido y velado.

Gris.- Iguala todas las cosas y no influye en los otros colores. Puede expresar elegancia, respeto, desconsuelo, aburrimiento, vejez. Es un color neutro y en cierta forma sombrío. Ayuda a enfatizar los valores espirituales e intelectuales. Es muy interesante utilizarlo en una decoración complementándolo con colores contrastantes y luminosos.

Celeste.- Tiene un poder sedante, relajante, analgésico y regenerador. ⁸”

Colores y sus Efectos en los Niños.- Son sensaciones luminosas impresionantes que estimulan los órganos visuales y generan una reacción positiva o negativa en las personas; los colores más sobresalientes son los claros que ayudan a mejorar la autoestima, brindan energía, vitalidad, buen humor, alegría, armonía, confianza y paz, excepto los colores gris y negro.

MULTIMEDIA BUILDER (MB)

“Multimedia Builder es un programa muy completo, que ofrece muchas herramientas a la hora de programar aplicaciones sencillas. Utiliza un lenguaje propio de alto nivel, pero no diferencia mucho de los demás lenguajes. Está claro que es un programa para hacer aplicaciones simples no muy complejas. ⁹”

⁸<http://www.escuelaweb.com.mx/amazon2.htm>

⁹<http://es.scribd.com/doc/54160317/Manual-de-Multimedia-Builder>

¿QUE ES MULTIMEDIA BUILDER?

“Multimedia Builder este programa se utiliza para hacer aplicaciones multimedia, que combinan audio, video, animaciones, etc. con una mayor flexibilidad y suficiente potencia para crear verdaderas aplicaciones interactivas y no nada más presentaciones. El resultado es un archivo ejecutable que se puede usar en cualquier computadora, aunque no tenga el programa instalado, ponerlo en un CD, sitio de Internet.

Es un sistema de Autoría Multimedia basado en el sistema operativo Windows, que permite la creación de:

CD con Auto arranque•

Software Multimedia•

Presentaciones•

Reproductores MP3•

Creación de pequeñas aplicaciones que pueden ejecutarse en forma independiente (ejecutables). Acepta diversos tipos de contenidos para el desarrollo multimedia:

Imágenes de tipo mapa de bits•

Animaciones•

Textos•

Sonidos•

Video•^{10,}

Multimedia Builder.- Es un programa que se utiliza para diseñar Software Educativos, en diferentes asignaturas mediante herramientas tecnológicas incorporando múltiples medios tales como: texto, sonido, imágenes, animación, y otros permitiendo obtener presentaciones dinámicas e interactivas que al ser grabadas en un CD y reproducido en el computador, permitirá al Docente y Estudiante visualizar, asimilar y mejorar los conocimientos teóricos prácticos.

¹⁰<http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080827150230AAbnU9e>

CD-ROM.-

“(Del inglés Compact Disc – Read Only Memory, "Disco Compacto de Memoria de Sólo Lectura"), es un disco compacto óptico utilizado para almacenar información no volátil, el mismo medio utilizado por los CD de audio, puede ser leído por la computadora con un lector de CD-ROM. Un CD-ROM es un disco de plástico plano con información digital codificada en una espiral desde el centro hasta el borde exterior.”¹¹

“El CD-ROM es el soporte adecuado para manejar documentos más complejos, como imágenes o sonido con alta calidad, pues su capacidad es equivalente a casi 500 disquetes. Es un soporte de solo lectura; no se puede borrar y volver a grabar la información en él; aunque el CD-RW (regrabable) sí permite borrar y reescribir información.”¹²

COMPUTACION.-

“Es el conocimiento de diferentes programas y aplicaciones que presta el computador para su manejo. Además es el campo de acción de la informática. La Computación e Informática es la ciencia del tratamiento automático de la información mediante un computador (llamado también ordenador o computadora) ¹³”

Son dispositivos electrónicos que recibe información por medio de datos para ser procesados y entregado mediante diferentes programas del usuario.

¹¹ <http://www.pergaminovirtual.com.ar/definicion/CD-ROM.html>

¹² Microsoft ® Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation.

¹³ Fierro Washington Lic., Dumancela Diego Lic. y Realpe Diego Lic., Introducción al manejo de herramientas informáticas, Cielo Básico Común, 2007,, Guaranda, Pág. 8,

COMPUTADORA.-

“Una computadora es un sistema digital con tecnología microelectrónica cuya función es captar datos, procesar y obtener información a gran velocidad y con exactitud.¹⁴”

Máquina creada por la mano del hombre para facilitar el procesamiento de datos capas de que el usuario pueda introducir, almacenar, modificar, eliminar y manipular para que genere información útil.

Es una máquina electrónica que ha reemplazado al ser humano por su velocidad de trabajo y permite guardar información para volver a recuperar.

COMPONENTES DE UN COMPUTADOR:

HARDWARE.-

Llamamos Hardware a la parte física de la computadora, pues viene a ser las partes que podamos percibir con el sentido del tacto. El Hardware que compone a una computadora son los componentes internos y externos interconectados al ordenador.

SOFTWARE.-

“El software es el conjunto de órdenes lógicas empleadas por el ordenador, por ejemplo, controlar la entrada y salida de datos, y para realizar los cálculos.

¹⁴ *Ibíd.* Pág. 20

A los paquetes de software se les llama aplicaciones o programas. Cada aplicación es apta para realizar una tarea.”¹⁵

Son programas intangibles que conjuntamente con el Hardware hacen funcionar a una computadora.

Son instrucciones ordenadas que permiten aprovechar los recursos que el computador posee.

PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Es orientar al ser humano desde tempranas edades ciertos contenidos científicos de alguna disciplina el mismo que permite su crecimiento personal. Lo cual ayudara a interrelacionarse con la sociedad.

“Forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. La base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. Una de las bases del éxito del proceso de enseñanza - aprendizaje en ciencias puede radicar en saber relacionar los conceptos y contenidos abstractos con la realidad concreta y cotidiana¹⁶”.

“Con estas referencias podemos definir que el proceso de enseñanza aprendizaje tiene una vinculación directa y fundamental, tanto en la teoría como en la práctica por lo que se considera concepción básica de la didáctica.

¹⁵Microsoft © Encarta © 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos

¹⁶http://www.murciencia.com/UPLOAD/COMUNICACIONES/mejora_ensenanza_aprendizaje_ciencias.pdf

ENSEÑANZA.-

La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa.

En la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que sin llegar a ser del todo perfecto se acerca bastante a la realidad objetiva¹⁷”

“Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca.¹⁸”

¹⁷ <http://www.monografias.com/trabajos7/proe/proe.shtml>

¹⁸ <http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html>

La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, dando prioridad a la práctica. Es la transmisión de los conocimientos teóricos o prácticos mediante la utilización de recursos didácticos aplicando métodos y técnicas adecuadas que permitan desarrollar sus capacidades cognitivas y motrices de alguna disciplina la cual permitirá asimilar los problemas actuales enfrentarse a nuevos retos.

APRENDIZAJE.-

“El aprendizaje no se agota en el proceso mental, pues abarca también la adquisición de destrezas, hábitos y habilidades, así como actitudes y valoraciones que acompañan el proceso y que ocurren en los tres ámbitos: el personal, el educativo formal y el social. El personal abarca el lenguaje, la reflexión y el pensamiento, que hacen del individuo un ser distinto a los demás. El aprendizaje educativo formal se relaciona con los contenidos programáticos de los planes de estudio; y el aprendizaje social al conjunto de normas, reglas, valores y formas de relación entre los individuos de un grupo. Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo.¹⁹”

¹⁹<http://www.slideshare.net/guest1075a2/el-proceso-enseanza-aprendizaje-2011>

“Proceso por el cual ocurren cambios duraderos en el potencial conductual como resultado de la experiencia: Proceso de Aprendizaje.-

Atención.- Orientación a un estímulo.

Memoria.- Huella permanente de la experiencia de lo aprendido.

Codificación.- Crea un registro y almacena experiencias .Recuperación.-

Obtención de acceso a la memoria.²⁰”

Aprendizaje es el proceso de interiorización de los conocimientos, hábitos, habilidades, destrezas, valores que conllevan a cambiar el comportamiento del ser humano.

CALIDAD EDUCATIVA.-

“Las Instituciones Educativas proporcionaran a los jóvenes Estudiantes las armas suficientes tanto para estar en posibilidades de competir en igual de condiciones con otros involucrados en la misma meta y finalidad.

En los Docentes recae el sentido de transmitir los conocimientos de las diferentes asignaturas que un nivel educativo exige a sus educandos, sin embargo el principal problema reside precisamente en que desconocemos cual es la responsabilidad que le corresponde a cada uno de los involucrados en el que hacer educativo en nuestro País.”²¹

“Reorganizar la tarea educativa desde las instancias gestoras y las Escuelas en sí, pues estima los elementos clave, para ordenar desde el proceso de selección de

²⁰<http://www.youtube.com/watch?v=U4LCFOeW-GY&feature=related>(video)John R. Anderson

²¹ <http://www.monografía.Com/trabajos24/calidad-Educativa/calidad-ducativa.shtml>

Estudiantes, hasta un seguimiento el cual permite constatar la pertinencia de los servicios educativos ofrecidos por la Institución.”²²

Los Planteles Educativos proporcionaran a los jóvenes y señoritas conocimientos importantes e innovados que enriquezcan y ayuden al mejoramiento como seres humanos para que estén en posibilidades de competir con otros profesionales.

FACTORES QUE DETERMINAN LA CALIDAD EDUCATIVA.

“La atención al aprendizaje de los Estudiantes y su interés por la asignatura, estableciendo estímulos para promover su participación, disponibilidad para orientarle, buena comunicación con ellos y una adecuada evaluación.

La Competencia del Profesorado.- Nivel y actualidad de sus conocimientos teóricos y prácticos, capacidad para la transmisión, dotes didácticas, formación continua.

El Plan de Estudio.- Es el contenido programático que el Docente prepara con anticipación para aplicar a los Estudiantes en forma teórica o practica de acuerdo a la necesidad o exigencia social más reciente de una profesión, artes u oficio.

Evaluación.- De la calidad.- permite aprender de los errores y seguir mejorando.

Participación de todos los implicados.- Liderazgo participativo, clima de trabajo favorable, desarrollo y crecimiento personal.

²² Yzaguirre, L.E., Calidad Educativa e ISO 9001-2000, Revista Iberoamericana de Educación.

Los Recursos Materiales Disponibles.- Comprende todos los recursos tales como: Aula de clase, biblioteca, laboratorio, espacios recreativos, instalaciones deportivas, mobiliarios, recursos educativos.

Los Recursos Humanos.- La conforman las Autoridades, Docentes, Estudiantes, Padres de Familia, comunidad en general la misma que mantienen una vinculación científica y didáctica con experiencias y actitudes los cuales trabajan en equipo con dedicación calidad y compromiso.

Aspectos Pedagógicos.- PEI (Programa Educativo de Centro) PCI (Proyecto Curricular del Centro), evaluación inicial de los alumnos, adecuación de los objetivos y los contenidos, tratamiento de la diversidad, metodología didácticas, utilización de los recursos educativos, evaluación, tutorías.”²³

Habilidades Cognitivas.- “Conjunto de operaciones mentales, para que el Estudiante integre la información a través de los sentidos el mismo que permite mejorar la formación personal, académica y profesional además fue diseñado para formar individuo autónomo, pensante y productivo.”²⁴

Los factores que determinan la Calidad Educativa son competencias que el Docente tiene la responsabilidad de orientar e innovar sus conocimientos para preparar con anticipación y de acorde a su perfil su planificación, de acuerdo a las nuevas exigencias educativas, aplicando evaluaciones permanentes que permitan medir el nivel de conocimiento asimilado por los Estudiantes y aplicar nuevas estrategias para mejorar su aprendizaje.

²³ <http://peremarques.Pangea.org/calida2.htm>.

²⁴ http://www.archivos/DACS/nutrición/estructura_curricular/area_deformacion_gral/Habilidades%20Cognitivas-Rev.pdf

ROL DEL ESTUDIANTE.-

“Es un agente activo, comprometido y responsable en el procesamiento de la información, la construcción del conocimiento y su proceso de formación. Auto-evaluador permanente en su aprendizaje; flexible y abierto a los cuestionamientos; cooperador con el Docente y los demás Estudiantes.

Pensamiento Lógico.- Es aquel que procede de su propia elaboración del individuo surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente han creado entre los objetos. Las diferencias y semejanzas entre los objetos solo existe en la mente de quien puede crearlas, los pensamientos lógicos no son directos, estos se desarrollan mientras el sujeto interactúa con el medio ambiente.

Pensamiento Creativo.- Es la capacidad creativa como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad incorporando las nociones del pensamiento crítico y pensamiento dialectico además; El pensamiento creativo o estructurado es aquel que constantemente obtiene resultados creativos, originales y apropiados por el criterio de dominio en cuestión.

Pensamiento Crítico.-Son valores intelectuales los mismos que proponen analizar o evaluar más allá de las impresiones, y opiniones particulares, los mismos que requieren claridad, exactitud, precisión, evidencia, equidad mediante el análisis de razonamiento.”²⁵

El Rol del Estudiante.- Debe ser un ente responsable activo y participativo comprometido con sus derechos y obligaciones el mismo que debe asumir

²⁵<http://definicion.de/pensamiento-lógico/>

actitudes de liderazgo en la construcción del conocimiento, además; puntual ordenado en las actividades académicas, creativo, investigador, crítico, reflexivo, con valores morales capaz de que practique la solidaridad el respeto con los demás de tal forma que eleve su autoestima.

DESARROLLO INTELECTUAL DEL CONOCIMIENTO

“El conocimiento intelectual es la apropiación de los conocimientos logrados a través de diversos procesos y etapas pueden servir para adquirir nuevos conocimientos, y a la vez constituyen una plataforma, por lo tanto, la posesión o incorporación a nuestra vida de conocimientos dispuestos a ser actualizados. Por ello suele llamársele saber potencial, para diferenciarlo de la utilización práctica y efectiva de esos conocimientos que se denominan saber actual.

Como todos los organismos se adaptan a su ambiente, tienen que poseer alguna forma de estructura u organización que haga posible la adaptación, además; el conocimiento es un proceso en que están vinculados estrechamente las operaciones y procedimientos mentales, subjetivos, con las operaciones y formas de actividades objetivas, aplicadas a los objetos. Y es así que, el conocimiento que surge como producto de todas las etapas mencionadas anteriormente, lleva la impronta huella de los aspectos interrelacionados. El conocimiento es la apropiación de objetos (materiales y formales) presentes en nuestra conciencia. Pero ésta apropiación queda regulada por la asimilación y acomodación de los diferentes esquemas construidos por el sujeto, los cuales le permiten actuar sobre el mundo de las formas y las ideas, dirigir su conducta y dar sentido a su vida. ²⁶

El desarrollo intelectual del conocimiento.- Es la capacidad e inteligencia que tiene las personas para asimilar desechar e innovar información científica que

²⁶ <http://www.slideshare.net/khyn/desarrollo-intelectual-1341502>

permita obtener conocimientos enriquecidos para realizar aporte significativo al momento de impartir lo aprendido.

DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO

El diseño de Software Educativo, como base fundamental en la construcción de nuestro proyecto multimedia.

“Se pretende producir una solución multimedia de un programa de aprendizaje, entonces es necesario tener una pre- visualización del mismo en aspectos, que tocaremos a fondo, como por ejemplo los contenidos temáticos y su organización, el diseño de cada página de nuestro proyecto, el mapa de navegación, la caracterización de cada objeto en una pantalla, las características pedagógicas y técnicas del Software, entre otras.

Este trabajo previo es sin duda indispensable, pues, de manera esquemática estamos revelando qué es lo que queremos hacer, para qué y cómo hacerlo. Se parte de la identificación de una necesidad que justifique la realización de un proyecto de Software Educativo, se establecen unos objetivos tanto generales como específicos, se realiza un levantamiento y diseño de objetos multimediales como fotografía, texto de los contenidos temáticos, sonidos, videos, animaciones y otros posteriormente entrar en la tarea de diseño guión multimedia estructura del proyecto. Este ejercicio de diseño de Software Educativo debe ser parte constitutiva del trabajo de investigación, pues, no se escapa de ser una actividad con metodología de investigación y razón epistemológica con sentido social y tecnológico.”²⁷

²⁷ <http://www.mailxmail.com/curso-diseno-software-educativo/introduccion>

LA MULTIMEDIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

“La sociedad se informatiza y a las redes de información es de igual accesos para todos, los sistemas de multimedia se transformarán en los medios de enseñanza que contribuirán a la educación permanente del individuo.

En la actualidad numerosas multimedia que dicen ser elaboradas para la enseñanza una multimedia didáctica, donde resaltan más los efectos, los videos impuestos, las imágenes con poco sentido comunicativo, los sonidos repetitivos donde lo mismo que se lee se escucha, entre otras muchas deficiencias generan desinterés por parte de Estudiantes y Profesores, pueden convertir a la multimedia en medios poco tecnológicos y en particular los recursos que ofrecen las redes no son solo un potente instrumento didáctico, su introducción puede ser la ocasión necesaria para rediseñar la enseñanza. Por sus características la multimedialidad debe proporcionar nuevos modos de visualización y representación mental más eficaces y operativos para construir el nuevo horizonte cultural.

Un sistema multimedia que integre: texto, gráfico, animaciones y sonido puede ser considerado como un sistema multi-sensorial. Además; la utilidad que puede brindar la multimedia en la enseñanza siempre que se conozcan y se tomen en consideración por los diseñadores, las funciones pedagógicas, y las posibilidades y limitaciones didácticas de este medio.

La función cognoscitiva.-Tomamos como punto partida el criterio expresado por (KLINGBERG 1978) cuando señala que estructurar el proceso de aprendizaje como un proceso del conocimiento requiere el empleo de medios de enseñanza. Este sistema actúa cumpliendo con el principio del carácter audiovisual de la enseñanza, y de esta manera permite establecer el camino entre las representaciones de la realidad objetiva en forma de medios y los conocimientos

que asimilarán los estudiantes. Permitiendo una mejor apropiación de los conocimientos.

La función comunicativa, está apoyada en el papel que los medios de enseñanza cumplen en el proceso de la comunicación; portador del mensaje que se trasmite a los estudiantes. Por tal razón el sistema multimedia actúa como soporte a partir del cual se desarrolla el proceso comunicativo entre los realizadores del mismo y los Estudiantes que lo emplean. La multimedia manifiesta la interactividad con el Estudiante. Él puede seleccionar la información, la interacción es parte de la función comunicativa pues con ella se logra la verdadera comunicación con el sistema.

Multimedia manifiesta su **función motivadora** a partir del criterio de cuando señala que los medios aumentan la motivación por la enseñanza al presentar estímulos que facilitan el auto actividad del alumno, la seguridad en el proceso de aprendizaje y el cambio de actividad. Muestra una manera novedosa de presentar los conocimientos, apoyada en su forma, en la integración de medios y en las estructuras de navegación. Contribuye de forma efectiva a facilitar e incrementar el auto aprendizaje del Estudiante.

En función informativa partimos del punto de vista de (FERNÁNDEZ 19 al expresar que el empleo de los medios permite brindar una información más amplia, completa y exacta, ampliando los límites de la transmisión de los conocimientos. La aplicación del sistema multimedia enriquece el proceso de transmisión de la información que es necesario en la educación, debido a la integración de medios, a las posibilidades de búsquedas de información fuera del propio sistema, a las consultas con el profesor y otros alumnos, así como a la interactividad entre el sistema y el Estudiante.

La función integradora es una de las más importantes de este medio, pues la misma se refleja en otras de las funciones que ya hemos explicado. La integración de medios no significa la sustitución de ellos, ni la sobrevaloración de este medio por encima de otros. Pero en la enseñanza es importante facilitar al Estudiante el acceso a la información, el ahorro de tiempo y la disminución del esfuerzo en el aprendizaje. De tal manera que el estudiante no tiene que buscar en el libro la tarea, en el casete de audio escuchar la grabación o ver la animación en el video, pues todos ellos estarán integrados en el propio sistema. Pero esta función además se extiende a la integración de los contenidos.

La función sistematizadora obedece a la planificación del trabajo con la multimedia, la que se cumple desde la etapa de elaboración del mismo. Que se caracteriza por la navegación no lineal, ello no significa en modo alguno que el aprendizaje sea improvisado. La sistematización garantiza que el Estudiante pueda ir ampliando sus conocimientos a medida que avanza en el trabajo con la multimedia y a su vez va comprobando lo aprendido.

El sistema multimedia manifiesta su **función de control** a partir de la posibilidad que tiene el Estudiante de comprobar su aprendizaje, y el Profesor de conocer este. El sistema actúa en la medida que el Estudiante avanza y puede colocar preguntas, realizar ejercicios con la finalidad de consolidar y ejercitar. La retroalimentación que el obtiene mediante su autoevaluación le permite corregir los métodos que emplea, su eficiencia y trazarse nuevas formas de auto enseñanza.²⁸

La tecnología actual permite desarrollar múltiples aplicaciones mediante la combinación de multimedia convirtiéndose en un recurso didáctico educativo.

