



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.

**ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.**

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

NÚMERO Y FECHA DE ACUERDO DE VALIDEZ OFICIAL 8931-23

TESIS PROFESIONAL

**“ANÁLISIS SOBRE EL USO DE LA HERRAMIENTA ENCICLOMEDIA
POR PARTE DEL DOCENTE EN EL ÓPTIMO APRENDIZAJE Y
RENDIMIENTO EN EL ALUMNO”**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGIA

PRESENTA:

MARIELA REYES ROMERO

ASESOR:

LIC. JUAN CARLOS PALACIOS BAUTISTA

ORIZABA, VER.

2013



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A Dios por brindarme los momentos muy hermosos, darme una hermosa familia,
y unos seres maravillosos que han estado cerca de mi vida.

A mis papas Mariana y Rafael que han estado conmigo muchos años junto a mí.

A mi hermana Mariana por ser mi compañerita de juegos de la vida.

A mi sobrina Anairam, que la quiero mucho por que llego a ser mi vida más feliz,
con su luz que irradia de su alma.

A mi Jorge Efrén que es un gran ser humano, qué es parte fundamental de este
trabajo, que sin él, no se hubiera logrado.

TABLA DE CONTENIDO

Agradecimientos.....	II
INTRODUCCIÓN.....	V
Antecedentes.....	IX
CAPITULO I.....	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1 Descripción del problema.....	13
1.2 Formulación del problema.....	13
1.3 Justificación del problema.....	13
1.4 Formulación de hipótesis.....	15
1.4.1 Determinación de variables.....	15
1.4.2 Operalización de variables.....	15
1.5 Delimitación de objetivos.....	15
1.5.1 Objetivo General.....	15
1.5.2 Objetivos específicos.....	16
1.6 Marco Conceptual.....	16
CAPITULO II.....	18
MARCO CONTEXTUAL DE REFERENCIA.....	18
2.1 Antecedentes de la ubicación.....	18
2.2 Ubicación geográfica.....	20
CAPÍTULO III.....	21
MARCO TEÓRICO.....	21
LOS MEDIOS, EL ALUMNO Y EL MAESTRO.....	21
3.1 Medio de instrucción, capacidades y funciones.....	21
3.1.3 Función de los medios educativos.....	25
3.1.1 Los medios y la relación con los docentes y alumnos.....	27
3.1.2 Desarrollo de estrategias educativa con la utilización de medios tecnológicos.....	32
3.2 La multimedia en la educación.....	39
3.3 Teorías relevantes a la aplicación de medios.....	43
Capítulo IV.....	49
PROPUESTA DE TESIS.....	49
4.1 Contextualización de la propuesta.....	49
Desarrollo de la propuesta de tesis.....	50

Contenidos Conceptuales	52
CAPITULO V	56
DISEÑO METODOLÓGICO	56
5.1 Enfoque de la investigación	56
5.2 Alcance de la investigación.....	56
5.3 Diseño de la Investigación	57
5.4 Tipo de investigación.	57
5.5 Delimitación de la población o Universo	57
5.6 Selección de la muestra.....	58
5.7 Investigación documental.....	58
5.8 Instrumentos de prueba.	59
CAPITULO VI	66
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	66
6.1 Tabulación.	66
6.2 Interpretación de resultados gráficos.	66
6.3 Conclusiones del tratamiento estadístico.....	66
CONCLUSIÓN.....	90
REFERENCIAS	94
GLOSARIO.....	97

INTRODUCCIÓN

El término tecnología educativa ha sido asociado en gran medida con todo tipo de máquinas para la enseñanza: equipos de audio, visuales, gráficos, interactivos, etc.; se cree que adquirir todo un equipo técnico audiovisual para una institución educativa beneficiara por sí solo al aprendizaje, o bien, que la máquina desplazara al ser humano. Se ha calificado también a la tecnología educativa como un fenómeno más de infiltración política y cultura.

La tecnología en la enseñanza no es un fin en sí mismo, sino un medio para optimizar el aprendizaje del alumno.

La tecnología educativa implica el diseño, sistematización, ejecución y evaluación del proceso total de enseñanza-aprendizaje, a través de las teorías del aprendizaje y la comunicación y ayudándose de recursos humanos y técnicos. De esta manera aunque parezca complicada la tecnología, no debe perderse el aspecto a la tarea de planear, organizar y diseñar el proceso, en tanto que el aspecto mecánico se ocupa solo del funcionamiento y la calidad técnica de las máquinas y computadoras.

La formación de maestros es un área de especialización profesional, el empleo de la tecnología en su labor educativa es importante para un mejor avance.

Con el paso del tiempo la sociedad cada vez tiene necesidades diferentes, debido al aumento de la población y la tecnología la encontramos más cerca de nosotros, y la educación necesita ir paralelamente como los acontecimientos que surgen y porque tiene en sus manos a múltiples

generaciones que requieren estar preparados para enfrentar retos de la vida actual.

En el maestro siempre debe estar la chispa de la motivación de la constante renovación y actualización, de las herramientas tecnológicas de la educación para una mejor enseñanza.

Debemos aprender a conocer y manejar los elementos técnicos de ayuda para el trabajo audiovisual. La parte técnica no debe ser un impedimento cuando nos concentremos en el trabajo pedagógico.

Las computadoras, se están convirtiendo en un instrumento que facilita el aprendizaje en razón de que parece más adaptada a la educación que las tecnologías anteriores, resultando igual o incluso más fácil su empleo, y además posee capacidades de comunicación.

Los educadores han encontrado un mundo de posibilidades al desarrollo de su práctica docente a través de las nuevas tecnologías como un recurso más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que les ha permitido promover y facilitar la actitud participativa y creadora de los alumnos, la enseñanza individualizada del aprendizaje interactivo, la formación a distancia y de nuevas metodologías como la enseñanza apoyada por computadora, lo que ocasiona una verdadera transformación en el proceso de enseñanza aprendizaje al papel del alumno.

En nuestro país han existido diversas iniciativas para acercar la tecnología a las aulas y modernizar los sistemas de enseñanza a partir de mejores canales e interfaces que ayuden para transferir y asimilar conocimiento. Entre estos proyectos, uno de los más conocidos es Enciclomedia, un programa educativo

en toda la extensión de la palabra, que introduce formalmente la tecnología digital a las aulas para mejores prácticas educativas entre profesor y alumno.

Para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje se instalaron en las escuelas públicas de nivel primaria la herramienta enciclomedia para que el docente pueda realizar con más eficacia y simplificar sus cátedras y el alumno pueda llegar a las metas establecidas del plan de estudio.

En este trabajo se encontrara encuestas sobre las partes, el manejo, las dudas y facilidades de la herramienta enciclomedia, y simultáneamente también se investigó con los alumnos sobre el manejo de enciclomedia con su profesor dentro del salón de clases.

El maestro se siente motivado en hacer uso de enciclomedia y proporcionar a sus alumnos un mayor interés y disolver dudas de las materias más fácilmente.

El alumno a su vez cuando llegar una nueva estrategia de trabajo siempre está a la expectativa de algo nuevo.

En esta nueva propuesta de trabajo se empezó a realizar con las escuelas públicas nivel primario de 5º. Y 6º. grado.

Cuando llega al campo laboral una nueva herramienta lo principal es capacitar al personal que lo va estar utilizando.

El profesor aparte de conocer su plan de estudios debe saber manejar con seguridad la nueva propuesta que es la enciclomedia. En esta investigación de tipo mixta se realizó un CD-audiovisual con el objetivo de despejar las dudas del docente sobre ¿qué es? y el manejo de enciclomedia en sus aulas. Se realizó un CD-audiovisual con la finalidad que el catedrático pueda ejecutarlo fuera o dentro

de su centro de trabajo, en la comodidad de su vivienda, y a la vez puede repetirlo las veces que desee.

Cuando se capacita al personal en un trabajo se puede tener mejor desempeño en el campo laboral y el CD-audiovisual busca eso para el catedrático pueda cumplir sus metas y objetivos en la educación en esta nueva era de la tecnología con sus alumnos.

Antecedentes

Las teleconferencias vía satélite, que aumentan posibilidades de cultura, educación, capacitación, información e instrucción, de modos interactivos; comienzan a ser más comunes y con la infraestructura requerida, más al alcance de instituciones sociales.

Los usos sociales de la información se modifican, aunque se conservan las mismas funciones: ahora, a la información se le puede considerar como una mercancía a la que podemos calcular un precio, la podemos almacenar, transportar, distribuir, procesar, transformar y elaborar productos con ella. Con la computadora, con las redes de telecomunicación a las que, ésta, da lugar, se da un sistema a través del cual se hace circular, indistintamente, la información pública o la privada; el mismo sistema se emplea ahora para cuestiones de diversión y entretenimiento, de trabajo, de educación o de información, cuestiones que antes requerían sistemas diferentes para realizarse.

La principal característica de las multimedia, con la introducción de la computadora en ellas, es el cambio que introducen en la producción de la información y la comunicación, al dar lugar a una modificación de la edición de diferentes materiales y contenidos y al ampliar las posibilidades que las formas tradicionales de edición no tienen. Se acelera el proceso (que no se altera en sus formas sustanciales) y propicia ahorro en recursos de tiempo, técnicos, humanos y económicos.

Como medio de comunicación e información, la computadora presenta novedades. Una de esas novedades es la teleconferencia a través de redes conectadas de terminal a terminal con software con aplicaciones de escritorio.

Llamaron poderosamente la atención de chicos, medianos y grandes, porque permiten al usuario intervenir para elegir la forma en que el programa se ha de recorrer o de desarrollar. En estos paquetes el usuario puede desarrollar sus habilidades y conocimientos.

La integración hace concurrir a diversas tecnologías: de expresión, comunicación, información, sistematización y documentación, para dar lugar a aplicaciones en la educación, la diversión y el entretenimiento, la información, la comunicación, la capacitación y la instrucción.

Esta integración está dando lugar a una nueva tecnología, de tipo digital, que emplea la computadora, sus sistemas y periféricos, conocida generalmente como multimedia.

La interactividad hace que los programas (video o video juego) no se desarrollen de manera lineal, en una sola dirección, con una sola historia o trama, como estamos acostumbrados a verlos y manejarlos. La computadora y las programaciones permiten a los usuarios que recorran las aplicaciones como deseen, las repitan cuantas veces sea necesario, hagan comentarios, den respuestas, formulen preguntas y que la retroalimentación se almacene en una base de datos.

La tecnología educativa es el resultado de las aplicaciones de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje.

La tecnología educativa proporciona al educador las herramientas de planificación y desarrollo y busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de objetivos educativos y la efectividad del aprendizaje.

En México se ha buscado siempre mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, y sustentarlo con tecnología, es por esto que la secretaria de educación prevé los presupuestos necesarios para mantenerse actualizados.

A mediados de los años 90s, la Subsecretaría de Educación Básica y Normal convoca al desarrollo de diversos proyectos sobre nuevas tecnologías en la educación, a través de convenios con instituciones de educación superior como el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), CONACYT, ITAM, el Instituto Politécnico Nacional, la universidad Pedagógica Nacional, entre otros.

De esta forma se dio la participación de varias personas. Enciclomedia es el resultado de la colaboración de muchos profesionistas mexicanos de los cuales están los más importantes del área académica; ellos señalan todas las ideas y necesidades que tienen en relación al plan de estudios, y un grupo de gente de diseñadores, como programadores, son los que capitalizan las necesidades del área académica, de los pedagogos, y al final tiene todo un proceso de producción donde se cuida la calidad de los contenidos.

El equipo para este trabajo está conformado por: ingenieros en sistemas, diseñadores gráficos, pedagogos, es un equipo disciplinario y multidisciplinario quienes hacen este esfuerzo. Enciclomedia germinó como un proyecto de tesis de ingeniería en computación en el Instituto Tecnológico Autónomo de México. Fue presentado por Eliseo Steve Rodríguez, y Felipe Bracho y otros

investigadores del Instituto Politécnico Nacional en programas de innovación tecnológica para la educación.

Finalmente, el equipo integrado en el ITAM y bajo el liderazgo de Bracho Carpizo fue que avanzaron en la creación de una base de datos, como ayuda para las tareas de los estudiantes. El objetivo era tener una herramienta como Encarta que fue creado por Microsoft, pero con la diferencia, de que ésta estuviera ligada al contenido de los libros de texto.

Con el nombre de "Sarcrad. Sistema de Administración de Recursos Conceptuales y de Referencia Automática Difusa Enciclomedia: Una aplicación Específica", el estudiante presentó su examen el 29 de mayo de 2001 y obtuvo la mención honorífica en su titulación.

Como director adjunto de Investigación Orientada en CONACYT, Felipe Bracho se encargó de difundir el proyecto y presentarlo al secretario de Educación Pública, Reyes Tamez Guerra, y más tarde al propio presidente Fox, quien lo acogió como el proyecto educativo sexenal.

Se presentó como la opción para integrar programas de equipamiento tecnológico de las escuelas, que surgieron en los últimos 10 años en México.

Y a partir del sexenio del presidente de Vicente Fox se implementaron los equipos de enciclomedia a las primarias públicas a los grados de 5º. Y 6º, para un México a la vanguardia.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema.

Al implementar la herramienta enciclopedia dentro del aula de clases, es muy importante que el profesor se sienta seguro en el manejo de sus instrumentos de trabajo.

Cuando el personal de docencia no es debidamente capacitado para manejar la herramienta enciclopedia da por resultado una serie de temores al uso de tecnología en el aula y no llega a cumplir los resultados deseados por el programa y se tiene una cadena de barreras que bloquea la facilidad de llegar a cumplir los objetivos del plan de estudios.

1.2 Formulación del problema.

¿La falta de capacitación en el manejo de la herramienta enciclopedia, por parte del docente, es un factor que limita el aprendizaje y rendimiento académico del el alumno 5º de primaria en el uso de la herramienta?

1.3 Justificación del problema.

Con el paso de las épocas las distancias cada vez han sido más extensas y el reunirse con otras personas se vuelve exhausto; por lo cual hay que buscar formas en las cuales podamos ahorrar tiempo y a la vez comunicarnos.

A través de los años estamos más en contacto con la tecnología, y es muy importante renovarse, y evidentemente lo percibimos con la

Enciclomedia, que se ha incorporado a las escuelas públicas, para auxiliar al docente en su vida laboral.

También dentro de los planteles educativos se encuentran docentes, que tienen años laborando y que requieren la facilidad de capacitarse de una forma práctica para un mejor desempeño.

Lo primordial de la capacitación del docente es darle la información para que sus dudas desvanezcan, y se manifestara, en su habilidad para manejar la enciclomedia y por resultado un mejor aprendizaje del alumno.

En base a la imperante necesidad de modernización surge este proyecto con el fin de promover, un mejor manejo de la herramienta enciclomedia en el aula por parte del docente.

Para lógralo se llevara a cabo una capacitación a los profesores, a través de un CD-audiovisual como tutorial para el manejo de enciclomedia, que en corto tiempo brindara a la institución resultados positivos, porque un personal capacitado y a la vanguardia crece personalmente y por ende, hace crecer y florecer a su institución, brindándoles mayor proyección.

La importancia de este CD-audiovisual, es proporcionar en el maestro información de las partes y cómo manejar dentro de su clase, la herramienta enciclomedia.

Con esta información proporcionara al profesor, cumplir de manera eficaz con los requerimientos que actualmente la secretaria de educación pública solicita, debido a la incorporación de la tecnología más cerca de los alumnos y pone a la educación a la vanguardia y poder superar los retos y demanda de la sociedad.

1.4 Formulación de hipótesis

El uso del cd-audiovisual como tutorial para el manejo de la herramienta enciclopedia utilizando el método inductivo dirigido al docente, está altamente relacionado con la mejora del aprendizaje y rendimiento del alumno.

