

DISEÑO DE UN MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA LA ENSEÑANZA DEL TÓPICO: GUIONES MULTIMEDIA

DESIGN OF A COMPUTERIZED EDUCATIONAL MATERIAL FOR TEACHING THE TOPIC: MULTIMEDIA SCRIPTS

Alexis David Guerrero Zambrano
adguerreroz@yahoo.es

Elyana Coronel Juárez
ecoronelj@yahoo.es

María Angélica Rodríguez Torres
mrodriguez2@gmail.com

Universidad de Carabobo. Valencia – Venezuela.

Recibido: 30/09/2012
Aceptado: 30/01/2013

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo fundamental diseñar un Material Educativo Computarizado (MEC) para la enseñanza del tópico: guiones multimedia de la asignatura introducción a la multimedia. Se aplicaron en el MEC las teorías de aprendizaje: cognoscitivista de Piaget, del descubrimiento de Brunner, sociocultural de Vigotsky, del procesamiento de información de Gagné y el modelo instruccional de Arias, López y Rosario. El diseño de la investigación fue descriptivo,

enmarcado en la modalidad de proyecto factible, realizado en el Diplomado: Aplicaciones Multimedia, con una muestra no probabilística intencional de 09 participantes de la asignatura introducción a la multimedia. La recolección de la información se realizó mediante un cuestionario construido en escala dicotómica (Si-No), con 22 ítems. La confiabilidad del cuestionario se comprobó con la aplicación del coeficiente de correlación Kuder Richardson (KR-20), cuyo índice de 0.75, se consideró altamente significativo, estadísticamente. Los resultados de la investigación señalaron que el MEC elaborado le sirve al participante, para aprender a construir los distintos guiones multimedia, así como modelo, para que visualice en el contenido de la propuesta, cómo pueden aplicarse estrategias de enseñanza, mediante programas computarizados: Photoshop, CorelDraw, Director, entre otros, debido a que se les exige a los participantes una aplicación multimedia como requisito para obtener el título en el Diplomado.

Palabras clave: *Material Educativo Computarizado, Aplicaciones Multimedia, Guiones Multimedia, Enseñanza.*

ABSTRACT

The objective of the present study is to design a Computerized Educational Material (CEM) for teaching the topic Multimedia Scripts which belongs to the course Introduction to Multimedia. Some learning theories were applied: Piaget's cognitive theory, the Brunner's discovery assumption, Vygotsky's socio cultural principles, Gagné's Information Processing theory and the Arias, Lopez and Rosario's Instructional Model. It was a descriptive design, framed under the form of feasible project and applied on the Diploma course Multimedia Applications, with a no probabilistic sample of nine participants registered in the course Introduction to Multimedia. A 22 items dichotomous scale questionnaire was designed to gather data. The Kuder Richardson' correlation coefficient (KR-20) was applied to test the reliability of the questionnaire, and whose 0,75 reliability was statistically considered as highly significant. Results showed that the CEM is suitable for participants to be able to learn different multimedia scripts, and the model also applies

to foreseeing the content of the proposal, how teaching strategies can be applied through some computer programs: Photoshop, CorelDraw, Director, among others, because a multimedia application is required for participants to get their degree.

Key words: Computerized Educational Material - Multimedia Applications - Multimedia Scripts - Teaching.

1.-INTRODUCCION

El evidente surgimiento de la sociedad de la información, gracias a los profundos cambios científicos, apoyados por la utilización de la gran diversidad de recursos que forman parte de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), ha conllevado a transformaciones que de alguna u otra forma han alcanzado todos los ámbitos de la actividad humana, sobre todo lo que respecta al campo educativo, que ha sufrido un cambio drástico desde la aparición de las computadoras; favoreciendo la creación de innovadoras técnicas de enseñanza y la aparición de material de apoyo y referencia de fácil acceso, sin contar con el soporte que brinda este tipo de máquinas a la labor administrativa y organizacional de los recintos educativos y culturales de la sociedad.

A su vez, con el uso de las tecnologías de la información se tiene el potencial de modificar sustancialmente las relaciones del poder de la educación tradicional, lo que hace posible minimizar el control directivo del docente sobre el proceso enseñanza-aprendizaje, y facilita que el estudiante se motive y participe voluntariamente involucrándose más en el proceso sin que se dé cuenta.