²⁸ <http://www.eumed.net/libros/2009c/587/Multimedia%20en%20el%20Proceso%20de%20Ensenanza%20Aprendizaje.htm>

Las aplicaciones multimedia permiten terminar con la Educación tradicional convirtiéndose en un proceso dinámico activo, capaz de que el Docente y Estudiante rindan mejor y con el mínimo esfuerzo; en la misma que aplicamos un conjunto de funciones que son:

Función Cognoscitivas permite conocer la información y apropiarse del conocimiento.

Función Comunicativa selecciona e interactúa con la información.

Función Motivadora por que la multimedia es novedosa y estimula los sentidos auditivos y visuales de los estudiantes.

Función Informativa incorporamos información clara, precisa y concisa de tal forma que el estudiante y docente interactúen.

Función Interrogadora facilita al estudiante acceso a la información, ahorro de tiempo y ahorrando múltiples medios.

Función Sistematizadora garantiza que el estudiante amplía sus conocimientos según avanza en el trabajo sin que su aprendizaje sea improvisado.

Función Control permite comprobar el aprendizaje del Estudiante y el Profesor conocer. El Estudiante puede colocar preguntas, realizar ejercicios, autoevaluarse y trazarse nuevas formas de auto enseñanza.

COMO INFLUYE LA MULTIMEDIA EN EL CAMPO EDUCATIVO

“El mundo de hoy, está inmerso en una nueva revolución tecnológica basada en la informática, que encuentra su principal impulso en el acceso y en la capacidad de procesamiento de información sobre todos los temas y sectores de la actividad

humana. Ha contribuido a que culturas y sociedades se transformen aceleradamente tanto económica, como social y políticamente, con el objetivo fundamental de alcanzar con plenitud sus potencialidades.

El conjunto de tecnologías que se concentran alrededor de las computadoras personales, de las tecnologías de la información y de la comunicación, es sin duda la innovación que más ha influido en el desarrollo de la vida social. El desarrollo de las tecnologías está teniendo una gran influencia en el ámbito educativo, ya que constituyen una nueva herramienta de trabajo que da acceso a una gran cantidad de información y que acerca y agiliza la labor de personas e instituciones distantes entre sí. Cuando se habla del uso de las computadoras en la Educación se argumenta y es inevitable discutir sobre sus ventajas, inconvenientes y usos apropiados estas son discusiones técnicas y pedagógicas, pero detrás de ellas hay algo más que argumentaciones racionales, detrás de ellas hay también emociones.

Las computadoras eran usadas por pocas personas, pero ya en la actualidad han tenido un mayor impacto en la sociedad que cualquier otro invento. Esta acogida se debe a sus características, las mismas que son aprovechadas en los diferentes ámbitos laborales, en particular el Educativo, por ello vemos que las Escuelas o Instituciones Educativas de hoy en día cada vez más apuestan por implementar un centro de cómputo dentro de su infraestructura y así mantenerse acorde con los adelantos de la informática y alcanzar el anhelado sueño de mejorar la enseñanza-aprendizaje a través de un mejor medio para concretar tal fin.²⁹

Partiendo desde las viejas tecnologías donde existían pocas computadoras y de gran tamaño donde pocos usuarios tenían acceso al manejo del computador, los nuevos cambios científicos tecnológicos han permitido ampliar la necesidad de

²⁹ <http://www.monografias.com/trabajos28/computadora/computadora.shtml>

implementar laboratorios de computación facilitando compartir tareas entre usuarios y usar como herramientas didácticas permitiendo acceder, manipular y procesar la información, en el desarrollo de las actividades técnicas pedagógicas mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación, empleando los múltiples recursos informáticos que nos brinda la tecnología actual.

¿DÓNDE SE UTILIZA MULTIMEDIA?

“Es conveniente utilizar multimedia cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica. 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.

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. La mayoría de los programas de presentación permiten agregar clips de audio y vídeo a las presentaciones de diapositivas pantalla por pantalla de gráficas y textos.

MULTIMEDIA EN LAS ESCUELAS:

Las Escuelas son quizá los lugares donde más se necesita multimedia. Multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en la próximas décadas, cuando los Estudiantes inteligentes descubran pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales. Proporciona a los médicos más de cien casos y da a los cardiólogos, radiólogos, Estudiantes de medicina da la

oportunidad de profundizar en nuevas técnicas clínicas de imágenes de percusión cardíaca nuclear. Los discos láser traen actualmente la mayoría de los trabajos de multimedia al salón de clases, en 1994 están disponibles más de 2.500 Títulos Educativos para diferentes grados escolares, la mayoría dirigidos a la enseñanza de las Ciencias Básicas y Ciencias Sociales.

MULTIMEDIA EN EL HOGAR:

Finalmente, la mayoría de los proyectos de multimedia llegarán a los hogares a través de los televisores o monitores con facilidades interactivas, la multimedia poseen una computadora con una unidad de CD-ROM, o un reproductor que se conecta a la televisión, muchos hogares ya tienen aparatos de videojuego nintendo conectados a su televisor; los nuevos equipos de videojuegos incluyen unidades de CD-ROM y proporcionan mayores capacidades de multimedia.

MULTIMEDIA EN LUGARES PÚBLICOS:

En hoteles, estaciones de trenes, centros comerciales, museos y tiendas multimedia estará disponible en terminales independientes o proporcionar información, reducen la demanda tradicional de personal y puestos de información, agregan valor y pueden trabajar las 24 horas, aun a medianoche, cuando la ayuda humana está fuera de servicio. Los quioscos de los hoteles listan los restaurantes cercanos, mapas de ciudad, programación de vuelos y proporcionan servicios al cliente, como pedir la cuenta del hotel. A menudo se conectan impresoras para que los usuarios puedan obtener una copia impresa de la información.³⁰

³⁰ <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>

DOCENTE Y ESTUDIANTE FRENTE A LA EDUCACIÓN:

“Todo esto tiene un reto; partimos y asumimos que el concepto pedagógico es muy clásico, muy conservador, lo que pretende también esta iniciativa de alguna manera, cambiar esa vieja pedagogía de la Educación. La actividad del Docente, que es lo que se viene haciendo hasta ahora, parte de las actividades del Alumno deben de ser soportadas por las nuevas tecnologías. El alumno es tutorizado por la clase magistral, de que el Profesor es la fuente de información. Se pretende que el rol del Profesor cambie en cierta medida; tiene que ser más orientador, más Tutor, más motivador; en el sentido de que sea el Alumno quien busque y elabore la información. Porque estamos hablando de una dinámica en la que los Estudiantes deben asumir una participación más activa.

El Alumno universitario convencional es un Alumno muy pasivo, toma sus clases, sus apuntes, tiene su bibliografía, hace sus exámenes. Todo eso se pretende reformular, en el sentido de que los Alumnos elaboren proyectos, trabajen en una modalidad evaluativa -que también se menciona en el libro-, que es la evaluación por portafolio: la cual supone que el Estudiante va elaborando su información durante todo el curso del cuatrimestre o semestre, de tal manera que el Profesor, en forma progresiva, va solicitando ese portafolio en el que se va depositando su elaboración. Entonces habrá muchos materiales en proceso; se trata de eso, de que el Profesor pueda seguir el proceso del Alumno. Todos estos son aspectos que esta iniciativa pretende cambiar. Estamos hablando de Profesores que durante toda su vida han aplicado unos modelos de formación determinados, y ya le estamos diciendo: usted debe cambiar, en vez de solo dar clases magistrales, también debe autorizar virtualmente, evaluar con portafolio y otros ³¹

³¹ <http://www.learningreview.es/educacion-superior-276/artlos-y-entrevistas-temas-233/211-reformulando-los-roles-de-los-estudiantes-y-docentes-de-la-educacion-superior>

Docentes y Estudiantes frente a la Educación.- Partiendo desde las viejas prácticas pedagógicas donde el Docente es el dueño de la información y el Estudiante el receptor, las nuevas exigencias educativas pretenden el Docente responsable debe ser cumplidor e innovador, orientador, investigador sensible expuesto a cambios, comunicativo respetuoso, debe demostrar excelentes relaciones humanas capaz de enseñar con amor y paciencia, dar ejemplo con la puntualidad; planificar anticipadamente y comprender al estudiante, además; debe ser tolerante y justo. Por su parte el Estudiante se convierte en un ente activo, participativo capaz de construir su propio conocimiento y aprender del Docente.

PLANIFICACIÓN DIDACTICA CURRICULAR PARA LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN EN EL NOVENO AÑO DE EDUCACION BÁSICA.

EJE DE APRENDIZAJE	DESTREZAS	ESTRATEGIA METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR	CA-INSTRUMENTO
Principales componentes externos e internos	Conocer los principales componentes externos de un computador	Reconocer los elementos externos de computador	Libro de estudiantes Computadora Programa Builder Guía multimedia	Reconocer las partes externa del computador.	Técnica: Prueba Instrumento: Practica
	Observar los principales componentes que forman el CPU	Identificar las partes internas de la unidad central de proceso		Observa las partes internas del CPU	Técnica: Prueba Instrumento: Practica
	Reconocer los principal puertos de entrada y salida de un	Diferenciar los tipos de puertos que sirven para conectar los componentes	Folletos Recursos didácticos de computación.	Conoce los tipos de puertos que posee un computador.	Técnica: Prueba Instrumento: Practica.

	computador	externos del computador.			
	Describir las partes lógicas que compone el microprocesador	Explicar las partes internas de microprocesador		Describe las partes lógicas del microprocesador	Técnica: Prueba Instrumento: Práctica.
	Diferenciar los elementos internos de la memoria RAM	Distinguir la memoria RAM entre el resto de componentes		Diferencia los elementos de la memoria RAM	Técnica: Prueba Instrumento: Práctica
	Reconocer y ejercitar mediante la práctica los principales componentes de del computador y memoria ROM	Conocer y manipular a través de la práctica los componentes del computador y memoria ROM		Reconoce y manipula las deferentes componentes del computador y memoria ROM	Técnica: Prueba Instrumento: Práctica

1.2 MARCO LEGAL

“De acuerdo a la constitución del 2008 establece:

Sección tercera Comunicación e Información:

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:
El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Art. 27.- La Educación se centrara en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y la democracia; (Holístico.- doctrina que ampara la concepción de cada realidad como un todo de la suma de las partes)”³²

“**Art. 37.-** Derecho a la Educación.- Los niños/as y adolescentes tienen derecho a una Educación de calidad. Este derecho demanda de un Sistema Educativo que:

4. Garantice que los niños/as y adolescentes cuenten con Docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la Educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos”³³

Según los artículos nuestro proyecto de investigación está centrado en una aportación significativa, ya que al desarrollar un material didáctico como es la guía multimedia de computación para los Estudiantes del noveno año de Educación Básica se está apoyando al proceso de enseñanza- aprendizaje.

³² Constitución del 2008

³³ Código de la niñez y adolescencia vigente en el Ecuador.

1.3 TEORIA CONCEPTUAL

Animación.-conjunto de acciones destinada a impulsar la participación de las personas en una determinada actividad.

Aprendizaje.- Es el proceso a través del cual se adquiere nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio.

Aplicaciones.- La acción de emplear algo para un propósito específico. Hacer uso de una cosa, poner en práctica, emplear. Poner esmero a una cosa, tarea, trabajo y otros.

MMBuilder.-Es un programa que utiliza herramientas tecnológicas para obtener una presentación ilustrada con texto, imágenes, animación, sonido y otros.

Computadora.-Máquina electrónica, analógica y digital, dotada de una memoria de gran capacidad y método de transmisión de la información capaz de resolver operaciones y datos con la utilización de programas informáticos.

Computación.- Es aquel que estudia el tratamiento sistematizado de la información.

Cognitivas.-Pertenciente o relativo al conocimiento

Componentes.-que compone o entra en la composición de un todo

Conocimiento.- Conjunto de información desarrollada en el contexto de una experiencia y transformada a su vez en otra experiencia para la acción. El conocimiento permite percibir escenarios nuevos, de cambio y tomar decisiones.

Comprensión.- Es el resultado de un conjunto de procesos cognoscitivos, consiguiendo la integración correcta de un nuevo conocimiento a los conocimientos preexistentes de un individuo.

Conceptos.- Un concepto es una unidad cognitiva de significado, una idea abstracta o mental que a veces se define como una “unidad de conocimiento”.

Crítico.- Es la reacción o la opinión personal y/o analizada ante un tema, varias opiniones pueden formar a veces también una crítica, siempre que sea de la misma tendencia.

CD-ROM...- (Compact Disc – Read Only Memory) Es un disco compacta que contiene los datos de acceso sin permiso de escritura, un equipo de almacenamiento y reproducción de música.

Docente.-Pertenece o relativo a la enseñanza. Actividad docente

Didáctica.- Disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

Educador.-Persona que ejerza la función de educar, por ese motivo este concepto está muy arraigado a los maestros de escuelas y universidades, debido a que son personas que día a día se encargan de ejercer dicha función.

Enseñanza.-Es instruir o adoctrinar con reglas un conjunto de conocimiento, principio, ideas que se enseñan a alguien.

Evaluación.- Proceso que tiene como finalidad determinar el grado de eficacia y eficiencia, con que han sido empleados los recursos destinados a alcanzar los objetivos previstos.

Expectativas.- Es una suposición centrada en el futuro, puede o no ser realista.

Firewall.- También conocido como cortafuegos. Herramienta de seguridad que controla el tráfico de entrada/salida de un computador que se encuentra conectado a una red, especialmente a Internet.

FTP.- Abreviatura de File Transfer Protocol (Protocolo de transferencia de archivos). Permite transferir grandes bloques de datos por la red.

Guía.- Aquello que dirige o encamina.

Habilidades.-Gracias o destrezas de desarrollar con inteligencia una disciplina.

Hardware.-son los componentes físicos del computador es todo los aparatos y materiales que podemos tocar.

HTML.- Es el lenguaje en el que se escriben las páginas Web.

Herramientas.-Son Instrumento que sirve para realizar un trabajo.

Hipermedias.- Es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros.

Hipertexto.- Texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.

Informática.-Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio del computador.

Impartir.-Repartir, comunicar dar

Interactivo.- programa: que permite una interacción a modo de dialogo, entre el ordenador y el usuario

Implementar.- Poner en funcionamiento, aplicar métodos medidas, para llevar algo a cabo.

Imágenes.- reproducción de figuras de un objeto por la combinación de los rayos de luces que producen.

Interfaz.- Conexión física o lógica, entre una computadora y el usuario, un periférico o enlace de comunicaciones.

Intelectual.- Es el ser humano que cultiva una parte importante de su actividad vital al estudio y a la reflexión crítica sobre la realidad.

Iniciativa.- Idea o propuesta para iniciar o hacer algo

Investigación.- Es la acción de ampliar los conocimientos científicos, sin perseguir al principio ninguna aplicación práctica.

Interacción.- Se refiere a una acción recíproca entre dos o más objetos con una o más propiedades homologas.

MP3.- Abreviatura de MPEG-1 Audio layer3. Formato de audio de gran calidad de sonido en poco espacio de almacenamiento.

Metodología.- Hace referencia al conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos.

Motivación.- Son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.

Multimedia.- Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

Navegador.- Aplicación mediante enlaces de hipertexto, permite navegar por una red informática.

Ofimática.- Conjunto de técnicas y herramientas informáticas que se utilizan en la oficina, por ejemplo Word, Excel, PowerPoint y otros.

Página Web.- Documento codificado en formato HTML que se encuentra almacenado en un servidor conectado a Internet, se puede acceder por medio de un navegador.

Puerto Firewire.- Su nombre técnico es IEEE 1394 y Sony lo comercializa con el nombre Link. Este puerto permite la transferencia de datos en serie a una gran velocidad conecta dispositivos digitales como cámaras digitales y videocámaras.

Práctica.- Actividades de refuerzo que da al aprendiz la oportunidad de aplicar conocimientos y habilidades.

Proceso.-acción de ir hacia adelante.

Programas.-Conjunto unitario de instrucciones que permiten a una computadora u ordenador realizar funciones diversas, como el tratamiento de texto, diseño de gráficos el manejo de operaciones y datos.

Propuesta.-Proposición e idea que se manifiesta y ofrece a alguien para un fin.

Postulados.-Proposición cuya verdad se admite sin pruebas y que es necesaria para servir de base en ulteriores razonamientos.

P2P.- Abreviatura de Peer to Peer (Punto a Punto). Tipo de conexión donde la comunicación se realiza entre dos sistemas informáticos sin necesidad de un dispositivo intermediario como un servidor.

Recurso.-Conjunto de elementos disponibles para resolver una necesidad

Síntesis. Composición de un todo por la reunión de sus partes.

Sonido.-Sensación producida por el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitiendo por un medio elástico con el aire

Software.-Conjunto de programas diseñados especialmente para una aplicación determinada con el fin de facilitar la explotación del equipo de proceso de datos

Tecnología.-Conjunto de teorías y de técnicas que permite el aprovechamiento practico del conocimiento científico.

Videos.- Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonido, mediante cinta magnética.

1.4 TEORIA REFERENCIAL O CONTEXTUAL

En el año de 1976, los Sres. Cirilo Valverde, Rodrigo Vera, Pedro García, Valeriano Caicedo y Mons. Ángel León Alarcón, inician las gestiones necesarias ante la Dirección Provincial de Educación de Bolívar, solicitando la creación de un Colegio de Ciclo Básico, dichas actividades fueron apoyadas por los Sres. Supervisores, Oswaldo Rivadeneira, Hugo Aguilar y Manuel Guerrero. El Lic. Freddy Chávez del Pozo después de estudiar los documentos entregados por los Sres. Supervisores y por la comunidad, visito esta Parroquia, para conocer de cerca la realidad de la zona, después de esto el Sr. Director de Educación se comprometió a realizar las gestiones pertinentes del caso ante el Sr. Ministro de Educación y Cultura. El Sr. Director después de poco tiempo comunica mediante Of. Nro. 1215 del 21 de octubre de 1976 que se ha conseguido las credenciales para dos Profesores, con el fin de que organicen un curso de nivelación, con el Sr. Ángel Alarcón Secretario Profesor, único maestro que se presenta a trabajar, el curso se inicia con 25 Alumnos.

El Colegio Técnico Las Naves , por su sostenimiento es fiscal fue creado con la finalidad de servir a la colectividad, especialmente a la de escasos recursos, mantiene firme el anhelo de brindar al país generaciones de Bachilleres Técnicos formados con competencias, que le permitan saber, hacer, ser y convivir acorde con los cuatro pilares de la Educación.

Es laico, abierto a toda corriente de pensamiento y de credo; gratuito, pues evita que los discentes efectúen pagos que debiliten las economías hogareñas, goza de una ubicación geográfica subtropical de la Provincia de Bolívar lo que facilita el acceso a sus instalaciones de jóvenes provenientes de otras Provincias (Los Ríos, Cotopaxi).

Tiene como finalidad continuar con la preparación de Bachilleres Técnicos de excelencia, que gozan de aceptación de empresas públicas y privadas por la trayectoria a través de sus 34 años de funcionamiento. Su lema es que sus egresados sean ***“PRIMERO SEÑORES Y LUEGO EXCELENTES BACHILLERES TÉCNICOS”*** Se mantiene firme en las generaciones y constituye una motivación que se la exalta en la infinidad de manifestaciones educativas, culturales, sociales, deportivas y ecológicas.

MISIÓN

El Colegio Técnico Las Naves es una institución educativa cuya misión es:” **La formación integral de los Bachilleres Técnicos y su mejoramiento humano para el sistema productivo local, nacional con excelencia académica, técnica y tecnológica,**” la generación de ciencia y tecnología, y las líneas de acción que les permita su incorporación a estudios de niveles superiores y/o al aparato productivo ligando la teoría con la práctica, dando importancia al ejercicio Pre - profesional en empresas e instituciones afines con la profesión, comprometiendo su labor a la transformación social.

VISIÓN

El Colegio Técnico las Naves en cinco años se convertirá en un potencial académico, técnico y cultural y de servicios, con una infraestructura y equipamiento básico para entrar en un proceso de transformación de acuerdo con los lineamientos de la Reforma al Bachillerato Técnico; cuya eficiencia se mejorara en beneficio del cumplimiento de su misión, pues como Institución Estatal de Educación es una comunidad abierta a las corrientes del pensamiento universal, su vigencia es permanente, científica, técnica, democrática, laica, dinámica, pluricultural, gratuita y vinculada a la sociedad.

OBJETIVOS

1. Formar Bachilleres Técnicos en función de la demanda laboral
2. Fomentar la investigación científica como parte esencial del proceso de enseñanza- aprendizaje
3. Planificar y ejecutar el sistema de pasantías para la vinculación del Colegio con el trabajo productivo de la comunidad
4. Proponer nuevas alternativas que atiendan los requerimientos del sistema educativo y el desarrollo socio- económico y político del País
5. Establecer relaciones interinstitucionales de carácter educativo con organismos nacionales, gubernamentales y no gubernamentales tendientes al fortalecimiento de la misión del Colegio.
6. Establecer un sistema continuo de capacitación docente, administrativo y de servicio.

BASE PEDAGOGICA

El proceso educativo debe habilitar al ser humano para realizar su actividad, **“Prepararle para la vida”** El Maestro como facilitador de conocimientos, de destrezas, de valores, debe ser innovador y experto en su tarea de docente, debe dejar huella en el alumno, conocer su naturaleza bio-sico-social, las diferencias individuales, prepararle para el desempeño eficiente, capaz de superar posibles fracasos, ser un ente emprendedor.