1.4.1 Determinación de variables.

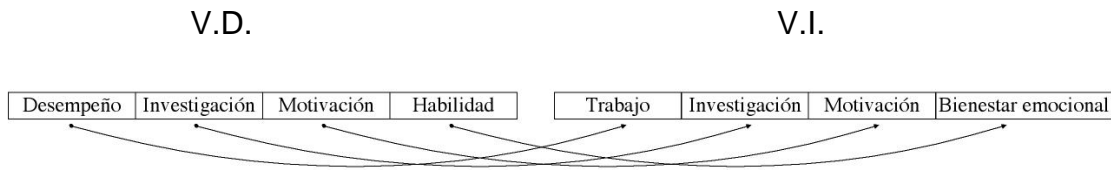
Variable dependiente.

Mejora del aprendizaje y rendimiento del alumno.

Variable independiente.

El uso del CD-audiovisual como tutorial para el manejo de la herramienta enciclopedia utilizando el método inductivo.

1.4.2 Operalización de variables.



1.5 Delimitación de objetivos.

1.5.1 Objetivo General.

- Capacitar al docente en el manejo de la herramienta enciclopedia, sin necesidad de trasladarse, a través del CD-audiovisual, para un mejor desempeño laboral en el aula, dando resultado un favorecedor en el aprendizaje del alumno en el aula.

1.5.2 Objetivos específicos.

- Mejorar la calidad de enseñanza del maestro utilizando la herramienta enciclomedia para realizar su trabajo eficaz y eficientemente.
- Contribuir para mejorar la calidad de la utilización de enciclomedia, por parte del docente para elevar el nivel educativo de los alumnos.
- Ofrecer a maestros, un fácil acceso a fuentes de información para el manejo de enciclomedia, y descartar dudas en corto tiempo sin salir de casa.

1.6 Marco Conceptual.

Aprendizaje: Proceso por el que el individuo adquiere ciertos conocimientos, aptitudes, habilidades, actitudes y comportamientos.

Enseñanza: Transmisión de conocimientos teóricos, normas, etc., a través de una serie de técnicas e instituciones.

Método inductivo: Modalidad del método científico que consiste en partir de la información recogida por medio de sucesivas observaciones para mediante la generalización, establecer una ley del ámbito universal.

Capacitación: Hacer alguien apto, habilitarlo para algo.

Enciclomedia: Es una estrategia educativa basada en un sistema articulador de recursos que, mediante la digitalización de los libros de texto, ha vinculado a sus lecciones diversos materiales multimedia orientados a promover procesos formativos de mayor calidad.

Los métodos de enseñanza y los niveles de aprendizaje con los que se presentó enciclomedia dieron su primera aparición durante el ciclo escolar 2003 - 2004, mostrando su vanguardia y dando como resultado un nuevo método de enseñanza que está a la vanguardia. Inicialmente iniciaron el proyecto, Eliseo Steve Rodríguez, y Felipe Bracho y otros investigadores en programas de innovación tecnológica para la educación. Finalmente, el equipo integrado en el ITAM bajo el liderazgo de Bracho Carpizo.

Uno de los factores por los cuales se utilizó el proyecto, es el constante cambio de tecnología, con lo cual se incorpora nuevas formas de enseñanza y el compromiso con la educación de mantenerse al día con lo mejor para los educandos.

CAPITULO II

MARCO CONTEXTUAL DE REFERENCIA

2.1 Antecedentes de la ubicación.

El proyecto se llevara a cabo tomando de muestra los docentes de la primaria pública Josefa Ortiz de Domínguez del municipio de Río Blanco Veracruz, que imparten los años de 5º. Y 6º. de primaria, los cuales cuentan con enciclomedia dentro del plantel, para impartir sus clases.

La primaria pública Josefa Ortiz de Domínguez situada en el municipio de Río Blanco Veracruz, con la clave 30EPR1859O construida por el año 1908 para los hijos de los obreros de la fábrica textil de Río blanco Veracruz, la infraestructura es de 2 edificios de 2 pisos, con un total de 23 cuartos de los cuales 16 son salones de clases, con amplias áreas verdes utilizadas para las actividades físicas, cooperativa escolar que abre las puertas en el tiempo del receso, biblioteca donde los alumnos pueden consultar libros para mejorar su comprensión de lectura, dirección escolar donde se encuentra la mayor autoridad educativa dentro del plantel, área administrativa , sala de maestros donde se reúnen los profesores en el receso, canchas deportivas donde se

fomenta las actividades deportivas, explanada utilizada para actos cívicos, baños e intendencia.

La institución cuenta con 16 grupos aproximadamente de 30 a 40 alumnos y con 16 profesores frente a grupo y 2 maestros de educación física y 1 en el área de artísticas.

Sus clases comienzan a las 8:00 a.m. y concluyen a la 1:00 p.m., con treinta minutos de recreo; las materias de español, matemáticas, ciencias naturales y ciencia sociales, son impartidas por el mismo maestro, y la clase de educación física y artísticas son impartidas por profesores extras.

Los maestros de los grupos 5º. y 6º. de primaria dan clases con enciclomedia, el cual se encuentra en un salón, con los requisitos solicitados por la secretaria de educación pública; y un maestro es asignado por la dirección, para el cuidado y limpieza de dicho salón.

El trato que existe entre los docentes del plantel es cordial y solidario; y en su totalidad son normalistas.

Los grupos de alumnos de cada grado son heterogéneos, contando con una población total de 135 niños y 183 niñas, dando un total de 318 alumnos; las edades oscilan entre los 6 y 13 años.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

LOS MEDIOS, EL ALUMNO Y EL MAESTRO

3.1 Medio de instrucción, capacidades y funciones.

En el ámbito educativo, tratamos de renovarnos paralelamente a los cambios que la sociedad tiene, por lo tanto en la actualidad dentro del aula, se implementan medios para un mejor desempeño educativo tanto del maestro como del alumno y haciendo hincapié con los medios tomaremos en cuenta la definición de Meredith de lo que es un medio: “Un medio educativo no es meramente un material o un instrumento, sino una organización de recursos que media la expresión de acción entre maestro y alumno.” Y también tenemos por otra parte también tomemos en cuenta a Allen: Considera al medio como un recurso de instrucciones que representa todos los aspectos de la mediación de la instrucción a través del empleo de eventos reproducibles. Incluye los materiales, los instrumentos que llevan esos materiales a los alumnos y las técnicas o métodos empleados.” (1) Araujo 1993

Hay que tener en cuenta que el medio cuenta con 4 características esenciales:

- Recurso instruccional,
- Experiencia mediadora o indirecta de la realidad,
- Organización de la instrucción, y
- Equipo técnico

La palabra medio ha llegado aplicarse a una gran variedad de cosas que tienen capacidad de comunicación.

En la educación, cuando pensamos en medios, por lo general, nos referimos a películas, computadoras, televisión, diapositivas, filminas, grabaciones, discos y varias combinaciones de los mismos. Muchos otros tipos de medios tienen aplicaciones en la educación, incluyendo materiales gráficos, de exposición, pizarrón, mapas y globos terráqueos, modelos a escala natural, objetos reales, exhibiciones y juegos.

Características de los medios: El número de diferentes instrumentos de comunicación llamados medios, poseen obviamente características muy diversas. Hay distintas maneras de valorar y clasificar estos medios. Estos toman varias formas físicas: pueden ser de papel, plástico transparente, película o cinta magnética. Los diferentes medios afectan alguno sentido mediante la presentación de estímulos auditivos, visuales o ambos. Han sido nombrados estáticos o dinámicos, es decir pueden o no demostrar movimiento. Algunos como la radio y la televisión, han sido denominados “medios masivos”, en tanto otros se especifican como medios individuales o de pequeños grupos. Y pueden denominarse como permanentes o transitorios de acuerdo a la duración de su exposición. Una película es transitoria en términos de exposición, pero permanente en términos de almacenaje. (2) Sevillano 1993

El objeto de ordenar en cierta forma el análisis de estas diversas características, se logra agrupándolas en tres categorías: capacidad de

comunicación oral, de exposición pictórica y características relacionadas con la eficiencia instructiva y las aplicaciones funcionales.

Las características de comunicación oral de los diversos tipos de medios impresos son bastantes obvias. Sin embargo, debe destacarse que la información oral puede utilizarse en forma efectiva como elemento tipográfico de películas, diapositivas, transparencias y otros medios esencialmente visuales.

Las capacidades más importantes que se relacionan con la exposición pictórica son la de plasmar el blanco y negro, color, movimiento, amplificación, reducción y de definir si la secuencia visual es fija o flexible. Es evidente que cualquier exposición de medio de blanco y negro y todo medio fotográfico pueden elaborarse a colores. La televisión a colores se encuentra ahora a un precio accesible para los planteles educativos. Los medios educativos también tienen la capacidad de agrandar o reducir la imagen. La televisión puede proyectar amplificaciones mediante el lente de acercamiento o el microscopio. La televisión y el cine dan la apariencia real de movimiento, mientras los otros medios no pueden hacerlo. Técnicas artísticas se utilizan en fotos fijas para ilustrar el movimiento. La televisión, el cine y las filminas tienen una secuencia visual fija y, exceptuando las filminas silenciosas, un ritmo fijo de presentación. Las diapositivas y los libros ilustrados, así como también las fotografías fijas, establecen una secuencia flexible, un ritmo flexible, y por lo tanto una referencia ilimitada. Por estas razones, los medios pictóricos ofrecen una gran ventaja para satisfacer las diversas necesidades de los alumnos, en cuanto a las diferentes cantidades de exposición o al mayor número de pruebas de aprendizaje.

Además de la simple capacidad de exposición, existen características de los medios en relación con las condiciones para el control de exposiciones, y para lograr la participación del educando en el aprendizaje. Estas características son muy importantes desde el punto de vista de eficacia de la enseñanza. La mayoría de los materiales de medios audiovisuales tradicionales se ajusta a un tipo de presentación única, de paso fijo.

Cuando el maestro utilice una película, el maestro debe tener cuidado de coordinar eventos o actividades complementarias adecuadas para asegurar el aprendizaje deseado.

Por lo tanto puede decirse que materiales tales como películas, videos, grabaciones y filminas sonoras se denominan de ritmo interno, en donde los maestros o los espectadores, no pueden controlar la exhibición en otra forma más que apagando y preniendo un aparato. Por otra parte, los textos comunes y corrientes permiten al que los usa una libertad total de revisar y repetir el material a voluntad y, también de estudiar los estímulos orales o pictóricos durante el tiempo necesario. Además, los textos programados prevén en forma sistemática la reacción del educando, combinando así las características deseables para tener un ritmo externo o del alumno que requiera su patente participación.

Otra característica educativa importante de los medios es su aptitud para motivar respuestas del alumno, tanto orales como no orales.

Es difícil generalizar acerca de las capacidades de los medios, puesto que tienen formas y funciones variadas.

Una capacidad importante de los medios es la presentación por replica con repeticiones ilimitadas. Esto, se aplica a los medios con característica de almacenamiento permanente. Dicho aspecto repetitivo permite al maestro aprovechar los medios como comunicadores autosuficientes mientras dedica su tiempo a la interacción con los alumnos, la elaboración de proyectos o la preparación de exámenes.

El valor de los medios estriba en su capacidad para regular o manipular el control de estímulos. Aparte de la simple repetición, existen las capacidades relativas a la fotografía de lapso de tiempo, cámara lenta, amplificación, aspectos de retroceso y repetición y acción detenida.

Algunos medios tienen la capacidad de aumentar la influencia de individuos con talento o maestros importantes hacia dimensiones insospechadas. Las emisiones de televisión alcanzan en forma simultánea a gran número de personas. Las películas pueden duplicarse y enviarse por todo el mundo si se desea. Lo mismo puede decirse de grabaciones y videos. La duplicación de materiales de medios hace posible la enseñanza individual de un modo que antes no hubiera sido posible.

3.1.3 Función de los medios educativos.

Los medios pueden tener diferentes funciones dentro del proceso educativo, y es importante la identificación por que afectan la manera de estructurar el uso de los medios y el tipo de resultado esperado.

El término “función” se refiere al tipo de efecto o mecanismo involucrado en la utilización de medios e incluye la consideración de los tipos de relación entre

medios, contenido y alumno. Las funciones más comunes de los medios son las de la enseñanza, la dramatización, documentación, análisis de actuación, simulación y también como vehículos de expresión creativa para los alumnos.

(3)Decaigny 1991

El uso instructivo es aquel en que el medio se utiliza para lograr aprendizaje específico que pueda ser identificado y en el cual sean evaluados los educandos. Un instrumento de enseñanza ha sido diseñado y evaluado para lograr cambios específicos en la competencia del estudiante. Los ejemplos más comunes de estos instrumentos son los programas diseñados de acuerdo con los principios de la enseñanza programada.

Generalmente, una dramatización es, por supuesto, en forma de una película, el video de una producción literaria o una reconstrucción histórica. Permite que los alumnos vean actuadas las grandes obras de la literatura universal o presenciar los eventos más importantes de la historia. Los medios también pueden utilizarse para dramatizar fenómenos tales como, el comportamiento territorial de los animales, o plasmar los esfuerzos de un científico para encontrar el remedio para una terrible enfermedad o el sufrimiento y la desesperación de una familia sumida en la pobreza.

Un documental es el relato preciso de algún evento o fenómeno tal como sucede o existe, y el factor principal es la exactitud y el realismo de la narración.

El análisis de actuación se refiere a la práctica de utilizar medios para registrar la actuación del alumno en áreas como formación de maestros, dicción, drama, danza, reportes, medicina, etc.

Los medios pueden utilizarse en el aula para simular alguna situación externa, como con los aparatos para la educación vial, modelos a escala natural, etc. También los medios pueden usarse para simular situaciones de planeamiento o toma de decisiones.

Otra función importante de los medios en el aula es que sirvan como un recurso de involucramiento, motivación y expresión del educando cuando produce materiales para uso en el aula.

Los alumnos pueden producir materiales para uso de su propia educación o como una asignación o proyecto. También pueden explorar y documentar actividades en sus mismas comunidades. Si los alumnos tienen que ver con su propia educación a través de este tipo de actividad, su interés y motivación aumentarán considerablemente, así como su capacidad de comunicación.

3.1.1 Los medios y la relación con los docentes y alumnos.

Los adelantos actuales en la ciencia, la tecnología y demás estudios académicos, han dado por resultado una aceleración inusitada en la proporción y cantidad de conocimientos accesibles en forma de impresos y otros medios. Prácticamente, se puede asegurar que la mitad del conocimiento existente en muchos campos ha sido acumulado en los últimos diez o quince años.

Por lo tanto, los educadores deben seleccionar cuidadosamente el contexto de lo que se aprenderá en las escuelas. El objetivo es que los alumnos desarrollen competencias de alto nivel y no que acumulen enormes cantidades de información. Las aptitudes que deben ejercitarse son: capacidad para analizar y evaluar los conocimientos existentes; reconocer los modelos que deben

seguirse en un conjunto de datos; aplicar el conocimiento a nuevas situaciones y utilizarlo para nuevas estrategias y solucionar problemas.

En esta era de vertiginosa expansión del saber, se define al estudiante como aquel que se esfuerza en salir de la ignorancia más rápido que los demás. El maestro ya no puede funcionar como autoridad en toda la información. Tiene que convertirse en guía y consejero del alumno, en administrador de la situación educativa, en comentarista de sucesos mundiales y en un modelo de actividad intelectual. Su trabajo es de un auténtico profesional pero bastante más difícil. Dentro del enorme conglomerado de contenido, debe seleccionar objetivos que valgan la pena y sean funcionales: decidir cómo se juzgará la competencia del alumno; estructurar secuencias de aprendizaje eficaces para el logro de estas competencias. Por consiguiente, tiene que aprender a escoger entre la gran variedad de medios y métodos educativos disponibles. El maestro es ahora un verdadero profesional. Cualquiera puede mostrar y relatar. Pero asumir la responsabilidad de la enseñanza, es una cosa completamente distinta.

