

**UTILIDADES Y MULTIMEDIA FUNDAMENTALES PARA INTERNET EN
WINDOWS**

**JOHANNA LAMUS FIGUEROA
LEYDY JIMENA URIBE JOYA**

**ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACION CON NUEVAS TECNOLOGIAS
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA - UNAB
BUCARAMANGA
2009**

**UTILIDADES Y MULTIMEDIA FUNDAMENTALES PARA INTERNET EN
WINDOWS**

**JOHANNA LAMUS FIGUEROA
LEYDY JIMENA URIBE JOYA**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Docentes:

**CLAUDIA PATRICIA SALAZAR BLANCO
JUAN HILDEBRANDO ALVAREZ SANTOYO**

**ESPECIALIZACION EN EDUCACION CON NUEVAS TECNOLOGIAS
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA - UNAB
BUCARAMANGA**

2009

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	9
1. INTRODUCCION	10
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
2. MARCO DE REFERENCIA	12
3. OBJETIVOS	23
3.1 OBJETIVO GENERAL	23
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	23
4. METODO	24
4.1 ANALISIS	24
4.2 DISEÑO	27
4.2.1 Guía Uno	27
4.2.2 Guía Dos	27
4.2.3 Guía Tres	27
4.2.4 Guía Cuatro	27
4.3 APLICACIÓN DEL AVA	29
4.3.1 Entrada al Curso	29
4.3.2 Descripción	30
4.3.3 Objetivo	30
4.3.4 Contenido del Curso	30
4.3.5 Metodología	30
4.3.6 Materiales	31
4.3.7 Recursos Humanos y Técnicos	31
4.3.8 Evaluación	31
4.3.9 Introducción	31
4.3.10 Evaluación Previa (pretest y postest)	31
4.3.11 Blog Personal	31

4.3.12 Unidad Uno: Windows Movie Maker	32
4.3.13 Definición	32
4.3.14 Scanner y Cámara Digital	32
4.3.15 Foro	32
4.3.16 Unidad Dos: Youtube	33
4.3.17 Definición	33
4.3.18 Tarea	33
4.3.19 Chat	33
4.4 RESULTADOS	33
4.4.1 Análisis de la Información	34
5. CONCLUSIONES	40
BIBLIOGRAFIA	41
ANEXOS	42

LISTAS DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Cuadro comparativo Enseñanza – Aprendizaje	22
Tabla 2. Actividades de aprendizaje	26
Tabla 3. Resultados pretest	36
Tabla 4. Resultados postest	38

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Dominio mediado por TICs	19
Figura 2. Las TICs	20
Figura 3. Cuadro temático	25
Figura 4. Estadística pretest por estudiante	37
Figura 5. Estadística pretest por pregunta	37
Figura 6. Estadística posttest por estudiante	39
Figura 7. Estadística posttest por pregunta	39

ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. RAES	43
Anexo 2. Guía Uno	97
Anexo 3. Guía Dos	104
Anexo 4. Guía Tres	107
Anexo 5. Guía Cuatro	109
Anexo 6. Entrada Principal Dokeos – Registro de usuario	111
Anexo 7. Selección del AVA en Dokeos	113
Anexo 8. Entrada Administrador AVA en Dokeos	115
Anexo 9. Entrada al Ambiente Virtual de Aprendizaje	117
Anexo 10. Descripción General	119
Anexo 11. Objetivo	121
Anexo 12. Contenido del Curso	123
Anexo 13. Metodología	125
Anexo 14. Materiales	127
Anexo 15. Recursos Humanos y Técnicos	129
Anexo 16. Evaluación	131
Anexo 17. Introducción	133
Anexo 18. Evaluación Previa (pretest y postest)	135
Anexo 19. Blog Personal	142
Anexo 20. Definición de Windows Movie Maker	144
Anexo 21. Videos	146
Anexo 22. Scanner y Cámara Digital	148
Anexo 23. Slideshow	150
Anexo 24. Toma y Descarga de fotos desde la Cámara Digital	152
Anexo 25. Guía como escanear con Windows XP	162
Anexo 26. Foro	170

Anexo 27. Definición Youtube	172
Anexo 28. Tarea	174
Anexo 29. Chat	176
Anexo 30. Pretest Aplicados	178
Anexo 31. Postest Aplicados	219

RESUMEN

Los modelos educativos innovadores deben fomentar ambientes de aprendizaje interactivos, sincrónicos y asincrónicos, donde el docente se encuentre comprometido con el aprendizaje de sus estudiantes y cumpla un papel como asesor y facilitador; los estudiantes se convierten en actores de cambio con habilidades y modos de trabajo innovadores en los cuales utilizan tecnologías, materiales didácticos y recursos de información, mediante la investigación.

La propuesta metodológica para operar estos modelos educativos es la de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), ya que crear un ambiente de este tipo no es trasladar la docencia de un aula física a una virtual, ni cambiar el tablero o pizarrón por un medio electrónico, o concentrar el contenido de una asignatura en un texto que se lee en el monitor del computador.

Mediante el uso de las TICs, se desarrolló e implementó un Ambiente Virtual de Aprendizaje que permitió ampliar el conocimiento a personas adultas en las utilidades y multimedia fundamentales para Internet en Windows, aprovechando las nuevas oportunidades de acceso a la información, igualmente desarrollando la capacidad de investigación y crecimiento cognitivo el cual se ve reflejado en su trabajo o en su vida personal, gracias al manejo de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

INTRODUCCIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la ciudad de Bucaramanga, se presenta desigualdad de oportunidades en la educación para las personas mayores, quienes por su edad, trabajo u otras condiciones restringen su acceso a los programas educativos.

Es así, que teniendo en cuenta las ventajas que ofrece las nuevas tecnologías, se busca brindar oportunidad para ampliar conocimientos a personas adultas en el área de Informática enfocado en las nuevas utilidades, que faciliten la comunicación con multimedia e Internet, formando en el estudiante el papel que tiene de ser *productor* y no solo *consumidor* para el proceso de aprendizaje, permitiéndole hacer uso de la tecnología para su beneficio, el de su familia y facilitando su comunicación para cubrir diferentes necesidades (familiares en el extranjero, requisito de trabajo, actualización de conocimientos básicos, etc).

Dentro de las alternativas de solución se puede plantear que el Estado por intermedio de las Alcaldías y Gobernaciones, implementen programas en convenios con Instituciones Educativas que faciliten su espacio y recursos tecnológicos para los usuarios.

Otra alternativa de solución y la que se ha seleccionado en esta investigación es la utilización de un ambiente virtual de aprendizaje; este nos permite ampliar la cobertura disminuyendo costos en espacios (infraestructuras) y distancias geográfica-física, logrando llegar a los diferentes hogares, sin tener en cuenta su ubicación, raza, sexo, cultura entre otros. Para la implementación del ambiente virtual, es necesario el uso del computador y el internet, este servicio es de fácil acceso, ya que se encuentra disponible en los hogares, en salas de Internet o en bibliotecas.

El grupo al que se enfoca este proyecto se encuentra en edades superiores a treinta años, los cuales previamente a este curso han superados niveles anteriores que le permitieron obtener familiaridad con el entorno, así mismo se evalúa a cada estudiante con el fin de determinar si está apto para ingresar a este nuevo nivel “Utilidades y multimedia fundamentales para Internet en Windows”.

Los estudiantes que accedan a esta clase de educación buscan realizar un aprendizaje sin descuidar sus labores y responsabilidades adquiridas; con estos cursos podrán:

- Interactuar con las diferentes herramientas con las que cuenta en el curso, conocer su uso y el aprovechamiento de las mismas para su propio beneficio.
- Analizar el grado de conocimientos de conceptos básicos de internet.
- Identificar los diferentes medios de comunicación (síncrona y asíncrona) para de esta forma aprovechar los recursos expuestos.
- Conocer utilidades que le facilitarán enormemente su trabajo con internet.

Los estudiantes deben tener conceptos básicos en Informática (que es software, hardware), identificación de cada una de las partes del computador y su uso (teclado, mouse, etc).

Cada estudiante debe tener iniciativa, motivación y ser responsable en el manejo del tiempo con el fin de cumplir con las actividades y objetivos propuestos.

2. MARCO DE REFERENCIA

Actualmente, las tendencias educativas se orientan a esquemas de redes de estudiantes centrados en el aprendizaje con importantes demandas de comunicación y acceso efectivo a recursos de información.

Esto tiene su expresión en el modelo educativo que debe sustentar la educación en línea, lo cual implica un cambio sustancial en los paradigmas tradicionales, una reexpresión del currículo y una reorganización de los roles de los actores educativos. Asimismo, debe impulsar una oferta educativa flexible y de mayor cobertura, basada en que el estudiante que desarrolle competencias académicas, para el trabajo y para toda la vida y que al mismo tiempo permitan el logro de aprendizajes significativos incorporando el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Por tanto, los modelos educativos innovadores deben fomentar ambientes de aprendizaje interactivos, sincrónicos y asincrónicos, donde el docente se encuentre comprometido con el aprendizaje de sus estudiantes y cumpla un papel como asesor y facilitador; los estudiantes se convierten en actores de cambio con habilidades y modos de trabajo innovadores en los cuales utilizan tecnologías, materiales didácticos y recursos de información, mediante la investigación.

La propuesta metodológica para operar estos modelos educativos es la de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), ya que crear un ambiente de este tipo no es trasladar la docencia de un aula física a una virtual, ni cambiar el tablero o pizarrón por un medio electrónico, o concentrar el contenido de una asignatura en un texto que se lee en el monitor de la computadora. Se requiere que quienes participan en el diseño de estos ambientes deben conocer todos los recursos tecnológicos disponibles, así como las ventajas y limitaciones de éstos para poder

relacionarlos con los objetivos, los contenidos, las estrategias y actividades de aprendizaje y la evaluación.