En este sentido, con la creación de Aplicaciones Multimedia: se logra una interactividad, en donde se genera un diálogo entre estudiante y computador. Es una alternativa donde el estudiante utiliza toda su estructura cognitiva y motivacional para ejercer un alto grado de autocontrol, que le permita enriquecer su aprendizaje, debido a los estímulos que recibe en formatos de múltiples medios, y es deber de los docentes la

incorporación de este tipo de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje como una motivación adecuada para los estudiantes.

Por esta razón, la Universidad de Carabobo (UC), a través de la Facultad de Ciencias de la Educación (FaCE), dicta desde 2000 el programa: Diplomado en Aplicaciones Multimedia (DAM), donde se ha observado que al inicio de un nuevo curso, del total de participantes que lo comienzan, sólo lo terminan entre un 50% a un 60% aproximadamente. Además, en la asignatura Introducción a la Multimedia (IM) existe una problemática que presumiblemente, se deba en parte a la estrategia de enseñanza empleada por el facilitador y el Material Educativo Computarizado (MEC) destinado a la enseñanza, no es acorde para dictar la asignatura, pues ésta exige brindar conocimiento acorde con la tecnología de vanguardia del siglo XXI.

Luego que el participante haya recibido sus clases a través de esta aplicación multimedia, él hará uso de los sentidos de su preferencia (vista, audio,...), con la finalidad de alcanzar, según su interés, un proceso de aprendizaje más eficaz, efectivo y útil para su desarrollo como ser humano. Además, incentivaría al participante a culminar sus estudios en el Diplomado a través de una aplicación multimedia elaborada con los software de: Director, Flash, Photoshop, Corel Draw; pudiendo el docente, en detalle, mostrar cada uno de los recursos que se utilizaron en el MEC e informarles con que software se realizó.

Las ideas precedentes sirven de referente para formular la siguiente interrogante: ¿Es factible diseñar un MEC para la enseñanza del tópico guiones multimedia pertenecientes a la asignatura IM en el DAM de la FaCE, de la UC?

El objetivo general fue diseñar un MEC para la enseñanza del tópico: guiones multimedia de la asignatura IM en el DAM de la FaCE, de la UC. Con la inclusión de los objetivos específicos: a.-Diagnosticar las necesidades del proceso de enseñanza para promover en el participante, el uso del MEC del tópico guiones multimedia; b.-Estudiar la factibilidad de utilizar un MEC sobre el tópico guiones multimedia y, c.-Diseñar una propuesta que permita el uso educativo del material computa-

rizado del tópico guiones multimedia de la asignatura IM en el DAM de la FaCE de la UC.

La educación influida por los avances científicos y tecnológicos, necesita generar cambios sustanciales para responder a las exigencias de una sociedad cada vez más informada, en cuanto a modalidades que permitan adquirir más y mejor conocimiento.

Es por ello, que se considera importante que los participantes del Diplomado de Aplicaciones Multimedia, específicamente en la asignatura Introducción a la Multimedia, dispongan de una herramienta útil sobre el tópico de guiones multimedia para fortalecer su proceso de aprendizaje a través de un Material Educativo Computarizado. Además, el docente podrá diagnosticar las necesidades académicas de sus estudiantes; ya que al trabajar con el tópico guiones multimedia de la asignatura, los participantes lograrán ejecutar y visualizar las acciones que el docente este explicando, generándose así, un clima agradable y con una visión constructivista del proceso de enseñanza-aprendizaje, estando a la vanguardia en los avances tecnológicos computacionales y teniendo como característica principal su fácil traslado mediante la utilización de dispositivos de almacenamiento portátiles.