El estudiante común, tiene todo un centro de información en su propia casa, donde generalmente cuenta con uno o dos aparatos de televisión, además de radio en la sala, en la recámara, en el automóvil y posiblemente colgado al hombro. También existe un movimiento continuo de periódicos y revistas. La mayoría de los jóvenes asisten además al cine con regularidad. Con razón se dice que están "en onda" o "pegados". Todo lo que sucede en el mundo le concierne. Es un auténtico miembro de la comunidad global. (4) Aparicci 1996

La escuela debe tratar de simular este ambiente "en onda" hasta cierto punto. El aprendizaje es algo muy distinto del entretenimiento, pero el alumno de

hoy, ya no quiere permanecer quieto para el entrenamiento de rutina. El maestro debe utilizar todos los medios a su alcance para lograr que la educación sea interesante, eficaz y envolvente. Si no está "en onda", puede resultar "desintonizado". (5)Aparicci 1996.

Si el niño tiene tantas opciones para obtener información fuera de la escuela, indudablemente debe tenerlas también dentro de la escuela. Existe cantidad de métodos informativos en el empleo de los medios para que proporcionen oportunidades de aprendizaje a los alumnos. Los medios pueden introducirse en el aula, en forma de televisión abierta, televisión de circuito cerrado, radio, y sistemas de altoparlantes. Las presentaciones con medios pueden ofrecerse a toda una clase bajo el control del maestro, como suele hacerse con las películas. Estas presentaciones también se efectúan en el centro de aprendizaje, sobre una base repetitiva para la recepción independiente de individuos o grupos pequeños. Y los medios pueden utilizarse en forma autónoma e individual como en la sala de estudio o en un laboratorio de idiomas.

La tarea del maestro es la de organizar las circunstancias que ofrezcan la mejor oportunidad para el aprendizaje y asegurar que dicho aprendizaje se lleve a cabo. Puede aligerar su propia carga si aprovecha al máximo los medios y estructura una buena planificación consecutiva alrededor de tipos de medios que puedan repetirse para clases sucesivas. Deberá dejar de ser un sargento de entrenamiento para convertirse en un ejecutivo educacional.

La variedad de medios actualmente disponibles para el maestro, le brindan instrumentos de comunicaciones fuertes y flexibles. Estos medios también pueden afectar en forma significativa la calidad de las experiencias de

aprendizaje para los alumnos. Ofrecen experiencias visuales valiosas e imposibles de obtener de otra manera. Ensanchan los límites normales de la comunicación con películas sobre países extranjeros, videotapes de grandes personalidades, teledifusiones en vivo de eventos importantes y otras aplicaciones. Algunos medios proporcionan a los maestros la comunicación con gran número de alumnos, en forma simultánea, extendiendo así su influencia, por ejemplo la educación a distancia. Los medios encierran ventajas de comunicación en términos de control físico de los estímulos. La amplificación permite que todo espectador se sienta en primera fila durante una demostración. La cámara lenta y la acción detenida permiten un análisis más a fondo de los fenómenos dinámicos. La fotografía con lapso de tiempo sirve para ver rápidamente procesos que abarcan normalmente largos períodos de tiempo. Los medios pueden suministrar estímulos multisensoriales y multiimagen para unir lo audio y lo visual, y comparar y contrastar fenómenos visuales. Los medios sirven como bancos de almacenaje de información, de fácil recuperación para exhibirlos en el aula. También proporcionan un vehículo a los alumnos para que participen en la expresión creativa al hacer sus propios materiales, ya sea con fines instructivos o como proyectos escolares.

A medida que el maestro cambie su propia actuación con el uso sistemático de los medios, probablemente cambiará el concepto que tenga el alumno de esa actuación en un ambiente escolar debidamente equipado. Se espera que el niño considere al maestro como una persona a quien recurrir, un guía, un consejero, y no un simple proveedor de información.

Los medios se usan para que los alumnos estudien en forma de clase cuando participan en el proceso de enseñanza. En el aula tradicional, los alumnos permanecen quietos y siguen al unísono la lectura o cualquier otra presentación que se les haga.

El progreso de la clase está sujeto al de los miembros más atrasados del grupo. Esto molesta a los más avanzados y descontrola a los de lento aprendizaje. Si el maestro trata de sostener un término medio, perderá alumnos de ambos lados.

Los medios se usan para que los alumnos estudien en forma independiente y se liberen de una enseñanza a paso forzado. Si en una escuela existe un extenso surtido de medios disponibles, el programa de enseñanza tendrá una mayor flexibilidad en términos de proporcionar un aprendizaje independiente; permitir a los alumnos individuales trabajar en proyectos especiales y producir materiales para los medios como una forma de trabajo.

A medida que el aprendizaje se individualice más con la utilización de los medios, los alumnos ya no se sentirán atorados por sus compañeros, ni por la competencia para obtener los grados que prevalecen en la actualidad. A los alumnos se les evaluará por la calidad de sus trabajos, y no en relación de unos con otros. Así, el crecimiento de la enseñanza individualizada fomentará un ambiente más propicio entre los miembros de la clase.

A medida que los educandos vayan adquiriendo una mayor destreza en la autoenseñanza con medios, podrán desarrollar intereses y talentos individuales, y así estarán capacitados para afirmar mejor su propia personalidad. Esto contrasta significativamente con la práctica común de conducir a cada alumno a

través del mismo contexto en igual período de tiempo. Una característica clave de utilizar los medios es la flexibilidad. La disponibilidad de numerosas formas de los nuevos medios, como películas, computadoras, diapositivas con sonido sincronizado, equipo de sintonización y nuevos métodos de exhibición y control, ayudan al maestro a salir de la educación tradicional y brindan una instrucción más variada e individualizada.

3.1.2 Desarrollo de estrategias educativa con la utilización de medios tecnológicos.

Los efectos de la tecnología tienen influencia directa en la comunicación.

A través de los años los científicos han aportado sus esfuerzos intelectuales a los avances tecnológicos.

Cada vez en el campo comercial nos encontramos que van evolucionando las maquinas que utilizamos en nuestro medio social, a favor de nuestras necesidades, y muchas veces no lo percatamos a simple vista.

Debido a los avances a nuestro alrededor, el interés de los alumnos y maestros por tener medios masivos de comunicación dentro del aula es creciente, porque se desea tener experiencias simuladas en el aula como se tiene en el exterior y vencer barreras de comunicación en tiempos y lugares inaccesibles, donde se puede introducir la educación.

El maestro utiliza los medios para apoyarse en una exposición, para motivar, demostrar un procedimiento, despejar dudas o tener un campo más abierto de la materia que explique.

Las ventajas de los medios son limitadas debido a que no se puede asegurar el aprendizaje porque depende del interés de los alumnos y maestros.

En consecuencia se ha disminuido la preferencia del lenguaje verbal, y el maestro debe manejar numerosos lenguajes para transmitir su mensaje al alumno.

Conforme la sociedad ha avanzado a lo largo de la historia, han desarrollado paralelamente nuevas y mejores formas de comunicación, desde el simple sistema de comunicación directa (comunicación verbal), hasta las formas actuales, tales como la televisión, la radio, el periódico y más reciente el uso de tecnología como celulares e Internet.

Las técnicas actuales permiten que un número reducido de personas puedan procesar y compartir información de una manera sencilla y con la ventaja de que esta información llegará a un número extenso de personas, esto sin tomar en cuenta la distancia a la que se encuentren. No importa si la información está viajando por periódico, televisión, radio o Internet, y es por esto que no cabe la menor duda de que la oferta e influencia de los medios de comunicación sobre los individuos crece día a día.

Se piensa que mediante los diversos medios de comunicación, se produce un proceso colectivo de educación en el cual aprenden tanto personas adultas como niños, este tema genera discusión tanto a nivel particular como a nivel general, ya que los niños aprenden de forma distinta a la de un adulto, y por ello su criterio tiene diferentes resultados. Un adulto aprende de los medios de comunicación anteponiendo sus experiencias y vivencias, mientras que un infante no tiene experiencia en la vida ni un nivel elevado de conocimientos.

Es notorio que las personas adultas, con vivencias y aprendizajes a lo largo de su tiempo, comprenden e interpretan la información que les llega a

través de los diferentes medios con forme a variables tales como: su posición social, económica y concepción de la misma. Por otro lado los niños no tienen experiencias que les permitan crear una concepción de la información. Es por esto que un niño siempre debe de tener la diligencia de un adulto cuando éste se encuentra recibiendo mensajes a través de la televisión, radio, revistas o periódicos, celulares e Internet.

Es importante que la sociedad esté informada de que en la actualidad un infante recibe información desde antes de ser concebido, ya que ahora la información se presenta en imágenes, texturas y sonidos. Se recomienda que los niños reciban una correcta y temprana educación con respecto a este tema y de ser posible incluir a los familiares desde abuelos, padres, hermanos y hermanas, etc. Con la finalidad de crear un ambiente familiarizado para el menor y con esto el infante aprenderá tanto el uso de tecnología como el manejo de información y aprendizaje que le llegue por los diversos medios, con el propósito de fomentar en el niño una actitud más reflexiva, analítica y crítica.

La sociedad nunca ha estado tan rodeada de imágenes, las tenemos desde los libros educativos, hasta los grandes espectaculares, es de suma importancia que se comente acerca del contenido y objetivos, ya que estas imágenes bombardean el conocimiento de los niños diariamente.

Una de las labores de las instituciones preescolares es lograr que los niños descubran que las imágenes tienen una influencia directa sobre la sociedad, sin que seamos conscientes de ello. También se debe ayudar a los niños al momento de aprender a interpretar todo lo que ve en la televisión, ya que el uso de películas y documentales bien elaborados contribuyen al sano

desarrollo mental del niño y en un futuro ser parte de una sociedad más social y organizada.

Actualmente se usan diversos medios de comunicación en la educación tanto de preescolares como de escolares, al momento que el profesor o instructor les presenta imágenes en periódicos, revistas, libros y con tecnología como lo son programas educativos, Internet y el uso de sistemas enciclopedia en el aula de clases especializado en este sistema. Con esto los niños tienen más amplio campo de aprendizaje y de descubrir la tecnología y tener más a su alcance la información.

Para un programa instructivo que efectivamente satisfaga se debe pensar y planear.

Existe un proceso definido de planeación y diseño educativo una secuencia ordenada de actividades que puedan dar una enseñanza de calidad.

(6) balzagette 1991.

Las fases principales son cuatro:

- La especificación de metas y objetivos.
- El desarrollo de estrategias instructivas.
- La implantación de la enseñanza,
- La evaluación de la enseñanza.

En la secuencia clásica del desarrollo, el maestro fija primero sus objetivos, después selecciona medios, materiales y métodos de enseñanza; y por último lleva a cabo y evalúa la instrucción.

Los objetivos tienen diversos usos en la educación. Proporcionan un medio para comunicar a los alumnos y a los demás, lo que va a lograr durante el curso. Sirve de base para seleccionar medios, materiales y otros métodos de enseñanza. Formar la base para la elaboración de elementos de pruebas con fines de evaluación. Los objetivos claros y específicos constituyen una parte importante de cualquier sistema instructivo efectivo.

El maestro debe tener diversas opciones y recursos de selección, en cuanto a los diferentes medios, materiales, métodos y facilidades que pueda aprovechar para lograr los objetivos establecidos. Los recursos de la mayoría de las escuelas son muy escasos en comparación con los medios disponibles. Puesto que casi todos los maestros están en posición de tener que trabajar con un texto oficial, firma de enseñanza, indudablemente, se establecerá de acuerdo a ese mismo texto. También el maestro decida elegir algún otro medio en el aula, por lo que general no selecciona el medio, sino más bien elige un instrumento específico de enseñanza.

El maestro moderno tiene un extenso surtido de medios educativos de donde escoger. Antes se clasificaba como “ayuda audiovisual” cualquier medio que no fuera un texto. Los materiales de medios audiovisuales no son ayudas, simplemente forman parte del conjunto de medios disponibles. Su uso debe considerarse como algo especial o como fuera de lo común. Las características de cada medio sugieren las tareas de enseñanza para las que son apropiadas. El desarrollo de estrategias de enseñanza es principalmente una tarea que consiste en adaptar el medio y el método adecuado a las funciones u objetivos determinados.

Muchos instrumentos de los medios educativos disponibles presentan un dilema para el maestro. Quiere utilizar medios que son interesantes y motivadores pero que puedan analizarse hasta cierto punto en términos de su contribución al aprendizaje. La mayoría de películas comerciales y medios relativos, parecen haber sido producidos por personas orientadas hacia el mensaje y generalmente, no permiten el tipo de participación estudiantil esencial al aprendizaje. Así los maestros deben seleccionar películas y otros medios válidos en términos de contenidos y presentación artística, y después elaborar una estructura de utilización que asegure que los alumnos aprenden lo deseado. Para el maestro es un proceso infinito, la evolución hacia la planificación de objetivos y la evaluación de los resultados de etapas de aprendizaje. Es importante catalogar y analizar los objetivos principales de la enseñanza, porque este procedimiento permite planear las técnicas instructivas más apropiadas para el tipo de aprendizaje específico.

Las formas de medios principales que un maestro pueda utilizar, incluyen medios de libros, de audio y de proyección fija, películas de movimiento, televisión, objetos reales, exhibiciones, exposiciones visuales, computadoras, enciclopedia y presentaciones del maestro.

Existe una gran variedad de experiencias diferentes que conducen a los niños a la enseñanza. Pueden agruparse en cuatro tipos de actividades principales: exposición, participación, interacción y evaluación:

- 1. Exposición:** Para que se efectúe el aprendizaje, el estudiante debe pasar por una experiencia perceptiva; tienen que recibir información en alguna forma de estímulo. Los tipos de exposición más comunes son la instrucción por medio de

conferencias, lecciones de lectura, presentaciones de medios, experiencias de la vida real (viajes, excursiones) exposiciones y exhibiciones. La escala de medios permite gran flexibilidad para lograr esta función.

2. Participación: Un elemento muy significativo del pensamiento contemporáneo en el área de la teoría del aprendizaje; que puedan responder al estímulo que perciben, y después practicar el comportamiento que se les va a enseñar. Es ventajoso para los alumnos, puesto que el responder y participar los impulsa a aprender a medida que la lección progresa, a la vez que provechoso para el maestro ya que una práctica abierta proporciona un indicio visible de que se está efectuando el aprendizaje. Una participación intrínseca o “práctica mental” ha demostrado ser efectiva en algunos tipos de aprendizaje. La participación del educando puede asumir numerosas formas: resumir y tomar notas, escribir, llenar espacios en blanco en las secuencias programadas, reportes, demostración, experimentación, dramatización, construcción, canto, baile y diversas clases de trabajo de simulación. La forma más adecuada debe determinarse para objetivos de aprendizaje individual. Esta es una parte muy importante para el desarrollo de estrategias instructivas.

3. Interacción: Es tan popular para los educadores como la idea de cualquier escuela, a cualquier nivel, puede suministrar una amplia oportunidad para “dar y recibir” entre maestro y alumnos y entre los propios alumnos.

4. Evaluación: Uno de los problemas más difíciles del maestro es siempre la obtención fidedigna y la evaluación completa de los resultados de las experiencias de aprendizaje en el aula. La evaluación del alcance de las presentaciones de medios es posiblemente más difícil debido a las dimensiones

que adquiere la comunicación de materiales como películas y video tapes. La evaluación de la retención verbal es relativamente directa pero no es tan sencillo medir los efectos de una película documental discutida, en las actitudes y valores del alumno.

3.2 La multimedia en la educación.

Es muy importante que en la actualidad se mantenga actualizado un programa de mejora en los métodos de enseñanza, y es, en este punto, en donde surge la necesidad de incorporar la tecnología en la educación infantil, ya que al tener herramientas como enciclomedia, se tiene un mejor acceso a la información y a una forma de aplicarla mucho más agradable y comprensible para el alumno.

Actualmente el método de enseñanzas incluye diversos objetivos y un programa de enseñanza diseñado para que se logren éstos, y todo esto es con la principal finalidad de fortalecer la enseñanza entre el maestro y el alumno, todo esto lo acompaña un método de evaluación con elementos de prueba adecuados, los cuales a su vez son valorados en su contribución al sistema total.