Y es que una integración de medios como texto, gráficos, sonidos, animación y video, no tienen sentido sin las dimensiones pedagógicas que el diseñador del ambiente puede darles. Sin embargo, el ambiente de aprendizaje se logra ya en el proceso, cuando estudiantes y docentes así como los materiales y recursos de información se encuentran interactuando.

Dentro de los elementos que conforman un ambiente virtual de aprendizaje se encuentran los usuarios, haciendo referencia a QUIÉN va a aprender, a desarrollar competencias, a generar habilidades. El currículo, es el QUÉ se va a aprender, son los contenidos, el sustento, los programas de estudio curriculares. Y los especialistas, aquí está el CÓMO se va a aprender, son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el AVA.

¿Pero, que es un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)?

Un AVA¹ es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base a un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje a través de un sistema de administración de aprendizaje.

De esta forma los modelos educativos deben ser interactivos en donde el docente está comprometido a ser ese guía o facilitador por medio de tecnología a la vanguardia, contenidos digitales, material didáctico y de esta manera transformar e innovar el aprendizaje del estudiante dejándole ver las habilidades y destrezas que tiene cada uno.

¹ Definición propuesta por la Dirección de Tecnología Educativa del Instituto Politécnico Nacional (México).

¿Cuáles son los elementos de un ambiente virtual de aprendizaje?

En un AVA los elementos que lo conforman son los siguientes:

- *Usuarios*: sujetos del proceso enseñanza-aprendizaje.
- *Currículo*: contenidos, programas de estudio.
- *Especialistas*: encargados de diseñar, desarrollar y materializar los contenidos a utilizar en el AVA en donde se involucran el siguiente grupo:
 - ω *Docente especialista*: es el que tiene la experiencia de hacer que el otro aprenda una disciplina específica.
 - ω *El pedagogo*: encargado de apoyar el diseño instruccional de los contenidos ya que sabe como se aprende.
 - ω *El diseñador grafico*: ofrece interactividad y motivación en los contenidos junto con el programador para dar calidad en los contenidos.
 - ω *El administrador*: responsable de publicar o colocar a disposición de los usuarios los contenidos y recursos del AVA.
- *Sistema de administración de aprendizaje*: permiten el seguimiento del aprendizaje de cada alumno estando al alcance de las necesidades para comunicarse como son: foros, chat, videoconferencias y grupos de discusión entre otros.
- *Acceso, infraestructura y conectividad*: infraestructura tecnológica para administrar el aprendizaje como: internet, fibra óptica, servidores y equipos satélites.

¿Qué entornos hacen parte de un Ambiente Virtual de Aprendizaje?

El entorno en el cual está involucrado un AVA es el siguiente:

- *Conocimiento*: se busca por medio de la interacción atractiva y colaborativa la participación de los estudiantes ya sea en una página web temática o un curso completo siendo este interactivo pedagógicamente y en su funcionalidad.
- *Colaboración*: por medio de comunicación sincrónica (chat o videoconferencia) o asincrónica (foros, correo electrónico) se hace retroalimentación entre estudiantes y facilitador para generar un entorno colaborativo donde el facilitador modera las intervenciones de los participantes.
- *Asesoría*: es una actividad que se programa entre alumno y facilitador ya sea por medio sincrónico o asincrónico dando retroalimentación y solución a dudas.
- *Experimentación*: entorno que puede complementar los contenidos, pero que no necesariamente se incluye; depende del tipo y naturaleza de los contenidos y de los que se quiere lograr con ellos.
- *Gestión*: como cualquier proceso educativo presencial, este también requiere de trámites de alumnos en inscripciones, certificaciones e historial académico y los facilitadores necesitan de un seguimiento de alumnos en sus notas y acreditaciones.

Diseño y Desarrollo de una Plataforma Virtual de Aprendizaje.

Con base en el proyecto *Diseño y Desarrollo de una Plataforma Virtual de Aprendizaje para la Educación a Distancia en la Universidad de Aconcagua - Santiago de Chile* (Ver Anexo 1), pretendiendo la “plataforma virtual” como soporte tecnológico para el AVA, establece la importancia del modelo pedagógico y el rol de la tecnología como medio para tres módulos indispensables donde se encuentran relacionados los actores educativos para el diseño *instruccional, ejecución de los cursos y evaluación*. Esta propuesta para la UAC-Virtual propone un modelo con los siguientes elementos para el diseño de un AVA: modelo pedagógico, equipo docente, plataforma virtual y gestión administrativa. De esa

forma muestran por medio de la figura como se involucra el Ambiente Virtual de aprendizaje.

Al considerar los elementos y los entornos que componen un AVA se puede hablar de tres fases para la creación de éstos:

Fase I. Planeación. En esta fase se define el programa a desarrollar, el público al que estará dirigido, los objetivos, los recursos materiales necesarios y los recursos humanos que trabajarán en el diseño y desarrollo de los contenidos y en la operación del AVA. En esta planeación participan las autoridades educativas y los responsables que la institución educativa asigne al proyecto.

Fase II. Diseño, desarrollo de los entornos y la producción de los contenidos digitales. En esta fase se prepara el proceso de aprendizaje, en la cual participa el grupo multidisciplinario de trabajo. En un primer momento no será necesario que participen todos, sino que de acuerdo a la etapa de trabajo se irán incorporando los distintos integrantes del equipo. En un primer momento, es importante que se conforme un binomio docente-pedagogo. Si bien el profesor-desarrollador aportará la información por ser el experto en la disciplina de conocimiento, contará con la asesoría del pedagogo en el diseño del curso, en el marco de referencia, las intenciones educativas y en los componentes del diseño como la clarificación de los objetivos, los contenidos, las estrategias de enseñanza-aprendizaje y la propuesta de evaluación, acreditación y el diseño de la interacción. Una vez concluida esta etapa, se incorporan el resto de los integrantes del equipo multidisciplinario, como son el diseñador gráfico y el programador. Este equipo de especialistas trabajará de manera colaborativa y aportará sus conocimientos y experiencias, asumiendo un compromiso con el trabajo que realiza.

Fase III. Operación. En esta fase convergen todos los entornos del AVA. Como en cualquier ciclo escolar, tiene su dinámica de inscripción, inicio de clases, los actores educativos interactúan entre ellos, trabajan con los materiales y recursos, llevan a cabo los procesos de evaluación y, al término, de acreditación. Para lograrlo es necesario tener los contenidos accesibles a los estudiantes, a través de un sistema informático-educativo y contar con el soporte técnico que asegure el acceso a los materiales y recursos. Es importante que los coordinadores y responsables del AVA estén al pendiente de todas las fases, ya que les permitirá dar seguimiento a la evolución del AVA y mejorar o resolver problemáticas que quizás en la etapa de planeación no se tomaron en cuenta.

Consideraciones Para Un Ambiente Virtual De Aprendizaje

Finalmente, para que un ambiente virtual de aprendizaje tenga un “clima” adecuado para los actores educativos se deben cuidar aspectos de:

Confianza. Es importante que los estudiantes e instructores tengan la suficiente confianza en la calidad de los medios y los materiales que estarán utilizando en el proceso de aprendizaje. Esto lo puede dar una estrecha relación con la institución educativa a la cual pertenecen, “para evitar la angustia que sufren comúnmente los estudiantes de estas modalidades”. También se debe cuidar el sistema de administración de aprendizaje que se elija para “soportar” los cursos, porque problemáticas como no tener acceso a los materiales, o fallas constantemente en el sistema y no recibir el apoyo técnico correspondiente, pueden despertar desconfianza en los actores educativos.

Interacción. El ambiente siempre debe propiciar la relación entre los actores educativos y entre la institución educativa, además de la interacción que se da a través de las actividades de aprendizaje. El éxito de un AVA depende

fundamentalmente de la manera en que ha sido planeada la interacción, así como de una buena moderación por parte del facilitador.

Accesibilidad. En ambientes saturados de información y tecnología, hay estudiantes y profesores que pueden quedar relegados, confundidos y angustiados. Por ello en un AVA no debe perderse de vista la accesibilidad de quienes participan en el proceso de aprendizaje y considerar, en la medida de lo posible, las condiciones culturales y económicas de los usuarios, así como el acceso que tengan a los recursos tecnológicos. “Hay que tener cuidado sobre todo con los sistemas demasiado centralizados y homogéneos, que al manejar un solo esquema tecnológico dejan fuera a muchos posibles participantes”.

Motivación. Ésta es imprescindible no sólo para minimizar la deserción, sino para enriquecer el ambiente de aprendizaje. La motivación está dada principalmente por el facilitador hacia su grupo con actividades y estrategias creativas y atractivas, pero también con la armonía de los tres aspectos anteriores: la confianza que da una institución educativa de calidad, el diálogo permanente con los actores educativos y la institución, así como la accesibilidad (desde los recursos hasta los trámites escolares), todos en conjunto son fundamentales para conformar un “clima” adecuado para los estudiantes y docentes.

Modelo Aprendizaje Mediado Por Tic

El modelo de aprendizaje propuesto sustenta tres dominios, cognitivo, afectivo y mediado por tic, siendo el alumno el centro y donde los dominios pasan a conformar el modelo pedagógico del AVA, resaltando las actividades de enseñanza - aprendizaje representado en la siguiente figura:



Figura 1. Dominio Mediado por TIC²

Por medio de ésta figura se aprecia cómo se encuentran representados cada uno de los dominios.

Dominio Cognitivo.

- Conocimiento: nuevo concepto/idea es el punto de partida para desarrollar el proceso de aprendizaje.
- La comprensión del proceso de desarrollo: indicado el concepto se pasa por guiar al estudiante al desarrollo de actividades para conocer y profundizar el mismo.
- Aplicación: analizados los conceptos, el alumno adecua el contenido a la realidad para aplicarlo y reflexionar entorno al proceso y resultados, generando opinión de lo observado y experimentado.
- Pensamiento crítico: elemento clave en el modelo, la reflexión y la síntesis es la base del intercambio y el dialogo constructivo, permitiendo experiencia practica y siendo conformándolas como parte del proceso de aprendizaje.
- Apropiación: objetivo final del proceso, apropiación de conceptos y contenidos trabajados por el alumno (apropiación individual).