2.-USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL PROCESO EDUCATIVO

En la actualidad, las sociedades están influidas por grandes transformaciones, promovidas por los avances científicos y las llamadas tecnologías inteligentes. Tal es el caso de la aparición de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a nivel educativo, cuyas contribuciones son enriquecedoras en el proceso enseñanza-aprendizaje; proporcionando, según Andrade y Cols. (2003, p. 59), “múltiples posibilidades que pueden adecuarse a los principios filosóficos y propuestas metodológicas que subyacen en el proceso enseñanza-aprendizaje”. Ellos, expresan que para que ocurran los cambios esperados se deben considerar a las TIC como una herramienta educativa para crear un ambiente interactivo,

que mediante una situación problemática, proporcione al estudiante:

Investigar, elaborar hipótesis, probarlas y refinar sus ideas iniciales, construir así su propio conocimiento. Desarrollar un conjunto de actividades con interés didáctico: intercambio de datos científicos y culturales de naturaleza diversa; producción de textos en lengua extranjera... Permitir el desarrollo de ambientes de aprendizaje... estimulando la interacción social y el desarrollo del espíritu colaborativo y de autonomía (pp. 65-66).

Por consiguiente, se infiere que en la relación del sujeto con las nuevas tecnologías se producen modificaciones, con respecto a las estrategias cognoscitivas que se ponen en funcionamiento. Por lo tanto, según Schneider (2007, p. 364), tales instrumentos cognitivos enriquecen el funcionamiento intelectual del alumno, pues le exigen “esfuerzo, dedicación, concentración y el uso de determinadas habilidades y estrategias”.

En consecuencia, la labor educativa dispone de grandes posibilidades de promover el aprendizaje significativo en el estudiante, pues el docente ha de considerar que educar para la sociedad del conocimiento, implica construir MEC, los cuales son aplicaciones o programas utilizados dentro de la rama educativa con la finalidad de que el aprendiz pueda adquirir mayor y mejor conocimiento, de manera didáctica e interactiva. Ello permite, que el mismo oriente su aprendizaje, desarrolle habilidades y destrezas relacionadas con situaciones similares a las expresadas dentro del material educativo, y que le sirvan de apoyo a otros métodos o recursos de enseñanza.

Galvis citado por Belandria y Yañez (2007), de acuerdo al enfoque pedagógico, clasifica a los MEC en heurístico, algorítmico y heurístico-algorítmico. Según este enfoque, el tipo de MEC propuesto se orientó bajo el enfoque algorítmico, pues se diseñó e implementó un MEC que comunicara al educando, información relacionada con el manejo de los distintos guiones multimedia indispensables para la elaboración de Aplicaciones Multimedia, en donde estuvo dispuesta una se-

rie de actividades educativas organizadas de tal manera, que le permitirían al usuario asimilar y reforzar dichos conocimientos, de manera rápida y efectiva. Según Galvis, las funciones educativas de los MEC proporcionan la siguiente clasificación: ejercicio y práctica; simuladores; juegos educativos; sistemas hipertextuales, hipermedios y multimedia; lenguajes sintónicos y micromundos exploratorios; sistemas expertos; sistemas inteligentes de enseñanza-aprendizaje; sistemas tutoriales.

Según la clasificación de Galvis especificada por Belandria y Yañez (2007), el MEC que se intentó desarrollar en el presente estudio corresponde al tipo Sistemas Tutoriales, los cuales son herramientas informáticas asistidas por el computador, apoyada por diversos recursos multimedia, relacionados con una temática en específico, en la que el usuario es conducido a través de una secuencia lógica de información, que le permite la comprensión de dicho material de manera amena y eficaz, permitiéndole a su vez trabajar a su propio ritmo, capacidad y disponibilidad.

Además es determinante considerar, que un MEC es útil para desarrollar un estilo de aprendizaje, dado que cada participante posee modalidades o patrones propios para aprender sobre algún tópico que le interesa. En este sentido, Méndez (2011, p. 1) cita a la Escuela de Programación Neurolingüística (PNL), quien señala que “el estilo de aprendizaje es la manera preferida que cada uno tiene de captar, recordar, imaginar o enseñar un contenido determinado”. El mismo autor resalta la existencia de tres estilos básicos de aprendizaje: “visual, auditivo y kinestésico”.

Además de los tres estilos de aprendizaje mencionados anteriormente, la Red Escolar Nacional de Venezuela (2008) cita a Honey y Mumford, quienes identifican: cuatro estilos de aprendizaje: activo, reflexivo, teórico y pragmático. De todos ellos, el pragmático es: experimentador, práctico, directo, eficaz, realista y coincide con los estilos: visual, auditivo y kinestésico fundamentados en la programación neurolingüística, citada por Méndez (2011). Es importante enfatizar una vez más

que tales estilos de aprendizaje pueden alcanzarse a través de un MEC, mediante la utilización de imágenes, esquemas, videos, películas, entre otros.