En la actualidad una de las herramientas educativas de mayor difusión son las computadoras, ya que a través de estos dispositivos les facilita el acceso a la información a los alumnos por medio de terminales remotas, enciclopedias audiovisuales, redes de información, redes sociales, programas específicos de enseñanza, tutoriales digitalizados e Internet. Siguiendo el trayecto del proceso del estudiante, determinado por sus habilidades, conocimiento y sus habilidades desarrolladas con forme a su educación.

Proporcionando así rápidas secuencias instructivas basadas en análisis de modelos de repuestas de los alumnos.

Al tratar el tema de máquinas enseñanza y de instrucciones auxiliadas por computadora, se tiene que distinguir entre equipo (computadora y dispositivos de tecnología) y material (programas de educación y procesos funcionales).

La computadora y dispositivos tecnológicos de enseñanza, aun que poseen diversos colores, formas llamativas y presentan una amigable forma de sus componentes como luces, grabados y texturas, crean su propia fascinación, pero no proporcionan una enseñanza automática o instantánea, la clave para el aprendizaje del alumno esta en los programas, la instrucción docente y la voluntad del alumno para aprender.

El material de enseñanza digital se conforma de programas de cómputo, para los cuales ya se realizó la evaluación y es el resultado de los materiales programados, estos tienen un tiempo de elaboración que puede superar las 40 horas para que el alumno tenga una participación directa con el programa durante una hora o menos.

La agrupación de computadoras y material programado tiene sin lugar a duda métodos de enseñanza mucho más efectivos y simplificados para los alumnos, comparados con los métodos de enseñanza convencionales estos tienen una superioridad notable.

Actualmente pocos maestros han tenido la oportunidad de entrar en contacto con esta forma de enseñanza u otras más complejas, sin embargo es posible la actualización del docente por medio de cursos que le permitan aprender la utilización de la enseñanza programada por computo.

Al implementar los métodos de enseñanza programada, hay que tomar en cuenta que no todos los alumnos reaccionan igual con mejor soltura o facilidad y por ende proyectarles otro tipo de actividades que les permitan avanzar en su educación.

Un alumno que presente problemas de aprendizaje con este tipo de métodos, se sentirá frustrado y se atrasará con el avance del grupo. El maestro debe tomar las medidas necesarias para que el grupo comprenda la clase cuando esté presente un material audio visual como lo es: una película, una melodía, un audio libro o un método de aprendizaje programado, de esta forma el maestro se asegurará de que el método se ajuste a las habilidades del grupo.

El término multimedia es la combinación de diversos medios, arreglados de manera que proporcionen una información eficaz y que ayude a la enseñanza o exposición de la información, motivando al alumno. La clave en este término no es únicamente la información, es más un conjunto de diseño apropiado. (7)Baños 2002.

La forma más sencilla y utilizada de la multimedia es la combinación audiovisual, aprovechando las características y ventajas de las imágenes, las cuales amplían la concepción de un tema y los sonidos ambientan la información de modo que esta es percibida por los sentidos, uno de los mejores ejemplos es la presentación con diapositivas.

Este tipo de aplicaciones se utilizan con un equipo proyector, el cual es de un costo elevado si se compara con los métodos de enseñanza tradicional, pero tiene una diferencia notoria con el grado de enseñanza.

A veces el concepto de multimedia no tiene que ver con la combinación de diversos medios, si no con la secuencia precisa de varios medios, para formar un conjunto integrado o juego de materiales relativos para lograr los objetivos de aprendizaje que se desean en cada uno de los alumnos. Un ejemplo simple, sería en una clase geográfica y el profesor puede comenzar por un globo terráqueo y terminar con un mapa regional.

Todo este conjunto de tecnología y métodos tienen una mayor aplicación en la proyección de películas, para esto se incorporan concejos útiles para la proyección de las mismas:

- Mantener una pantalla con el video mientras se proyecta una imagen pequeña con el contenido más específico.
- Mostrar imágenes de comparación una a lado de la otra a fin de demostrar conjeturas.
- Sostener en una plantilla el título del tema.
- Mostrar dibujos lineales y diagramas.
- Proyectar una serie de tres o cuatro fotogramas diferentes para mostrar una serie de ejemplos.

Los docentes tienen que mantener en todo momento un ambiente de respeto y de orden, sobre todo cuando la proyección contenga lapsos de proyección extravagante, para facilitar esta labor al docente, los equipos de proyección de pantallas grandes, deben de contar con un dispositivo a control remoto y de preferencia situado en el atril del maestro. Las pantallas se colocan

al final del aula de forma fija o sobre la plataforma diseñada especialmente para la pantalla.

Una de las ideas principales de la multimedia, es proporcionar al alumno una simulación fuera del aula de clases, como lo es el proceso de destilación de una fábrica, esto representa un ahorro en el consumo de equipo de campo, además de que el alumno tendrá un aprendizaje controlado y protegido a algunas operaciones inherentes, tal es el caso de una visita a un laboratorio, en el cual un alumno puede contraer alguna infección, e incluso se puede ampliar el conocimiento al tener ejemplos del funcionamiento de un motor.

Otro de los temas de mayor actualidad es el uso de juegos interactivos y educativos, los cuales proporcionan de manera inherente con conocimiento práctico, estos juegos introducen al estudiante en situaciones de trabajo real, una aplicación efectiva es la de involucrar al estudiante en un papel de ingeniero, doctor, político, etc. a fin de fomentar su preparación vocacional y ampliar su elección futura en sus estudios. Además de que los juegos de aprendizaje, agudizan la destreza del alumno en operaciones cotidianas a través de ejercicios mentales, resolución de problemas y ampliar su conocimiento al momento de defender un tema.

El maestro que utiliza juegos de educación, suministra en el alumno un medio estimulante para interesar a los alumnos en situaciones prácticas.

3.3 Teorías relevantes a la aplicación de medios.

Existen diversas teorías de educación, o teorías de aprendizaje que a través de los años han afectado la práctica educativa. Estas mismas teorías

tienen también influencia en la actualización de los medios en la educación debido al poder que ejercen sobre la forma en que los escritores y productores crean los materiales, y en la manera en que los maestros los utilizan y evalúan.

Es conveniente examinar algunas teorías:

- **Teoría estímulo-respuesta:** Este es un enfoque del comportamiento, un tanto mecánico, en que el hábito juega un papel primordial. En resumen la teoría plantea la enseñanza como un cambio en la conducta en donde la tareas del maestro son dos: la primera es decidir cuál es el comportamiento que se espera de los alumnos, o que conducta se aceptaría como evidencia de que se ha logrado la enseñanza deseada, y la segunda perseguir a la enseñanza directa de la conducta.

De acuerdo con la teoría de estímulo-respuesta, existen cuatro elementos en la enseñanza: Ímpetus: el educando debe sentir la necesidad de algo o desear algo; estímulo o clave: el educando debe percibir algo o recibir un mensaje; Respuesta: el educando reacciona al estímulo; Recompensa: el educando recibe algo a cambio de la respuesta correcta.

En esta teoría, la educación consiste en llevar las respuestas prescritas bajo el control de los estímulos apropiados mediante el establecimiento de contingencias que refuercen la conducta deseada. De las formas de conducta más sencillas se estructuran paso a paso, modelos complejos. La aplicación de esta teoría se ejemplifica mejor en algunos tipos de enseñanza programada en que los alumnos deben responder con frecuencia, y en que las respuestas correctas se refuerzan inmediatamente.

- **Teoría de la percepción:** Sostiene que la percepción y los procesos cognoscitivos son los fundamentos del aprendizaje. Los sentidos se consideran como mecanismos perceptivos que nos permiten conocer lo que nos rodean. La mente funciona como un mecanismo cognoscitivo que de algún modo procesa las diversas percepciones a conceptos y comprensiones específicas. Estas comprensiones son esenciales para el razonamiento, y el razonamiento a su vez ayuda en el desarrollo de actitudes, apreciaciones y demás.

En esta filosofía de la educación, el elemento vital es proporcionar experiencias sensoriales ricas. Los medios resultan vehículos excelentes para las experiencias que resulten concretas y realistas. No se destaca demasiado la exigencia de respuestas específicas a estímulos específicos, porque se estima que los estudiantes individuales percibirán y responderán en forma diferente, de acuerdo a su cultura, antecedentes y experiencias. Se piensa que entre más real y concreta sea la experiencia de aprendizaje, mejor podrán los alumnos desarrollar comprensiones y por lo cual razonaran y resolverán sus problemas. Así como se fomenta el uso de materiales de medios semejantes a la vida como base de un aprendizaje más abstracto, se adopta una actitud menos rígida hacia la evaluación del cambio de conducta.

- **Teoría de la información:** La teoría de la información establece un punto de vista más matemático de la comunicación humana y tiene como conceptos centrales la capacidad de canal, la redundancia y el ruido. La capacidad del canal es la proporción más alta en que puede transmitir información un canal de comunicaciones. La redundancia es una característica de la estructura del mensaje que se refiere a la repetición de grupos de estímulos y al aumento

resultante en el número de pruebas u oportunidades de aprendizaje. El ruido es el nombre que se le da a todos los estímulos competitivos que interfieren en la transmisión de un mensaje. El ruido, obviamente, no se origina con el trasmisor, e incluye sonido, incomodidad física, la tensión o ansiedad del espectador, o cualquier otra cosa que pudiera distraer del mensaje.

La teoría de la información no ha tenido mucha influencia en la práctica de la educación ni en la producción de materiales de medios. Sin embargo, si el ser humano funciona como receptor de un solo canal, según lo afirman algunos psicólogos, los conceptos de la capacidad y redundancia del canal si son relevantes respecto a la habilidad de los espectadores para aprender con medios. Realmente, parece que una gran proporción de los materiales producidos adelantan a un ritmo demasiado acelerado para comprenderlos, y podrían haberse diseñados mejor si se hubieran considerados los conceptos de capacidad del canal, la redundancia y el ruido.

3.4 Ventajas pedagógicas de enciclomedia.

Los maestros que utilizan enciclomedia como una herramienta de enseñanza y se apoyan en este recurso, han tenido ventajas al momento de impartir sus materias, y los alumnos se ha visto beneficiados por el sistema, ya que la información contenida en el material especializado, les es de mayor interés y con un nivel de comprensión mucho más amigable, les permite retener más el conocimiento.

El programa enciclomedia está diseñado para mejorar y estimular la motivación, la creatividad y el interés del alumno. Tomando testimonios de alumnos, se puede asegurar que también se ha estimulado la asistencia al aula

de clases, ya que el sistema se vuelve atractivo e interesante al combinar conocimiento, tecnología y un método de enseñanza previamente planeado.

Cabe mencionar que el docente que tenga una previa capacitación del sistema, tendrá un mejor aprovechamiento del mismo, al mismo tiempo que sabrá despejar mejor las dudas de sus alumnos, es por esto que es importante la capacitación y actualización del sistema, con el fin de que el docente en todo momento tenga el control del sistema.

Las ventajas para el maestro que son de mayor importancia, se demuestran al momento de ser evaluado el sistema y los resultados que este ha obtenido en los alumnos, si este aprendizaje fue viable, se le ha tenido seguimiento a cada una de las lecciones impartidas y estas han tenido un impacto positivo en la enseñanza del alumno, las ventajas serán acentuadas con estos tres puntos.

Hay que tomar en cuenta que este sistema crea un nuevo rol de trabajo para el docente, ya que ahora el maestro no es la única fuente de información, pero es responsable de mantener, guiar y orientar al grupo mediante un método de participación.

Actualmente el sistema en su mayoría tiene cobertura y está dirigido para grados de 5º y 6º de escuela pública de nivel básico, sin embargo el sistema también tiene un sitio especial para los maestros en donde se les proporciona asistencia técnica, y más recursos y material didáctico para facilitar su enseñanza.

Actualmente el sistema se compone de:

- Referencias bibliográficas

- Digitalización de 70 libros de texto
- Incluye un sitio para el maestro
- Video, audio, mapas, imágenes fijas y en movimiento
- Actividades e interactivos
- Materiales de otros programas educativos
- Contenidos de Enciclopedia Encarta, (mediante un convenio entre la SEP y Microsoft).

Todo este conjunto de elementos, están soportado por una base de datos, la cual crece conforme se ingresa nuevos temas, ya que esta es flexible y dinámica, es por esto que es de fácil actualización.

Se tiene que tener en cuenta que el sistema se compone tanto de elementos físicos (Hardware) y componentes no físicos (software). Es indispensable una computadora, ya que esta almacenará el sistema dentro de su disco duro y mandara la señal tanto a dispositivos como impresoras, pizarrón interactivo, un proyector, una fuente de alimentación de energía y un mueble especial para colocar la computadora.

Capítulo IV

PROPUESTA DE TESIS

4.1 Contextualización de la propuesta

Guía didáctica de capacitación del programa temático de educación primaria para docentes con uso de enciclomedia.

En la educación la parte más importante es el alumno y el docente. El alumno necesita un proceso de enseñanza-aprendizaje con la utilización de medios tecnológicos; para llevarse a cabo este proceso el docente debe estar constantemente capacitado.

La falta de capacitación para el docente en la utilización de enciclomedia deteriora la eficacia de dicha herramienta.

Con la ayuda del CD audiovisual el docente tendrá la comodidad, fuera de su centro de trabajo, de conocer el manejo de la herramienta de enciclomedia para la utilización en sus clases, así mismo despejar dudas, tener una mejor planeación y resultados académicos de sus alumnos.

Con el Cd-audiovisual el maestro tendrá la disponibilidad de comprender más fácilmente la utilización de la herramienta enciclomedia, por que puede manejarlo las veces que requiera.

Utilización del tutorial dirigido al docente para el manejo de enciclomedia en el aula, para incrementar su rendimiento y desempeño en sus asignaciones laborales actuales.

El tutorial del CD audiovisual de capacitación de enciclomedia se debe aplicar a los docentes de nuevo ingreso y también a los que gozan con experiencia educativa.

Desarrollo de la propuesta de tesis.

La incorporación de la enciclomedia en el aula, es una herramienta nueva de apoyo para el docente, para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, pero debido a las pocas habilidades del docente, a causa del desconocimiento de información de enciclomedia, para realizar un óptimo desempeño en clase, es necesario una capacitación y por lo consiguiente para evitar este problema, se realizara un CD-audiovisual como apoyo, el cual su contenido es sobre el manejo de la herramienta enciclomedia.

El CD-audiovisual es un tutorial para el manejo de enciclomedia que cuenta con lo siguiente:

1. Portada Principal.

Se encuentra en el espacio del contenido, los grados escolares y en las barras superiores, varios iconos con enlaces a las secciones y herramientas.

2. Avance Semanal.

En esta sección usted podrá organizar las lecciones que verá cada semana y observar gráficamente su nivel de avance en cada una de las asignaturas.

3. Directorio de Centros de Maestros.

Es este espacio se ha registrado el directorio de los Centros de Maestros para que usted pueda acudir o se comuniquen con el más cercano a su localidad y haga uso de los servicios académicos que ahí se le ofrecen.

4. Papelería.

Es esta sección usted dispondrá de esquemas y mapas que podrá imprimir para apoyar algunas de las actividades de aprendizaje. Así mismo se incluyen formato para facilitarle la realización de tareas administrativas.

5. Portada de Grado Escolar.

La portada principal es el acceso a cada uno de los grados en el que usted labora.

6. Portada de Asignatura.

Cada asignatura tiene su portada. Al entrar cada una de ellas podrá observar en la parte superior, Libros de Apoyo para la docencia

7. Programa de Estudios.

Se presentan los propósitos enfoques y contenidos temáticos de los programas de estudio de cada una de las asignaturas que conforman el Plan de educación primaria vigente, elaborado por la Secretaría de Educación Pública.

8. Fichero.

Es un auxiliar diseñado, se propone apoyar al maestro en forma flexible y diversa a través de recursos y actividades de aprendizaje que complementan a las de los libros de texto del área de español y Matemáticas.