² http://www.tise.cl/archivos/tise2003/papers/disenio_desarrollo_de_una_plataforma_virtual.pdf

Dominio Afectivo.

Existen dos conceptos claves motivación e interacción, donde el tutor debe realizar un acompañamiento focalizado y personalizado con cada estudiante, donde estimula la participación y motivación con el fin de apoyar el proceso evitando la sensación de aislamiento.

Dominio mediado por TIC.

En éste dominio se encuentran tres dominios en el cual cumplen un rol mediador en el desarrollo del modelo pedagógico: colaboración, construcción y comunicación.

De esta manera sin duda nos damos cuenta que la incorporación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje nos construye una visión mas objetiva de lo que puede usarse en la educación virtual ya que no es solo incorporar y transformar la educación presencial a educación virtual sino que se requiere de una integración programada de recursos informáticos y de comunicación, para una gestión adecuada de las múltiples funciones del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Para entender más a fondo como se aplican estos ambientes de aprendizaje virtual en diferentes campos y espacios, se analizaron diferentes propuestas, ya diseñadas e implementadas, observando las experiencias obtenidas de cada una de ellas.

De esta forma vemos como es de total importancia el uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje para de esta forma mostrarle y dejarle ver al estudiante sus capacidades para ser innovadores, investigadores, exploradores e independientes. Tener claro que toda esta tecnología no es la que enseña sino que son el medio para interactuar.



Figura 2. Las TICs

Siguiendo el análisis se puede dar a conocer por medio de un cuadro³ paralelo de lo que se está viviendo en la educación centrada en la enseñanza y la educación centrada en el aprendizaje, de igual forma estas dos propuestas no se oponen en todos los casos pero si marcan la tendencia. Ver tabla 1

³http://www.ingenieria.unam.mx/revplanes/pautas_para_el_trabajo_de_las_comisiones_de_contenido.pdf

EDUCACION ACTUAL CENTRADA EN LA ENSEÑANZA	PROPUESTA EDUCATIVA CENTRADA EN EL APRENDIZAJE
Currículum rígido	Currículum flexible
El objetivo de profesor es "dar cátedra"	El objetivo del profesor es hacer que los alumnos aprendan
El objetivo es transmitir conocimientos	El objetivo es cambiar actitudes, desarrollar habilidades y generar aprendizajes significativos
Actitud enciclopedista	Despertar la creatividad
Las horas clase (presencial) son básicas	Mayor importancia al autoaprendizaje y auto responsabilidad en cuanto a éste
El papel del profesor es ser "motivador" de los alumnos	La motivación es un proceso personal que desarrolla el propio alumno
Los alumnos son pasivos, receptivos y obedientes	Los alumnos deben tener iniciativa y participar en los cursos de manera activa
Transmisión de conocimientos aislados de la realidad	Adquisición de conocimientos aplicables a la realidad
Los alumnos se interesan sólo en pasar las materias	Los alumnos se interesan por el aprendizaje
La educación es transmisión de experiencias del profesor	La educación está basada en la aplicación de conocimientos por parte de los alumnos para desarrollar sus propios conceptos
Profesor transmisor de conocimientos previamente adquiridos	El profesor investiga y aprende durante el desarrollo de sus cursos.
Educación centralizada, límites dados por la información educativa, no existe movilidad estudiantil	Educación descentralizada, las instituciones educativas no tienen fronteras y cuentan con movilidad estudiantil
Autoritarismo	Participación y liderazgo
Educación especializada	Dominio de diversas áreas
Indiferencia ante situaciones sociales, económicas y políticas	Toma de conciencia ante las necesidades sociales económicas y políticas. Necesidad de actitudes éticas ante la situación global
Evaluación como medición de aprendizaje	Evaluación como proceso de retroalimentación continuo
El trabajo enfocado a la obligación y un cumplimiento de ciertos requisitos	Trabajo enfocado al desarrollo de los estudiantes como individuos
Enseñanza mecánica basada en ejercicios	Aprendizaje con base en interiorizar, analizar, reflexionar y plantear problemas
Impartición de clases monótonas, constantes y repetitivas por parte de los profesores	Generación de conocimientos e información por parte de los propios alumnos

Tabla 1. Cuadro Comparativo Enseñanza - Aprendizaje

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar y evaluar un ambiente virtual de aprendizaje orientado a reconocer herramientas y utilidades multimedia fundamentales para Internet en Windows, a partir de las nuevas oportunidades de acceso a la información y del trabajo colaborativo.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar información sobre experiencias educativas de implementación de ambientes virtuales de aprendizaje para construir un marco de referencia acorde con el proceso de trabajo de interés en este proyecto.
- Implementar con estudiantes el ambiente virtual diseñado para conocer los resultados obtenidos de la interacción con el AVA en personas adultas.
- Demostrar por medio del AVA, que las utilidades Multimedia le facilitarán enormemente su trabajo con internet. (Windows Movie Maker, escáner, cámara digital).

4. MÉTODO

4.1 ANALISIS

Para el desarrollo de este Ambiente Virtual de Aprendizaje, se analizaron diferentes AVAs, lo que permitía obtener una visión global para el desarrollo e implementación según la población seleccionada, personas adultas con edades superiores a treinta años.

Por medio del objetivo general se pudo obtener un parámetro para el diseño y evaluación del AVA, permitiendo con la implementación del mismo verificar que los estudiantes desarrollaran habilidades en el manejo de las utilidades ofrecidas por Windows para un mejor aprovechamiento de la Internet.

Se dio oportunidad de acceso a la información y al conocimiento a personas que por diferentes motivos presentan dificultad para obtenerla, igualmente motivarlos hacia un crecimiento cognitivo que se verá reflejado en su trabajo o en su vida personal, gracias al manejo y aprovechamiento de la herramientas de multimedia e Internet.

El siguiente esquema temático permite conocer los contenidos sobre los cuales versa este ambiente y cómo se relacionan entre ellos.

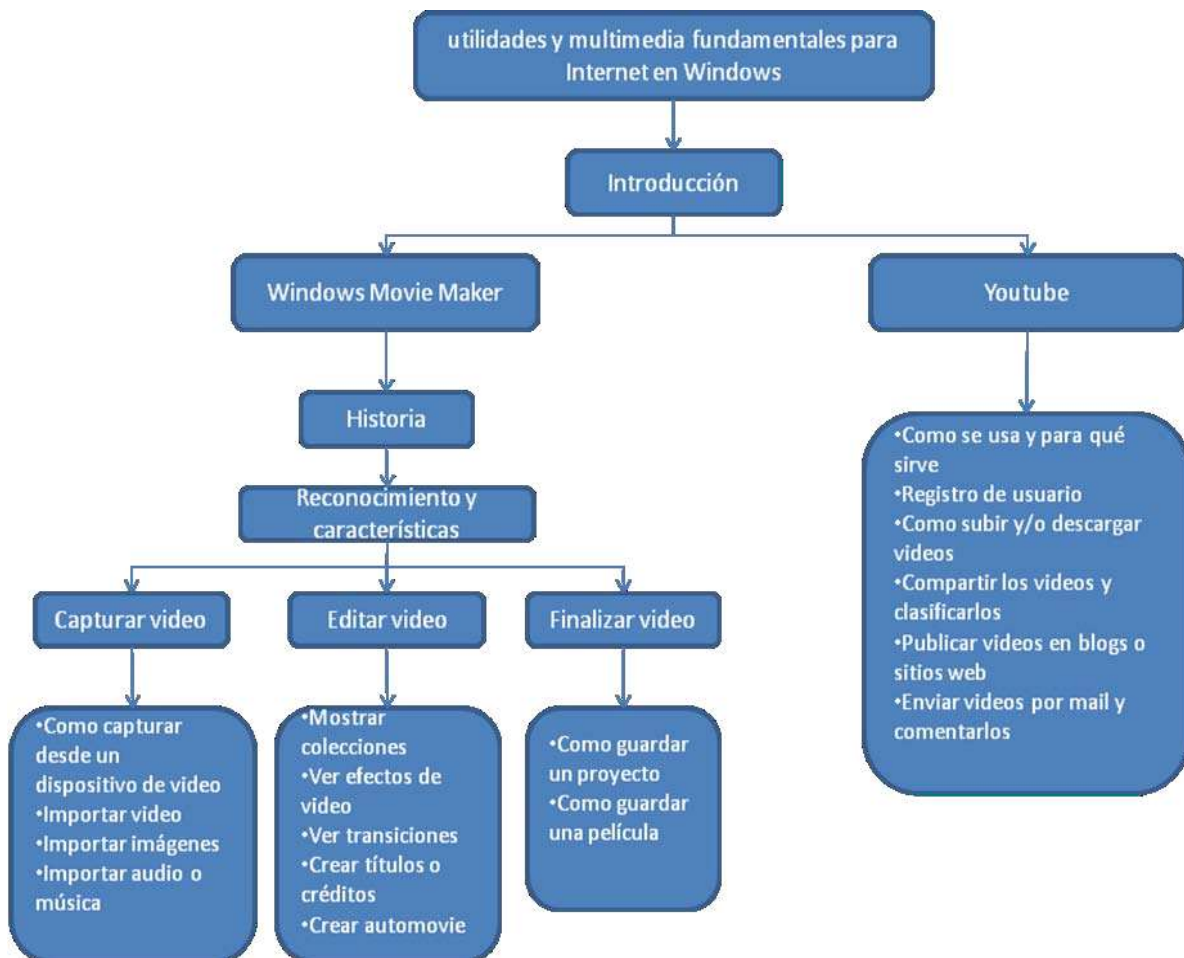


Figura 3. Cuadro Temático

El siguiente es el cronograma de actividades propuestas para el desarrollo del AVA, el cual esta organizado por semanas:

TEMA	ESTUDIO INDIVIDUAL	TAREAS	TRABAJOS GRUPALES	FOROS	CHAT	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Introducción Semana 1	Lectura de los documentos propuestos y propios.	Por medio de un blog, realizar su presentación a los demás integrantes del curso y expectativas del mismo.				Identificar las debilidades y fortalezas en los conocimientos previos de cada estudiante. Utilización de foros donde se brindara participación de estudio personal y grupal.
Windows Movie Maker Semana 2	Explorar los diferentes documentos relacionados con el programa Windows Movie Maker.		Conformación de grupos por parejas, para la realización del video.	Presentar dudas sobre el tema estudiado. Publicar los nombres de los integrantes de cada grupo.		Puntualidad en la entrega del video casero. Trabajo en grupo, ya que proporciona interacción y colaboración en el desarrollo de los temas. La utilización de Foros donde se tendrá en cuenta el respeto por la libertad de pensamiento, coherencia y fundamentación de ideas para ayudar a solucionar inconvenientes y conocer el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno.
Youtube Semana 3		Por medio del correo, enviar a sus compañeros y docente la dirección web donde quedo alojado el video.	Registrarse en la página www.youtube.es y publicar el video creado.		Compartir con el grupo la experiencia vivida en el curso y las actividades realizadas Compartir las direcciones de cada video publicado en Youtube	Por medio de correo y chat hacer participaciones con el docente y demás compañeros de forma activa.