3.-APROXIMACION METODOLOGICA

El diseño de la investigación, corresponde al tipo de investigación descriptiva, debido a que dentro de ella se encuentra la transversalidad, que consiste en describir una situación existente en un momento dado.

El estudio se enmarcó en la modalidad de proyecto factible, cuya estructura exige las siguientes fases:

Fase I, Diagnóstico de las necesidades: se realizó un estudio, con el objetivo de determinar la necesidad de la propuesta.

Fase II, Estudio de factibilidad: se realizó un estudio de todos los recursos: técnico, operativo, económico, planificación y humano necesarios para llevar a cabo esta propuesta.

Fase III, Diseño de la propuesta: según las necesidades encontradas, se diseñó la propuesta para dar respuesta a la problemática planteada.

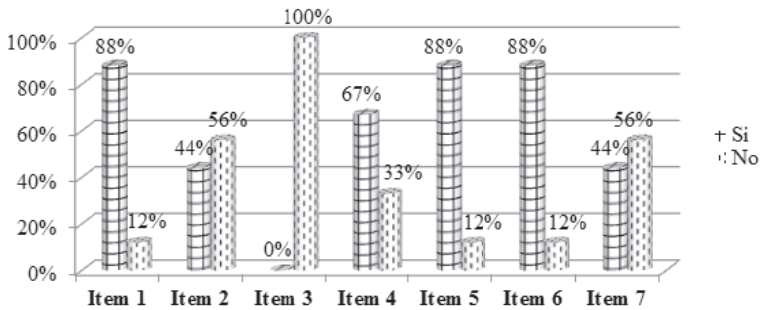
La población de la presente investigación estuvo conformada por 9 estudiantes cursantes de la asignatura Introducción a la Multimedia del Diplomado Aplicaciones Multimedia (DAM) de la Facultad de Ciencias de la Educación (FaCE) de la Universidad de Carabobo (UC), Valencia-Venezuela correspondiente a la cohorte del año 2009. La muestra intencional estuvo conformada por el 100 por ciento de la población.

Para la recolección de la información se diseñó un instrumento tipo cuestionario, el cual consta de dos partes; en la primera parte se detallan los Datos Demográficos: sexo, edad, nivel académico y si es docente. En la segunda parte, el MEC, conformado por 22 enunciados en escala dicotómica (Si-No) de respuestas, que según Ruiz (2003, p. 6) corresponde a "respuestas correctas e incorrectas". El mismo fue respondido por los estudiantes de la asignatura Introducción a la Multimedia del DAM de la FaCE de la UC, Valencia-Venezuela y

su confiabilidad se determinó con la aplicación del coeficiente de correlación Kuder Richardson 20 (KR-20) habiéndose obtenido un resultado de 0.75, lo cual se consideró altamente significativo, estadísticamente.

Con respecto a las técnicas de análisis estadístico, la información se presentó en cuadros de distribución de frecuencia absoluta y porcentajes, y posteriormente, se elaboraron los gráficos respectivos a cada uno de los cuadros.

4.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS



Ítem 1: ¿Conoces lo que es multimedia?

Ítem 2: ¿El televisor es un elemento multimedia?

Ítem 3: ¿Una silla es un elemento multimedia?

Ítem 4: ¿Una película es un elemento multimedia?

Ítem 5: ¿Utilizas elementos multimedia en tu vida cotidiana?

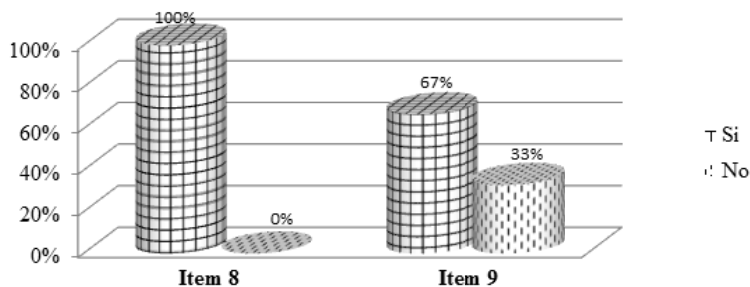
Ítem 6: ¿Conoces lo que es una aplicación multimedia?