LISTA DE DOCENTES DEL COLEGIO TÉCNICO LAS NAVES

1. Lic. Omar Varas Rector
2. Msc. Ger.Educ. Alfredo Mora Vice-rector
3. Sr. Ángel Alarcón Inspector General Bachiller en CC.SS.
4. Lic. Perla Ramírez Idiomas
5. Lic. Rosaura Gaibor Idiomas
6. Lic. Fausto Lara Literatura
7. Lic. Ligia Coloma Literatura
8. Lic. Gonzalo Chora Prof. De música
9. Lic. Nancy Vera Ciencias Sociales
10. Lic. Máximo Gavilanes Ciencias Sociales
11. Lic. Ruth Barzallo Matemáticas
12. Agrónomo Luis Guevara Veterinaria
13. Lic. Ramón Arteaga Educación Básica.
14. Sra. Rosario Sisalema Bachiller Comercio y Administración
15. Sra. Aracelly Gáelas Técnica en Computación
16. Lic. Yesenia Almeida Computación
17. TcIga. Mireya Bosquez Agrónomo
18. TcIgo. Dionicio Gil Agrónomo
19. Sr. Enrique León Bachiller Agrónomo
20. Lic. Fabiola Gonzales CC. AA.
21. Lic. Narcisa Zambrano CC.AA
22. Lic. Marlene Medina Educación Física
23. Lic. Emilio Ledesma Colector.

El Colegio Nacional Técnico Las Naves cuenta con 225 estudiantes y 23 Docentes, dos especialidades: Explotación Agropecuaria y Contabilidad, 12 aulas pedagógicas, un laboratorio equipado con un total de 10 computadoras todas funcionando, siendo estas herramientas primordiales para el desarrollo tecnológico teniendo como resultado un aprendizaje efectivo.

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

2.1. POR EL PROPÓSITO

INVESTIGACIÓN BÁSICA.-

“Está encaminada a la elaboración de los postulados abstractos que constituye el contenido de una ciencia. Es la actividad de búsqueda que se caracteriza por ser reflexiva, sistemática y metódica; tiene por finalidad obtener conocimientos y solucionar problemas científicos, filosóficos o empírico-técnicos, y se desarrolla mediante un proceso.³⁴

Aplicamos esta investigación porque se parte de un marco teórico y permanece en él y su finalidad es formular nuevas teorías o modificar las existentes, pero sin comprobarlos con ningún aspecto práctico.

INVESTIGACIÓN APLICADA

“Consiste en trabajos originales realizados para adquirir nuevos conocimientos; sin embargo, está dirigida fundamentalmente hacia un objetivo práctico.

Tiene como finalidad poner los postulados generales de la investigación básica al servicio de la solución de problemas.³⁵

La investigación aplicada busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar.

³⁴<http://www.monografias.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica.shtml#concep>
³⁵ <http://es.scribd.com/doc/52727042/5/Investigacion-Aplicada>

La aplicación de esta investigación permitirá resolver un problema práctico, como es tratar de mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves, Cantón Las Naves, periodo 2011-2012.

2.2. POR EL NIVEL

INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

Nos hemos enfocado en este tipo de investigación, porque utiliza el método de análisis de la naturaleza actual y la composición de los fenómenos, logrando obtener un objeto de estudio o una interpretación correcta de los hechos. Sometidos a diversos análisis hemos agrupado o sistematizado los objetos involucrados en el proyecto de investigación.

INVESTIGACIÓN EXPLICATIVA

La presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia de la guía multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los Estudiantes del noveno año de Educación Básica, “mediante la combinación de los métodos analítico y sintético, deductivo e inductivo, científico y la observación directa tratando de buscar las causas reales de los fenómenos que se investiga.”³⁶

³⁶Tamayo Mario, El proceso de Investigación Científica, 4ta edición, 20003, México, pág. 43

2.3. POR EL LUGAR

INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

“Podemos definir a la investigación documental como parte esencial de un proceso de investigación científica, constituyéndose en una estrategia donde se observa y reflexiona sistemáticamente sobre realidades (teóricas o no) usando para ello diferentes tipos de documentos. Indaga, interpreta, presenta datos e informaciones sobre un tema determinado de cualquier ciencia, utilizando para ello, una metódica de análisis; teniendo como finalidad obtener resultados que pudiesen ser base para el desarrollo de la creación científica.³⁷

Esta investigación hemos aplicado ya que se ha partido de teorías y conceptos bibliográficos, para realizar la Guía Multimedia de Computación y así contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

Se presenta con este nombre la investigación que obtiene su información de la actividad intencional realizada por los investigadores y que se encuentra dirigida a modificar la realidad con el propósito de crear el fenómeno mismo que se busca y así poderlo observarlo.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La investigación de campo corresponde a un tipo de diseño de investigación, que se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos. Para la recolección de datos nos hemos trasladado al lugar mismo de los hechos, permitiéndonos directamente verificar resultados concretos.

³⁷ http://html.rincondelvago.com/investigacion-documental_1.html

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS

LA ENCUESTA:

“La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se le realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Cuando la encuesta es verbal se suele hacer uso del método de la **entrevista**; y cuando la encuesta es escrita se suele hacer uso del instrumento del **cuestionario**, el cual consiste en un documento con un listado de preguntas, las cuales se les hacen a la personas a encuestar. En las encuestas se formula literalmente las distintas preguntas del cuestionario, indicando en algunos casos la respuesta.³⁸

La encuesta es una técnica que nos ayudó a recolectar la información mediante la formulación de un cuestionario de preguntas aplicando a Estudiantes y Docentes del Colegio Técnico Las Naves para analizar, interpretar, clasificar y ordenar los resultados de la investigación y así demostrar la necesidad de implementar la Guía Multimedia de Computación.

³⁸Klaus Heinemann, Introducción a la Investigación de la Metodología, Edición primera, 2003, Alemania

2.5. DISEÑO POR LA DIMENSIÓN TEMPORAL

LONGITUDINAL

La recopilación de los datos se hace a través del tiempo en periodos especificados para hacer conclusiones respecto al cambio de las consecuencias. Por ejemplo el Rector de la Institución en donde se aplicó el proyecto de investigación debe estudiar el rendimiento académico de los Estudiantes antes y después de la aplicación de la Guía Multimedia de Computación.

TRANSVERSAL:

“Según Hernández Sampieri dice que los diseños de investigación transaccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.³⁹

El diseño de estudio es transversal ya que se realizó esta investigación recolectando datos en el periodo 2011-2012, para abordar los aspectos más principales de la investigación; utilizando la técnica de encuesta a fin de que nos permita formular un cuestionario de preguntas con relación a la Guía Multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de computación.

³⁹ <http://www.eumed.net/libros/2007b/274/79.htm>

2.6. UNIVERSO Y MUESTRA

La gestión se cumplió en el Colegio Nacional Técnico Las Naves del Cantón Las Naves con los Estudiantes del noveno año de Educación Básica, con una población de 43 Estudiantes y 23 Docentes, por ser una población pequeña, no se utilizó una fórmula estadística para determinar el tamaño de la muestra en este caso se aplicó el método exhaustivo.

2.7. PROCESAMIENTO DE DATOS

Las variables a medirse en las encuestas, son de escala nominal a través de una evaluación cualitativa de un número limitado de aspectos a medirse en condiciones.

El procesamiento de la información se generó en la aplicación de Microsoft Office Excel.

La estadística que se aplicó es la descriptiva.

El análisis e interpretación de los datos de las encuestas se plasmó en la tabulación de frecuencias y sus respectivos gráficos estadísticos (diagramas de barra).

La hipótesis se comprobará con una prueba estadística Chi cuadrada.

La tabulación de los resultados obtenidos en la encuesta a continuación:

TABULACIÓN DE ENCUESTAS

		ESTUDIANTES					PROFESORES				
		ALTERNATIVAS					ALTERNATIVAS				
		Nro. Preg.	Si	No	Un poco			Nro. Preg.	Si	Un poco	No
Variable Independiente	1		4	33	6	Variable Independiente	1	14	9	0	
	2		2	33	8		2	2	5	16	
	3		1	35	7		3	2	4	17	
	4		33	2	8		4	21	2	0	
	5		34	3	6		5	17	6	0	
	6		40	1	2		6	22	1	0	
			114	107	37			78	27	33	
			19	18	6						
Variable Dependiente	7		40	1	2	Variable Dependiente	7	21	2	0	
	8		3	32	8		8	1	2	20	
	9		31	5	7		9	21	2	0	
	10		37	2	4		10	0	1	22	
	11		40	1	2		11	19	3	1	
	12		32	6	5		12	20	2	1	
			183	47	28			82	12	44	
			31	8	5						

Frecuencias Observadas Estudiantes Frecuencias Esperadas

RESPUESTAS	VI	VD	TOTAL	RESPUESTAS	VI	VD	TOTAL
SI	19	30	50	SI	24,71	25,29	50
NO	18	8	26	NO	12,85	13,15	26
UN POCO	6	5	11	UN POCO	5,44	4,56	11
TOTAL	43	43	87	TOTAL	43	43	87

Probabilidades 0,033

Prueba Chi² = 6,806

Frecuencias Observadas Docentes Frecuencias Esperadas

RESPUESTAS	VI	VD	TOTAL	RESPUESTAS	VI	VD	TOTAL
SI	78	82	160	SI	80,00	80,00	160
NO	33	44	77	NO	38,50	38,50	77
UN POCO	27	12	39	UN POCO	19,50	19,50	39
TOTAL	138	138	276	TOTAL	138	138	276

Probabilidades 0,024

Prueba Chi² = 7,441

2.8. MÉTODOS

MÉTODO CIENTÍFICO

Toda investigación científica se somete siempre a una "prueba de la verdad" que consiste en que sus descubrimientos pueden ser comprobados, mediante experimentación, por cualquier persona y en cualquier lugar, y en que sus hipótesis son revisadas y cambiadas si no se cumplen. Un método que se construye estableciendo relaciones entre observables y no a partir de certezas absolutas.

La utilización de este método es necesario porque abarca todos los pasos a seguir en el proyecto de investigación como son: Planteamiento del problema, objetivos, hipótesis, recopilación de información, con el único propósito de alcanzar una comprobación verdadera de la investigación.

MÉTODO INDUCTIVO.-

Proceso analítico sintético, que partiendo de los casos particulares se eleva a conocimientos generales. Se utiliza en la formulación de hipótesis, investigación de leyes científicas y demostración, este método se apoya en métodos empíricos como la observación, experimentación, comparación, abstracción y generalización.

El método inductivo puede ser completo o incompleto.

Completo.-La conclusión es del estudio de todos los elementos que toman el objeto de investigación.

Incompleto.- Los elementos de investigación no son estudiados en su totalidad; recurriendo a tomar una muestra representativa.

MÉTODO DEDUCTIVO.-

Proceso sintético analítico se aplica los principios descubiertos a cosas particulares. El papel de la deducción en la investigación es doble.

- a) Consiste en encontrar principios desconocidos a partir de los conocidos.
- b) Sirve para descubrir consecuencias desconocidas de principios conocidos
Ejemplo.- Si sabemos la fórmula de la velocidad podremos calcular la velocidad de un avión.

Etapas: Enunciación comprobación y aplicación.

Inductivo – Deductivo: Permitirá estudiar el problema desde sus generalidades a cada una de sus partes y desde cada una de sus partes a sus generalidades.

MÉTODO DE OBSERVACIÓN DIRECTA.-

Se tuvo contacto en el lugar de los hechos o fenómenos, aplicando las etapas: Observación, descripción, interpretación o análisis, comparación y generalización.

MÉTODO ANALITICO.-

Retomando la definición de análisis como la descomposición de un todo en sus elementos constitutivos para proceder a su comprensión y rearticulación.

El método analítico conocido también como el método natural de los seres humanos, muestra sus relaciones con el método científico y explicita su vinculación íntima con la ética.

MÉTODO SINTÉTICO.-

Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; La síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Aquí plasmamos la interpretación y análisis de los resultados que aplicamos con los instrumentos de recolección de datos a través de las encuestas a docentes del plantel con propósito de determinar en qué disciplina y año de Educación Básica hay dificultades de aprendizaje, detectando el problema en el noveno año y en la asignatura de computación luego se procedió a realizar encuestas a los Estudiantes mencionados para obtener información y diseñar la guía multimedia.

Los datos obtenidos en las encuestas a los Docentes y Estudiante se presentan con tablas de frecuencia; la representación gráfica estadística; y el análisis respectivos.

A continuación procedemos a plasmar los resultados.

EXPOSICIÓN DE RESULTADOS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES

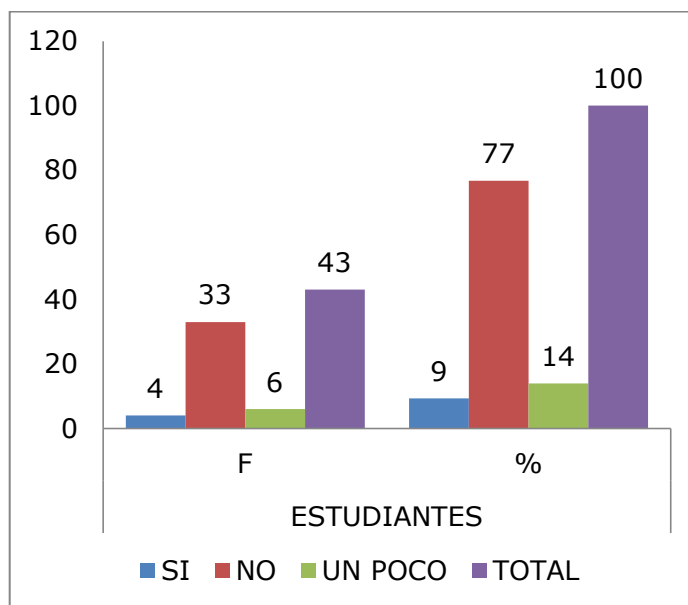
1. ¿Sabe Ud. Qué es multimedia?

CUADRO N.- 1

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	4	9
NO	33	77
UN POCO	6	14
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a los Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 1



Análisis: Según la investigación realizada a los Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves manifiestan que el 77 % desconocen que es la multimedia, el 14 % conocen un poco, mientras que otro porcentaje mínimo afirman que si tienen conocimiento de la multimedia; por lo que con la iniciativa de la guía multimedia se notará el cambio en los Estudiantes.

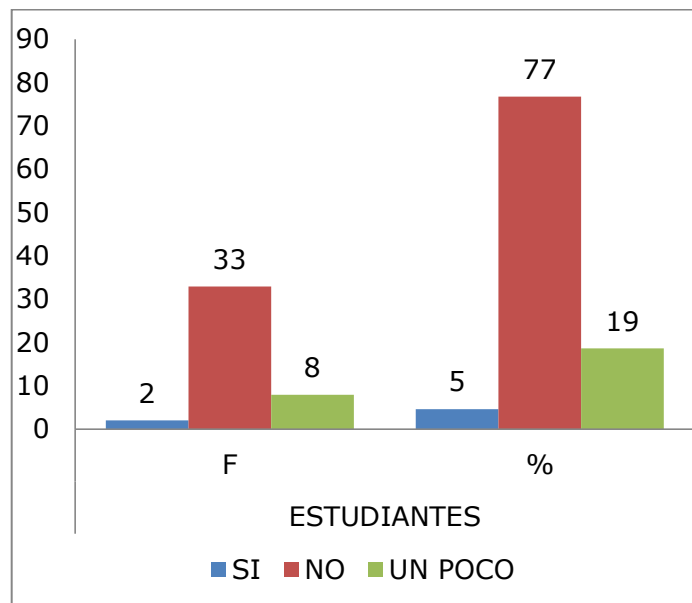
2. ¿Conoce Ud. sobre la Guía Multimedia de Computación?

CUADRO N.- 2

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	2	5
NO	33	77
UN POCO	8	19
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 2



Análisis: De acuerdo a los datos procesados de las encuestas realizadas a los Estudiantes dicen el 77% que no conocen una guía multimedia de computación mientras que el 19% conocen un poco y un mínimo porcentaje indican que si conocen por lo que es procedente el proyecto.

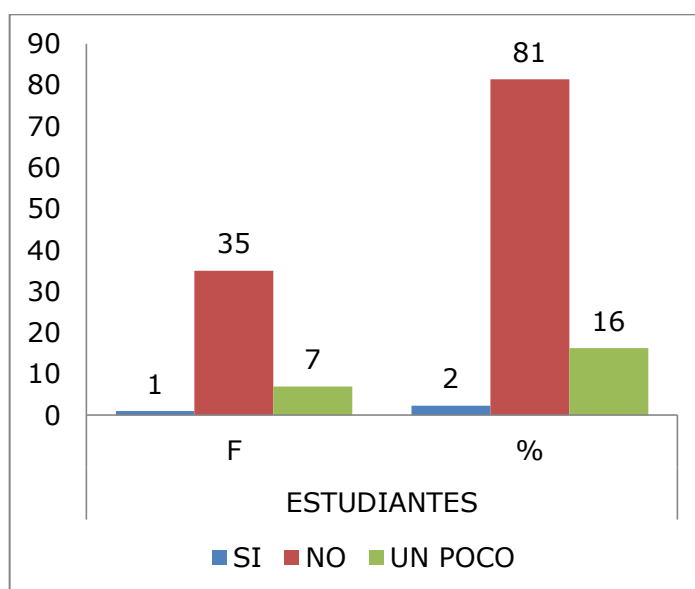
3. ¿Usted ha interactuado con una Guía Multimedia en alguna disciplina?

CUADRO N.- 3

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	1	2
NO	35	81
UN POCO	7	16
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
 Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 3



Análisis.- Los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los Estudiantes demuestran que el 81% no han interactuado con una guía multimedia, mientras que el 16% dicen un poco, y la diferencia dicen que si han interactuado por lo que la mayoría aducen que no han interactuado la guía multimedia en ninguna disciplina.

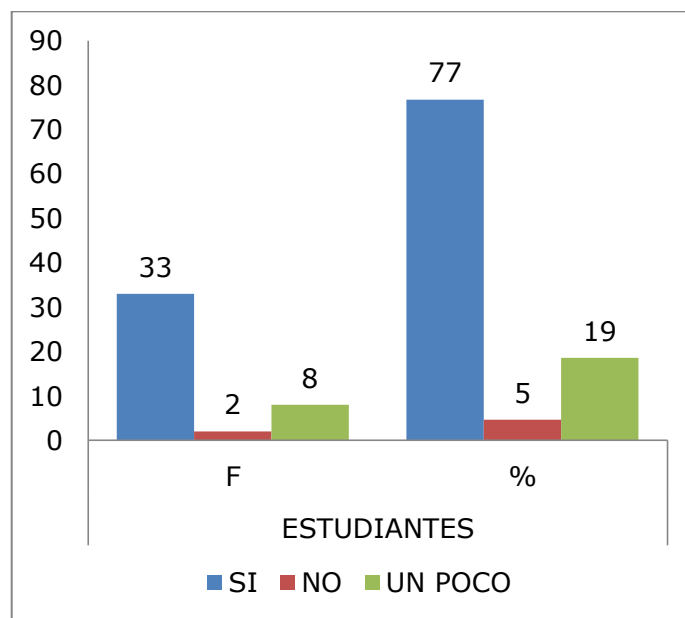
4. ¿Le gustaría conocer cómo funciona una Guía Multimedia de Computación?

CUADRO N.- 4

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	33	77
NO	2	5
UN POCO	8	19
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 4



Análisis: Los resultados estadísticos demuestran que el 77% de los Estudiantes encuestados manifiestan que les gustaría conocer cómo funciona una guía multimedia de computación, el 19 % exteriorizan que les gustaría conocer un poco y existe un minúsculo porcentaje que no les gustaría conocer cómo funciona.

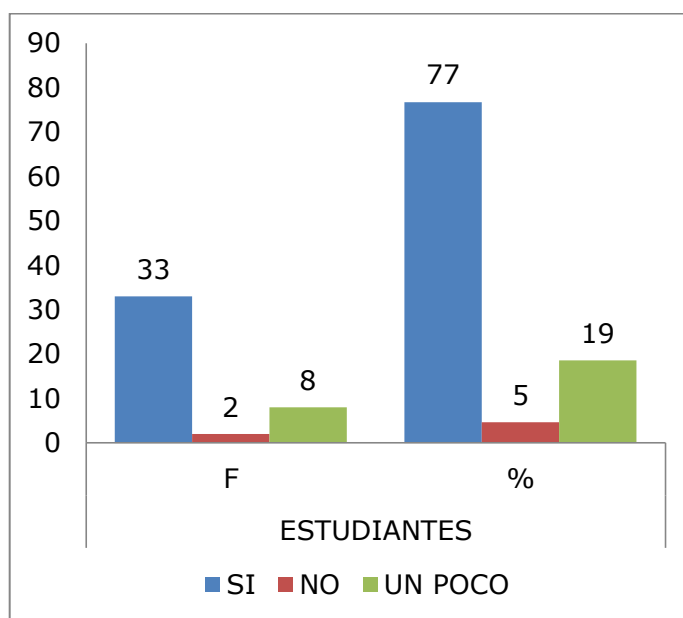
5. ¿Cree Ud. Qué con la Guía Multimedia de Computación se beneficiará la Institución?