Tabla 2. Actividades de Aprendizaje

4.2 DISEÑO Y DESARROLLO DEL AVA

El desarrollo del Ambiente Virtual de Aprendizaje se realizó siguiendo las pautas establecidas en las guías que a continuación se describen.

4.2.1 Guía Uno

Con esta guía se estableció la necesidad y el diseño educativo teniendo en cuenta los intereses existentes proporcionando una alternativa de solución a la problemática encontrada. Se tuvo en cuenta la población objeto, el área de contenido, la finalidad educativa, entre otros aspectos. Ver Anexo 2.

4.2.2 Guía Dos

En esta guía se estipuló el Objetivo General y los Objetivos Específicos del AVA así como su estructura temática. Ver Anexo 3.

4.2.3 Guía Tres

En el desarrollo de esta guía se presentó la metodología a utilizar y las diferentes actividades de aprendizaje comprendidas en el curso. Ver Anexo 4.

4.2.4 Guía Cuatro

En esta guía se plantean los recursos necesarios para el desarrollo de cada actividad. Ver Anexo 5.

El diseño de interfaz del AVA se desarrolló en la plataforma Dokeos (Ver Anexo 6), siguiendo el enlace <http://campus.dokeos.com/index.php?language=spanish> se realiza el respectivo ingreso con el nombre de usuario y contraseña en donde el

estudiante se registro como usuario nuevo indicando su perfil para su posterior matricula en el curso “Utilidades y Multimedia Fundamentales para Internet en Windows” ó hacer también la selección por “981125”, código del curso seleccionado. Ver Anexo 7.

El diseño del AVA “*Utilidades y Multimedia Fundamentales para Internet en Windows*”, se realizó en la plataforma Dokeos, para lo cual se hizo el respectivo registro como docentes del curso, donde se ingresaron datos como apellidos, nombre, correo electrónico, usuario, contraseña, perfil (estudiantes ó profesor) y país. Seguido del registro, se ingresó el nombre del curso a crear, la categoría, código del curso, profesores e idioma. Una vez creado el curso se dispone de múltiples herramientas como test o ejercicios, proyectos o blogs, wikis, tareas, creador y visualizador de lecciones, encuestas y muchos más. El perfil docente nos permite automáticamente modificar el sitio según las necesidades (Ver Anexo 8).

Para este AVA se crearon contenidos como: descripción del curso (descripción general, objetivo, contenido, metodología, materiales, recursos humanos y técnicos y Evaluación), foro, blog presentación, unidades de aprendizaje, agenda y chat.

Dentro del diseño se manejaron iconos propios de Dokeos de acuerdo a cada uno de los ítems y dentro de cada contenido imágenes relacionados a cada uno de los temas a tratar. En cada una de las unidades se manejo un banner donde se indica el titulo del curso, de colores naranja y azul y el fondo de la página de color blanco. Para el manejo de la letra se mantuvo estándar para página web, de color negro.

El curso se realizo bajo un entorno amigable con facilidad en la navegación, teniendo en cuenta el diseño por medio de la herramienta de Macromedia

(Dreamweaver), así mismo, para el manejo de audio se utiliza el programa Audacity, integrado en la plataforma Dokeos.

El desarrollo de la habilidad de comunicación se dará por medio de la participación de los estudiantes en chats y foros, donde se evidenciará su proceso de aprendizaje. El aprendizaje colaborativo se demuestra en la conformación de grupos, donde cada uno debe adquirir un rol determinado y trabajar en equipo.

El lenguaje de textos manejado fue explicativo-descriptivo combinado con imágenes, lo que motiva a los estudiantes a realizar lecturas gracias a la interacción establecida.

En el Lenguaje de sonidos, la combinación de imágenes y sonidos permite que la interfaz sea dinámica e interesante, facilitando la navegación.

La actividad de la realización del video en grupo, permite integrar a los estudiantes en el aprendizaje colaborativo, donde según el rol que asuma cada uno de ellos, se verá reflejada la experiencia al interior del grupo. Mediante el foro se evidencia las habilidades interpretativas y dominio del tema, al igual que las preguntas e inquietudes relacionadas con el mismo.

4.3 APLICACIÓN DEL AVA

En el desarrollo de las actividades establecidas en el AVA, el estudiante puede explorar como primera entrada al ambiente un audio que describe como las imágenes, el texto y el sonido hacen complemento en la creación de diferentes aplicaciones utilizadas en la educación, hogar y trabajo, facilitando la interacción en diferentes medios.

4.3.1 Entrada al Curso

En esta entrada se disponen las diferentes opciones con las que cuenta el estudiante para el desarrollo del curso, como lo es la descripción, foros, blog de presentación, agenda, chat, la introducción y las dos lecciones previstas para el curso. Ver anexo 9.

4.3.2 Descripción General.

Dentro de la descripción general se da una bienvenida a los estudiantes, dando a conocer los beneficios que obtendrán con el aprovechamiento de las TICs. Ver Anexo 10.

4.3.3 Objetivo.

Se ha planteado un objetivo para el desarrollo del ambiente virtual de aprendizaje. Ver Anexo 11.

4.3.4 Contenido del curso.

Se presenta el esquema temático a tratar a lo largo del curso. Ver Anexo 12.

4.3.5 Metodología.

Se realiza una completa descripción de la metodología utilizada en el AVA. Ver Anexo 13.

4.3.6 Materiales.

Se presenta por medio de una tabla los temas a tratar, con sus actividades de aprendizaje y los recursos establecidos para tal fin. Ver Anexo 14.

4.3.7 Recursos Humanos y Técnicos.

Se establecen los nombres de las docentes que intervienen en el aula y el correo electrónico para el contacto con las mismas. Ver Anexo 15.

4.3.8 Evaluación.

Se determinan los criterios a tener en cuenta como indicadores dentro del proceso de aprendizaje. Ver Anexo 16.

4.3.9 Introducción.

Por medio de la introducción se da la bienvenida y se da comienzo a las actividades establecidas en el curso. Contiene aspectos como la evaluación previa (pretest) y el blog personal. Ver Anexo 17.

4.3.10 Evaluación Previa (pretest y postest)

Por medio de esta evaluación, se puede determinar los conocimientos previos con que cuenta el estudiante, para así dar inicio al curso. Ver Anexo 18.

4.3.11 Blog Personal.

Los estudiantes encuentran una bienvenida por parte de las docentes y se ofrece la opción para que cada uno de ellos realice su propia presentación integrándose de esta manera con los demás compañeros de curso. Ver Anexo 19.

4.3.12 Unidad Uno: Windows Movie Maker.

Comienza la primera unidad, en la que se presenta conceptos y definición sobre Windows Movie Maker, consejos para escanear, tomar fotografías con cámara digital y como actividad de aprendizaje un foro.

4.3.13 Definición

En esta se presenta una breve historia de Windows Movie Maker, los requerimientos técnicos con los cuales debe contar el programa para su ejecución, un manual básico sobre el manejo y guía de elaboración de un video. Ver Anexo 20 y 21.

4.3.14 Scanner y Cámara Digital

Se puede observar una guía de cómo realizar tomas fotográficas excelentes, descargas de las fotos al PC y los diferentes formatos al escanear. Ver Anexo 22, 23, 24 y 25.

4.3.15 Foro

Este medio asíncrono nos permite tener comunicación entre los diferentes participantes del curso, en donde cada uno dio a conocer las inquietudes que se generaron en esta primera unidad. También indicaron los nombres de los participantes de cada grupo para la elaboración de video. Ver Anexo 26.

4.3.16 Unidad Dos: Youtube

En esta unidad se estableció la respectiva definición de Youtube, una tarea de aprendizaje y la realización de un chat para afianzar los conocimientos que se adquirieron durante el curso.

4.3.17 Definición

Se puede observar la definición de Youtube, el servicio que ofrece a la comunidad de compartir videos de forma gratuita. Así mismo una presentación realizada con un slide que permite guiar a los estudiantes en el registro y en la publicación de sus propios videos. Ver Anexo 27.

4.3.18 Tarea

La actividad como tarea en esta unidad fue enviar por correo electrónico la dirección del video publicado en Youtube. Ver Anexo 28.

4.3.19 Chat

Se estipulo al finalizar el curso la participación del Chat teniendo en cuenta diferentes horarios donde se compartieron las experiencias vividas dando por culminado con cada una de las unidades y sus actividades. Ver Anexo 29.