Ítem 7: ¿Posees conocimiento básico sobre el diseño gráfico (teoría del color, formas,...)?

Figura 1. Distribución Porcentual de las Respuestas Dadas por los Participantes, Según la Dimensión Manejo Previo del Contenido, Asociado al Diseño de un MEC. DAM. FaCE. UC. Marzo 2009.

Para dar respuesta a la dimensi n Manejo Previo del Contenido, se tienen que los datos presentados en la figura anterior correspondientes a los  tems N  1, 5 y 6 el 88% de los sujetos muestrales expresaron que conoc an lo que era multimedia, aplicaci n multimedia y la utilizaci n de elementos multimedia en su vida diaria, mientras que un 12% dijo lo contrario.

Por tal motivo, en esta dimensi n se puede inferir que en su mayor a (88%), la muestra reconoce lo que es un elemento multimedia, aplicaciones multimedia y adem s las distinguen entre los elementos u objetos que emplea a diario, lo cual es beneficioso para los participantes pues les podr a ser mucho m s f cil, interactuar con el MEC propuesto.

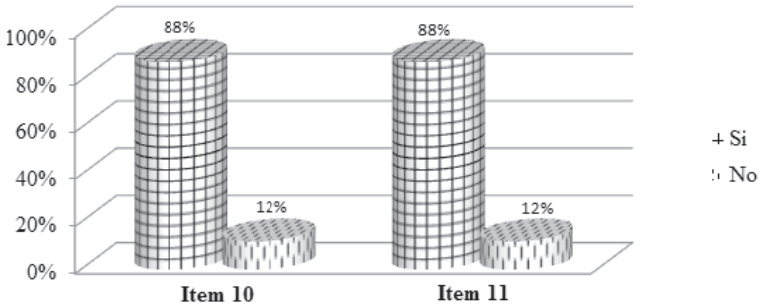


 tem 8:  Te gustar a que el facilitador te imparta las clases mediante im genes, esquemas, mapas mentales,... en un material educativo computarizado?

 tem 9:  Te gustar a que el facilitador te imparta las clases utilizando elementos de sonido en un material educativo computarizado?

Figura 2. Distribuci n Porcentual de las Respuestas Dadas por los Participantes, Seg n la Dimensi n **Estilo de Aprendizaje**, Asociado al Dise o de un MEC. DAM FaCE. UC. Marzo 2009.

En relaci n con la dimensi n Estilo de Aprendizaje, los datos num ricos reflejados en la figura anterior, expresan que el 100% de la muestra opinante, manifestaron su inter s en que el facilitador imparta las clases a trav s de recursos did cticos (esquemas, im genes, mapas mentales,...) vinculantes con MEC. Los resultados evidencian que la mayor a de los participantes demostraron disposici n para tener un aprendizaje con un estilo m s visual que auditivo.



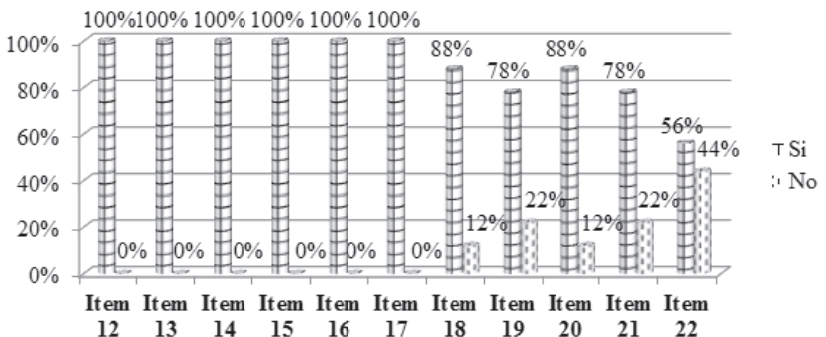
Ítem 10: ¿Estarías dispuesto a que el facilitador te imparta las clases a través de un material educativo computarizado construido a partir de los programas Photoshop, CorelDraw, entre otros?

Ítem 11: ¿Estarías dispuesto a que el facilitador te imparta las clases a través de un material educativo computarizado donde realice evaluaciones construidas a partir de los programas Photoshop, CorelDraw, entre otros?