CUADRO N.- 5

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	33	77
NO	2	5
UN POCO	8	19
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 5



Análisis: Los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a Estudiantes manifiestan que la Institución se beneficiará con la guía multimedia el 77%, mientras que el 19 % afirman que un poco y un porcentaje mínimo dicen que no se beneficiarán con la guía multimedia.

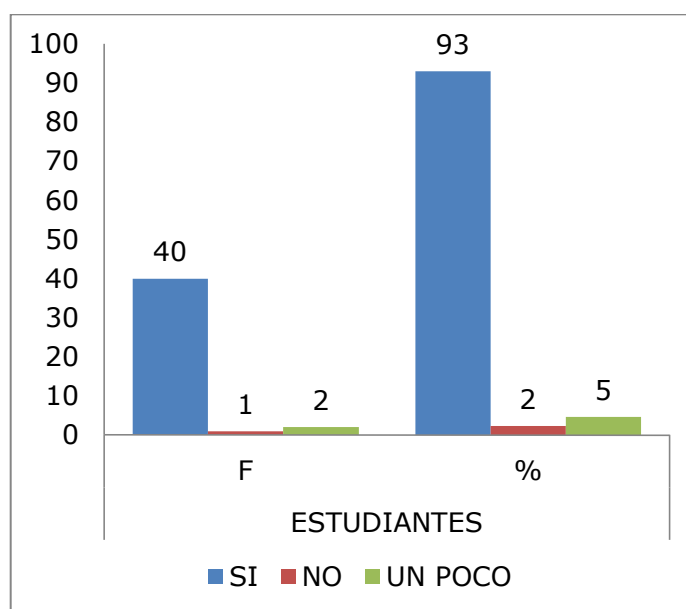
6. ¿Está de acuerdo usted con la implementación de una Guía Multimedia de Computación?

CUADRO N.- 6

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	40	93
NO	1	2
UN POCO	2	5
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 6



Análisis: Los resultados estadísticos obtenidos de los Estudiantes, el 93% consideran necesario la implementación de la guía multimedia, donde se pueda visualizar los múltiples medios y mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje; mientras que el 5% manifiestan un poco, y un mínimo porcentaje dicen que no es necesario.

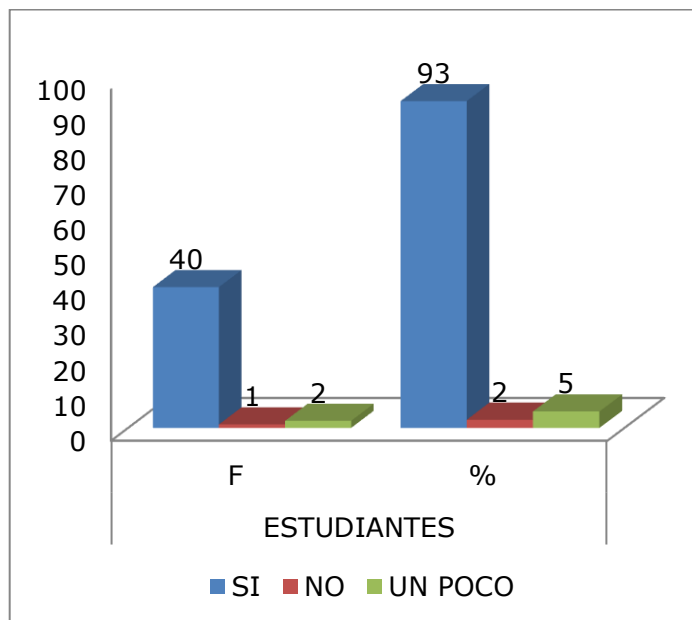
7. ¿Cree Usted que al adquirir conocimientos mediante una Guía Multimedia ayudará a contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

CUADRO N.- 7

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	40	93
NO	1	2
UN POCO	2	5
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 7



Análisis: Según los datos procesados demuestran que el 93% de los Estudiantes creen que al adquirir conocimientos mediante una guía multimedia ayudará a contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 5% dicen que un poco, un mínimo porcentaje aducen que no.

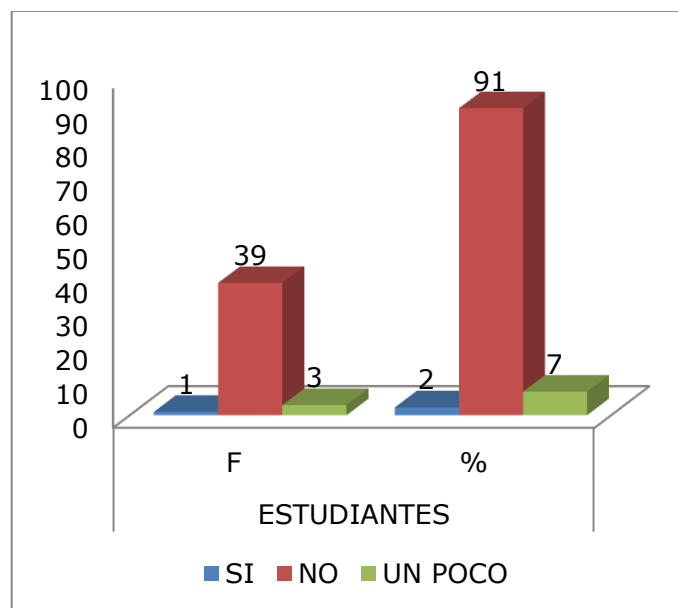
8. ¿Usted ha recibido clases en el área de computación mediante la aplicación de una Guía Multimedia?

CUADRO N.- 8

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	1	2
NO	39	91
UN POCO	3	7
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO NRO 8



Análisis: Los resultados estadísticos demuestran que el 91% de los Estudiantes manifiestan que no han recibido clases de computación mediante la aplicación de una guía multimedia, mientras que el 7% aducen que un poco y un porcentaje mínimo afirma que si han recibido; por lo que los datos nos demuestran que la Institución no posee recursos didácticos para un aprendizaje efectivo.

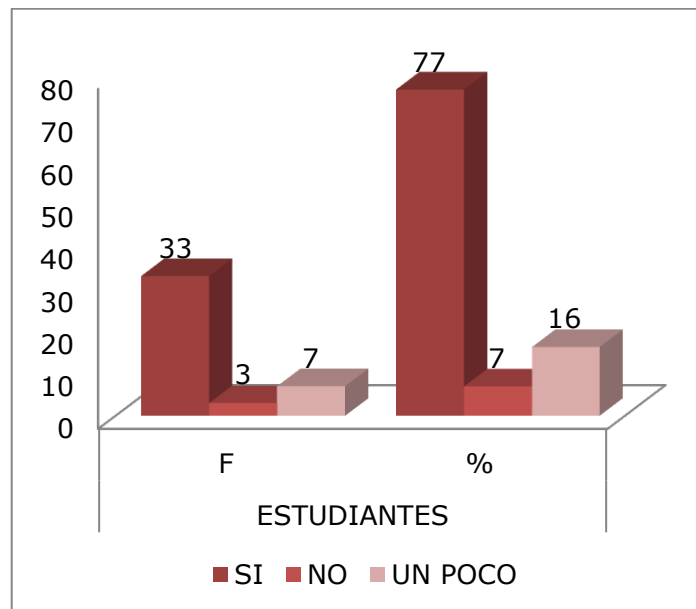
9. ¿Cree Ud. Qué con la utilización de la Guía Multimedia de Computación incrementa el interés por estudiar?

CUADRO N.- 9

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	33	77
NO	3	7
UN POCO	7	16
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 9



Análisis: Según los datos procesados demuestran que el 77% de los Estudiantes manifiestan que la utilización de la guía multimedia mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 16% de Estudiantes señalan que un poco y un reducido porcentaje que no.

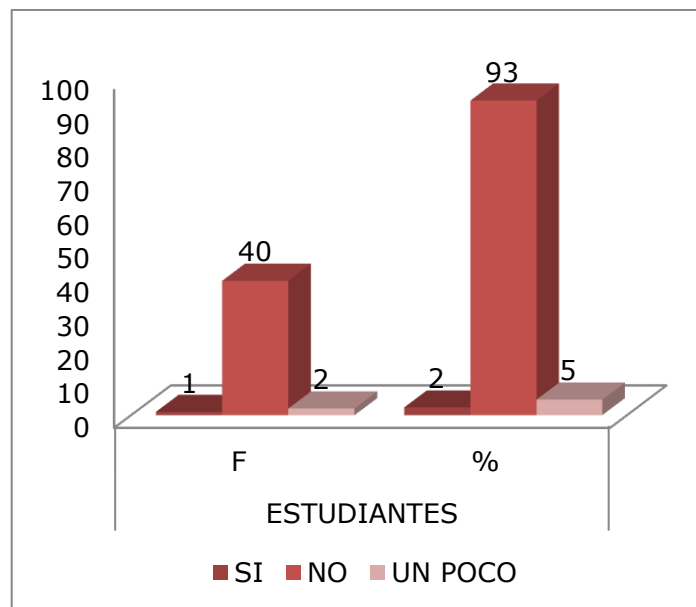
10. ¿Sabe Usted Si la Institución cuenta con una Guía Multimedia de Computación como recurso didáctico?

CUADRO N.- 10

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	1	2
NO	40	93
UN POCO	2	5
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 10



Análisis: Los datos analizados de las encuestas a los Estudiantes el 93% dicen que la Institución no cuenta con un recurso didáctico como una guía multimedia de computación, un porcentaje del 5% manifiestan que cuentan con un poco, y un minúsculo porcentaje dicen que si cuentan con este recurso.

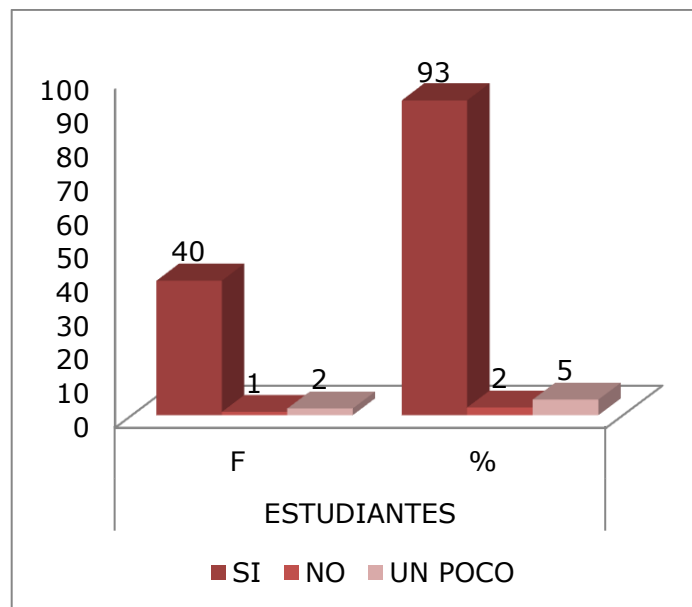
11. ¿Cree Ud. Qué la Guía Multimedia le ayudará a mejorar el rendimiento académico en la disciplina de computación?

CUADRO N.- 11

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	40	93
NO	1	2
UN POCO	2	5
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 11



Análisis: Los resultados de las encuestas realizadas a los Estudiantes el 93% consideran que la guía multimedia mejorará el rendimiento académico, existiendo un 5% que dicen que mejorará un poco, y un porcentaje mínimo mencionan que no mejorará el rendimiento académico.

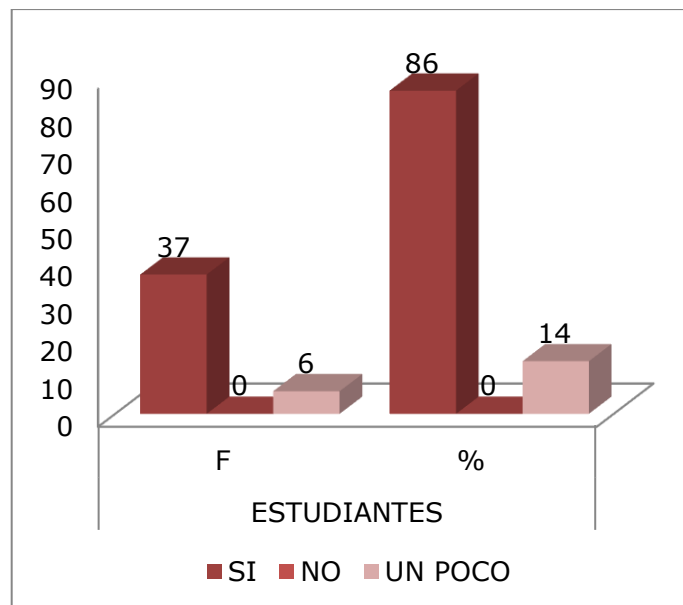
12. ¿Cree Ud. Qué es necesario la aplicación de la Guía Multimedia como un recurso didáctico y obtener un aprendizaje efectivo en la disciplina de computación?

CUADRO N.- 12

ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	
	F	%
SI	37	86
NO	0	0
UN POCO	6	14
TOTAL	43	100

Fuente: Encuesta a Estudiantes del 9no año de Educación Básica del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 12



Análisis: Los resultados estadísticos demuestran que el 86% de los Estudiantes encuestados consideran que es necesaria la aplicación de la guía multimedia de computación como un recurso didáctico, mientras que la diferencia manifiesta que es necesaria pero un poco.

EXPOSICIÓN DE RESULTADOS DIRIGIDO A LOS DOCENTES

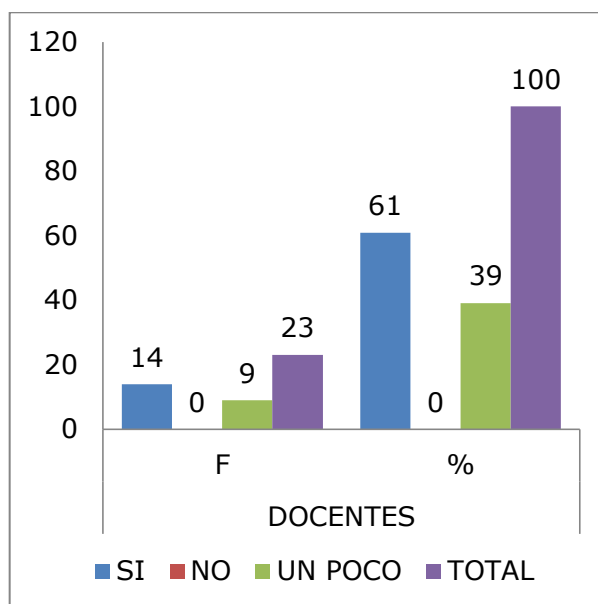
1. ¿Conoce Ud. Qué es multimedia?

CUADRO N.- 1

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	14	61
NO	0	0
UN POCO	9	39
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 1



Análisis: Los resultados obtenidos en las encuestas a Docentes indican que el 61% conocen qué es la multimedia, el 39 % manifiestan que conocen un poco, por lo que la mayoría de Docentes afirman que conocen qué es la multimedia y las utilidades que ofrecen con sus múltiples elementos.

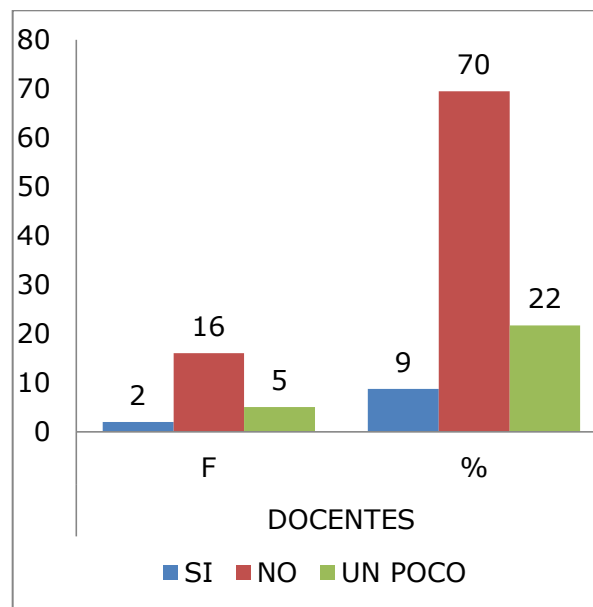
2. ¿Conoce Ud. sobre una Guía Multimedia de Computación?

CUADRO N.- 2

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	2	9
NO	16	70
UN POCO	5	22
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
 Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 2



Análisis: De acuerdo a los datos analizados a los Docentes del Colegio Técnico Las Naves, el 70% manifiestan que no conocen sobre la guía multimedia de computación, el 22% un poco, mientras que un 9% si, por lo que es necesario implantar nuestro proyecto para contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

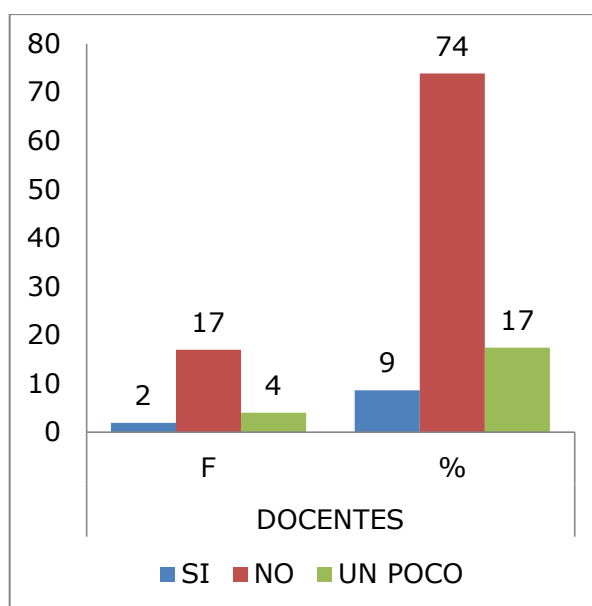
3. Ha manejado Ud. una Guía Multimedia en alguna disciplina?

CUADRO N.- 3

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	2	9
NO	17	74
UN POCO	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
 Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 3



Análisis.- Según los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los Docentes dicen que el 74% no han manejado una guía multimedia en ninguna disciplina, mientras que el 17% de los Docentes indican un poco y el 9% que si han manejado. Sabiendo que un alto nivel de porcentaje de Docentes no maneja este recurso, entonces la elaboración y aplicación de una guía multimedia es necesaria para innovar.

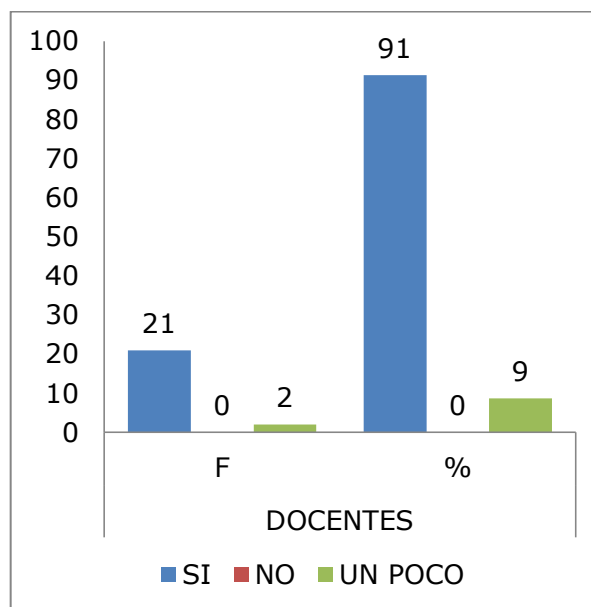
4. ¿Le gustaría ilustrarse para aplicar la Guía Multimedia de Computación a los Estudiantes?

CUADRO N.- 4

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	21	91
NO	0	0
UN POCO	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 4



Análisis: Los resultados estadísticos nos demuestran que el 91% de Docentes si les gustaría ilustrarse para aplicar la guía multimedia en cualquier disciplina, la diferencia consideran un poco, por lo que nuestro proyecto es una alternativa de innovación.

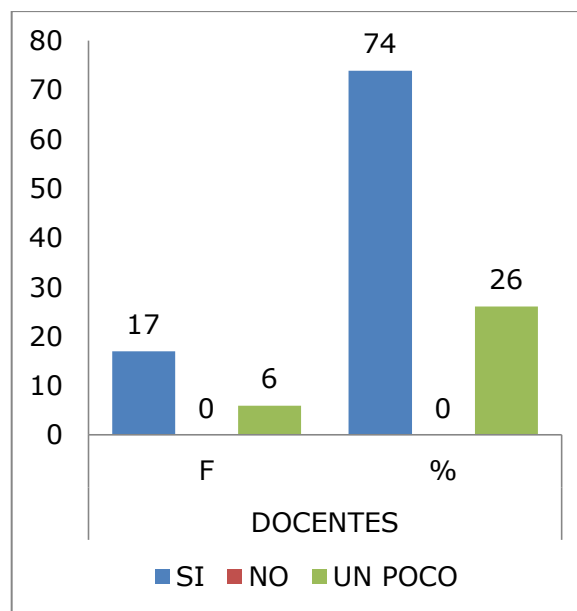
5. ¿Está de acuerdo Ud. Qué la Institución se beneficiará con este proyecto?

CUADRO N.- 5

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	17	74
NO	0	0
UN POCO	6	26
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 5



Análisis: Según los datos analizados de las encuestas, el 74% de los Docentes consideran que la Institución Educativa si se beneficiará con este proyecto, y un 26% manifiesta que se beneficiará un poco; por lo que es necesaria la elaboración del proyecto.