4.4 RESULTADOS

Con lo anterior, se puede demostrar que el estudiante que cumplió con las actividades y metodología propuestas en el AVA, desarrolló habilidades y destrezas en el manejo del tiempo, cumplimiento de actividades, participación activa, trabajo colaborativo, aumentando la capacidad de investigar así como la

creatividad, igualmente amplió su aprendizaje en el uso de los diferentes medios de comunicación.

Por medio de este ambiente virtual el estudiante desarrolló habilidades que fortalecen sus competencias en diferentes campos. Le permitió obtener mayor provecho de las nuevas aplicaciones gracias a la creatividad que ofrece los diferentes temas a tratar, teniendo en cuenta la flexibilidad en su uso, así como las utilidades que dieron como resultados de este proceso.

Para educar en el ciberespacio se requiere considerar los conocimientos adquiridos con anterioridad, las dudas, inquietudes e inclusive los errores como fuentes de aprendizaje. Se considera fundamental el desarrollo de la capacidad de búsqueda, exploración, selección y clasificación de información. En los nuevos entornos educativos, la información no sólo es dada por los docentes, es materia prima para la construcción del conocimiento.

Educar en un Ambiente Virtual de Aprendizaje requiere del diseño creativo de estrategias, que nos permitan encontrar soluciones pedagógicas, en concordancia a los retos que plantea el nuevo contexto mundial y digital. Además considerar valores como: autogestión, creatividad, colaboración y formación continua, deberán fundamentar tales estrategias.

4.4.1 Análisis de la Información.

Durante el desarrollo del curso, el estudiante exploró los diferentes recursos que nos ofrece las nuevas tecnologías, apropiándose de los temas y contenidos expuestos en el AVA.

Para dar inicio a las actividades contempladas dentro del AVA desarrollado en la plataforma Dokeos, se diseñó una prueba pretest (Ver Anexo 18), la cual aplicada

a cada estudiante permitió medir los conocimientos previos de cada uno de ellos, basados en los niveles cursados anteriormente. Ver Anexo 30.

El estudiante desarrollo la capacidad de realizar videos caseros y publicarlos, utilizando fotos, imágenes, audio, animación y efectos, así como manejar herramientas de interacción como chat, foros, correos, entre otros.

Al finalizar el curso, se aplicó un postest a los estudiantes, (Ver Anexo 18), con el fin de medir el nivel de apropiación de conocimientos, permitiendo conocer el desarrollo del mismo, desde su inicio hasta su final. Ver Anexo 31.

Se realizó un análisis a la prueba pretest (Ver Tabla 3), analizando el conocimiento previo de cada estudiante (Ver Figura 4), así como el nivel de desempeño según las preguntas planteadas (Ver Figura 5). Igualmente se realizon el análisis de cada postest aplicadas a los estudiantes (Ver Tabla 4), con el fin de determinar si se cumplieron los objetivos propuestos en este proyecto (Ver figura 6 y 7).

RESULTADOS PRUEBA PRETEST

Estudiante	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	promedio por estudiante
Estudiante 1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0,5
Estudiante 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0,9
Estudiante 3	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0,7
Estudiante 4	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0,7
Estudiante 5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0,8
Estudiante 6	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0,7
Estudiante 7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0,8
Estudiante 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0,9
promedio por pregunta	1	1	0,75	0,625	0,875	0,875	0,75	0,5	1	0,125	

Tabla 3. Resultados Pretest

Estadística por Estudiante.

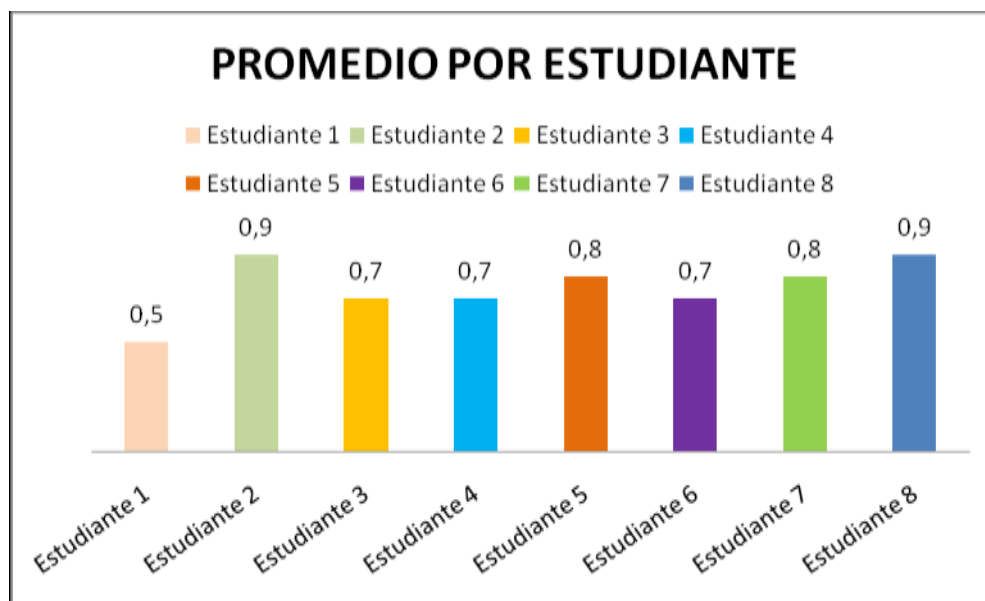


Figura 4. Estadística Pretest por estudiante

Estadística por Pregunta

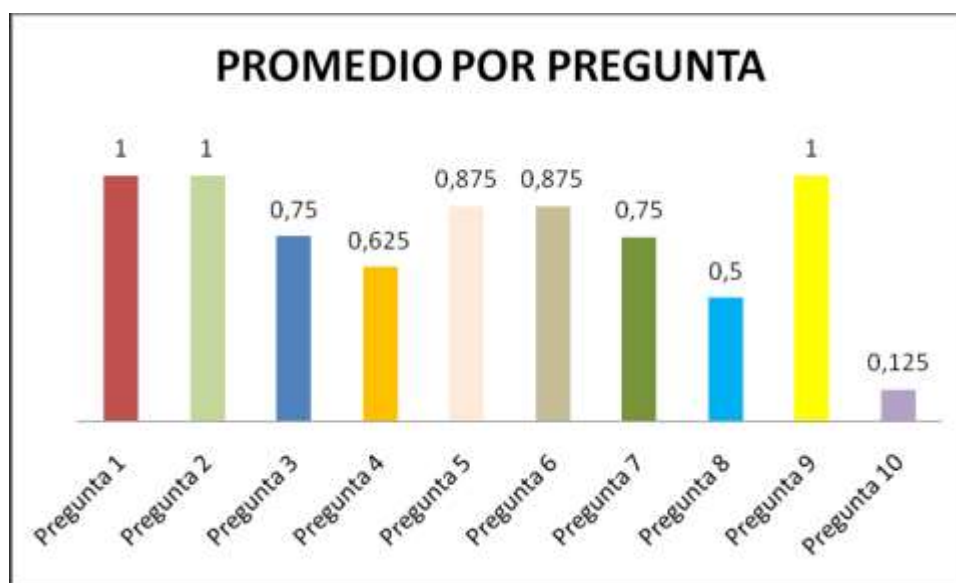


Figura 5. Estadística Pretest por Pregunta

RESULTADOS PRUEBA POSTEST

Estudiante	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	promedio por estudiante
Estudiante 1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0,8
Estudiante 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Estudiante 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
promedio por pregunta	1	0,875	1	1	1	1	1	0,875	1	1	

Tabla 4. Resultados Postest

Estadística por Estudiante.

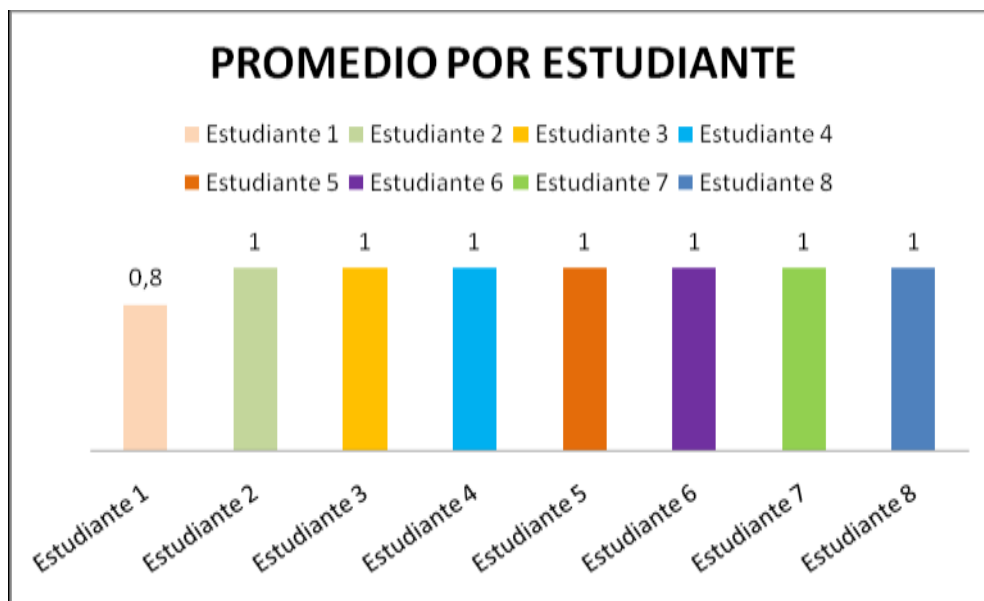


Figura 6. Estadística Postest por estudiante

Estadística por Pregunta



Figura 7. Estadística Postest por Pregunta

5. CONCLUSIONES

Se diseñó un ambiente virtual de aprendizaje orientado a reconocer herramientas y utilidades multimedia fundamentales para Internet en Windows, a partir de las nuevas oportunidades de acceso a la información y del trabajo colaborativo.

Se exploró información sobre experiencias educativas en implementación de ambientes virtuales de aprendizaje y con base en ello se construyó un marco de referencia acorde con el proceso de trabajo realizado en este proyecto.