9. Sugerencias Didácticas.

Es uno de los apoyos del sitio del maestro son las sugerencias didácticas. Están constituyen varias formas de abordar los contenidos

programáticos utilizando los medios, recursos y herramientas de Enciclomedia y otros materiales con los que se cuenta un salón de clase, como los libros de texto impresos o los de la biblioteca del aula.

10. Taller Creativo.

Otro de los apoyos que se han integrado en los sitios del maestro es el taller creativo, aquí se han incluido apoyos y sugerencias de actividades vinculadas con la música, la danza, la plástica y el teatro con el propósito de aportar otras maneras de abordar y complementar los contenidos programáticos.

11. Desarrollo Profesional.

Aquí se podrá consultar textos de diversos soportes para incrementar y actualizar su formación docente y un espacio para registrar sus reflexiones, logros y preocupaciones con el uso de Enciclomedia

Contenidos Conceptuales

a) El CD como herramienta educativa.

Una de las formas para utilizar los discos CD, hoy en día es la llamada Multimedia, ya que haciendo un conjunto de tecnologías, tales como animaciones, sonidos, imágenes, documentos Web y muchas más, se puede mostrar al usuario interesado un contenido diverso, tal es el caso de los menús animados en un DVD con una película, o los escenarios tridimensionales en una enciclopedia virtual.

La facilidad con la que se puede transportar información segura en un CD, ha hecho que hoy en día se encuentren CD's con contenido tan diverso como áreas de investigación se conocen, en concreto la pedagogía ha obtenido una

gran herramienta a través de los CD's gracias al uso de contenido educativo y visual que se ha desarrollado para apoyar a los maestros en sus labores de educación.

Las enciclopedias visuales, los videos educativos y actualmente enciclomedia, son herramientas de educación que se apoyan directamente de un CD, ya sea por instalación o por consulta de algún contenido.

B) Herramientas para la creación de CDS multimedia.

La creación de un CD con contenido multimedia, hace uso de tecnologías que trabajan en conjunto para lograr un resultado fácil de utilizar, de comprender y que tenga la capacidad de ser compatible con diversas plataformas de cómputo, tales como Windows, Os X, Linux entre otros.

Algunas de las herramientas más comunes para el desarrollo del CD con contenido multimedia son:

c) Introducción de un CD en la educación.

Ya se ha definido y expresado las ventajas de la información visual, auditiva y el alcance educativo con el que se cuenta actualmente gracias a aplicaciones con multimedia.

Un CD con contenido multimedia debe cumplir con la característica de poder ser utilizado en diferentes plataformas y de ser de fácil utilización por el usuario final, dependiendo del grado de estudio de dicho usuario.

Existen diferentes contenidos multimedia, tales como los siguientes:

- Juegos: estos son comúnmente diseñados para preescolares o escolares de nivel básico, cuentan con muchos colores y mucha animación de personajes comúnmente caricaturas.

- Enciclopedias: hoy en día existen diversas empresas dedicadas a la recopilación de información, para después ofrecerla al público en forma de enciclopedia digitalizada.
- Conocimiento específico: un tema en específico, puede ser incrustado en un CD y presentado con forme al usuario final deseado, por medio de imágenes, textos, sonidos, videos. y proporcionarle interactividad por medio de aplicaciones multimedia.

El contenido multimedia puede ser presentado por medio de animaciones, películas, o diversos medios, hoy en día una de las aplicaciones más utilizadas es en donde el usuario desarrolla un rol de operador, que le permite tener movilidad dentro del contenido, más que de solo ser espectador.

Ventajas del CD-audiovisual como tutorial para el docente.

- Sin necesidad de Internet

El CD-audiovisual se puede utilizar muy fácilmente en cualquier computadora sin conexión de Internet, porque no necesita de ninguna configuración, programa o descargar ningún tipo de material, automáticamente se puede hacer uso.

- Sin necesidad de traslado

Como el CD-audiovisual se puede instalar en cualquier computadora, también se puede hacer uso de él, desde la comodidad de su hogar, por lo tanto no se necesita, la reunión en un punto estratégico para llevar a cabo la capacitación, y con ello nos dará un ahorro económico

- Se puede repetir las veces que sea necesario.

El docente al obtener su CD-audiovisual, podrá hacer uso de él las veces que sea necesario, repetir, o hacer pausa en los puntos de interés del tutorial que él desee, y posteriormente compartir con otros colegas diferentes puntos de vista.

CAPITULO V

DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 Enfoque de la investigación

Se utilizó el modelo mixto porque está formado por la investigación cualitativa y cuantitativa.

En la parte de la investigación cualitativa se utilizaron encuestas, entrevistas con maestros y alumnos sobre la utilización de la herramienta enciclomedia.

Con base en la investigación cuantitativa dio por resultado la interpretación de las encuestas con gráficas y se realizó un CD-audiovisual para la capacitación para el personal docente.

5.2 Alcance de la investigación

Fue una investigación descriptiva por que se utilizó en primer lugar la observación no participante de las clases de los maestros de la primaria pública Josefa Ortiz de Domínguez de los grupos de 5^o. año que cuentan con enciclomedia, y se tomó notas de dicha observación.

También se elaboró el cuestionario de preguntas estructuras para el maestro(a) que contiene 12 preguntas para 15 docentes de educación primaria que utilizan enciclomedia y otro de igual forma para los alumnos que contiene 12 preguntas para 15 alumnos de primaria de 5^o. año de primaria con enciclomedia para recaudar datos.

5.3 Diseño de la Investigación

Es una investigación experimental en la cual se preparó un CD audiovisual para utilizarlo como tutorial para el manejo de la herramienta de enciclopedia para unos mejores resultados en el alumno en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro del aula y así el docente pueda tener una mejor planeación de su cátedra y posteriormente tener un mejor desarrollo de habilidades en su clase y alcanzar sus metas en sus actividades educativas.

5.4 Tipo de investigación.

Los datos que nutren esta investigación corresponden a la utilización de sus dos grandes ramas que corresponden a una investigación documental que está conformada por el documental bibliográfica, hemerográfica, escrita, audio gráfica, video gráfica e iconográfica y al mismo tiempo de la investigación experimental que está constituida por la observación e interrogación.

5.5 Delimitación de la población o Universo

Se consideró como población a los alumnos y maestros de cuatro escuelas primarias públicas del municipio de Río Blanco del Estado de Veracruz, que poseen la herramienta enciclopedia que son las siguientes: la escuela primaria pública José Ma. Pino Suárez con 18 docentes y 296 alumnos, la escuela primaria pública Niños Héroeos con 22 docentes y 666 alumnos, la escuela primaria pública Venustiano Carranza con 12 docentes y 256 alumnos y la escuela primaria pública Josefa Ortiz de Domínguez con 16 docentes y 318 alumnos dando un total de 58 docentes frente a grupo y 1536 alumnos en nivel primaria.

En la investigación se tomó como universo, la escuela primaria pública Josefa Ortiz de Domínguez del municipio de Río Blanco Veracruz con un total de 318 alumnos, que están en el programa de la herramienta enciclomedia para las clases.

5.6 Selección de la muestra

Y tomo como muestra a 15 docentes frente a grupo de nivel primaria que utilizan la herramienta enciclomedia y se les pidió que respondieran un cuestionario estructurado de 12 preguntas en efecto de la investigación.

Y también a 15 alumnos de nivel primaria de 5º. año que gozan del programa enciclomedia en su escuela que se solicitó que contestaran un cuestionario estructurado de 12 preguntas, tomando en cuenta que los niños cuando contestan trataban de responder de manera “correcta” como en un examen.

5.7 Investigación documental.

Se utilizó en la investigación el documental bibliográfico, en el cual está constituido por la búsqueda de información para profundizar en los temas de la investigación.

Donde se acostumbra, buscar pensamientos de todos los hombres que han dejado huella en la humanidad. Esta es una de las formas más antiguas de recopilación de datos.

Se tomó de base la información de libros especializados en temas como los medios, tecnología y su relación que hay con la educación.

5.8 Instrumentos de prueba.

- Dirigido hacia el docente



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO
 CAMPUS ORIZABA
 "POR EXCELENCIA ACADEMICA"
 LICENCIATURA EN PEDAGOGIA



NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: _____
 DIRECCIÓN: _____ TELÉFONO: _____
 PROFESIÓN: _____ CLAVE: _____
 NOMBRE DE _____ LA
 PERSONA: _____
 PUESTO O ÁREA DEL ENTREVISTADO: _____ ESTADO
 CIVIL: _____
 EDAD: _____ SEXO: _____
 HORARIO: _____
 LUGAR DE NACIMIENTO: _____
 ENTREVISTO: _____
 OBSERVACIONES: _____

INSTRUCCIONES: Este cuestionario forma parte de un trabajo de investigación que para obtener el título de **Licenciado en Pedagogía** se está realizando en la **Universidad de Sotavento**. Sea tan amable de leer cuidadosamente las preguntas y contestarlas en el espacio indicado para estas. Toda la información será considerada de carácter estrictamente confidencial. De la veracidad de los datos depende la realización de nuestro trabajo. **Muchas gracias por su colaboración.**

OBJETIVO: Obtener información estadística acerca de los conocimientos del maestro de primaria en su labor dentro del aula utilizando enciclomedia.

1. De acuerdo a los lineamientos del contenido programático ¿Cuál es la definición correcta de enciclomedia?

- () Es una herramienta de trabajo visual, que ayuda al profesor en su desempeño.
- () Es un proyecto pedagógico, que utiliza los libros de texto digitalmente, con materiales de multimedia, orientados a fomentar una educación tecnológica.
- () Es un método pedagógico, que utiliza los libros de texto digitalmente, con materiales de multimedia, orientadas a promover procesos formativos de mayor calidad.
- () Es una estrategia educativa basada en un sistema articular de recursos que, mediante la digitalización de los libros de texto, ha vinculado a sus lecciones diversos materiales multimedia orientados a promover procesos formativos de mayor calidad.

2. La enseñanza por medio de las TICs busca fomentar

- () Fomentar el conocimiento de la diversidad cultural de México, que como mexicanos valoremos nuestras diferencias y aprendamos a convivir en un ambiente de respeto.
- () Busca fomentar en el alumno una educación tecnológica con la cual le ayude, a superar los retos que actualmente se presenten dentro de la sociedad.
- () Una educación tecnológica de calidad.
- () Fomentar en el docente unas nuevas prácticas pedagógicas en el aula para el tratamiento de los temas.

3. Dentro de su ámbito laboral docente, con la ayuda de enciclopedia ¿Cuál es el principal objetivo que se busca?

- () Que los niños de las primarias públicas del país tengan un aprendizaje más significativo; además de fomentar la interacción, el trabajo en equipo en las aulas y la cooperación de toda la sociedad, con sugerencias para mejorar los contenidos y los modos de aplicación del programa.
- () Que los niños de las primarias y públicas y privadas del país tengan un aprendizaje más significativo; además de fomentar la interacción, el trabajo en equipo en las aulas y la cooperación de toda la sociedad, con sugerencias para mejorar los contenidos y los modos de aplicación del programa.
- () Que los niños de las primarias y secundarias públicas y privadas del país tengan un aprendizaje más significativo; además de fomentar la interacción, el trabajo en equipo en las aulas y la cooperación de toda la sociedad, con sugerencias para mejorar los contenidos y los modos de aplicación del programa.
- () Una mejor educación tecnológica.

4. Dentro del salón de clase utilizando la enciclopedia, ¿qué ventajas pedagógicas se logran?

- () Mejores procesos educativos que brindan las nuevas tecnologías educativas.
- () Nuevas prácticas, docentes, desarrollo de nuevas competencias comunicativas, mejores aprendizajes, materiales de apoyo para los maestros.
- () Nuevas prácticas, docentes, desarrollo de nuevas competencias comunicativas, mejores aprendizajes, materiales de apoyo para los maestros, equipos de cómputo.
- () Conocimientos de información actualizada, mejor material y equipos de cómputo.

5. ¿Cuáles son las partes fundamentales que compone la enciclomedia?

- Equipo tecnológico de cómputo, sitio del alumno y el sitio del maestro.
- Enciclomedia, sitio del alumno y el sitio del maestro.
- Enciclomedia, sitio del alumno, el sitio del maestro y los libros de texto gratuitos.
- Sitio del alumno y el sitio del maestro.

6. ¿A qué se le denomina sitio del alumno en enciclomedia?

- A los libros de texto gratuitos que cada año reciben los alumnos
- A los proyectos educativos designados a las escuelas primarias públicas.
- A los libros de textos gratuitos, solo que en una versión digital y cargados en el disco duro de la computadora
- A los temas q se deben aprender dentro del aula.

7. ¿A qué se le denomina sitio del maestro en enciclomedia?

- A los diversos recursos para familiarizar con dicho programa educativo y optimizar su uso en el salón de clases.
- Capacitación virtual.
- Fuentes de información diversas y actualizadas.
- A las guías prácticas.

8. Si surge un problema técnico ¿A quién recurre?

- Con el director de la escuela.
- Con los padres de familia.
- Con la mesa de servicios y control de calidad enciclomedia, al número gratuito 018000012852.
- Lo reporto a la SEP.

9. ¿Qué representa para la educación primaria la enciclomedia?

- Un avance tecnológico.
- Una innovadora de enseñar, aprender y usar la tecnología en el aula.
- Una enseñanza tecnológica.
- Remplazar al maestro por la tecnología.

10. ¿Para qué están diseñadas las actividades de aprendizaje contenidas en la enciclopedia?

- Para un mejor manejo de los textos gratuitos.
- Maestros y alumnos establezcan un dialogo permanente en los contenidos de aprendizaje.
- Para una fácil conexión con la información de los libros textos gratuitos.
- Para la utilización de la computación en el aula.

11. La enciclomedia ¿Qué ofrece a los niños y maestro de México?

- Diferentes formas de acceder al conocimiento, con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación.
- Una mejor enseñanza y que al maestro se le pueda facilitar.

- Niños y maestros mejor preparados.
- Poner a México a la vanguardia educativa.

12. Como profesor ¿qué apoyos conoce para un mejor desempeño con enciclomedia dentro de su aula?

- Capacitación por parte de la SEP.
- Tele sesiones, talleres cortos, lo nuevo de enciclomedia 2.0, enciclomedia en vos de los académicos.
- Talleres, videos, enciclomedia en vos de los académicos.
- Tele sesiones, talleres cortos, lo nuevo de enciclomedia 2.0 y cursos de capacitación por parte de la SEP.

- Dirigido hacia el alumno



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO
CAMPUS ORIZABA
“POR EXCELENCIA ACADEMICA”
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA**



NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: _____
DIRECCIÓN: _____ TELÉFONO: _____
PROFESIÓN: _____ CLAVE: _____
NOMBRE DE LA PERSONA: _____
PUESTO O ÁREA DEL ENTREVISTADO: _____ ESTADO CIVIL: _____
EDAD: _____ SEXO: _____ HORARIO: _____
LUGAR DE NACIMIENTO: _____
ENTREVISTO: _____
OBSERVACIONES: _____

INSTRUCCIONES: Este cuestionario forma parte de un trabajo de investigación que para obtener el título de **Licenciado en Pedagogía** se está realizando en la **Universidad de Sotavento**. Sea tan amable de leer cuidadosamente las preguntas y contestarlas en el espacio indicado para estas. Toda la información será considerada de carácter estrictamente confidencial. De la veracidad de los datos depende la realización de nuestro trabajo. **Muchas gracias por su colaboración.**

OBJETIVO: Obtener información estadística de alumnos de nivel primaria que tienen acceso en su aula a enciclopedia.

1. En tu salón de clases ¿Cuánto tiempo tu maestro(a) utiliza la enciclopedia?
 1-2 horas
 2-3 horas
 3-4 horas
 4 horas en adelante
2. Desde tu punto de vista, tu maestro(a) al dar la clases, ¿Utiliza de manera correcta la enciclopedia?
 Si
 No
 A veces
 Pésimo
3. De las materias que te imparten, ¿Cuáles son en las que se maneja más la enciclopedia?
 Español.
 Matemáticas.