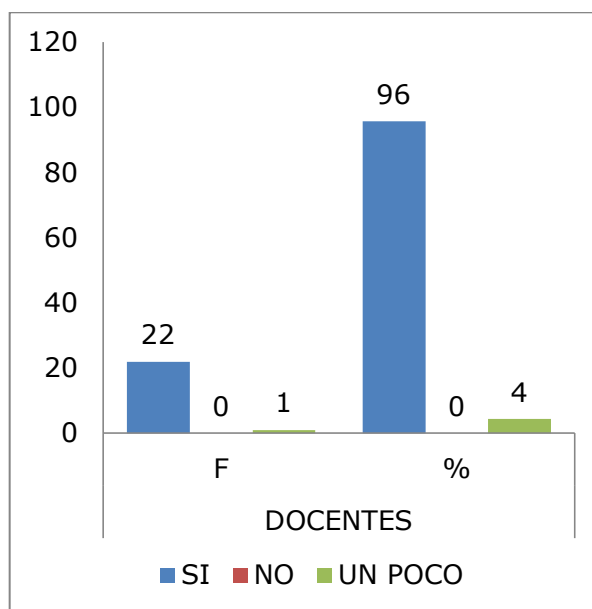
6. ¿Está de acuerdo usted con la implementación de una Guía Multimedia de Computación?

CUADRO N.- 6

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	22	96
NO	0	0
UN POCO	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 6



Análisis: Los resultados estadísticos demuestran que el 96% de los Docentes están de acuerdo con la implementación de la guía multimedia de computación para mejorar en el proceso de enseñanza- aprendizaje, y un 4% indican un poco.

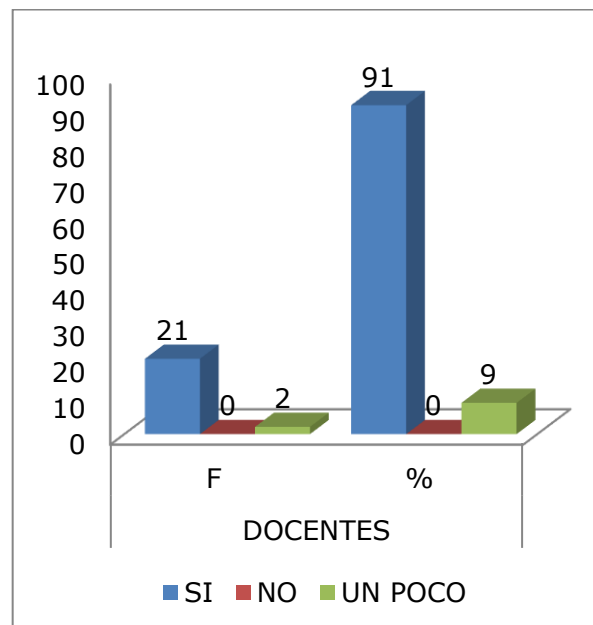
7. ¿Cree Ud. que al impartir conocimientos, utilizando una Guía Multimedia de Computación ayudará a mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

CUADRO N.- 7

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	21	91
NO	0	0
UN POCO	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
 Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 7



Análisis: Según los resultados obtenidos el 91% de los Docentes dicen que al impartir conocimientos utilizando una guía multimedia ayudará a mejorar en el proceso de enseñanza- aprendizaje y la diferencia expresan que un poco. En efecto con la utilización de la guía multimedia Estudiantes y Docentes se beneficiarán ya este es un reciente recurso didáctico útil para la enseñanza - aprendizaje.

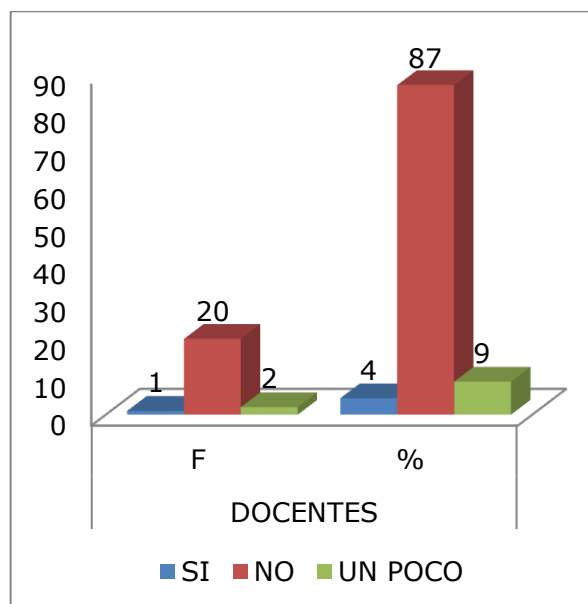
8. ¿Usted cuenta con una Guía Multimedia como recurso didáctico?

CUADRO N.- 8

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	1	4
NO	20	87
UN POCO	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO NRO 8



Análisis.- Los datos procesados de las encuestas realizadas a Maestros (as) el 87% no cuentan con una guía multimedia como recurso didáctico, mientras que el 9% dicen que un poco y la diferencia que si por lo tanto; la mayoría de Docentes necesitan innovarse para impartir sus clases a través de una guía multimedia.

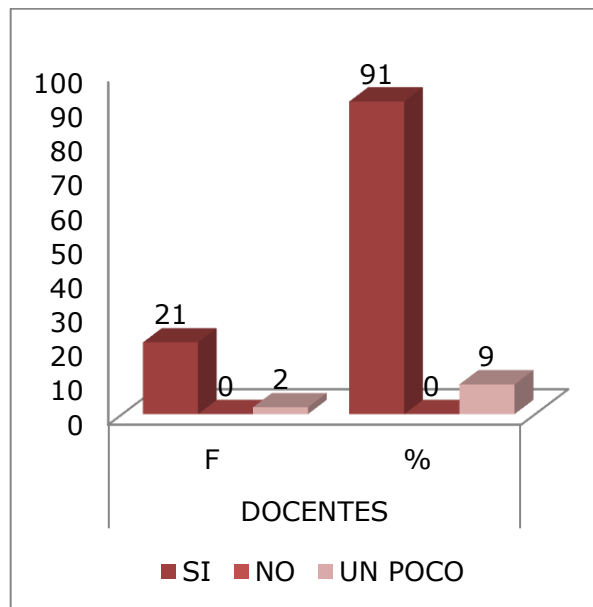
9. ¿Cree Ud. que con la Guía Multimedia de Computación incremente el interés por desarrollar las habilidades cognitivas y psicomotrices en los Estudiantes?

CUADRO N.- 9

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	21	91
NO	0	0
UN POCO	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 9



Análisis: Según los datos analizados, demuestran que el 91 % de los Docentes creen que la guía multimedia de computación incremente el interés por desarrollar las habilidades cognitivas y psicomotrices en los Estudiantes, y un porcentaje mínimo dicen que un poco se incrementa.

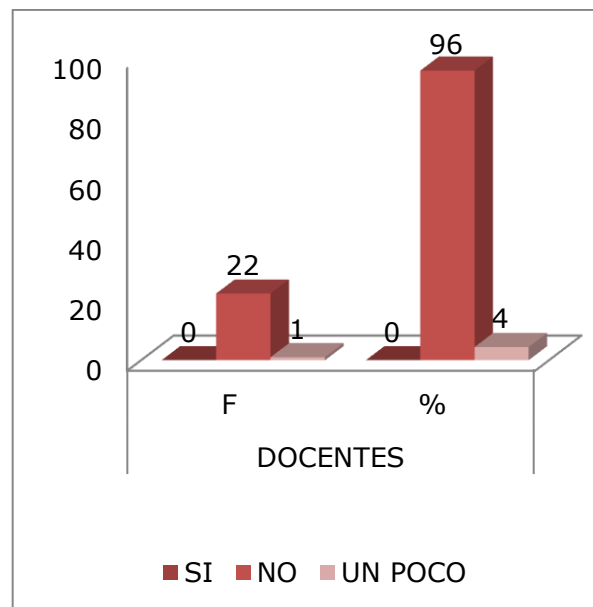
10. ¿La Institución cuenta con una Guía Multimedia de Computación como recurso didáctico?

CUADRO N.- 10

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	0	0
NO	22	96
UN POCO	1	4
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
 Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 10



Análisis: Los resultados demuestran que el 96% de Docentes manifiestan que la Institución no cuenta con una guía multimedia de computación como recurso didáctico, la diferencia dice que cuentan con un poco; en conclusión los resultados nos demuestran que la Institución no cuenta con este recurso. Por lo que es procedente elaborar y aportar a la Institución con este recurso didáctico.

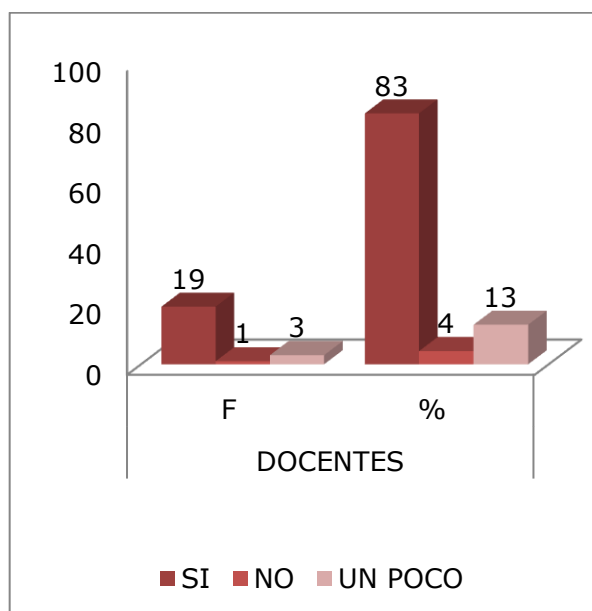
11. ¿Cree Ud. Qué con la Guía Multimedia mejorará el rendimiento académico de los estudiantes en la disciplina de computación?

CUADRO N.- 11

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	19	83
NO	1	4
UN POCO	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 11



Análisis: Según los datos procesados demuestran que el 86% de los Docentes señalan que la guía multimedia mejorará el rendimiento académico de los Estudiantes en la disciplina de computación, el 13 % consideran que un poco mientras que un porcentaje mínimo dicen que no.

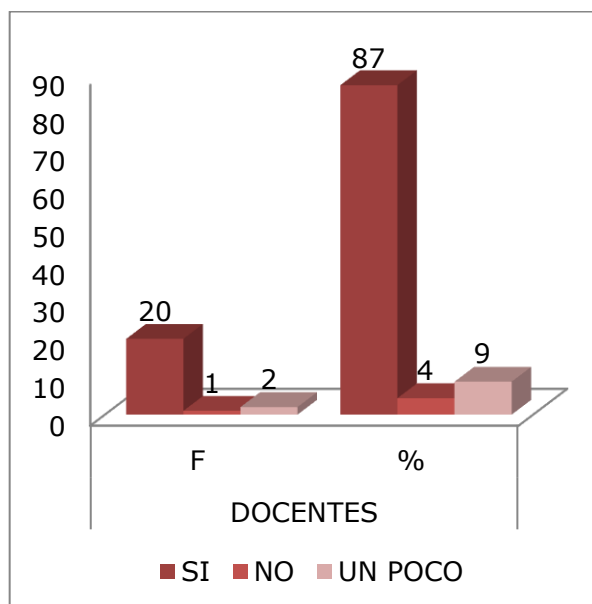
12. ¿En acciones interactivas de la Guía Multimedia de Computación se deben involucrar funciones de motivación y realizar una retroalimentación en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

CUADRO N.- 12

ALTERNATIVAS	DOCENTES	
	F	%
SI	20	87
NO	1	4
UN POCO	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Encuesta a Docentes del Colegio Técnico Las Naves. (2011 – 2012)
 Responsables: Villacrés Norma – Yáñez Laura

GRAFICO N.- 12



Análisis: Las estadísticas demuestran que el 87 % de Docentes dicen que se deben involucrar funciones de motivación y realizar una retroalimentación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el 9 % afirman que un poco y la diferencia dicen que no por lo que es conveniente en la guía multimedia integrar múltiples medios de motivación.

3.1. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

APLICACIÓN DE LA PRUEBA ESTADÍSTICA.

Para comprobar la hipótesis se aplicó la prueba de χ^2 como se demuestra a continuación:

1. Planteamiento de la Hipótesis

Mediante la aplicación de la guía multimedia de computación ayudará a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico Las Naves, del Cantón Las Naves Provincia de Bolívar, periodo lectivo 2011-2012.

Hipótesis Alterna.- Mediante la aplicación de la guía multimedia de computación ayudará a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los Estudiantes.

Hipótesis Nula.- Mediante la aplicación de la guía multimedia de computación **NO** ayudará a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los Estudiantes.

2. Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ Es la probabilidad de la ocurrencia de la χ^2 ; es decir todo valor de probabilidad igual o menor que 0.05, se acepta H_1 y se rechaza H_0 .

3. Especificación de la estadística χ^2

$$\chi^2 = \sum \frac{FO - FE}{FE}$$

4. Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo

Cálculo de los grados de libertad (GL)

$$GL = (F-1)(C-1) \quad GL = 2*1$$

$$GL = (3-1)(2-1) \quad GL = 2$$

5. Cálculo del Estadístico Chi Cuadrada de Estudiantes y Docentes.

Frecuencias Observadas Estudiantes Frecuencias Esperadas

RESPUESTAS	VI	VD	TOTAL	RESPUESTAS	VI	VD	TOTAL
SI	19	30	50	SI	24,71	25,29	50
NO	18	8	26	NO	12,85	13,15	26
UN POCO	6	5	11	UN POCO	5,44	4,56	11
TOTAL	43	43	87	TOTAL	43	43	87

Probabilidades **0,033**

Prueba $\chi^2 = 6,806$

Frecuencias Observadas Docentes Frecuencias Esperadas

RESPUESTAS	VI	VD	TOTAL	RESPUESTAS	VI	VD	TOTAL
SI	78	82	160	SI	80,00	80,00	160
NO	33	44	77	NO	38,50	38,50	77
UN POCO	27	12	39	UN POCO	19,50	19,50	39
TOTAL	138	138	276	TOTAL	138	138	276

Probabilidades **0,024**

Prueba $\chi^2 = 7,441$

GL = 2, según consulta de la tabla que contiene los valores críticos de χ^2 es 5,991; si es mayor que la prueba de la χ^2 acepto la H_0 .

6. **Decisión.-** Como el valor de χ^2 calculada de los Estudiantes es 6,806 y de los Docentes es 7,441 siendo estos valores mayor que el tabulado (5,991) se rechaza la hipótesis nula y se acepta hipótesis alterna es decir que:

Mediante la aplicación de la guía multimedia de computación ayudará a mejorar en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico Las Naves, del Cantón Las Naves Provincia de Bolívar, periodo lectivo 2011-2012, con un nivel de confianza del 95%.

3.2. CONCLUSIONES.

- El Colegio Técnico Las Naves no cuenta con la guía multimedia para la disciplina de computación; donde los Estudiantes tengan la oportunidad de asimilar y ejercitar los conocimientos tecnológicos mediante la práctica.
- El laboratorio de computación del Colegio Nacional Técnico Las Naves, son recursos tecnológicos de ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los Estudiantes y Profesores de la Institución donde desarrollan habilidades, destrezas teóricas y prácticas en las diferentes disciplinas.
- Los Docentes no manejan la guía multimedia de computación en el proceso de la enseñanza-aprendizaje; por no existir en el Colegio y desconocer la existencia del mismo.
- Los Estudiantes para el proceso de aprendizaje no cuentan con recurso didáctico tecnológico de apoyo como es la guía multimedia en el laboratorio de computación.
- Mediante la aplicación de la guía multimedia de computación ayudará a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico Las Naves.
- Directivos, Profesores y Estudiantes, totalizan el requerimiento de este Recurso Didáctico Tecnológico como es la guía multimedia, y se aplicará en la disciplina de computación a los Discentes del 9no año de Educación Básica, manifestando que será un Recurso Didáctico y Pedagógico de ayuda, para el área.

3.3. RECOMENDACIONES.-

- Innovar pedagógica y didácticamente en la Educación, y difundir las nuevas exigencias de la Educación mediante el desarrollo científico y tecnológico.
- Se cree que los Docentes deben adaptarse a los recursos tecnológicos como un medio didáctico, ya que la Institución posee un equipado laboratorio de computación.
- Los avances tecnológicos son medios que día a día están en constantes cambios por ello debemos aprender en la formación académica a manipular un ordenador para estar en constantes cambios de acuerdo a los requerimientos más recientes.
- Incorporar la guía multimedia en el noveno año de Educación Básica, como recurso didáctico de apoyo para el aprendizaje significativo tanto para el Docente como para el Discente.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. TITULO

La guía multimedia de computación para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico Las Naves, del Cantón Las Naves Provincia Bolívar periodo lectivo 2011-2012

4.2. INTRODUCCIÓN.-

El Sistema Educativo actual requiere de la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), con la guía multimedia de computación ayudara en el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando en los Estudiantes habilidades y destrezas cognitivas y psicomotriz formando entes competitivos. Elevando el crecimiento personal, generando cambios en el campo económico, social y moral.

Los vertiginosos cambios proporcionan gran demanda Educativa y el Software facilita la labor del Docentes sin desestimar su función en el proceso de inter-aprendizaje con los Estudiantes, la misma que requieren una gran responsabilidad e innovación en nuevos conocimientos tecnológicos.

La presente guía multimedia está diseñada para el área de computación para los Estudiantes del noveno año de Educación Básica la misma que contribuye con el fortalecimiento educativo de esta área mejorando el presente y futuro de las nuevas generaciones.

La guía multimedia de computación ayudará a los jóvenes y señoritas a prestar mayor atención con el mínimo esfuerzo debido a que este recurso didáctico es un programa dinámico, atractivo el mismo que será grabado en un CD autoejecutable. Los programas que se utilizaron para la elaboración de la presente guía multimedia son: MMBuilder para realizar las presentaciones en forma escrita e insertar imágenes, botones, enlaces de páginas, diseñar gráficos, animaciones, además utilizamos Banner Marquet para la animación de imágenes y textos, Xara 3D para la animación de botones.

Es evidente resaltar en el actual trabajo los valores como la constancia, dedicación, amor el cual se ve reflejado en los resultados que serán aplicados en el laboratorio de computación del Colegio Técnico Las Naves”.

4.3. OBJETIVOS.-

GENERAL

- Desarrollar una guía multimedia en el área de computación mediante la utilización de herramientas informáticas (Software), que ayudará a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los Estudiantes del noveno año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico Las Naves en el periodo lectivo 2011 – 2012.

ESPECIFICOS.-

- Establecer el lenguaje de programación apropiado a emplear en la elaboración de la guía multimedia de computación.
- Describir los contenidos de los bloques curriculares del área de computación que se utiliza en el Plantel Educativo.
- Implantar la guía multimedia como medio de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los Estudiantes del Colegio Técnico Las Naves.

4.4. DESARROLLO DE LA GUÍA MULTIMEDIA DE COMPUTACIÓN.

Requerimientos Mínimos.-

Los requerimientos mínimos que debe tener la computadora para la utilización de la Guía Multimedia de computación son:

- Computador Pentium IV o superior
- Sistema Operativo Windows XP Service Pack 2 o superior.
- Procesador de 3.00GHz.
- Memoria RAM de 512 o superior.
- 5GB de espacio libre en el disco duro
- Monitor color resolución de 800x600 y 256 colores.
- Mouse
- Teclado transcribir

Elaboración de la guía multimedia de computación.

Es menester resaltar que el presente proyecto está basado en la disciplina de computación el mismo que está dirigido a los Estudiantes del noveno año de Educación Básica.

Para elaborar la guía multimedia se utilizó los recursos tales como: Programas, texto, imágenes, animación, sonido, fondos botones y otros, para cada uno de los bloques; reproducimos el contexto del libro del Navegador PC de Luis Calderón del noveno año de Educación Básica de Computación, consultas en Internet, del PC, folletos; la guía multimedia consta de 45 escenas.

➤ La guía multimedia de computación se elaboró en el programa de MULTIMEDIA BUILDER versión 4.96 de Román Voska (Real Draw Pro). Permittiéndonos crear las ventanas en una forma más llamativa.

- Se utilizaron diversos elementos que constituyen la multimedia con la ayuda de los programas, MMB, Banner Marquet, Xara 3D, y aplicando un poco de creatividad para realizar escenas más interesantes y dinámicas para los dicentes.