Se Implementó con estudiantes el ambiente virtual diseñado, conociendo los resultados obtenidos de la interacción con el AVA en personas adultas.

Se demostró por medio del AVA, que las utilidades Multimedia facilitan enormemente el trabajo con internet. (Windows Movie Maker, escáner, cámara digital).

BIBLIOGRAFIA

http://www.tise.cl/archivos/tise2003/papers/disenio_desarrollo_de_una_plataforma_virtual.pdf

http://www.ingenieria.unam.mx/revplanes/pautas_para_el_trabajo_de_las_comisiones_de_contenido.pdf

http://www.upedagogica.edu.mx/documentos/manual_edicion_imagenes.pdf

http://mosaic.uoc.edu/pdf/Manual_Basico_de_Windows_Movie_Maker.pdf

http://www.youtube.com/watch?v=Nq3ZeO91Am4&feature=player_embedded

http://www.youtube.com/watch?v=agQEkhB14Bc&feature=player_embedded

<http://www.livevideo.com/video/6585BE33C77A4F9599DBA68CC377E73F/tutorial-de-windows-movie-make.aspx>

http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_Movie_Maker

http://www.slide.com/r/0NBovRNM2j-tP1de9xjez9jO_Yx9eV1D?previous_view=TICKER&previous_action=TICKER_ITEM_CLICK&ciid=3386706919825541701

ANEXOS

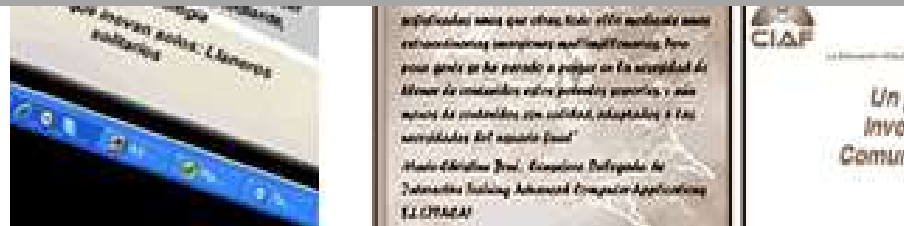
ANEXOS 1. RAES

2009



RAES

AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE.



Presentado Por: Johanna Lamus F. & Leydy Jimena Uribe J.

OCTAVO TALLER INTERNACIONAL DE SOFTWARE EDUCATIVO

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

RESUMEN N. 1

TITULO	Diseño y Desarrollo de una Plataforma Virtual de Aprendizaje Para la Educación a Distancia.
AUTOR(A)	ROMERO MARCHANT, Andrés Alberto; GAJARDO FONTECHA, René Elías.
EDITORIAL	Documento Web.
CIUDAD Y/O PAIS	Santiago Chile
FECHA DE PUBLICACION	24, 25 y 26 de Noviembre de 2003.
No PAGINAS	9
PALABRAS CLAVES	Conocimiento, Comprensión, Aplicación, Apropriación, Pensamiento Crítico, Colaboración, Construcción, Comunicaciones, Dominio Cognitivo, Dominio Afectivo, MDA (Modulo de Aprendizaje), MDC (Modulo Desarrollo de Contenidos), MDC (Modulo Soporte de Contenidos), TIC.
UBICACIÓN (Referencia)	http://www.tise.cl/archivos/tise2003/papers/disen_o_desarrollo_de_una_plataforma_virtual.pdf

2. DESCRIPCION DEL DOCUMENTO

La FUNDESCO (1998) en su informe mundial de la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de

Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías.

Estos nuevos entornos de aprendizaje favorecidos con la incorporación de las tecnologías se potencian en la Educación a Distancia por ser un modelo donde la no presencia física entre quien enseña y quien aprende en su principal característica, y el uso de medios en su diseño de aplicación ha pasado por diferentes generaciones.

En este nuevo paradigma de la educación está trabajando la Universidad de Aconcagua (U.A.C) la cual ha asignado la función de coordinar el proyecto de diseño, desarrollo, implementación y evaluación de un modelo de educación a distancia a la Escuela de Ciencias de la Informática. Este proyecto se ha subdividido en otros subproyectos de los cuales da cuenta este trabajo, como es el diseño y desarrollo de una plataforma virtual de aprendizaje, el cual se sustenta en el marco teórico de los ambientes virtuales de aprendizaje, que corresponden a la presentación articulada de diversos componentes que conforman el entorno virtual en el cual se desarrollará el proceso de enseñanza-aprendizaje de los cursos a distancia.

3. CONTENIDO

Con el fin de dar respuestas a los requerimientos de identidad en lo que respecta a los que es un diseño AVA para la universidad de Aconcagua se propone un modelo que considere los siguientes elementos:

1. **Modelo pedagógico**, el cual entrega los lineamientos y los principios pedagógicos fundamentales en los cuales se sustenta un programa en general y cada uno de los cursos en particular, y donde intervienen: actores educativos, metodologías de enseñanza-aprendizaje, recursos tecnológicos, así como instrumentos y modalidades evaluativas.
2. **Equipo docente**, el cual considera la organización y estructura definida para sustentar el diseño instruccional de los cursos, así como para desarrollar la labor docente y la difusión de los cursos. En esta instancia es fundamental el trabajo en equipo con especialistas en diseño instruccional, equipo especialistas en contenidos, los docentes responsables de los cursos y los tutores.
3. **Plataforma virtual de aprendizaje**, sobre el cual se sustenta tecnológicamente el ambiente virtual y que reúne las condiciones de flexibilidad y adaptabilidad necesaria para dar respuestas a requerimientos relacionados con el desarrollo de la labor educativa además de soportar el diseño y desarrollo de recursos didácticos.
4. **Gestión administrativa**, sobre el cual se sustenta administrativamente el ambiente virtual y que reúne las condiciones de atención de los actores educativos en lo que respecta a ingresos, registro curricular, pago de honorarios y en general contar con la flexibilidad y adaptabilidad necesaria para dar respuesta a requerimientos relacionados con el ámbito administrativo con un buen tiempo de respuesta.

MODELO DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

El modelo de aprendizaje propuesto se sustenta en tres dominios, el cognitivo, el afectivo y el mediado por TIC, en donde el centro es el alumno. Estos dominios en su conjunto pasan a conformar el modelo pedagógico del AVA propuesto, siendo su objetivo principal posibilitar el logro de aprendizaje efectivos por parte del alumno. En este marco, se destaca la definición de un diseño del ciclo de

actividades de enseñanza-aprendizaje, cuyos componentes se definen someramente a continuación,

Dominio Cognitivo

- **Conocimiento:** el ciclo se inicia con la presentación de un nuevo concepto/idea (contenido), el cual constituye el punto de partida sobre el cual se desarrollara el proceso de aprendizaje.
- **Comprensión del proceso de desarrollo:** una vez presentado el concepto, es necesario guiar a los alumnos al desarrollo de actividades que les permitan conocer y comprender con profundidad los conceptos presentados.
- **Aplicación:** una vez analizados los conceptos realizados a través del dialogo, corresponde realizar un primer intento de apropiación a través de su aplicación en la realidad concreta. Este proceso demanda del alumno adecuar del contenido a su realidad específica, aplicarlo y reflexionar en torno al proceso y sus resultados, de tal forma que le permita generar una opinión fundamentada de los observado y experimentado.
- **Pensamiento crítico:** considerando como un elemento calve del modelo, en cuanto pone en ejercicio las competencias logradas en las etapas anteriores, la reflexión y la síntesis es la base sobre la cual sustenta el intercambio y el diálogo constructivo, a la vez que permite que la experiencia práctica y la discusión ampliada sean valoradas e integradas como parte del proceso de aprendizaje.
- **Apropiación:** el objetivo final del proceso descrito es la apropiación de los nuevos conceptos y contenidos trabajados por el alumno. Esta apropiación es de carácter individual y corresponde al estado final en el marco de aprendizaje a lograr.

Dominio Afectivo

En este dominio existen dos conceptos claves motivación e interacción, aspectos claves en lo que respecta a lo social-afectivo, en este dominio el tutor, debe realizar un acompañamiento focalizado y personalizado con cada estudiante, el cual está destinado a estimular la participación y fomentar la motivación de los alumnos, con el fin último de lograr que estos se sientan apoyados en el proceso que se encuentran viviendo, evitar la sensación de aislamiento, apoyar el cumplimiento de las metas personales y del programa que se encuentra propuestas, salvaguardar la permanencia del estudiante en el sistema.

Dominio mediado por TIC

En este dominio, existen tres dominios claves que articulan y cumplen un rol mediador en el desarrollo del modelo pedagógico: colaboración, construcción y comunicación.

Estos conceptos se encuentran relacionados de tal manera, que en conjunto favorecen la comunicación de un modelo pedagógico donde intervienen actores educativos, metodologías de enseñanza-aprendizaje, recursos tecnológicos, así como instrumentos y modalidades evaluativas.

Colaboración y construcción: una vez terminada la aplicación, viene una etapa de compartir nuevamente los conceptos planteados inicialmente. Esta nueva discusión se alimenta de la experiencia realizada y de la reflexión personal que se realice. El objetivo de este intercambio es someter los conceptos individuales al juicio de pares a través de discusiones que integren a profesionales que enfrentan otras realidades educacionales (por ejemplo: utilizando correo electrónico). Este proceso pretende promover un refinamiento de los conceptos tratados y facilita su

internalización. En esta etapa el tutor actúa como moderador de la discusión, fijando los plazos, objetivos y contenidos de cada fase en este proceso.

DISEÑO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE APRENDIZAJE (UAC-VIRTUAL)

Este proyecto es desarrollado con el modelo espiral, el cual cubre unas características del ciclo de vida tradicional del software, así como el de creación de prototipos, añadiendo el análisis de riesgo.