- Ciencias Naturales.
 - Ciencias Sociales.
4. ¿Qué actividades te gusta realizar con la enciclopedia?
- Actividades del libro de texto gratuito
 - Actividades que el profesor me brinda.
 - Actividades del libro de texto gratuito y las actividades que el profesor me brinda.
 - Ninguna.
5. Con la enciclopedia, ¿Te propicia participar en clase?
- No
 - Si
 - A veces
 - Nunca
6. Con la utilización de enciclopedia ¿En qué materias te ha resuelto tus dudas?
- Matemáticas
 - Español
 - Ciencias Naturales
 - Ciencias Sociales
7. Con la enciclopedia ¿Qué tipos de presentación te agrada que utilice tu maestro?
- Diapositivas sonoras.
 - Filmaciones sonoras.
 - Páginas sonoras.
 - Diapositivas.
8. Al dar la clase tu maestro(a), con la enciclopedia ¿Cómo presenta la información de la materia?
- Fácil.
 - Divertida.
 - Rápida.
 - Aburrida.
9. El tiempo utilizado en clase con enciclopedia, ¿Consideras que es suficiente?
- Si.
 - No.
 - A veces.
 - Nunca.

10. Con la herramienta enciclomedia utilizada en el salón de clases, ¿Cómo consideras que ha cambiado tu nivel académico?

- Bastante.
- Poco.
- Nada.
- Ha empeorado.

11. ¿Consideras que tu maestro(a), realiza buenas dinámicas en conjunto con enciclomedia?

- Excelente.
- Muy bien.
- Mal
- Pésimo.

12. Desde tu punto de vista la herramienta enciclomedia, ¿Ha beneficiado a la educación?

- Demasiado
- Mucho
- Poco
- Nada

CAPITULO VI

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

6.1 Tabulación.

6.2 Interpretación de resultados gráficos.

6.3 Conclusiones del tratamiento estadístico.

Gráficas de la prueba aplicada a docentes

Pregunta 1. De acuerdo a los lineamientos del contenido programático

¿Cuál es la definición correcta de enciclomedia?

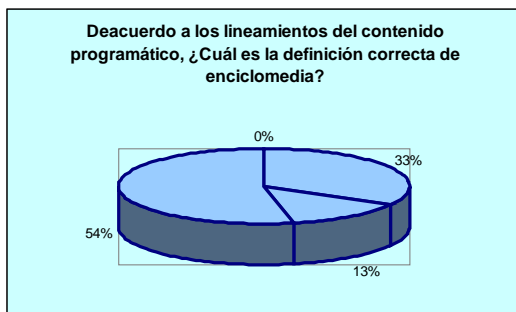
A-() Es una herramienta de trabajo visual, que ayuda al profesor en su desempeño.

B-() Es un proyecto pedagógico, que utiliza los libros de texto digitalmente, con materiales de multimedia, orientados a fomentar una educación tecnológica.

C-() Es un método pedagógico, que utiliza los libros de texto digitalmente, con materiales de multimedia, orientadas a promover procesos formativos de mayor calidad.

D-() Es una estrategia educativa basada en un sistema articular de recursos que, mediante la digitalización de los libros de texto, ha vinculado a sus lecciones diversos materiales multimedia orientados a promover procesos formativos de mayor calidad.

Tabulaciones	Moda: 8
	Media: 3.75
	Mediana: 4
A: 0	
B: 5	
C: 2	
D: 8	



El reactivo número 1 nos indica que el 54% de los docentes que manejan la herramienta enciclomedia, nombran a la enciclomedia como una estrategia educativa basada en un sistema articular de recursos que, mediante la digitalización de los libros de texto, ha vinculado a sus lecciones diversos materiales multimedia orientados a promover procesos formativos de mayor calidad.

Tomando en cuenta que es una nueva tecnología que se incorpora en el 2004, para la educación.

Pregunta 2. La enseñanza por medio de las TICs busca fomentar

A- () Fomentar el conocimiento de la diversidad cultural de México, que como mexicanos valoremos nuestras diferencias y aprendamos a convivir en un ambiente de respeto.

B- () Busca fomentar en el alumno una educación tecnológica con la cual le ayude, a superar los retos que actualmente se presenten dentro de la sociedad.

C- () Una educación tecnológica de calidad.

D- () Fomentar en el docente unas nuevas prácticas pedagógicas en el aula para el tratamiento de los temas.

Tabulaciones

A: 9

B: 6

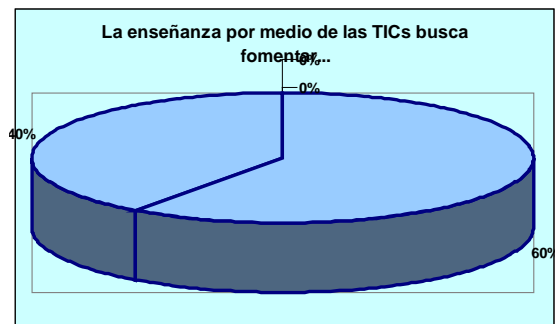
C: 0

D: 0

Moda: 9

Media: 3.75

Mediana: 4.5



En esta pregunta podemos percibir que el 60% de los docentes dentro de su trabajo educativo, apoyándose por medio de los Tics, buscar fomenta la diversidad cultural que encontramos en México, a base del valor del respeto, para una buena convivencia.

Y el 40% Busca fomentar en el alumno una educación tecnológica con la cual le ayude, a superar los retos que actualmente se presenten dentro de la sociedad.

Pregunta 3. Dentro de su ámbito laboral docente, con la ayuda de enciclomedia ¿Cuál es el principal objetivo que se busca?

A-() Que los niños de las primarias públicas del país tengan un aprendizaje más significativo; además de fomentar la interacción, el trabajo en equipo en las aulas y la cooperación de toda la sociedad, con sugerencias para mejorar los contenidos y los modos de aplicación del programa.

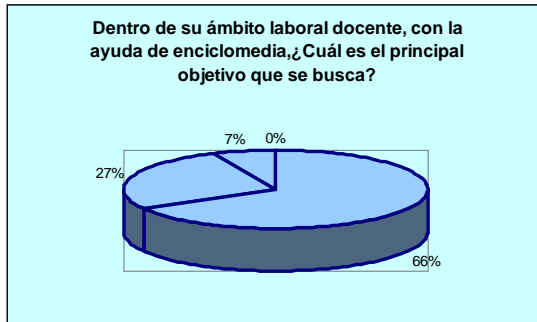
B-() Que los niños de las primarias y públicas y privadas del país tengan un aprendizaje más significativo; además de fomentar la interacción, el trabajo en equipo en las aulas y la cooperación de toda la sociedad, con sugerencias para mejorar los contenidos y los modos de aplicación del programa.

C-() Que los niños de las primarias y secundarias públicas y privadas del país tengan un aprendizaje más significativo; además de fomentar la interacción, el trabajo en equipo en las aulas y la cooperación de toda la sociedad, con sugerencias para mejorar los contenidos y los modos de aplicación del programa.

D-() Una mejor educación tecnológica.

Tabulaciones

	Moda: 10
A: 10	Media: 3.75
B: 4	Mediana: 5
C: 1	
D: 0	



En este reactivo podemos medir que la mayor parte de los docentes con un 66% se inclinó que dentro de su ámbito laboral, se apoya de la enciclopedia siempre tratando de fomentar un aprendizaje significativo en el alumno, la interacción, el trabajo en equipo de los alumnos, y aceptando sugerencias para un mejorar los contenidos y aplicación del programa.

Pregunta 4. Dentro del salón de clase utilizando la enciclopedia, ¿qué ventajas pedagógicas se logran?

A- () Mejores procesos educativos que brindan las nuevas tecnologías educativas.

B- () Nuevas prácticas, docentes, desarrollo de nuevas competencias comunicativas, mejores aprendizajes, materiales de apoyo para los maestros.

C- () Nuevas prácticas, docentes, desarrollo de nuevas competencias comunicativas, mejores aprendizajes, materiales de apoyo para los maestros, equipos de cómputo.

D- () Conocimientos de información actualizada, mejor material y equipos de cómputo.

Tabulaciones

A: 1

B: 7

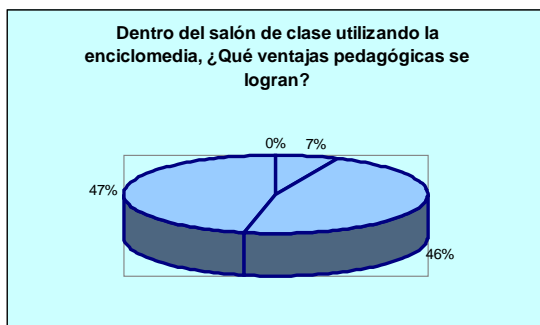
C: 7

D: 0

Moda: 7

Media: 3.75

Mediana: .5



En esta interrogante, podemos distinguir que el 47% de la muestra, las ventajas pedagógicas que encuentra cuando utilizan la enciclopedia en su aula son: nuevas prácticas, docentes, desarrollo de nuevas competencias comunicativas, mejores aprendizajes, materiales de apoyo para los maestros.

Y el otro 46% las ventajas pedagógicas que encontraron fueron: nuevas prácticas, docentes, desarrollo de nuevas competencias comunicativas, mejores aprendizajes, materiales de apoyo para los maestros, equipos de cómputo.

Y el 1% indicó, mejores procesos educativos que brindan las nuevas tecnologías educativas.

Pregunta 5. ¿Cuáles son las partes fundamentales que compone la enciclopedia?

- A- () Equipo tecnológico de cómputo, sitio del alumno y el sitio del maestro.
- B- () Enciclopedia, sitio del alumno y el sitio del maestro.
- C- () Enciclopedia, sitio del alumno, el sitio del maestro y los libros de texto gratuitos.
- D- () Sitio del alumno y el sitio del maestro.

Tabulaciones

A: 0

B: 1

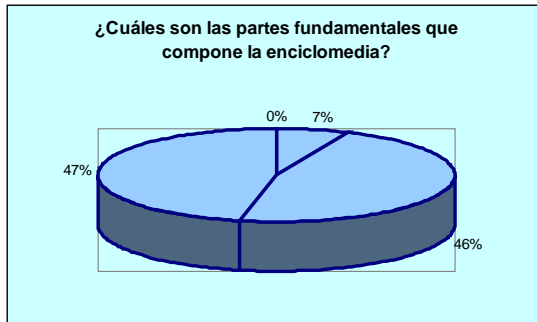
C: 7

D: 7

Moda: 7

Media: 3.75

Mediana: 3.5



En esta pregunta se trata de medir si el docente conoce las partes por las que se compone la enciclopedia y el 47% manifiesta que es sitio del alumno, y el sitio del maestro y el 46% que Enciclopedia, sitio del alumno, el sitio del maestro y los libros de texto gratuitos, y el 7% por sitio del alumno y el sitio del maestro.

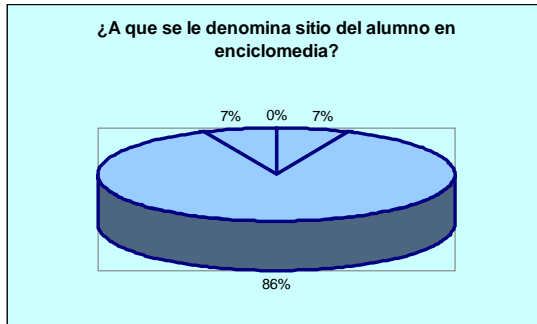
Pregunta 6. ¿A qué se le denomina sitio del alumno en enciclopedia?

- A- () A los libros de texto gratuitos que cada año reciben los alumnos
- B- () A los proyectos educativos designados a las escuelas primarias públicas.
- C- () A los libros de textos gratuitos, solo que en una versión digital y cargados en el disco duro de la computadora
- D- () A los temas q se deben aprender dentro del aula.

Tabulaciones

- A: 0
- B: 1
- C: 13
- D: 1

Moda: 13
 Media: 3.75
 Mediana: .5



De los 15 profesores, el 86% nombra al sitio del alumno en enciclopedia como a los libros de textos gratuitos, solo que en una versión digital y cargados en el disco duro de la computadora, y el 7% como a los proyectos educativos designados a las escuelas primarias públicas y el otro 7% a los temas q se deben aprender dentro del aula.

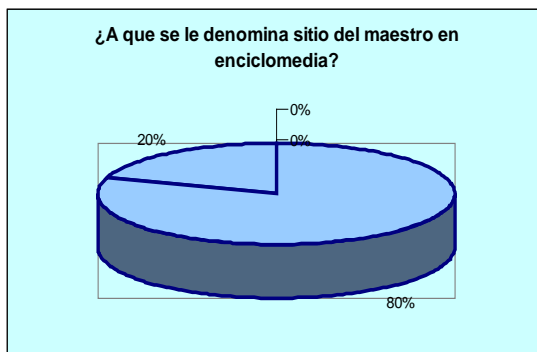
Pregunta 7. ¿A qué se le denomina sitio del maestro en enciclopedia?

- A- () A los diversos recursos para familiarizar con dicho programa educativo y optimizar su uso en el salón de clases.
- B- () Capacitación virtual.
- C- () Fuentes de información diversas y actualizadas.
- D- () A las guías prácticas.

Tabulaciones

A: 12
 B: 3
 C: 0
 D: 0

Moda: 12
 Media: 3.75
 Mediana: 6

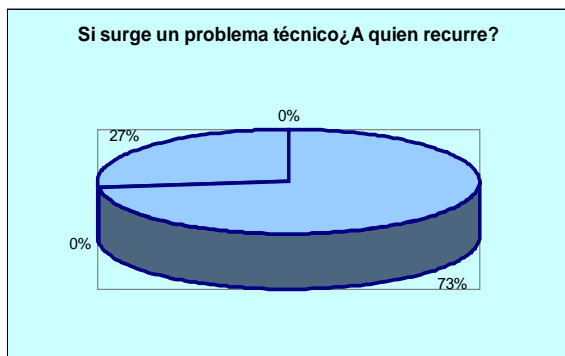


El 80% de la muestra de 15 docentes, designan al sitio del maestro a los diversos recursos, para familiarizar con dicho programa educativo y optimizar su uso en el salón de clases, y el 20% como capacitación virtual.

Pregunta 8. Si surge un problema técnico ¿A quién recurre?

- A- () Con el director de la escuela.
- B- () Con los padres de familia.
- C- () Con la mesa de servicios y control de calidad enciclomedia, al número gratuito 018000012852.
- D- () Lo reporto a la SEP.

Tabulaciones	Moda: 11
A: 11	Media: 3.75
B: 0	Mediana: 5.5
C: 4	
D: 0	

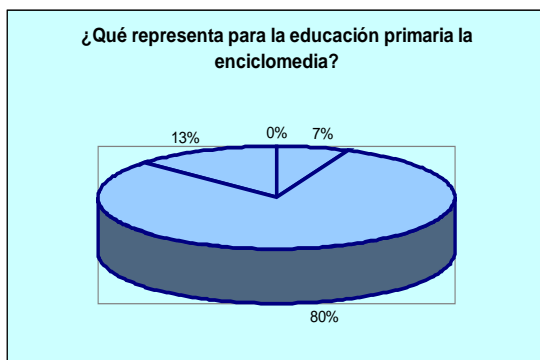


Con esta pregunta se quiere medir con qué frecuencia recurren los docentes cuando presenta un problema técnico con la enciclomedia y el 73% se dirigen con el director y el 27% con la mesa de servicios y control de calidad enciclomedia, al número gratuito 018000012852.

Pregunta 9. ¿Qué representa para la educación primaria la enciclomedia?

- A- () Un avance tecnológico.
- B- () Una innovadora de enseñar, aprender y usar la tecnología en el aula.
- C- () Una enseñanza tecnológica.
- D- () Remplazar al maestro por la tecnología.