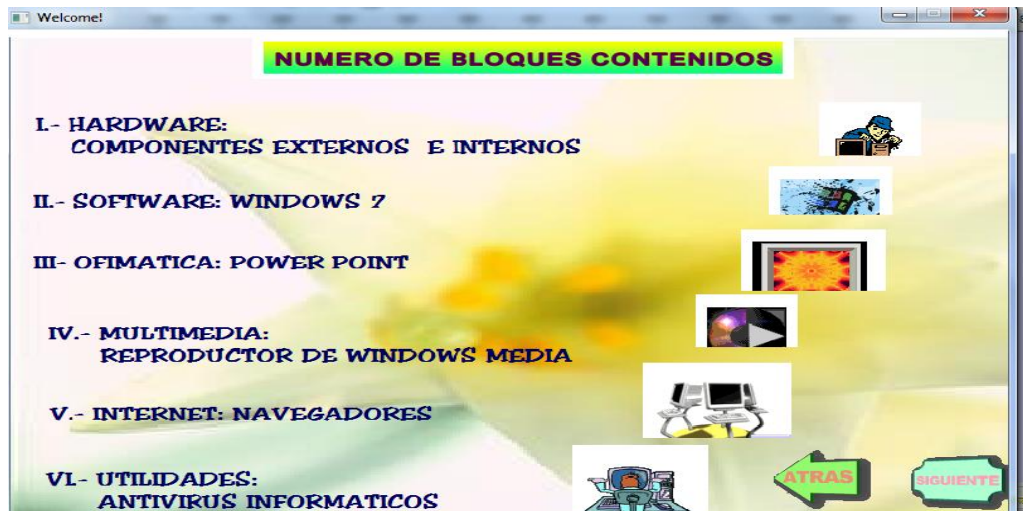
Manual del usuario:

La guía multimedia de computación Básica mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudiantes, y en las escenas se visualizará: texto, imágenes, animaciones, enlaces de páginas y otros.

Primeramente abrimos el programa de MMB, para ejecutar las escenas presionamos la tecla F5 inmediatamente visualizamos la pantalla completa, ejemplo.



Presionando el botón siguiente nos lleva a la escena del menú principal el mismo que contiene los bloques curriculares.



Dando clic en Hardware: Componentes externos e internos de los bloques de la escena del Menú nos conduce al submenú del bloque.



En esta escena tan solo con dar un clic podemos acceder al contenido deseado ejemplo. Monitor.

PRINCIPALES COMPONENTES EXTERNOS DEL COMPUTADOR

MONITOR.
Es el principal dispositivo de salida permite la comunicación entre el usuario y el computador.

TIPOS DE MONITORES VGA y LCD.

MONITORES VGA.
los monitores VGA, son analógicos y están diseñados para dispositivos CRT (tubo de rayos catódicos o tubo catódico). La fuente varía su tensión de salida con cada línea que emite para representar el brillo deseado. En una pantalla CRT, se usa para asignar al rayo la intensidad adecuada mientras éste se va desplazando por la pantalla. Este rayo no está presente en pantallas digitales; en su lugar hay una matriz de píxeles.

MONITORES LCD.
Este monitor consume menos energía, ocupan menor espacio, no distorsionan la imagen y tienen mayor resolución el tamaño se expresa en pulgadas 2,54cm = 1 pulgada) pantalla de alta resolución.





Pasar a otra escena damos clic el botón siguiente y si deseas retroceder presionamos el botón atrás y con el botón menú nos lleva al menú principal del bloque.

MOUSE



Es un objeto del cual sale un cable que simula el cuerpo y la cola de un ratón.
Se maneja con la mano esta compuesto por dos o tres botones, el puntero permite señalar en la pantalla opciones, arrastrar objetos, pasar de una ventana a otra, crear gráficos y otros.

MAUSE MECANICO.
Posee una bola de plástico en su interior, con la cual mueve dos ruedas que envía el pulso hacia el computador, es económico su desventaja es la acumulación de polvo en su interior por lo que debe limpiar.

MAUSE OPTICO.
Su diferencia con el anterior no posee bola de goma, evitando acumulación de suciedad es considerado en la actualidad uno de los más modernos y prácticos.

MAUSE LASER.
Sustituye el uso del haz de luz de tecnología óptica por tecnología láser aumenta su precisión y sensibilidad, muy utilizado por diseñadores gráficos y fanáticos de video juegos.

MAUSE TRACKBALL.
Complemento de los anteriores modelos, presenta una rueda entre los dos botones del mouse y al girarlo utilizando el pulgar para mover el cursor.

En esta escena podemos observar uno de los componentes externos como es el mouse, dispositivo de entrada, con dos o tres botones, su puntero permite señalar en la pantalla opciones, existen varios tipos de mouse.

TARJETA MADRE

La Tarjeta Madre (también conocida como placa base o motherboard) es una tarjeta electrónica que sirve como medio de conexión entre el microprocesador y la ranuras para conectar la memoria RAM la memoria ROM y las ranuras especiales que permite la conexión de tarjetas adaptadoras adicionales. Las principales funciones de una tarjeta madre son:

- * Administración, control y distribución de la energía eléctrica.
- * Comunicación de datos entre los componentes internos y externo.
- * Conexión con los componentes externos
- * Sincronización, control y monitoreo de todos los componentes entre si.

MENU
← ATRAS

Así sucesivamente avanzamos a la escena de la tarjeta madre a través del botón siguiente. La misma que sirve como medio de conexión entre los demás componentes internos de una computadora.

SEGURIDADES Y SOFTWARE

El Software conjunto de programas creados para el computador y haciendo que sus partes funcionen de manera inteligente. El adecuado funcionamiento de esta máquina depende de la perfecta armonía hardware y el software.

Hardware + Software = Computadora

Existen diferentes tipos de Software para un computador, los más importantes:

MENU
← ATRAS

Para que haya un adecuado funcionamiento de la computadora depende de la perfecta armonía entre el hardware y software.

SOFTWARE DE APLICACION

Nos permite que el computador coopere con el usuario en la realización de tareas típicamente humanas, la máquina se convierte en auxiliar del hombre, liberándole de tareas repetitivas por ejemplo, en la automatización industrial, aplicaciones de oficinas (ofimáticas), educativo, base de datos, y video juegos.

Tan solo con una necesidad puedes conocer sus aplicaciones y como usar el sistema operativo no necesita conocer a fondo el funcionamiento interno del hardware, sus programas deben ser independientes del hardware los mismo que debe ser transportados sin grandes problemas. así tenemos:

- > Procesadores de texto. (Bloc de Notas)
- > Editores. (PhotoShop para el Diseño Gráfico)
- > Hojas de Cálculo. (MS Excel)
- > Sistemas gestores de bases de datos. (MySQL)
- > Programas de comunicaciones. (MSN Messenger)
- > Paquetes integrados. (Ofimática: Word, Excel, PowerPoint...)
- > Programas de diseño asistido por computador. (AutoCAD)

Continuamos con el botón siguiente y avanzamos a los tipos de software que son aplicados dentro del área de computación como son: Software de Aplicación, de Programación, de Sistemas.

NORMAS DE SEGURIDAD

Importante operar adecuadamente los computadores para no estropearlos, son costosos y fáciles de dañar si no se toman las debidas precauciones.

- 1) Es importante no experimentar con el computador. Si algo no sabes cómo hacerlo, no lo hagas hasta un profesional pueda verificar el procedimiento que estás realizando, pide ayuda a tu profesor cuando tengas dudas del funcionamiento del computador.
- Mientras usas el computador, debes leer los mensajes que aparecen no arriesgues a realizar las operaciones cuando aparecen símbolos de peligro, también busca los menús de ayuda que aparecen en los programas de tu computador.
- 2).- Antes de borrar cualquier información asegúrate que no sea importante, puede ser difícil volver a recuperarla o provocar problemas en el computador.
- 3) Al intercambiar información desde un disquete, CD o cualquier otro dispositivo de entrada y salida de datos, verifica que no tenga virus, puede ocasionar que se afecte todo el computador. es importante disponer de un antivirus y realizar chequeos periódicamente.
- 4) Al ingresar a un programa éste no funciona correctamente o se cuelga la máquina, no se debe apagar el computador bruscamente sino utilizar una herramienta de auxilio que nos brinda el computador.

A continuación presentamos las normas de seguridad que permiten el correcto funcionamiento y alarga la vida útil del computador.

SISTEMA OPERATIVO

Es un software que permite comunicar al usuario con el computador y encargarse de la tarea basicas.
 Para utilizar el sistema operativo el ususrio debe ser un experto programador para copiar un archivo en un disco, debe especificar el sector del disco duro, la velocidad de transferencia y algunas caracteristica técnicas; con la ayuda de un sistema operativo como windows y linux, el primero de la empresa Microsoft y el ultimo de caracter libre.

¿QUE ES WINDOWS 7?
 Es un sistema operativo (programa que controlar las funciones básicas del computador) ofrece un ambiente amigable y sencillo para trabajar se pueden acceder a una gran cantidad de aplicaciones y programas.

Windows XP controla las funciones internas del computador. el ususrio solo necesita el Mouse o el teclado para realizar cualquier operacion.

Es un sistema multitareas, es decir, nos permite ejecutar mas de una tarea a la vez. ejemplo, puede estar escribiendo una carta, mientras se escucha música y al mismo tiempo se realiza un chequeo de virus en el computador.

La empresa Microsoft empezó creando el Windows 3.1, luego los desarrolló de Windows 95, Windows 98, Windows Milenium, Windows 2000 y al Windows XP. actualmente se comercializa el Windows vista y se anuncia el Windowx 7.

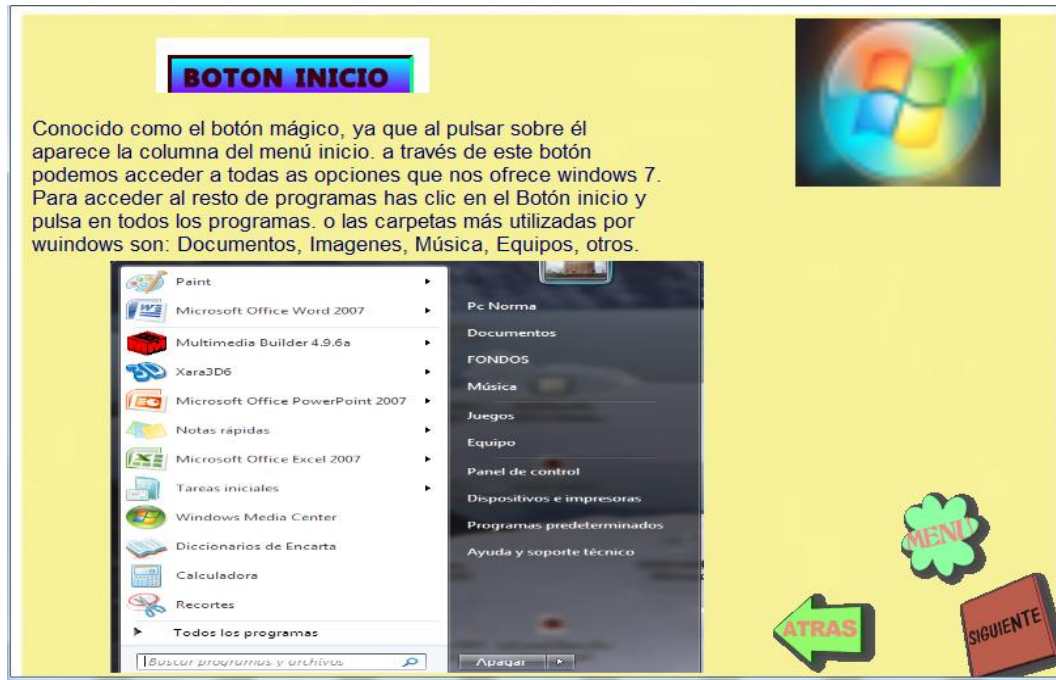
Una vez logrado los conocimientos teóricos procedemos a aplicar el encendido del computador.

Como podemos apreciar en la presente escena el sistema operativo Windows 7 controla las funciones básicas del computador, ofrece un ambiente amigable, sencillo y es de multitarea.

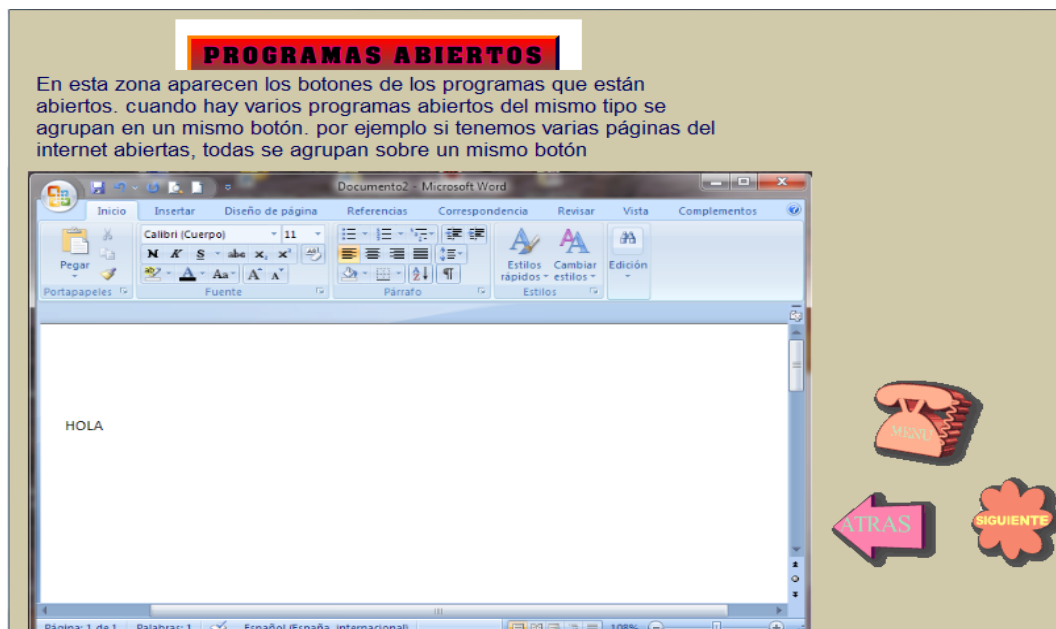
ELEMENTOS DE WINDOWS 7

ESCRITORIO.
 Es la pantalla principal llamada escritorio.
 En el escritorio aparecen ventanas, iconos, menús y cuadro de dialogos, permite al usuario trabajar.

A continuación visualizamos el escritorio de Windows 7 con sus elementos, a través de los iconos los mismos que nos permiten ingresar a los diferentes programas a utilizar.







En esta escena presentamos el botón inicio conocido como botón mágico al presionar aparece la columna del menú inicio permitiéndonos acceder a todos los programas que nos ofrece Windows 7.






A continuación procedemos a abrir el programa de Word y a la vez podemos trabajar con varios programas del mismo tipo agrupándose en un mismo botón pero cuando son de diferentes tipos se ubican en la barra de tareas en forma de botones.

FORMAS DE PUNTERO
















Dependiendo la función que realice el ratón la forma del puntero cambia, siendo las más utilizadas las siguientes:

Forma	Nombre	Descripción
	Normal	En esta forma se encuentra la mayor parte del tiempo y sirve para señalar objetos
	Ocupado	Indica que el computador está procesando y no permite hacer ninguna otra operación hasta finalizarla.
	Texto	Indica el lugar en el que es posible introducir texto.
	Ajuste Vertical	Indica que se puede arrastrar el elemento seleccionado verticalmente para volverlo más alto o mas bajo.

Y existen otros.


Personalizar:




- Selección normal 
- Selección de Ayuda 
- Trabajando en segundo plano 
- Ocupado 
- Selección con precisión 
- Selección de texto 
- Escritura a mano 
- No disponible 
- Ajuste vertical 
- Ajuste horizontal 
- Ajuste diagonal 1 
- Ajuste diagonal 2 
- Mover 
- Selección alternativa 
- Selección de vínculo 

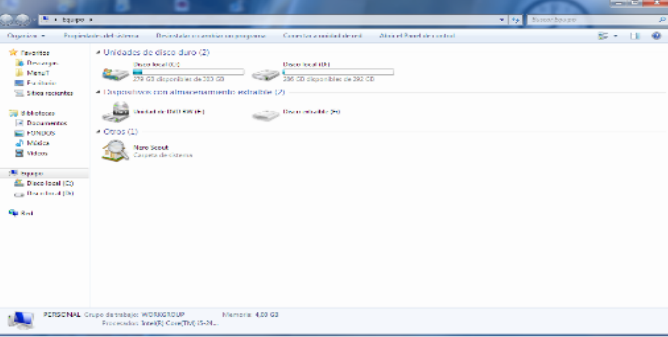
Ahora podemos apreciar las formas de puntero dependiendo de la función que realice el ratón la forma del puntero cambia.

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LA VENTANA

- 1) Ingresar al programa equipo
- 2) Ubicar el puntero en cualquier esquina de la ventana.
- 3) Cuando el puntero se transforme en doble flecha, arrastra la esquina hasta obtener el tamaño deseado de la ventana.
- 4) Ubique el puntero en la parte superior de la ventana.
- 5) Cuando el puntero se transforme en doble flecha, arrastra la línea superior hacia arriba o abajo hasta obtener el tamaño deseado.







Una vez ingresado a un programa realizamos cambios a la ventana por ejemplo: cambiamos de tamaño, mover, ampliar, ocultar, cambiar fondo, fecha, hora, protector de pantalla y otros.


ICONOS DE WINDOWS 7


Windows 7 trabaja con tres tipos de iconos:

- 1.- ICONOS DE APLICACION.**
Representan a programas o aplicaciones y al hacer doble clic en ellos, se abre la ventana de la aplicación que representa.
- 2.- ICONOS DE CARPETA.**
Son equivalentes a carpetas que guardan archivos. El contenido de la carpeta aparece si haces doble clic en ella.
- 3.- ICONOS DE DOCUMENTO.**
Sirve para identificar dentro de qué aplicación o programa fue creado un documento.









A continuación presionando clic en el botón siguiente nos aparece la escena de los tipos de íconos de Windows 7 que son: De aplicación, de carpeta y de documento.

PARA PERSONALIZAR TU COMPUTADOR

A todo nos gusta dar un toque personal a nuestro entorno, ya sea en casa o en el trabajo. Con Windows 7, personalizar el equipo es muy sencillo. Se puede agregar colores, tramas, imágenes e incluso sonidos para mejorar el aspecto de la pantalla. Personalizar el PC es una de las tareas divertidas que puedes hacer en tu equipo. ya hemos aprendido a cambiar el fondo del escritorio y el protector de pantalla, ahora vamos a practicar con otras tareas que te ayudarán a personalizar tu computador.









En esta escena observamos cómo mejorar el aspecto de la pantalla, agregando colores, tramas, imágenes, sonido y otros, que dará un toque personal a nuestra computadora.

Welcome!

EVALUACION 2

SOLUCIÓN

1)

A) ICONOS- BOTÓN INICIO - BARRA DE TARREAS - APUNTADOR

B) EQUIPO- ACCESO DIRECTO - PAPELERA DE RECICLAJE - CARPETAS - INICIO

C) ESCRITORIO - BARRAS DE TAREAS - BOTÓN INICIO - TODOS LOS PROGRAMAS
ZONA DE ACCESOS DIRECTOS - PROGRAMAS ABIERTOS - AREA DE NOTIFICACIÓN.

2)

Software de Aplicación — Visual Basic

Software de Programación — Windows XP

Software de Sistema — Word

← ATRAS MENU SIGUIENTE →

En esta escena presentamos el ejemplo de la evaluación sobre Windows 7 el mismo que les ayudara a despejar cualquier duda sobre el bloque.

OFIMATICA: POWER POINT

Power Point es el programa ideal para crear presentaciones visuales y auditivas de manera fácil y profesional.

Una buena presentación ayuda a realizar una gran exposición académica, puede ver un producto, mejora la comunicación de un mensaje, presenta los resultados de una investigación todo lo que imaginemos para expresar mediante el lenguaje multimedia.

Powerpertenece al paquete de programa de Office. Los elementoslo aprenderas i estos nos van a servir en este nuevo progarma.

Ingresar a power point.

- 1.- Haz clic en el botón inicio.
- 2.- Selecciona programas ó todos los programas.
- 3.- Selecciona Microsoft Office.
- 4.- Haz clic en Microsoft Office Power Point 2007.

Presentación1 - Microsoft PowerPoint

Inicio Insertar Diseño Animaciones Presentación con diapositivas Revisar Vista

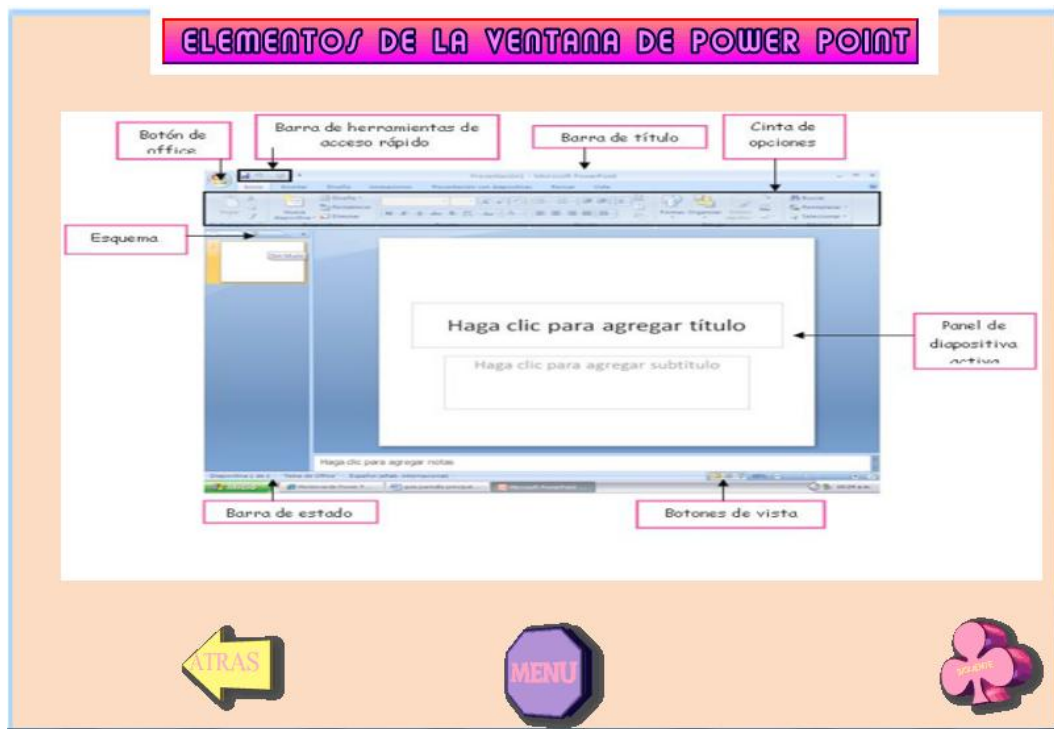
Pegar Nueva diapositiva Fuente Formato

Haga clic para agregar notas

Dispositivo 1 de 1 Tema de Office

← ATRAS MENU SIGUIENTE →

A continuación en esta escena nos permite ingresar al programa de Power Point para realizar diapositivas.