Las herramientas con las que se desarrollo la plataforma virtual de aprendizaje fueron: Macromedia Dreamweaver, Microsoft Access 97 y el lenguaje de desarrollo utilizado para dar interactividad y acceso a la base de datos es Microsoft VBScript (Visual Basic Script). El que se caracteriza por ser flexible, dinámico y fácil de utilizar debido a que es un derivado de Microsoft Visual Basic, estos requerimientos son claves para el óptimo desarrollo de la plataforma virtual de aprendizaje de la Universidad de Aconcagua.

DESCRIPCION DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE APRENDIZAJE

- **Modulo de Aprendizaje (MDA)**

El modulo MDA está compuesto por tres áreas (Frames), una barra lateral, una barra de botones y un área de trabajo. En este modulo se desarrolla la didáctica de los objetivos, la metodología de trabajo, las actividades de autoaprendizaje, el uso de recursos sincrónicos y asincrónicos y la evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje.

- **Modulo de diseño de contenidos Profesores (MDC Profesores)**

Este modulo es utilizado por los profesores para el desarrollo de las asignaturas, la revisión de trabajos, ingreso de notas, usuarios, profesores y libros, además, es la forma de ingresar modificar y eliminar la información a la base de datos...

El modulo MDC profesores esta compuesto por tres frames, una barra lateral (menúlateral.htm), una barra de botones (menúsuperior.htm) y un área de trabajo llamada (areatrabajo.htm). Estas páginas son la encargada de presentar al profesor todas las opciones disponibles para una correcta manera de ingresar la información a la base de datos.

4. CONCLUSIONES

Este proyecto es un aporte para contribuir con una experiencia de diseño de una plataforma virtual sustentada en un modelo pedagógico adaptable a los requerimientos de cada institución de educación superior. Estamos conscientes que este tipo de proyectos no es el primero en su tipo y no será el último y sabemos que existen diversas plataformas ya diseñadas para incorporar en modelos de educación a distancia pero a costos en algunos casos de difícil factibilidad y que están desarrolladas y evaluadas para culturas distintas a la nuestra.

Esta experiencias nos ha aportado en construir una visión más objetiva en lo que respecta al uso de la tecnología en la educación y especialmente en la educación a distancia donde no basta en “transformar” programas de educación presencial a programas de educación a distancia utilizando una plataforma virtual que se encuentre en el mercado. El tema sin duda es más complejo y requiere de conocer, reinventar la educación de acuerdo a un nuevo paradigma en donde el

modelo pedagógico es primero y la tecnología es un medio el cual debe ser estudiando para una correcta y efectiva integración.

Esta experiencia aporta en ese sentido, esta primera etapa de diseño y desarrollo nos permite contar con una plataforma virtual de bajo costo pero desarrollada de acuerdo a un modelo pedagógico que nos permitirá un nuevo proyecto, generar comunidades virtuales de aprendizaje, observarlas, comprenderlas y evaluar las debilidades del modelo, para dar un siguiente paso en el rediseño de la plataforma virtual o probablemente encontrar en un mercado una que cumpla con los requerimientos educativos y las variables y las variables culturales y de aprendizaje de la comunidad de la universidad de Aconcagua.

Este trabajo propone un modelo de aprendizaje mediado por TIC que permite generar los requerimientos de diseño y desarrollo de una plataforma virtual para la educación a distancia de bajo costo, sin embargo estamos conscientes que esta es una propuesta y que ciertamente podrían existir otros modelos distintos y mejores.

Desde una perspectiva académica, nos parece necesario abrir un debate de la disociación entre empresas proveedoras de plataformas virtuales y las universidades, en donde los primeros resaltan la tecnología por la tecnología y los segundos demandan más conocimientos de cómo integrar la tecnología en modelos de educación a distancia, en un contexto latinoamericano.

5. FUENTES

ADELL, J. (1997): Tendencias en Educación en la Sociedad de las Tecnologías de la Información, Revista EDUTEC, 7. ISSN: 11135-9250. URL: <http://www.uib.es/depart/gte/revelec.html>

ARANCIBIA, V.; HERRERA P y STRASSER K. (1999): Psicología de la educación (edición original: Universidad Católica de Chile). México, Ed. Alfaomega.

AYALA, G. y YANO, Y. (1996): Communication Languages and Protocols in an agent-based collaborative learning environment. In Proceedings of the 1996 IEEE International Conference on Systems, Man and Cybernetics.

CHACON, F. (1997): El Nuevo Paradigma para la Educación a Distancia Corporativa. Caracas, Universidad Abierta, CIED (mimeografiado).

DORREGO, Elena. (1997): Diseño Instruccional de los Medios y Estrategias Cognitivas. Universidad Central de Venezuela, Venezuela. Revista Comunicar 8. Pág. 154.

FUNDESCO (1998): Teleformación: un paso mas en el camino de la Formación Continua Fundesco. España.

HINOSTROZA, E.; GARRIDO, R.;ISAACS, S. y JARA, M. (1999): Propuesta Pedagógica para el Modelo de Capacitación de Profesores utilizando Tecnologías de Información y Comunicación. Monografía N° 6. Temuco: Instituto de Informática Educativa, Universidad de La Frontera.

ISAACS, S.; VELASQUEZ, P.; GARRIDO, R. y VILLARROEL, J. (2000): Diseño de un ambiente de aprendizaje efectivo, en el marco de un programa de educación a distancia. Paper presentado en la Conferencia Conmemorativa Decimo Aniversario del CREAD, Caracas, Venezuela.

CISNEROS, María del Pilar. (1998): El Aprendizaje Colaborativo con el empleo de Learning Space, Caminando hacia una Nueva Cultura del Trabajo en un Ambiente

Virtual. En: IX Congreso Internacional sobre Tecnologías y Educación a Distancia. San José, Costa Rica. CREAD /UNED. Pág. 125-132.

DEARNLEY, Christine y GATECLIFFE, Lynda. (2000): Supporting supports in open and distance learning. Disponible en: <http://www1.nks.no/eurod1/shoen/Bradford/Bradford6.html>

FAINHOLC, B. (1999): La interactividad en la educación a distancia. Buenos Aires. Piados.

FERREIRO, R. (2000): Hacia nuevos ambientes de aprendizaje, en: Inducción a la educación a distancia. Veracruz, OEA/Universidad Veracruzana.

GALVIS, A.H. (1982): Universidades a Distancia en Latinoamérica: Un análisis comparativo en lo metodológico. San José de Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia, EUNED.

GALVIS, A.H. y GONZALEZ, M.A. (1998) Tecnologías de la Educación Superior Abierta y a Distancia. Bogotá Universidad de los Andes, Magister en Dirección Universitaria (mimeografiado, seria Textos/MDU/11).

GARRIDO, R. (2000): El Desafío de una Educación a Distancia de Calidad, a través del uso de la Tecnologías de Información y Comunicación. En: II Congreso Internacional de Educación. Lima, Perú. Colegio de Doctores en Educación del Perú.

MARJANOVIC, O. (1999): Learning and Teaching in a Synchronous Collaborative environment. Journal. Of Computer Assisted Learning, 15, 129-138.

NEMIROVSKI, German y NEUHAUS, Uwe. (1998): Setting Requirements for learning Software, Freiburg, Ed-Media/Ed Telecom 98, Junio de 1998, Pág. 1012-1014.

SISTEMATIZACION DE ANALISIS DEL USO DE PLATAFORMAS DE TELEFORMACION EN ENTORNOS EDUCATIVOS NO UNIVERSITARIOS

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

RESUMEN N. 2

TITULO	Ambiente de Aprendizaje Interactivo Constructivista Basado En Software Libre.
AUTOR(A)	Observatorio para la cibersociedad.
EDITORIAL	Página Web
CIUDAD Y/O PAÍS	Perú
FECHA DE PUBLICACIÓN	03/12/2006
No. PÁGINAS	28
PALABRAS CLAVE	Colaboración, Trabajo colaborativo, entornos virtuales, constructivismo, interactividad, TIC.
UBICACIÓN	http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacion.php?lengua=es&id=782

2. DESCRIPCIÓN

Este trabajo de investigación realiza una descripción de los Ambientes de Aprendizaje y cita algunas experiencias, luego se presentan los resultados obtenidos así como los efectos que produce un CILE (Ambiente de aprendizaje interactivo constructivista) en niños que cursan el último grados del nivel primaria (sexto año); orientado a que facilite el desarrollo de las capacidades de leer, escribir, comprender lo que se lee y a expresar con libertad y creatividad lo que piensan y sienten, basado en el enfoque pedagógico del constructivismo social. La investigación es esencial ya que nos presenta la respuesta de un grupo de niños

del quinto y sexto grado de educación primaria en el manejo de herramientas tecnológicas y de actividades y de cómo estas influyen en el estudiante.

3. CONTENIDO

Jaime Sánchez en su libro titulado "*Construyendo y aprendiendo con el computador*"; señala que tanto al educador como al aprendiz de hoy se enfrentan a un mundo en el cual los medios de comunicación ejercen un rol protagónico. Un mundo saturado de información, que los bombardea en muy diversas formas: textos, imágenes y sonidos; el cual además es cambiante, global, caracterizado por una alta innovación y diversificación. Esto exige que ambos modifiquen sus patrones habituales de conducta. En el caso del aprendiz implica que éste sea un individuo creativo, analítico, capaz de pensar, razonar y abstraer; además debe ser capaz de resolver problemas, diseñar, desarrollar y evaluar proyectos colaborativamente. Como consecuencia, el rol del educador también se transforma, dejando de ser solamente un emisor de información, para convertirse en un facilitador del conocimiento, un mediador que organice y diseñe experiencias de aprendizaje significativas para el aprendiz.

Desde esta perspectiva, el proceso de enseñanza-aprendizaje ya no puede ser concebido como un proceso pasivo la cual consiste simplemente de dar y recibir información, sino como un proceso activo, producto de la interrelación del aprendiz con el medio que lo rodea.