Figura 3. Distribución Porcentual de las Respuestas Dadas por los Participantes, Según la Dimensión Viabilidad, Asociado al Diseño de un MEC. DAM. FaCE. UC. Marzo 2009.

En cuanto a la dimensión Viabilidad, los valores numéricos presentados en la figura precedente, evidencian que el 88% de la muestra opinante expresaron su disposición a que el facilitador le imparta las clases e inclusive realice las evaluaciones pertinentes a través de un MEC construido con programas: Photoshop, CorelDraw, Director, entre otros.

Tales modalidades en el proceso de aprendizaje pudieran contribuir a que los participantes demuestren su motivación para aprender nuevos conocimientos de una forma más tecnificada.



- Ítem 12: ¿Posees conocimiento de cómo prender y apagar un computador?
- Ítem 13: ¿Sabes prender y apagar las cometas del computador?
- Ítem 14: ¿Sabes prender y apagar el monitor del computador?
- Ítem 15: ¿Usted sabe escribir su nombre en un archivo de texto?
- Ítem 16: ¿Estás familiarizado con el sistema operativo Windows?
- Ítem 17: ¿Sabes buscar información en internet?
- Ítem 18: ¿Conoces lo que es un software interactivo?
- Ítem 19: ¿Conoces lo que es un software educativo interactivo?
- Ítem 20: ¿Haces uso de aplicaciones multimedia?
- Ítem 21: ¿Interactúas con algún software en el ambiente que te desenvuelves?
- Ítem 22: ¿Interactúas con algún software educativo para obtener algún tipo de aprendizaje?

Figura 4. Distribución Porcentual de las Respuestas Dadas por los Participantes, Según la Dimensión **Experiencia en TIC**, Asociado al Diseño de un MEC. DAM. FaCE. UC. Marzo 2009.

En la dimensión Experiencia en TIC, el total (100%) de la muestra opinante en los ítems N° 12 al 17 reconocen que poseen conocimiento sobre el manejo de prender y apagar el computador, las cometas, el monitor y saber escribir su nombre en el archivo de texto; además están familiarizados con el sistema operativo Windows y la búsqueda de información por internet.

En consecuencia, se reconoce que la totalidad de los encuestados manifestaron que tenían destrezas básicas del computador desde el punto de vista de su uso interno y externo.

La mayoría poseen conocimiento sobre el manejo del software interactivo y aplicaciones interactuado con software educativo en la búsqueda de nuevos conocimientos.

5.-LA PROPUESTA

Guiones Multimedia es un MEC que le permitirá a los participantes del DAM de la FaCE de la Universidad de Carabobo, reforzar el aprendizaje significativo de los conocimientos adquiridos en el aula de clase sobre los guiones multimedia, para así enseñarles la manera de cómo se elabora un guión de contenido, didáctico y técnico, con el propósito de crear una aplicación multimedia efectiva para el aprendizaje de un usuario en cualquier área de conocimiento. El MEC se fundamentó en las siguientes teorías de aprendizaje:

Tabla 1. Explicación de por qué y cómo están implícitas las teorías en este estudio.

Teorías de aprendizaje que subyacen en el diseño	¿Por qué?	¿Cómo están implícitas?
Teoría Cognoscitivista Jean Piaget	Proceso de asimilación y acomodación consistente en la incorporación de nuevos conocimientos a partir de experiencias previas	El participante aprende a partir de su conocimiento, el cual modifica o adecúa a la nueva experiencia, evidenciándose esto, en las respuestas emitidas por los participantes, a las preguntas incluidas en el MEC y en las opiniones expresadas por cada uno de ellos en el informe escrito sobre los guiones multimedia.
Teoría del Descubrimiento Jerome Brunner	El aprendizaje por descubrimiento y los componentes del proceso de instrucción son: la motivación, el análisis de la estructura del material, la secuencia y el descubrimiento guiado. Toma en cuenta el <i>andamiaje</i> donde el facilitador es solo un mediador del aprendizaje y el objetivo principal es el aprendizaje del participante por descubrimiento.	El facilitador da a conocer una meta y guía a los participantes, para que por sí solos, reconan el camino y alcancen los objetivos propuestos a través del MEC, mediante el ensayo y error el participante explora las alternativas que desea aprender, pues al contestar inadecuadamente las preguntas en la evaluación, se le brinda la oportunidad de estudiar nuevamente el material y realizar así el aprendizaje por descubrimiento.
Teoría Constructivista Socio-Cultural Lev Vigotsky	En el proceso de internalización el entorno tiene un rol primordial llamada zona de desarrollo próximo, donde el conocimiento y las experiencias de los otros posibilitan el aprendizaje.	El facilitador le sugerirá a los participantes reunirse en grupos de dos personas para realizar de manera conjunta el análisis del contenido del MEC, discutirlo, basándose en las experiencias de los otros y de manera colaborativa darle solución a los problemas, mientras que el facilitador monitorea el proceso.