Tabulaciones	Moda: 12
A: 1	Media: 3.75
B: 12	Mediana: .5
C: 2	
D: 0	

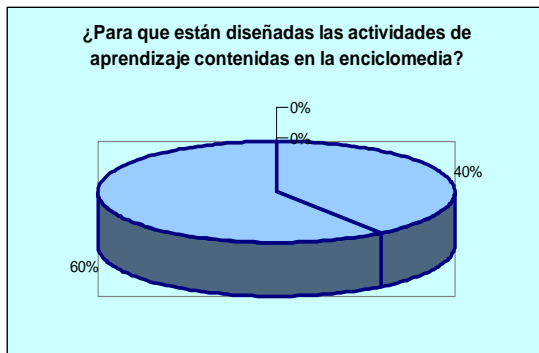


En el ítem número 9, el 80% de la muestra de los maestros, concesionan a la enciclomedia dentro de la educación como una innovadora de enseñar, aprender y usar la tecnología en el aula, el 13% como una enseñanza tecnológica, y el resto del 7% como un avance tecnológico.

Pregunta 10. ¿Para qué están diseñadas las actividades de aprendizaje contenidas en la enciclopedia?

- A- () Para un mejor manejo de los textos gratuitos.
- B- () Maestros y alumnos establezcan un dialogo permanente en los contenidos de aprendizaje.
- C- () Para una fácil conexión con la información de los libros textos gratuitos.
- D- () Para la utilización de la computación en el aula.

Tabulaciones	Moda: 9
A: 0	Media: 3.75
B: 6	Mediana: 0
C: 9	
D: 0	

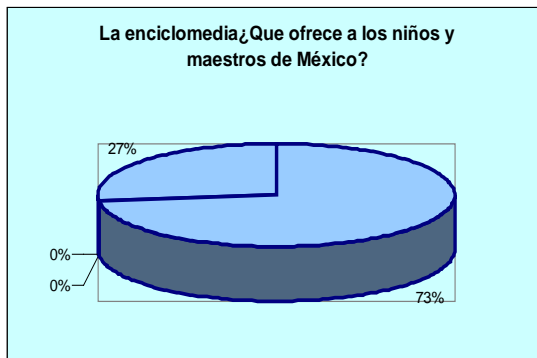


De la pregunta 10, nos arrojó que el 60% de la muestra, nombran a las actividades de la enciclopedia para una fácil conexión con la información de los libros textos gratuitos y el 40% que ellos como maestros establezcan un dialogo permanente en los contenidos de aprendizaje con los alumnos.

Pregunta 11. La enciclopedia ¿Qué ofrece a los niños y maestro de México?

- A- () Diferentes formas de acceder al conocimiento, con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación.
- B- () Una mejor enseñanza y que al maestro se le pueda facilitar.
- C- () Niños y maestros mejor preparados.
- B- () Poner a México a la vanguardia educativa.

Tabulaciones	Moda: 11
A: 11	Media: 3.75
B: 0	Mediana: 7
C: 0	
D: 4	



En este reactivo se quiere medir que tanto el maestro conoce de lo que ofrece la enciclopedia a los niños y a ellos en su ámbito educativo, el 73% menciona que diferentes formas de acceder al conocimiento, con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación y el resto del 27 % que la enciclopedia ofrece a poner a México a la vanguardia educativa.

Pregunta 12. Como profesor ¿qué apoyos conoce para un mejor desempeño con enciclomedia dentro de su aula?

A-() Capacitación por parte de la SEP.

B-() Telesesiones, talleres cortos, lo nuevo de enciclomedia 2.0, enciclomedia en vos de los académicos.

C-() Talleres, videos, enciclomedia en vos de los académicos.

D-() Telesesiones, talleres cortos, lo nuevo de enciclomedia 2.0 y cursos de capacitación por parte de la SEP.

Tabulaciones

Moda: 7

A: 0

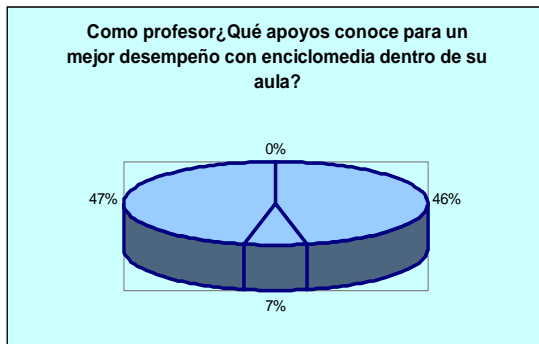
Media: 3.75

B: 7

Mediana: 3.5

C: 1

D: 7



En la interrogante 12 es con el objetivo de conocer el porcentaje de los apoyos para un mejor desempeño con enciclomedia que tiene el maestro(a), y el 47 % comenta que telesesiones, talleres cortos, lo nuevo de enciclomedia 2.0, enciclomedia en vos de los académicos y el 46% manifiesta telesesiones, talleres cortos, lo nuevo de enciclomedia 2.0 y cursos de capacitación por parte de la SEP, y el resto del 7% contesta que talleres, videos, enciclomedia en vos de los académicos.

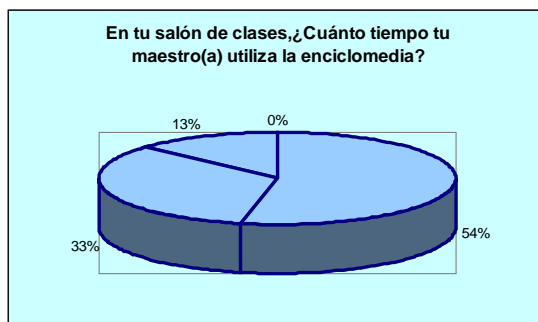
GRÁFICAS DE LA PRUEBA APLICADA A ALUMNOS

Pregunta 1. En tu salón de clases ¿Cuánto tiempo tu maestro(a) utiliza la enciclopedia?

- A- () 1-2 horas
- B- () 2-3 horas
- C- () 3-4 horas
- D- () 4 horas en adelante

Tabulaciones

A: 8	Moda: 8
B: 5	Media: 3.75
C: 2	Mediana: 4
D: 0	



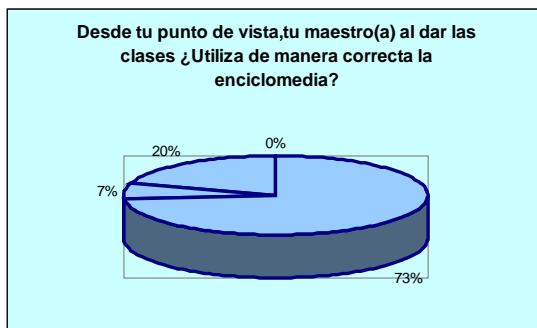
Es esta pregunta 1 podemos percibir que el 54% de la muestra que se tomó de los alumnos contesta que el maestro utiliza de 1-2 horas la enciclopedia, y el 33% de 2-3horas, y el 13% de 3-4 horas.

Pregunta 2. Desde tu punto de vista tu maestro(a) al dar la clases, ¿Utiliza de manera correcta la enciclopedia?

- A- () Si
- B- () No
- C- () A veces
- D- () Pésimo

Tabulaciones

A: 11	Moda: 6
B: 1	Media: 3.75
C: 3	Mediana: 2.5
D: 0	



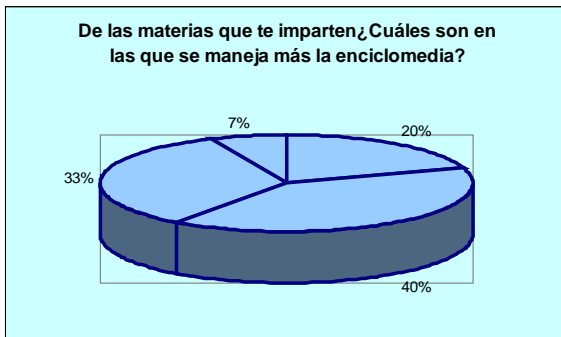
En este reactivo el objetivo era saber si el alumno percibe que el maestro(a), utiliza de manera correcta la enciclopedia, y los resultados nos arrojaron que el 73% dice que si maneja correctamente la enciclopedia su maestro, el 20% que solo a veces el maestro utiliza de buena manera la enciclopedia y el 7% dice que el maestro no la sabe utilizar.

Pregunta 3. De las materias que te imparten, ¿Cuáles son en las que se maneja más la enciclomedia?

- A- () Español.
- B- () Matemáticas.
- C- () Ciencias Naturales.
- D- () Ciencias Sociales.

Tabulaciones

A: 3	Moda: 6
B: 6	Media: 3.75
C: 5	Mediana: 2
D: 1	



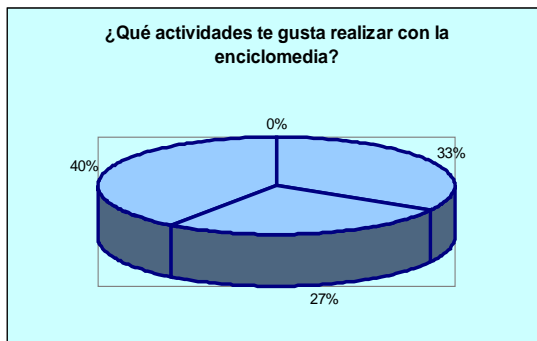
La finalidad de este ítem es saber en qué materias se utiliza más frecuentemente, y los resultados nos arrojaron que el 40% es de la materia de Matemáticas, de ahí le sigue con 33% las Ciencias Naturales, con un 20% la asignatura de Español y el 7% las Ciencias Sociales.

Pregunta 4. ¿Qué actividades te gusta realizar con la enciclopedia?

- A- () Actividades del libro de texto gratuito.
- B- () Actividades que el profesor me brinda.
- C- () Actividades del libro de texto gratuito y las actividades que el profesor me brinda.
- D- () Ninguna.

Tabulaciones

A: 8	Moda: 6
B: 5	Media: 3.75
C: 2	Mediana: 2
D: 0	



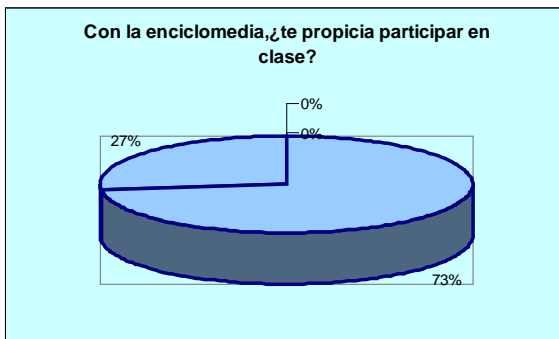
En esta pregunta podemos obtener cuales son las actividades que le gusta realizar a los alumnos con la herramienta enciclopedia y nos dio por resultado con un 40% las actividades del libro de texto gratuito y con 33% las actividades que el profesor les brinda, y el 27% las actividades de los libros de texto gratuito e igualmente las actividades del maestro(a).

Pregunta 5. Con la enciclopedia, ¿Te propicia participar en clase?

- A- () No
- B- () Si
- C- () A veces
- D- () Nunca

Tabulaciones

A: 0	Moda: 11
B: 11	Media: 3.75
C: 4	Mediana: 0
D: 0	



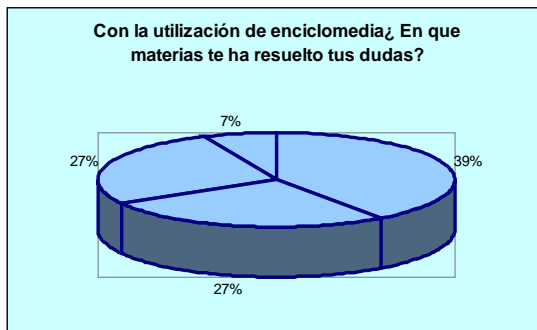
Con esta pregunta nos podemos dar cuenta si la herramienta propicia que los alumnos participen en clase de lo cual el 73% si participa en clase, y el 27% nos indica que solo a veces los alumnos participan en clase con la utilización de enciclopedia.

Pregunta 6. Con la utilización de enciclopedia ¿En qué materias te ha resuelto tus dudas?

- A- () Matemáticas
- B- () Español
- C- () Ciencias Naturales
- D- () Ciencias Sociales

Tabulaciones

A: 6	Moda: 6
B: 4	Media: 3.75
C: 4	Mediana: 3.5
D: 1	



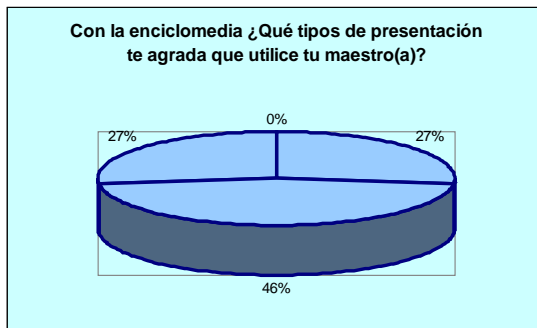
El 39% de la muestra de los alumnos, se le ha resuelto las dudas de la materia de Matemáticas con la ayuda de la herramienta, el 27% de materia de Español, el otro 27% de Ciencias Naturales y resto del 7% en Ciencias Sociales.

Pregunta 7. Con la enciclopedia ¿Qué tipos de presentación te agrada que utilice tu maestro?

- A- () Diapositivas sonoras.
- B- () Filmaciones sonoras.
- C- () Páginas sonoras.
- D- () Diapositivas.

Tabulaciones

A: 4	Moda: 7
B: 7	Media: 3.75
C: 4	Mediana: 2
D: 0	



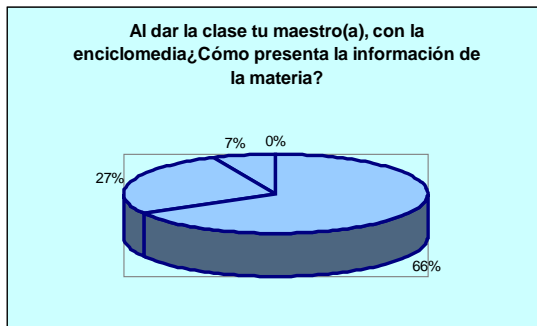
En este reactivo podemos conocer que tipos de presentación le agrada más a los alumnos, que los maestros les presenten con la ayuda de enciclopedia, y no da por resultado con un 46% filmaciones sonoras, con el 27% con diapositivas sonoras, y el otro 27% con páginas sonoras. Y con esto percibimos que a los alumnos les agradan los sonidos.

Pregunta 8. Al dar la clase tu maestro(a), con la enciclopedia ¿Cómo presenta la información de la materia?

- A- () Fácil.
- B- () Divertida.
- C- () Rápida.
- D- () Aburrida.

Tabulaciones

A: 10	Moda: 10
B: 4	Media: 3.75
C: 1	Mediana: 5
D: 0	



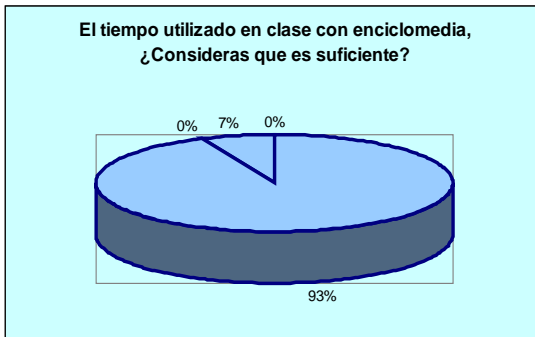
El 66% de la muestra, siente que la información que le preséntale el maestro la hace de forma fácil, un 27% la percibe como divertida y un 7% la aprecia de forma rápida.

Pregunta 9. El tiempo utilizado en clase con enciclopedia ¿Consideras que es suficiente?

- A- () Si.
- B- () No.
- C- () A veces.
- D- () Nunca.