En la presente escena podemos apreciar los elementos de la ventana de Power Point, con estos elementos nos permite realizar las diapositivas.

CREAR UNA PRESENTACION

Cuando ingresamos a Power Point, la presentación sólo tiene una diapositiva.

- 1.- En el panel Diapositiva puedes trabajar directamente en diapositivas individuales.
- 2.- Los bordes punteados identifican los marcadores de posición donde puedes escribir texto, agregar imágenes, gráficos y otros objetos.
- 3.- La ficha diapositivas muestra una versión en miniaturas de cada uno de las diapositivas a tamaño completo que se muestran en el panel Diapositiva.

Cuando hayas creado algunas diapositivas, puedes hacer clic en una miniatura de la ficha Diapositivas para que ésta aparezca en el panel diapositiva. puedes también reorganizar tu presentación arrastrando las miniaturas, agregando nuevas, copiando, duplicando, eliminando y otras funciones.

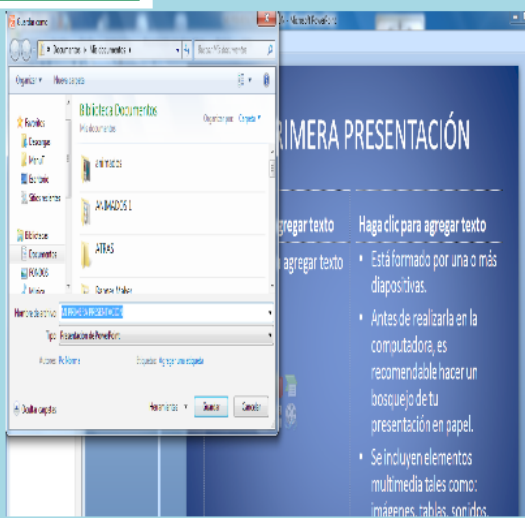
En esta ventana conoceremos como crear una presentación con una o varias diapositivas en Power Point.

GUARDAR UNA PRESENTACION

Es importante guardar tu presentación apenas empiezas a crearla para evitar que se pierda información. Realiza el siguiente proceso:

- 1.- Haz clic en el Botón Office.
- 2.- Selecciona la opción Guardar como.
- 3.- Pulsa en presentación de Power Point o en presentación de power point 97 - 2003 para que la presentación pueda abrirse en versiones anteriores de power point 2007.
- 4.- En el cuadro de diálogo Guarda como, en la lista Guardar en , selecciona la carpeta u otra ubicación donde desee guardar la presentación.
- 5.- En el cuadro Nombre de archivo, escribe un nombre para la presentación y pulsa en el botón guardar

Después de realizar el proceso anterior, puedes presionar Ctrl + G o pulsar en el icono que se encuentran en la barra de herramientas de acceso rápido para guardar los cambios que se realiza a la presentación en cualquier momento.



Haga clic para agregar texto

- Está formado por una o más diapositivas.
- Antes de realizarla en la computadora, es recomendable hacer un bosquejo de tu presentación en papel.
- Se incluyen elementos multimedia tales como: imágenes, tablas, sonidos.

MENU

ATRÁS

SIGUIENTE

Es importante guardar con un nombre la presentación al iniciar un trabajo para evitar que se pierda la información.

TRABAJAR CON DIAPOSITIVA NUEVA

La ventaja de conocer power point es la facilidad que brinda trabajar con texto, graficos y sonido en la diapositivas. para aprender a trabajar con diapositivas, realiza el siguiente ejercicio:

- 1.- Ingresa a power point 2007.
- 2.- En la diapositiva que aparece , haz clic en el cuadro de texto para agregar un título.
- 3.-Escribe el título , por ejemplo Mi primera presentación.

MI PRIMERA PRESENTACIÓN

Haga clic para agregar subtítulo

ATRÁS

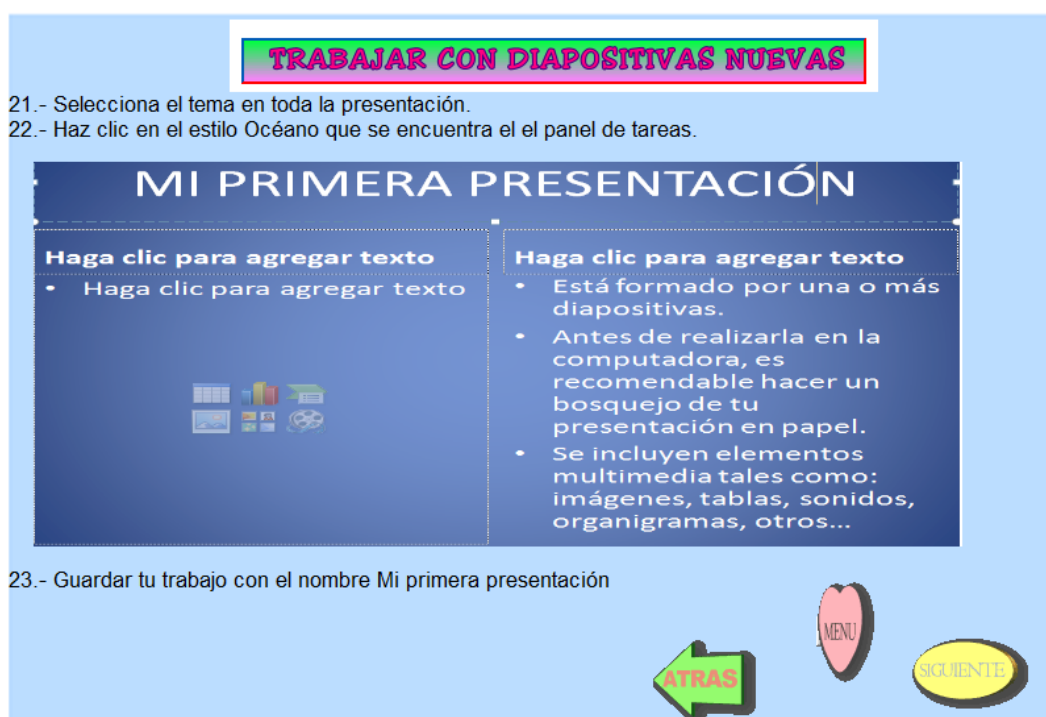
MENU

SIGUIENTE

Aquí creamos mi primera presentación en Power Point donde escogimos el diseño y agregamos texto.



Seguidamente continuamos con los pasos para crear un subtítulo a la presentación.



Luego de haber agregado texto y fondo a la presentación guardamos el trabajo con el nombre de Mi primera presentación.

INSERTAR ELEMENTOS MULTIMEDIA EN LAS PRESENTACIONES

Los elementos multimedia nos alegran la presentación al incluir gráficos, tablas, sonidos, imágenes y otros elementos.

A los elementos multimedia se los conoce en PowerPoint con el nombre de objetos, cada vez que seleccionamos un diseño de diapositiva en el que este incluido uno o más objetos será más fácil agregar estos elementos. Los elementos multimedia en PowerPoint, se clasifican de la siguiente manera:



1= Insertar tabla

2= Insertar gráfico

3= Insertar gráfico SmartArt

4= Insertar imagen desde archivo

5= Insertar imágenes prediseñadas

6= Insertar clip multimedia.

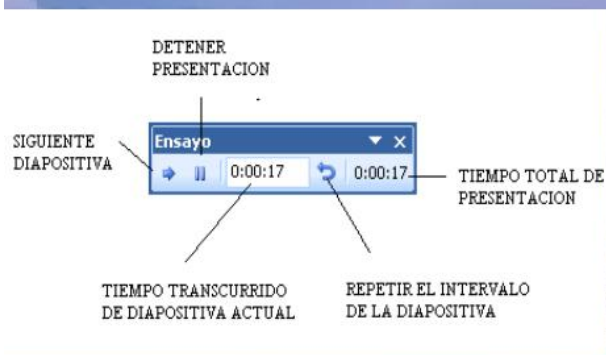


A continuación insertamos elementos multimedia en las presentaciones realizadas.

ENSAYAR INTERVALOS DE LA PRESENTACION

Nuestra presentación está casi lista, únicamente falta programar el tiempo de duración. A esta acción se lo conoce en PowerPoint como ensayo de intervalos, aquí se determina el tiempo de duración para pasar de una diapositiva a otra.



Un elemento que necesitamos para la programación es el cronómetro. Observa sus principales elementos:






Como podemos observar fijamos aquí el tiempo de duración para pasar de una diapositiva a otra.

PASOS PARA REPRODUCIR MÚSICA Y SONIDO EN SU PC.

1. Ingresas a PowerPoint.
2. Abre tu presentación guardada (Mi 1ra presentación)
3. En la ficha Diapositivas, selecciona la primera diapositiva.
4. Haz clic en Insertar, y pulsa en la flecha que esta bajo el botón Sonido.
5. Selecciona Sonido de la Galeria Multimedia.
6. Haz clic sobre uno de los archivos de sonido, por ejemplo: Aplausos.
7. Haz clic en Automáticamente.
8. Selecciona la 1ra diapositiva y presiona simultáneamente Mayús + F5.
9. Selecciona el icono de sonido y presiona la tecla DEL (Supr).
10. Vuelve a mirar tu presentación, en la pantalla completa.
11. Selecciona la 1ra y 2da diapositivas.
12. En la ficha Insertar, pulsa en la flecha bajo el botón Sonido.
13. Haz clic en Sonido de archivo.
14. En la ventana que aparece busca y selecciona la carpeta Mi Música.
15. Selecciona una de las canciones y pulsa el botón Aceptar.
16. En la ventana que aparece presiona el botón Automáticamente.
17. Selecciona la 1ra diapositiva y pulsa F5 Presentación a partir de la actual
18. Ajustar la configuración de interrupción del archivo de sonido, clic en sonido
19. Selecciona la ficha Opciones del grupo Herramientas de sonido.

En esta presentación se define los pasos para reproducir música y sonido en el PC.


AGREGAR UNA PELICULA A UNA DIAPOSITIVA




Las películas de PowerPoint son archivos de vídeo con formatos como AVI, QuickTime, MPEG, también se incluyen archivos GIF animados.

Para agregar una película en una presentación se hace lo siguiente:

- 1) Selecciona la diapositiva a la que deseas agregar una película o un archivo GIF animado, en la vista Normal.
- 2) En la ficha Insertar, en el grupo Clips multimedia, haz clic en la flecha situada bajo el botón Película.
- 3) Haz clic en Película de archivo, busca la carpeta que contienen el archivo y haz doble clic en el archivo que deseas agregar.
- 4) En el mensaje que aparece haz clic en Automáticamente, para reproducir la película de forma automática al desplazarse hasta la diapositiva.

Si intentas insertar una película y si PowerPoint no puede insertar el archivo, intenta insertar la película en el Reproductor de Windows Media.



Continuamos agregando objetos a las diapositivas en este caso agregamos una película. Con formato AVI, también se incluyen archivos GIFS animados.

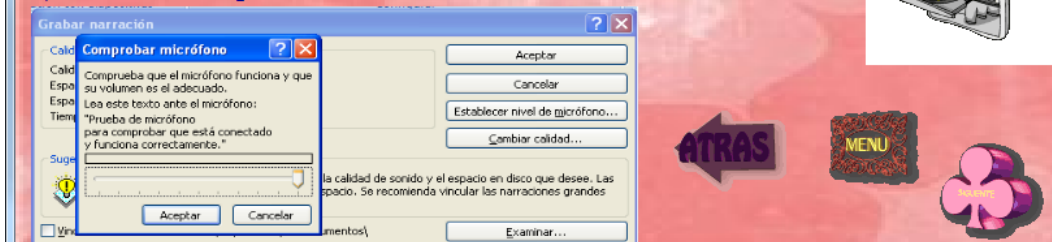
GRABAR UNA NARRACION SONORA PARA UNA PRESENTACION

Puedes grabar una narración para insertarla en una presentación así:

* Para una presentación Web, para una presentación a ser revisada posteriormente, para representaciones automáticas.

Realiza el siguiente procedimiento:

- 1) Selecciona la diapositiva donde vas a iniciar a grabar, en la vista Normal.
- 2) En menú Presentación, haz clic en grabar narración. En grupo Configurar de ficha Presentación con diapositivas haz clic en Grabar narración.
- 3) Haz clic en Establecer nivel de micrófono y sigue las indicaciones para ajustar el nivel de micrófono y haz clic en Aceptar.
- 4) En la ventana Grabar narración, pulsa el botón Aceptar
- 5) En la vista presentación con diapositivas, lee el texto de la narración por el microfono y haz clic en la diapositiva para avanzar.
- 6) Repite el paso anterior hasta que hayas pasado por todas las diapositivas.
- 7) La narración se guarda automáticamente, incluido los intervalos.



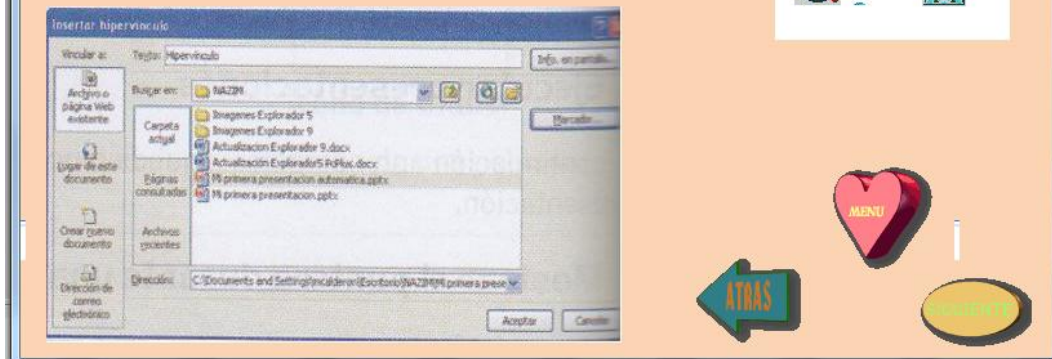
En la presente escena se detalla los pasos para grabar narración a una presentación.

HIPERVINCULOS Y BOTONES DE ACCION

Es una conexión entre diapositivas, a una presentación personalizada, a una página Web o a un archivo. El hipervínculo puede ser texto o un objeto como una imagen, gráfico, forma o Wordart.

Crear un hipervínculo a una diapositiva específica de otra presentación:

- 1) En vista Normal, seleccione texto u objeto que utilizará como hipervínculo.
- 2) En el grupo Vínculos de la ficha Insertar, haz clic en Hipervínculo.
- 3) En Vincular a, selecciona Archivo o página Web existente.
- 4) Busca la presentación que contiene la diapositiva con la que haras vínculo.
- 5) Haz clic en Marcador y clic en título de la diapositiva donde va el vínculo.
- 6) Finalmente presiona el botón Aceptar.



Una vez concluido las presentaciones aplicamos conexión entre diapositivas el hipervínculo puede ser texto u objeto.

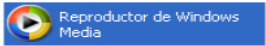
REPRODUCTOR DE WINDOWS MEDIA

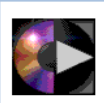
Este programa viene en paquete con Windows 7, sirve para reproducir archivos musicales y de video.




Sirve para organizar archivos de multimedia digitales almacenados en su equipo y en Internet; además, puede reproducir, copiar pistas y grabar CDs, reproducir DVDs y VCDs, sincronizar musica, videos y sus programas de TV favoritos grabados con dispositivos portátiles.

Para ingresar al reproductor de Windows realiza el siguiente procedimiento:

1. Clic en el boton Inicio.
2. Selecciona Programas o Todos los programas
3. Selecciona Accesorios.
4. Selecciona Entretenimiento.












En esta escena conoceremos el reproductor de Windows que viene incluido en el paquete de Windows 7 y su función es reproducir archivos musicales y videos.

REPRODUCIR DESDE EL COMPUTADOR

También se puede escuchar la música que se encuentra grabada en el computador en forma de archivos MP3 y otros formatos de sonido como WMA y WAV.

1. Ingresa al reproductor de Windows Media.
2. Pulsa en Archivo y clic en Abrir de la barra de menús.
3. En la lista Buscar en: selecciona la carpeta de la Musica que quieres seleccionar. Ejemplo selecciona la carpeta Mis Documentos y a continuación la carpeta Mi musica.
4. Clic en la canción que te gustaria escuchar.



Para reproducir mi música que contiene el computador las mismas que encuentran en archivos MP3 WMA WAV y otros formatos.

CONTROLES PARA OPERACION

- Pausar un archivo: Haz clic en el botón Pausa
- Reproducir un archivo: Haz clic en el botón Reproducir
- Detener un archivo: Haz clic en el botón Detener
- Saltar al archivo siguiente: Haz clic en el botón Siguiente
- Saltar al archivo anterior: Haz clic en el botón Anterior
- Reproducir un archivo a partir de un punto determinado: Reproduce un archivo y mueve el control deslizante Buscar
- Ajustar el volumen : Mueve el control deslizante Volumen a la derecha e izquierda
- Desactivar el audio: Haz clic en el botón Silencio
- Volver a activar el audio: Haz clic en el botón Sonido

Para reproducir música es necesario saber utilizar los controles de reproducción de los archivos de sonido, se puede visualizar en la parte superior.

COPIAR MUSICA DESDE UN CD DE AUDIO AL COMPUTADOR

Puedes copiar la música que se encuentra en un CD de audio para escuchar estas canciones sin necesidad de tener el CD disponible.

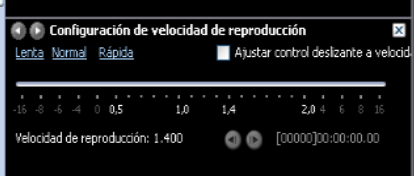

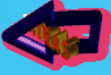


1. Inserta el CD de audio en la unidad de CD
2. Selecciona la ficha Copiar desde CD.
3. Haz clic en Copiar música desde CD.
4. Haz clic en la ficha Biblioteca.
5. En panel izquierdo haz clic, Album y Desconocido
6. Haz doble clic sobre la pista que quieres escuchar
7. Retira el CD de la unidad para asegurarte que no lo necesitas para escucharlo.

Esta escena nos permite copiar música desde un CD de audio al computador para escuchar sin la necesidad de tener el CD insertado.

VELOCIDAD DE REPRODUCCIÓN

En algunos archivos puedes modificar la velocidad de reproducción. Esta característica se denomina expansión de tiempo (cuando se aumenta la velocidad) y comprensión de tiempo (cuando se disminuye la velocidad).

1. Reproduce el archivo musical.
2. En el menú Ver, selecciona Mejoras y haz clic en Configuración de velocidad de reproducción.
3. En el panel Mejoras, haz clic en los vínculos Lentas, Normal o Rápida.
4. También puedes mover el control deslizante Velocidad de reproducción hasta conseguir la velocidad a la que desees reproducir el archivo musical.

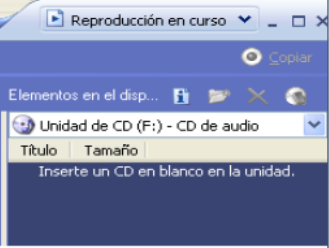









Ahora apreciamos la escena que permite modificar la velocidad de reproducción realizando los siguientes pasos.

GRABAR UN CD DESDE EL REPRODUCTOR DE WINDOWS:

Windows Media viene con la función Grabar; con esta función se puede copiar directamente los archivos digitales multimedia de nuestro PC. Para grabar un CD de audio realizar lo siguiente:


1. Haz clic en la ficha Grabar del Reproductor de Windows.
2. En el panel izquierdo, selecciona la lista de reproducción de la biblioteca que contiene los archivos multimedia digitales que desees grabar. Para agregar archivos de otras listas de reproducción, haz clic en el botón Modificar lista de reproducción.
3. Desactiva las casillas de verificación de los elementos para no grabar.
4. Inserta un CD-R o CD-RW vacío en la unidad respectiva.
5. Si quieres cambiar la configuración del CD de datos o de grabación, haz clic en el botón Propiedades.
6. En la lista desplegable del panel derecho, selecciona una de las siguientes opciones: CD de audio CD de datos .
7. Haz clic en Iniciar grabación.

En esta página demuestra como grabar un CD desde el reproductor de Windows quien viene con la función de grabar es decir copiar los archivos digitales multimedia del PC.