Fuente: Los Autores

Cont...

Teorías de aprendizaje que subyacen en el diseño	¿Por qué?	¿Cómo están implícitas?
Teoría Conductista – Cognitivista Robert Gagné	Se da importancia a las condiciones internas y externas que favorecen un aprendizaje óptimo, trabaja el refuerzo y el análisis de las tareas. Activa la motivación. Informa al participante del objetivo a lograr. Estimula la memorización, la retención y la transferencia.	La motivación está implícita en la manera didáctica de presentar los contenidos en el MEC que se utiliza para la enseñanza de los guiones de contenido, didáctico y técnico. La retroalimentación se puede evidenciar en el intercambio de ideas con los compañeros y el facilitador, igualmente dentro del MEC en los mensajes electrónicos, donde se refuerza al participante por cada respuesta acertada y en caso contrario se le invita a revisar nuevamente el material. La retroalimentación que se realiza de manera formativa e informativa con el objeto de orientar las futuras respuestas.
Modelo Instruccional Marlene Arias, Ángel López y Honmy Rosario	Se utilizó por parecer el más adecuado para la realización del MEC, por ser un modelo conciso, sencillo, factible, objetivo en cada una de sus fases que lo conforman.	El presente MEC se realizó según las directrices de las cuatro fases del modelo instruccional citado: diseño educativo, producción, realización e implementación.

Fuente: Los Autores

A continuación, se ilustrará un poco más sobre la elaboración del MEC Guiones Multimedia, pues esta aplicación se programó principalmente en el software de Director, versión 11.0 perteneciente a la Suite Adobe. Otros detalles como los botones fueron programados en Flash y las imágenes fueron trabajadas con Photoshop CS3, Corel Draw 13, PowerPoint 2007.

Es importante destacar que el despliegue de los submenú del menú principal y todas las evaluaciones fueron realizadas en el lenguaje de programación Lingo, aplicando para cada una de ellas, preguntas con opciones de repuestas de selección simple,

verdadero/falso y pareamiento.

Seguidamente, se mostrará una serie de pantallas que se encuentran en el MEC:

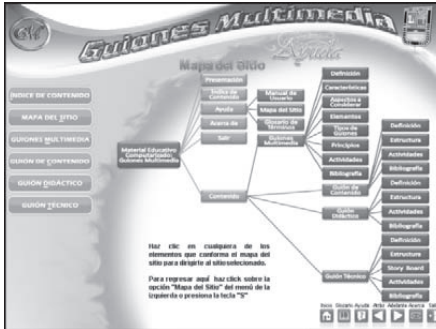


Figura 5. Mapa de Sitio



Figura 6. Inicio de Guiones Multimedia



Figura 7. Inicio del Tema Guiones Multimedia



Figura 8. Guiones Multimedia-Video



Figura 9. Guion Técnico - Bibliografía

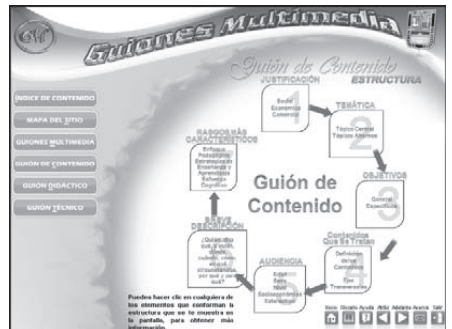


Figura 10. Mapa Conceptual Guion de Contenido

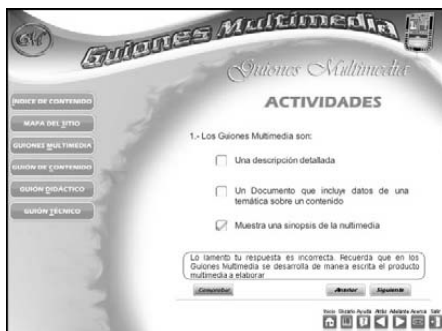


Figura 11. Evaluación Guiones Multimedia



Figura 12. Evaluación Guion Didáctico



Figura 13. Evaluación Guion Técnico



Figura 14. Salida del ME

6.- CONCLUSIONES

Según los objetivos trazados, los resultados demostraron:

En el objetivo N° 1, referido al diagnóstico de necesidades, se determinó la existencia de las mismas en el proceso de enseñanza para promover en el participante el uso del MEC del tópic guiones multimedia, lo cual se midió a través de la dimensión Manejo Previo del Contenido, pues la muestra (88%) reconoció lo que es un elemento multimedia, aplicaciones multimedia y además las distinguen entre los elementos habitualmente utiliza. Dicho conocimiento les sería beneficioso a los participantes, pues les facilitaría interactuar con el MEC propuesto.

La dimensión Estilo de Aprendizaje vinculada con este mismo

objetivo, más de la mitad de la muestra opinante reconoció su interés en que el facilitador emplee el sistema de representaciones visual y auditiva como recurso didáctico en el MEC.

En el objetivo N° 2 que consiste en estudiar la factibilidad, la misma fue viable en este estudio bajo el enfoque: técnico, operativo, económico, planificación y humano para elaborar el MEC sobre el tópico guiones multimedia. Además, la mayoría (88%) de los encuestados a través de la dimensión Viabilidad, demostraron su disposición para que el facilitador utilice un MEC al impartir sus clases, así como incorpore esta estrategia computarizada para construir y realizar las evaluaciones pertinentes.

El objetivo N° 3 propende diseñar una propuesta que permita el uso educativo del material computarizado, dicho objetivo se midió mediante la dimensión Experiencia en TIC, en la cual el 100% de los sujetos participantes en el estudio, señalaron que poseían destrezas básicas sobre el computador. Por lo tanto, se presenta el diseño de un MEC sobre guiones multimedia, a fin de que le sirva al participante, como modelo para que visualice en el contenido de la propuesta, como se puede aplicar algunas de las estrategias (mapa conceptuales, imágenes, gif animados, evaluaciones,...) a través de los programas: Photoshop, Corel Draw, Director, entre otros. Esto se considera relevante y puede ser aprovechado por el participante en el diseño de su aplicación multimedia como requisito para la obtención de su título en el Diplomado.

Al hacer referencia a las teorías de aprendizaje utilizadas para fundamentar este estudio, se tomó en cuenta lo expuesto por Piaget, Vigotsky Brunner y Gagné. El modelo instruccional de Arias, López y Rosario, en sus cuatro fases orientó para la construcción del diseño de un MEC sobre guiones multimedia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, R y Cols (2003). A Utilizacao das Novas Tecnologías na Educacaonuma Perspectiva Constructivista. Aprendizajem Contínua no Trabalho. Sao José-Brasil: Editora SOCEPRO.
- Belandria, W. y Yañez, C. (2007). Material Educativo Computarizado para la Enseñanza de las Figuras Musicales. Área de Educación Estética en la I Etapa de Educación Básica. Trabajo Especial de Grado. Maestría en Educación. Facultad de Humanidades y Educación. Universidad de los Andes. Mérida-Venezuela.
- Méndez, R y Cols (2011). Conoce tu estilo de aprendizaje y estudia mejor. Disponible: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=78032> Consultado: 28/08/2011.
- Red Escolar Nacional (2008). Modelos de estilos de aprendizajes. Disponible: <http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/psicologia/Tema9a.html> Consultado: 28/08/2011.
- Ruiz, C (2003). Confiabilidad. Disponible: <http://www.carlosruizbolivar.com/articulos/archivos/Curso%20CII%20%20UCLA%20Art.%20Confiabilidad.pdf> Consultado: 28/08/2011.
- Schneider, S (2007). Cómo Desarrollar la Inteligencia y Promover Habilidades. (2007-2009 ed). Colombia: Editorial D'vin, S.A.