Tabulaciones

A: 14	Moda: 14
B: 0	Media: 3.75
C: 1	Mediana: 7
D: 0	



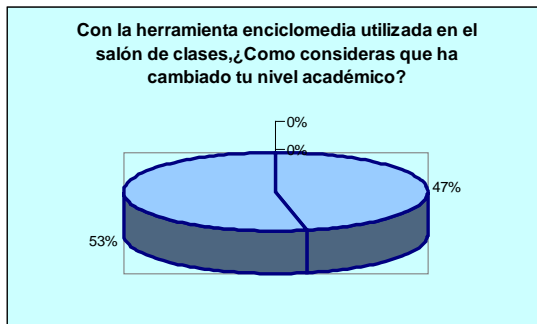
Los alumnos de la muestra consideran con un 93% que es suficiente el tiempo que se utiliza la enciclopedia en clase, y un 7% considera que a veces es suficiente y algunas veces se necesita más tiempo.

Pregunta 10. Con la herramienta enciclomedia utilizada en el salón de clases, ¿Cómo consideras que ha cambiado tu nivel académico?

- A- () Bastante.
- B- () Poco.
- C- () Nada.
- D- () Ha empeorado.

Tabulaciones

A: 7	Moda: 8
B: 8	Media: 3.75
C: 0	Mediana: 3.5
D: 0	



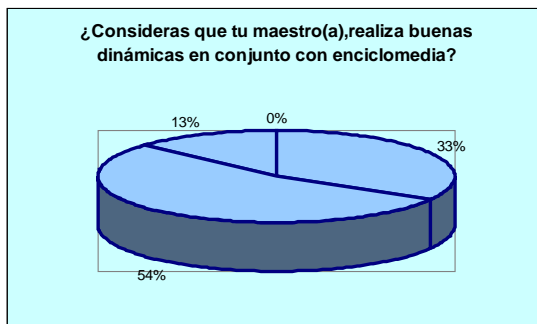
En esta pregunta nos podemos dar cuenta que el 53 % de la muestra de alumnos considera que ha mejorado solo un poco en su nivel académico, y un 47% cree q ha elevado bastante su nivel académico.

Pregunta 11. ¿Consideras que tu maestro(a), realiza buenas dinámicas en conjunto con enciclomedia?

- A- () Excelente.
- B- () Muy bien.
- C- () Mal
- D- () Pésimo.

Tabulaciones

A: 5	Moda: 8
B: 8	Media: 3.75
C: 2	Mediana: 2.5
D: 0	



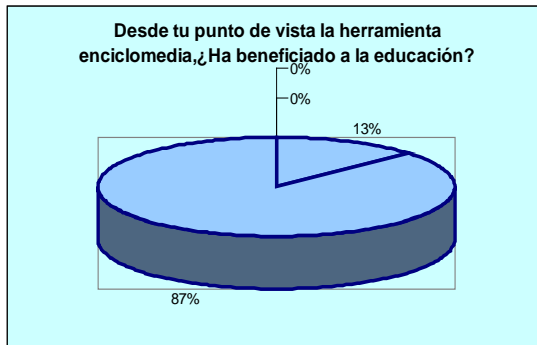
Con este reactivo podemos observar que el 54% de la muestra de alumnos considera muy bien las dinámicas realizadas por su maestro en conjunto con enciclomedia, el 33% dice que excelentemente realiza su maestro las dinámicas en conjunto con enciclomedia, y un 13% expresa que son malas las dinámicas realizadas por su maestro en conjunto con la enciclomedia.

Pregunta 12. Desde tu punto de vista, la herramienta enciclopedia, ¿Ha beneficiado a la educación?

- A- () Demasiado
- B- () Mucho
- C- () Poco
- D- () Nada

Tabulaciones

A: 2	Moda: 13
B: 13	Media: 3.75
C: 0	Mediana: 1
D: 0	



Los resultados arrojan un 87% de la muestra de 15 alumnos, considera que ha beneficiado mucho la enciclopedia en la educación, y el 13% nos indica que ha beneficiado demasiado la enciclopedia en la educación

CONCLUSIÓN

Las escuelas públicas de nivel primaria se habían caracterizado por la utilización esporádica de la nueva tecnología educativa dentro de sus aulas.

En la mayoría de los profesores al dar la clase utilizaban recursos didácticos como el pizarrón, el gis, y ocasionalmente hacían uso de las películas, globo terráqueo, unas canción, etc.; se cabe mencionar que los alumnos reflejaban una favorable actitud en su aprendizaje, pero por circunstancias cotidianas, no eran manejadas con regularidad.

Pero a partir del 2004 en el sexenio del presidente Vicente Fox, al introducir la herramienta enciclomedia en los años 5º. y 6º. de primaria, el maestro cuenta con un recurso multimedia, más para ambientar un mejor aprendizaje, y lograr los objetivos planeados. Debemos comprender que enciclomedia no es una herramienta que llegó para resolver nuestros problemas, ni tampoco viene a sustituir al maestro.

El maestro está frente a un nuevo proyecto donde el maestro se vincula con los libros, para que el alumno, puede de una manera más fácil comprender los contenidos programáticos, porque facilita la construcción del conocimiento, al presentar un fenómeno y conceptos desde varios lenguajes y enfoques.

Se tomó en cuenta 5º. año de primaria porque, es uno de los primeros grupos en donde fue dirigido el programa de enciclomedia, y por lo tanto es importante que el maestro esté capacitado para un buen desempeño; sin olvidar que se está enfrentando a una tecnología nueva en todos los aspectos desde su función hasta los resultados positivos que esperamos en los alumnos

Un punto importante de la llegada de enciclomedia a las clases, es el manejo de la herramienta por parte del maestro, porque de eso depende el rendimiento del tiempo en clase y alcanzar los objetivos planteados, por lo tanto el maestro tiene el compromiso de capacitarse.

Tomando en cuenta que el medio para transmitir conocimientos en una escuela es el docente, y que por lo regular muchos de ellos cuentan con años de servicio laboral dando por resultado, una suma de experiencias en el ámbito educativo, pero también al paso de los años, ellos se encuentran con nuevos retos, como la incorporación de la tecnología en la escuela y por lo tanto deben enfrentarse a las necesidades que la sociedad requiere.

La forma común de las capacitaciones de trabajo hacia el personal es de la forma presencial; el personal acude a un cierto lugar señalado, y un expositor que brindara sus conocimientos al grupo que tiene al frente, tratando de desaparecer sus dudas para que en sus áreas de trabajo lo realicen de una mejor forma.

El docente con años de servicio, tiene experiencia, pero en la actualidad también se encuentra con inconvenientes los cuales serían, encontrarse con tecnología que no sabe utilizar, que al paso del tiempo se va perdiendo la facilidad de aprender, de recordar y habilidad para realizar con rapidez el manejo de nuevas herramientas dentro de la educación.

Tomando en cuenta dichos inconvenientes, se buscó una opción para el manejo de la herramienta enciclomedia y este es la realización de una capacitación del manejo de enciclomedia por medio de un CD-audiovisual que contiene un tutorial de enciclomedia.

Dentro de la capacitación de la herramienta enciclomedia los temas son enfocados a su utilización y manejo dentro del aula, y como apoyo adicional es el CD-audiovisual, que se puede utilizar en cualquier computadora Microsoft donde el docente, en todo momento podrá encontrar un tutorial.

El CD-audiovisual será de gran apoyo al docente, tomando en cuenta que este en cualquier se hace uso de él, por lo tanto lo que no se recuerda de la capacitación, se puede recordar con el CD-audiovisual.

Si el docente necesita que le repitan varias veces como funciona, alguna parte de enciclomedia, con el CD-audiovisual, lo podrá hacer cuantas veces sea requerido. Se toman estos 2 puntos importantes, porque los docentes con años de servicio, aparte de un curso de actualización, necesita de apoyos extras que pueden tener un fácil acceso, y para los docentes de nuevo ingreso les ayudar para conocer la herramienta enciclomedia que utilizaran en sus clases.

El maestro encontrara en el CD-audiovisual, las partes importantes en las que está formada la enciclomedia, que son el sitio del alumno con sus herramientas donde se aborda desde como registrarse en la enciclomedia hasta como incorporar las herramientas a su clase.

Los libros de texto gratuitos son la base del avance programático, pero también necesita de otros medios, como la consulta de enciclopedias, videos, fotos para una mejor profundización del tema.

Lo más importante que se busca es que a través del CD- audiovisual como apoyo, es que el maestro se encuentre capacitado en el manejo de la herramienta enciclomedia, tratando de ahorrar tiempo en traslados, que se acomode a las necesidades que el docente requiere, de fácil reproducción del

material, lo cual también será un ahorro económico, y así todos los maestros cuenten con el material para un mejor desempeño, puedan utilizarlo en el momento que ellos deseen, repetir el material la veces que desee y una fácil transportación, y con esto tener, un resultado favorable visualizándolo en el aprendizaje del alumno con la ayuda de la tecnología en el aula, y cumpliendo con las necesidades que la sociedad exige en la actualidad

RECOMENDACIONES

- Utilizar el CD-audiovisual en una computadora Microsoft.

El CD-audiovisual solo podrá ser utilizado en la computadora, donde tenga acceso para un DC; no es adecuado en un DVD, porque el tipo de formato utilizado en su elaboración no es compatible.

- Tener conocimientos básicos de computación.

En el CD-audiovisual, se encontrara un tutorial del manejo de enciclopedia en el aula, el cual no explica conocimientos básicos de computación, y en dicho caso se requiere antes de utilizarlo, un curso de conocimientos básicos de computación.

REFERENCIAS

ALONSO García Catalina M."Nuevas tecnologías aplicadas a la educación".
Editorial McGraw-Hill. Colombia 2007.Pág. 211-282.

ARAUJO B. João."Tecnología Educativa" .Editorial Paidós. Buenos Aires.
Octubre 1993. 2ª.edición. Pág. 154-162.

APARICCI Roberto." La revolución de los medios audiovisuales, educación y
nuevas tecnologías". Ediciones de la Torre. España 1996. 2ª. Edición. Pág.27-
47.

BALZAGETTE Cary. "Los medios audiovisuales en la educación primaria".
Ediciones Morata. Madrid 1991. Pág. 85-123.

BAÑOS López Rosa Aurora."Como enseñar a investigar en Internet".Ed. Trillas.
México, 2002. 2ª. Reimpresión. Pág. 8-118.

CASTELAN Ramos Arturo."Internet y Educación: Uso educativo de la Red"
Edición Visión libros. Madrid España 1995. Pág. 14-22.

DECAIGNY T."La tecnología aplicada a la educación: un nuevo enfoque de los
medios" Editorial "El Ateneo", Buenos Aires, 1978, 2ª. Ed. Pág.55-92.

DE LA ROCA Enilda Milda."Educación tecnológica y productividad. Ediciones Los Heraldos Negros. Texas 1996. Pág. 88-122.

ESCUADERO Yerena María Teresa."La comunicación en la enseñanza ". Ed.Trillas. México DF. 1990. 2º. Edición. Pág. 38-42.

GUAZMAYAN Ruiz Carlos."El uso de los medios y las nuevas tecnologías en la educación" Editorial Magisterial. Bogota, Colombia 2004. Pág.107-112.

L. DE GUEVARA Carlos Dávila. "Teorías Organizacionales y administración" Editorial McGraw-WILL. Colombia 2002. 2ª. Edición. Pág. 75-103.

LACRUZ Alcocer Miguel." Nuevas tecnologías para futuros docentes. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. España 2002. Pág. 191-293.

MATERMAN Len."La enseñanza de los medios de comunicación". Ediciones de la Torre. Madrid, España 1993. Pág. 17-30.

MAUTINO, José María. "Didáctica de la educación tecnológica". Editorial Bonum. Colombia 2003. Pág. 36-77.

PICCINI Mabel. "Introducción a la pedagogía de la comunicación". Ed. Trillas. México. 2ª. Edición. Enero 1990. Pág. 22-27.

“Publicación especial del sindicato revolucionario de trabajadores de la fábrica de Río Blanco”. Editorial popular de los trabajadores. México, DF., abril de 1981. Pág. 1-32.

SEVILLANO, María Luisa.” Nuevas Tecnologías, Medios De Comunicación Y Educación: Formación Inicial Y Permanente Del Profesorado”. Editorial Ccs. España 2002. 2ª Edición. Pág. 44-47.

SILICEO, Alfonso. “Capacitación y desarrollo personal”. Editorial Limusa. México, D.F. 2004. Pág. 24-176.

SILVERSTEIN Albert. “Comunicación Humana”. Exploraciones teóricas. Ed. Trillas. México. Abril 2003. Segunda reimpresión Pág. 182-204.

SOTO Sarmiento, Ángel Alonso. “Educación en tecnología: un reto y una exigencia social” Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia 1997. Pág. 26-37.

GLOSARIO

Aparato de emisión: dispositivo destinado a hacer que la información, el mensaje, se convierta en un hecho físico (señales eléctricas, luminosas, sonoras) a fin de ser transmitido por un canal o vía mediante la cual llega al elemento receptor.

Aprendizaje: Cambio relativamente permanente que se opera en el rendimiento o conducta del sujeto, como innovación, eliminación o modificación de respuestas, causado en todo o en parte por la experiencia. Este cambio puede darse como hecho del todo consciente o incluir componentes significativos inconscientes, como en el aprendizaje motor o en respuestas a estímulos que no llegan a percibirse. El término se refiere más comúnmente a la adquisición de conocimiento simbólico o a las destrezas motoras, pero incluye también los cambios de conducta en la esfera emocional.

Canal: Vía sensible mediante la cual es posible captar perceptivamente un mensaje o por medio de la cual se proyecta éste y que está dada por los sentidos (audición, visión, tacto, etc.). Vía y medio por el cual circula (el “vehículo”) y al elemento que hace posible la “entrada” (o salida) de la información (codificador-decodificador) da gran ambigüedad a este término.

Capacitación: Adquisición de conocimientos, principalmente de carácter técnico, científico y administrativo. Consiste en una actividad planeada y basada en las necesidades reales de una empresa y orientada hacia un cambio en los conocimientos del colaborador. Es la preparación teórica que se les da al personal (nivel administrativo) con el objeto de que cuente con los conocimientos adecuados para cubrir el puesto con toda la eficiencia.

Computadora: Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez, y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador.

Comunicación: campo de estudio que trata de explicar cómo se realizan los intercambios comunicativos y cómo estos intercambios afectan a la sociedad y comunicación.

Documento: Objeto material que contiene el mensaje destinado a ser comunicado, en tanto cumple una función de conservación de dicho mensaje, que puede ser percibido y reproducido e las ocasiones que se desee.

Mensaje materializado en un soporte físico para conservación y manejo.

Enciclomedia: es una estrategia educativa basada en un sistema articulador de recursos que, mediante la digitalización de los libros de texto, ha vinculado a sus lecciones diversos materiales multimedia orientados a promover procesos formativos de mayor calidad.

Estrategia: Serie de normas de conducta, de principios y de reglas, en que se fundamentan las acciones (tácticas) encaminadas a lograr los propósitos de un plan. En algunas de sus acepciones, el término es identificado como ciencia y arte que busca asegurar el éxito de una empresa y disminuir las probabilidades de su fracaso.

Habilidad: Facilidad para realizar un acto físico o mental.

Hardware: corresponde a todas las partes físicas y tangibles de una computadora.

Inducir: Realizar una inferencia, llegar a una conclusión por la vía inductiva; o sea, forma de razonamiento que permite llegar a una proposición general a partir de proposiciones o casos particulares.

Interés: Inclinação o apetencia vivamente experimentada por un sujeto que vive en estado de necesidad y que se proyecta en pos de un satisfactor. Así, el interés viene a ser la relación que media entre una necesidad y un satisfactor.

Internet: es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

Medio: en sentido estricto, objeto o instalación a través de la cual circula la comunicación.

Multimedia: es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario.

Software: se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema.

Tecnología: es el conjunto de habilidades que permiten construir objetos y máquinas para adaptar el medio y satisfacer nuestras necesidades.