INTERNET


El principal uso del Internet es navegar o visitar diferentes páginas Web. Para hacerlo se necesita de un programa llamado Navegador, el cual se encarga de transformar las páginas Web que se encuentran escritas en un lenguaje llamado HTML en páginas Web visibles para el usuario.



Los navegadores mas usados son: Microsoft Internet Explorer, Firefox y Opera.


Todos estos programas son gratuitos y se pueden descargar desde el Internet

Vamos a estudiar Microsoft Internet Explorer que viene incluido en Windows XP.



INGRESAR A INTERNET EXPLORER

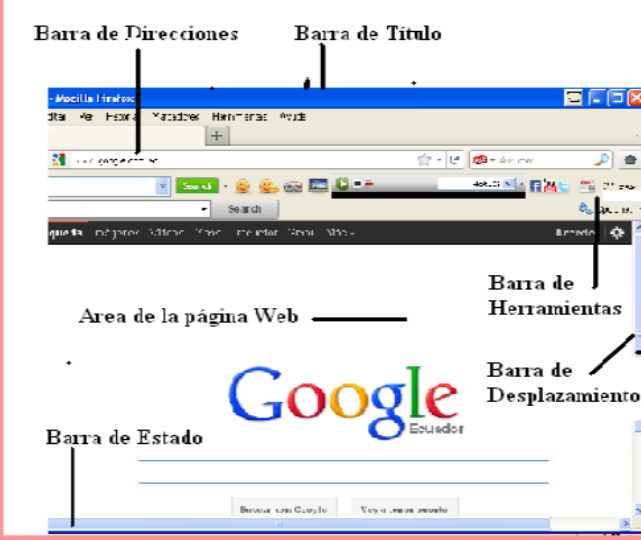
1. Haz clic en el botón Inicio.
2. Haz clic en el icono Internet.



Esta escena nos permite navegar o visitar diferentes páginas web a través de los programas navegadores.

ELEMENTOS DE LA VENTANA DE INTERNET EXPLORER

Los elementos de esta ventana son similares a las que hemos estudiado: Entre ellos tenemos la barra de título, barra de menús, barra de herramientas, barra de desplazamiento, barra de estado, área de la página Web y mas.



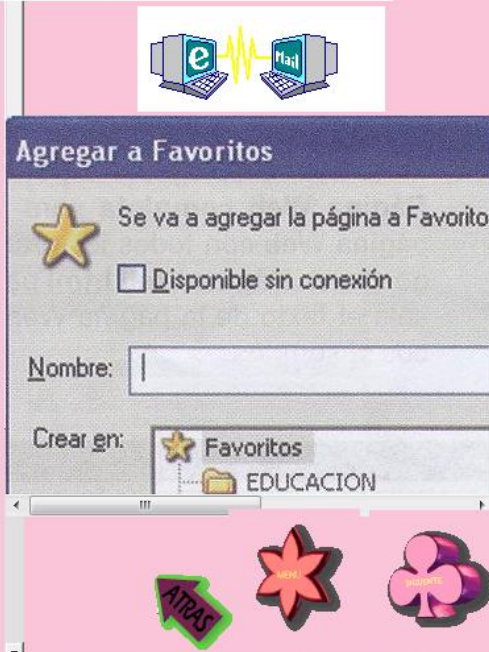

Dentro de esta escena podemos estimar los elementos de la ventana de Internet Explorer los cuales nos facilitará la navegación.

AGREGAR UNA PAGINA WEB A LA CARPETA FAVORITOS

No intentes memorizar las direcciones Web que mas visitas ya que Internet Explorer te permite guardar estas direcciones en la carpeta favoritos.

1. Ingresar a Internet Explorer.
2. Escribe en la barra de direcciones; www.prolipa.com.ec
3. En la barra de menú haz clic en Favoritos
4. Haz clic en la opción Agregar a favoritos.
5. Haz clic en el botón Nueva carpeta.
6. En la ventana que aparece escribe: Educacion y haz clic en Aceptar.
7. Haz clic en la casilla Nombre y escribe ayudas escolares y Aceptar.

Guardada esta dirección puedes buscarla en tu carpeta de favoritos y conectarte inmediatamente con esta página.



Al presionar siguiente encontraremos como agregar una página web a la carpeta

VIRUS

Los virus son programas creados para dañar el correcto funcionamiento de un computador o destruir datos importantes. Son capaces de propagarse por medio de dispositivos de almacenamiento como memorias USB, CDs, etc. Actualmente prefieren infectar por medio del Internet al abrir ciertas páginas Web o al ingresar al correo electrónico de un usuario.

INFECCION

Para que nuestra maquina se contagie con un virus, el código del virus tiene que grabarse en nuestro computador. Esto ocurre cuando copiamos archivos, cuando leemos información externa de memorias USB, CDs o abrimos páginas y correo del Internet.

Las vías de infección más frecuentes son:

- El correo electrónico.
- Descargar archivos del Internet utilizando download.
- Descargar archivos del Internet utilizando ftp.
- Navegar en diferentes páginas Web.
- Entrar a chats o foros de discusión.
- Intercambio de información por medio de redes internas

También encontramos como guardar la información bajada desde una página web para usarla más tarde en tu computador sin conectarte a la web.

PROPAGACION

La rapidez con que se propaga un virus es la característica que determina que tan poderoso y qué tanto nos puede afectar.

¿Dónde se esconden los virus y cual es su forma de actuar?

- 1) Se esconden en archivos adjuntos en los correos y se propagan al abrir el archivo adjunto, aquí el virus se activa.
- 2) Se esconden dentro de los macros de algunos programas como Word y Excel.
- 3) Dentro de la memoria del computador.
- 4) En archivos ejecutables, es decir, conocidos como aplicación.
- 5) En los sectores de arranque de los discos.










A continuación podemos visualizar como de propaga los virus dañando hardware y software.

DETECCION

Existen algunos síntomas para alertarnos de la presencia de virus en nuestro computador.

- Hay menos espacio en el disco sin haber grabado nada.
- Desaparecen archivos del computador.
- Aparecen mensajes o gráficos extraños en el computador.
- Al pulsar una tecla no funciona correctamente.
- Algunos archivos cambian de nombre.
- El lector de CD se abre o se cierra sin control.








Siguiendo con los virus informáticos observaremos como detectarlos ya los síntomas que presentan son evidentes en el computador.

TROYANOS

Sinónimo de caballo de troya, es un virus muy utilizado por los hackers y crackers para conseguir información privada de otros computadores en los cuales se ha infiltrado. Actualmente se camufla dentro de programas que parecen interesantes e inofensivos para que el usuario lo ejecute; el troyano se introduce y empieza a copiar contraseñas y datos valiosos. Ejemplo: Crack 2000 que se distribuye con un programa que después de ejecutarlo envía por FTP la información guardada en tu disco duro. Una solución contra los troyanos es tener instalado un FIREWALL.



MACROS

- Se conoce con este nombre a los virus que utilizan los macros de programas como Word, Excel, PowerPoint, etc. Por ejemplo el Melissa el que se aloja en los macros de Word.



- Ejecutables.- Estos virus se ejecutan cuando se utiliza el programa en donde se encontraban alojados. Residen principalmente en archivos con la extensión EXE y COM.



A continua nos presenta algunos tipos de virus que destruyen a los programas y se alojan en archivo con la extensión EXE Y COM.

PRECAUCIONES

- * Tener un programa antivirus actualizado.
- * Utilizar sólo software legal.
- * Leer el correo por medio de webmail como: Hotmail, Yahoo, etc.
- * No abrir correos de personas desconocidas.
- * No abrir los archivos adjuntos que vienen incluidos en los correos.

ELIMINACION DE VIRUS

A menos que seas un experto en informática, la única manera de eliminar los virus o mejor aún, evitar ser infectados por ellos, es contar con un buen antivirus actualizado continuamente a través del Internet. Algunos antivirus vienen incluidos con Firewall o cortafuegos, lo que permite bloquear las posibles intrusiones de troyanos, resguardando tu confidencialidad. Los mejores antivirus del mercado son: Norton, Panda, Eset- Nod 32 Antivirus, y otros.



Dentro de esta escena tenemos la solución de los virus utilizando los programas de antivirus para contrarrestar este mal.

4.5. EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

La guía multimedia de computación constituye un recurso didáctico de aprendizaje dotando a los Profesores una herramienta elemental para usar la tecnología desde una perspectiva Educativa, para aportar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la disciplina de computación.

En efecto la guía multimedia constituye una evidencia del impacto de la tecnología en la Educación, pues es la reciente herramienta didáctica útil para el Docente y Docente. Su captación dentro de las Instituciones Educativas creció a un nivel particular por su aceptación en los Planteles Educativos.

Se observó en los Estudiantes del noveno año de Educación Básica que la guía multimedia de computación como apoyo a las actividades Docentes se evidencio un cambio propicio en el Sistema Educativo de los Estudiantes, pues es una alternativa excelente y un ambiente favorable para la construcción del conocimiento.

Consintió la interactividad de Dicentes – Docentes, retroalimentándolos y evaluando lo asimilado a través de la visualización y práctica de la guía multimedia de computación de los principales componentes de una computadora, las representaciones de animación causaron gran impacto y rendimiento en los Estudiantes.



4.6. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN.

Como resultados de la aplicación la computadora es una herramienta primordial en la enseñanza teórica y práctica de computación; por ende la computadora es un instrumento que nos ayuda a realizar diversos trabajos dentro del complicado mundo de la enseñanza de la informática.

Se demostró los resultados a través de las variables donde se pudo observar que el Colegio exigía de una guía multimedia en la disciplina de computación de los principales componentes de la computadora (Hardware – Software) como recurso didáctico para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.7. BIBLIOGRAFIA.

- Blacio, Galo Enrique, “Didáctica General”, Editorial UTPL, Edición 2da., 1996, Ecuador, Pag.19.
- Constitución del 2008
- Código de la niñez y adolescencia vigente en el Ecuador.
- Delval, Juan , “El desarrollo humano”
- Fierro Washington Lic., Súmansele Diego Lic. y Realpe Diego Lic., Introducción al manejo de herramientas informáticas, Ciclo Básico Común, 2007,Guaranda, Pág. 8
- Klaus Heinemann, Introducción a la Investigación de la Metodología, Edición primera, 2003, Alemania.
- Microsoft ® Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation.
- PERÉ, Marqués. Introducción a la informática (en línea).
- SALINAS, Jesús. Interacción, medios interactivos y videos interactivos.
- Siberlan, Mantenimiento y Reparación de PC`s, Editorial Cayfosa, Edición MMIX, 2009, España
- Tamayo Mario, El proceso de Investigación Científica, 4ta edición, 20003, México, pág. 43
- Yzaguirre, L.E., Calidad Educativa e ISO 9001-2000, Revista Iberoamericana de Educación

Página Web

- <http://publicalpha.com/%C2%BFque-es-el-software-educativo/>
- <http://tecno-educativa.blogspot.com/2007/03/software-definicion-y-caractersticas.html>
- <http://lasamapolas.bligoo.com/content/view/87154/Que-son-las-Tic-s.html>
- http://www.tumuseo.com/images/files/Guia_extracto.pdf
- <http://www.misrespuestas.com/que-es-multimedia.html>
- <http://peremarques.pangea.org/INFMULTI.htm>
- <http://www.uib.es/depart/gte/medios.html>

- http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_gr%C3%A1fica_de_usuario
- <http://www.escuelaweb.com.mx/amazon2.htm>
- <http://es.scribd.com/doc/54160317/Manual-de-Multimedia-Builder>
- <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080827150230AAbnU9e>
- <http://www.pergaminovirtual.com.ar/definicion/CD-ROM.html>
- http://www.murciencia.com/UPLOAD/COMUNICACIONES/mejora_ensenanza_aprendizaje_ciencias.pdf
- <http://www.monografias.com/trabajos7/proe/proe.shtml>
- <http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html>
- <http://www.slideshare.net/guest1075a2/el-proceso-enseanza-aprendizaje-2011>
- <http://www.youtube.com/watch?v=U4LCFOeW-GY&feature=related> John R. Anderson
- <http://www.monografía.Com/trabajos24/calidad-Educativa/calidad-educativa.shtml>
- http://www.archivos/DACS/nutrición/estructura_curricular/area_deformacion_gral/HABILIDADES%20COGNITIVAS-Rev.pdf
- [http://definicion. De/pensamiento- lógico/](http://definicion.De/pensamiento- lógico/)
- <http://www.slideshare.net/khyn/desarrollo-intelectual-1341502>
- <http://www.mailxmail.com/curso-diseno-software-educativo/introduccion>
- <http://www.eumed.net/libros/2009c/587/Multimedia%20en%20el%20Proceso%20de%20Ensenanza%20Aprendizaje.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>
- <http://www.learningreview.es/educacion-superior-276/artlos-y-entrevistas-temas-233/211-reformulando-los-roles-de-los-estudiantes-y-docentes-de-la-educacion superior>
- <http://www.monografias.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica.shtml#concep>
- <http://sites.google.com/site/ciefim/investigaci%C3%B3n%20correlacional>
- http://html.rincondelvago.com/investigacion-documental_1.html
- <http://www.eumed.net/libros/2007b/274/79.htm>

ANEXOS

ANEXO NRO 1

COLEGIO NACIONAL TECNICO LAS NAVES

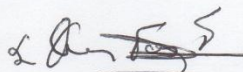
Las Naves, 18 de Noviembre de 2011

La dirección del Colegio Nacional Técnico Las Naves del Cantón las Naves Provincia de Bolívar,

CERTIFICA.

Que, las señoritas Laura Corina Yánez Yánez con C.C. 0201371010 y Norma Narcisa Villacres Villacres, con C.C. 1204553836, egresadas en Informática Educativa de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas del CAEDIS Las Naves de la Universidad Estatal de Bolívar; tienen la autorización para que obtengan toda la información que forma parte de la investigación del trabajo de grado titulado **"GUIA MULTIMEDIA DE COMPUTACION PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL COLEGIO NACIONAL TECNICO LAS NAVES, DEL CANTON LAS NAVES PROVINCIA DE BOLÍVAR PERIODO LECTIVO 2011-2012"**; constituyendo un recurso importante en el aprendizaje efectivo para el colegio a mi mando.

Es todo lo que puedo informar en honor a la verdad.



Dr. Omar Varas Flores
RECTOR DEL COLEGIO NACIONAL TECNICO LAS NAVES



ANEXO NRO 2



Paralelo "A"



Paralelo "B"

Fotografías 1 y 2: Realizando las encuestas a los Estudiantes del noveno año paralelo "A" y "B" del Colegio Nacional Técnico Las Naves.

ANEXO NRO 3



Fotografías 3 y 4: Realizando las encuestas a los Docentes del Colegio Nacional Técnico Las Naves.

ANEXO NRO 4



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANISTICAS.

ENCUESTAS APLICADAS A LOS SEÑORES ESTUDIANTES DEL
NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL
TÉCNICO LAS NAVES, UBICADO EN EL CANTÓN LAS NAVES,
PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2011-2012.

- 1 ¿Sabe Ud. Qué es multimedia?
 SI NO Un poco
- 2 ¿Conoce Ud. Qué es una Guía Multimedia de Computación?
 SI NO Un poco
- 3 ¿Usted ha interactuado con una Guía Multimedia en alguna
disciplina? SI NO Un poco
- 4 ¿Le gustaría conocer cómo funciona una Guía Multimedia de
computación? SI NO Un poco
- 5 ¿Cree Ud. Qué con la Guía Multimedia de Computación se
beneficiará la Institución? SI NO Un poco
- 6 ¿Está de acuerdo Ud. Qué se implemente una Guía Multimedia de
Computación en la Institución? SI NO Un poco
- 7 ¿Cree Ud. Qué al adquirir conocimientos mediante la Guía
Multimedia ayudará a contribuir en el proceso de enseñanza-
aprendizaje? SI NO Un poco
- 8 ¿Usted ha recibido clases en el área de computación a través de una
Guía Multimedia? SI NO Un poco
- 9 ¿Cree Ud. Qué con la utilización de la Guía Multimedia de
Computación incrementa el interés por estudiar?
 SI NO Un poco
- 10 ¿Sabe Ud. Si la Institución cuenta con un laboratorio de computación
apto para aplicar la Guía Multimedia como recurso didáctico?

SI NO Un poco

11 ¿Cree usted. Qué la Guía Multimedia le ayudará a mejorar el rendimiento académico en el área de computación?

SI NO Un poco

12 ¿Cree Ud. Qué es necesario la aplicación de la Guía Multimedia como un recurso didáctico y obtener un aprendizaje efectivo en la disciplina de computación?

SI NO Un poco

Gracias por su colaboración

ANEXO NRO 5



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES FILOSOFICAS Y
HUMANISTICAS.

ENCUESTAS APLICADAS A LOS SEÑORES DOCENTES DEL COLEGIO
NACIONAL TÉCNICO LAS NAVES, UBICADO EN EL CANTÓN LAS
NAVES, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2011-2012.

- 1 ¿Conoce usted. Qué es Multimedia?
 SI NO Un poco
- 2 ¿Sabe Ud. Qué es una Guía Multimedia de Computación?
 SI NO Un poco
- 3 ¿Ha manejado usted una Guía Multimedia en alguna disciplina?
 SI NO Un poco
- 4 ¿Le gustaría ilustrarse para aplicar la Guía Multimedia de
computación?
 SI NO Un poco
- 5 ¿Cree Ud. Qué la Institución se beneficiará con este proyecto?
 SI NO Un poco
- 6 ¿Está Ud. de acuerdo. Qué se implemente una Guía Multimedia de
Computación en la Institución?
 SI NO Un poco
- 7 ¿Cree Ud. Qué al utilizar la Guía Multimedia ayudará a contribuir
en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los Estudiantes?
 SI NO Un poco
- 8 ¿Ud. cuenta con una Guía Multimedia como recurso didáctico?
 SI NO Un poco
- 9 Cree Ud. Qué la Guía Multimedia de Computación incremente el
interés por adquirir conocimientos en los Estudiantes?
 SI NO Un poco

- 10 ¿La Institución cuenta con una Guía Multimedia de Computación como recurso didáctico?
- SI NO Un poco
- 11 ¿Cree Ud. Qué con la Guía Multimedia mejorará el rendimiento académico de los Estudiantes en la disciplina de computación?
- SI NO Un poco
- 12 ¿En acciones interactivas de la Guía Multimedia se debe involucrar funciones de motivación y realizar una retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- SI NO Un poco

Gracias por su colaboración

ANEXO NRO 6

TABULACION DE ENCUESTAS

		ESTUDIANTES					PROFESORES		
	Nro. Preg.	ALTERNATIVAS				Nro. Preg.	ALTERNATIVAS		
		Si	No	Un poco			Si	Un poco	No
Variable Independiente	1	4	33	6	Variable Independiente	1	14	9	0
	2	2	33	8		2	2	5	16
	3	1	35	7		3	2	4	17
	4	33	2	8		4	21	2	0
	5	34	3	6		5	17	6	0
	6	40	1	2		6	22	1	0
		114	107	37			78	27	33
		19	18	6					
Variable Dependiente	7	40	1	2	Variable Dependiente	7	21	2	0
	8	3	32	8		8	1	2	20
	9	31	5	7		9	21	2	0
	10	37	2	4		10	0	1	22
	11	40	1	2		11	19	3	1
	12	32	6	5		12	20	2	1
		183	47	28			82	12	44
		31	8	5					

ANEXO NRO 7



Fotografías Nro. 5 -6 -7.- Entrega – Recepción de CD de la MMB de Computación a los Señores Doctor Omar Varas Flores y Ms. Alfredo Mora Alvares Rector y Vicerrector del Colegio Nacional Técnico Las Naves.

ANEXO NRO 8

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS

AUTORAS:

**VILLACRES VILLACRES NORMA NARCISA
YANEZ YANEZ LAURA CORINA**

DIRECTOR:

ING. JONATHAN CARDENAS VENAVIDES





Fotografías 8 – 9: Los Estudiantes del noveno año de Educación Básica utilizando la Guía Multimedia de Computación.

ACTA DE ENTREGA RECEPCION

EN EL CANTON LAS NAVES A LOS ONCE DIAS DEL MES DE ABRIL DE 2012, POR PARTE DE LAS SEÑORITAS NORMA NARCISA VILLACRES VILLACRES Y LAURA CORINA YANEZ YANEZ; EGRESADAS DEL CAEDIS LAS NAVES, DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS, DE ESCUELA DE INFORMATICA EDUCATIVA, PROCEDEMOS A LA ENTREGA-RECEPCION DEL CD. DE LA GUIA MULTIMEDIA DE COMPUTACION, PARA NOVENO AÑO DE EDUCACION BASICA; AL SEÑOR DOCTOR OMAR VARAS FLORES, RECTOR DEL COLEGIO NACIONAL TECNICO LAS NAVES DEL CANTON LAS NAVES, PROVINCIA BOLIVAR.

RECIBE CONFORME



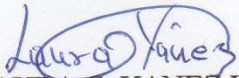
DR. OMAR VARAS FLORES

RECTOR DEL COLEGIO NACIONAL TECNICO LAS NAVES

ENTREGAN CONFORME



NORMA N. VILLACRES V.
EGRESADA



LAURA C. YANEZ Y.
EGRESADA