En ese sentido cabría la pregunta: ¿Cómo se adecuan los ambientes de aprendizajes hoy en día a las exigencias y necesidades del aprendizaje?, la respuesta la encontramos en los aportes que la informática y la telemática han hecho al proceso educativo. Avances como el desarrollo de ambientes gráficos, la animación, el audio y el video, han permitido el diseño y la producción de materiales interactivos, estos ofrecen al usuario un ambiente propicio para la

construcción del conocimiento, además de permitir diferentes grados de interactividad: aprendiz-máquina, aprendiz-facilitador, aprendiz-contenido, aprendiz-aprendiz, aprendiz-institución por lo que el concepto de ambiente de aprendizaje se ve ampliada a los ambientes virtuales de aprendizaje interactivo o simplemente ambiente de aprendizaje interactivo.

EL PROYECTO DE INVESTIGACION

La investigación se desarrolló en primer lugar con el propósito de responder las preguntas:

- **Problema General:** ¿Qué efectos produce un ambiente de aprendizaje interactivo constructivista (CILE) en la Web en niños que cursan el nivel primario en el área de comunicación integral?
- **Problemas Específicos:** ¿Bajo qué condiciones es posible llevar a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje por medio de la web? ¿De qué manera los niños aprenderán efectivamente?

No es fin en la presente ponencia detallar las características técnicas como tipos, área o elementos de todo CILE, así como la plataforma, herramientas informáticas, modelamiento y diseño del sistema empleada, pero el sistema fue modificado y adaptado a este nivel a partir del Moodle, por lo que estará constituida básicamente por Software Libre, las características fundamentales del sistema son:

- Posibilita el control del Aprendizaje (contenido, nivel, estrategia), la apropiación y la voz (el profesor ayuda pero no conduce) por el alumno.
- Ofrece múltiples representaciones de los fenómenos y problemas.
- Involucra aprendizaje en contextos realistas y relevantes.

- Considera las potencialidades de los aprendices.
- Involucra aprendizaje en experiencias sociales (cooperación).
- Estimula la auto-concientización de los aprendices sobre el proceso de construcción del conocimiento (meta cognición).
- En cuanto a la investigación, ésta se ha basado en la tipología Campbell denominada: "Diseño experimental de serie cronológica con pre-prueba y post-prueba y grupo de control".

4. CONCLUSIONES

La novedad de otras herramientas quizás no muy usadas como el foro, los wikis y la creación de glosarios ofrecen un campo fecundo para la investigación pedagógica. Está en nuestras manos aprovechar su uso óptimo con el fin de mejorar la práctica docente y profundizar el conocimiento teórico y práctico acerca de la naturaleza y el impacto de esta tecnología sobre la comunicación en la educación a distancia.

Todos coinciden que para que un programa educativo tenga el éxito esperado se debe planificar la estrategia de enseñanza a utilizar dependiendo del objetivo a lograr.

Coinciden que el adecuado manejo de la tecnología que deben tener tanto el facilitador como el participante de estas experiencias. En este sentido la Institución educativa debe brindar el soporte técnico adecuado, para sacar el máximo de provecho de estas experiencias y estas deben ser promovidas por el gobierno.

Los resultados arrojados fueron óptimos en cuanto a las respuestas dadas por los estudiantes. En síntesis, resultó bastante eficaz el método del Constructivismo Social en la web, más no así en términos de dimensión personal. Los resultados

presentados mostraron que el 15 % de los estudiantes se prepararon para ir a las discusiones. El 23% indicó que el debate había cubierto los contenidos y el 48% manifestó que los debates les permitieron cubrir los contenidos que no habían recopilado. Además se logró identificar que a través del debate los introvertidos lograron escribir y hablar; comparando los seminarios tradicionales con el mediado a través del computador, los estudiantes percibieron que habían experimentado aprender de una forma más agradable y beneficiosa, con la ayuda de los demás.

Se concluye que efectivamente un Ambiente de Aprendizaje Interactivo Constructivista (CILE) a diferencia de un sistema tradicional (NO CILE) ambos con presencia en la Web, despierta el interés, motiva, facilita el desarrollo de capacidades en lecto-escritura y es valorado por los niños que cursan el nivel primario, ello se explica a que en el CILE se cuenta con diversas actividades que por ser de naturaleza constructivista social tales como: chat, foros, glosarios y wikis constituyen una gran ventaja para el logro de los aprendizajes; pero se puede explotar aún más estos recursos conforme los alumnos tengan mayor experiencia en el manejo de estas actividades y los profesores lo diseñen adecuadamente.

Para finalizar, se evidencia notablemente que las tecnologías de información constituyeron la columna vertebral del CILE. En primer lugar las actividades propuestas y los multimedios fueron el brazo fuerte para la aceptación del sistema, la base de datos que aunque los usuarios no tenían conocimiento de su existencia es un pilar en la recopilación y administración de toda la información de los usuarios por su parte el software libre representa una gran alternativa y oportunidad a tomar en cuenta en nuestra realidad.

5. FUENTES

ROEDERS, Paul. (2005): "Aprendiendo Juntos". 3ra ed. Lima. Editorial San Marcos.

JACQUES, Delors. (1996): "La Educación encierra un Tesoro". París: Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Informe de la UNESCO.

ZAÑARTU CORREA, Luz María. (2004): "Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red" Revista en internet 2004. Disponible en: <http://contexto-educativo.com.ar/2003/4/nota-02.htm>.

JOHNSON, C. (2004): "Aprendizaje Colaborativo". Revista en internet 2004, Referencia virtual del Instituto Tecnológico de Monterrey, disponible en: <http://campus.gda.itesm.mx/cite>.

DEL MORAL, María E. (1996): "Aplicaciones multimedia para la formación del profesorado: diseño y evaluación". En: I Simposio Iberoamericano sobre Redes de Comunicación para la Educación, Mar del Plata, Argentina; 6-10 de Mayo de 1996.

Dirección de Investigación y Comunicación educativas ILCE. "Diseños de ambientes de aprendizaje. Tecnología y Comunicación Educativas". México, Instituto cultural de la Comunicación educativa. Revista en Internet 1999, acceso enero 2005. Disponible en: www.campus-oei.org

ÁVILA, Patricia. y BOSCO, Martha D. (2001): "Ambientes virtuales de aprendizaje: Una nueva experiencia". En: 20th International Council for Open and Distance Education. Düsseldorf, Alemania; 1-5 Abril.

LONDOÑO, Eduardo A. "Ambientes de aprendizaje para la educación en tecnología". Monografía en Internet 2003, acceso en diciembre 2004. Universidad pedagógica Nacional de Bogotá. Disponible en: www.geocities.com/athens/8478/Andrade.html.

PÁEZ, José de Jesús. (2001): "Ambientes de Aprendizaje interactivo: un aporte a las ciencias. Venezuela". Universidad Central de Venezuela.

DEPARTAMENTO DE MATEMATICAS Y CIENCIAS DE COMPUTACION

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

RESUMEN N. 3

TITULO	Diseño y Construcción de Ambientes de Aprendizaje Para las Especialidades de Algebra y Calculo en la Enseñanza superior Universitaria.
AUTOR(A)	PALOMINOS V., Fredi; BARRERA C., Rosa y MONTERO L., Patricio.
EDITORIAL	Documento Web.
CIUDAD Y/O PAIS	Santiago Chile
FECHA DE PUBLICACION	Sin fecha.
No PAGINAS	8
PALABRAS CLAVES	Ambiente de Aprendizaje, diseño, validación, masificación, estructura modular de un ambiente de aprendizaje,
UBICACIÓN (Referencia)	http://www.sochiem.cl/jornadas2006/ponencias/14.pdf

2. DESCRIPCION DEL DOCUMENTO

En este trabajo se presenta la experiencia realizada en la Universidad de Santiago de Chile en términos de una metodología de diseño y construcción de ambientes de aprendizaje, orientados a competencias profesionales, para las asignaturas de Álgebra y Cálculo de las carreras del plan común de Ingeniería Civil de la Universidad.

La metodología contempla la articulación del trabajo y el aporte de diferentes especialistas, entre los que se encuentran especialistas de contenido, expertos en educación, expertos en multimedia y en informática, con la finalidad de construir experiencias que permitan a los estudiantes lograr un aprendizaje significativo, conforme a los estándares de desempeño establecidos para las competencias de las respectivas asignaturas. El aspecto central de los ambientes está en la generación de diferentes tipos de recursos multimediales, que se estructuran en términos de actividades cuidadosamente diseñadas, que luego los alumnos desarrollan de forma individual e independiente del profesor, y que están orientadas a la consolidación de los aprendizajes, el refuerzo de los conocimientos adquiridos, la incorporación de nuevos aprendizajes y la adquisición y/o la potenciación de la capacidad de los estudiantes para lograr el auto aprendizaje.

3. CONTENIDO

La aplicación de los ambientes se sustenta en un entorno que permite la gestión de los aprendizajes, favorece la interacción entre los distintos actores, mejorar la comunicación entre profesores y estudiantes, entre profesores y entre estudiantes, y permite a los profesores y/o tutores acceder a importante información respecto de las actividades de los alumnos en el sistema, que a su vez permite a los profesores conocer más e interpretar mejor el estudio personal de los alumnos. La estrategia se sustenta en la implementación de los ambientes en una plataforma de administración de aprendizaje especialmente construida, que responde apropiadamente al enfoque orientado a competencias, provee de los grados de flexibilidad que el enfoque metodológico requiere y permite implantar apropiadamente nuevos enfoques metodológicos que incorporan TIC, haciendo una mejor evaluación de los aprendizajes de los estudiantes.

La construcción de estos ambientes se enmarca en un proyecto Mecesup denominado “Consolidando Ambientes de Aprendizaje acordes con los “Códigos

de la Modernidad” para los estudiantes de pregrado de la USACH” (USA0104). El proyecto plantea los siguientes objetivos:

- Contribuir a consolidar el proceso de renovación curricular de los programas de pregrado de la Universidad de Santiago de Chile, orientándolo hacia un enfoque basado en el desarrollo y adquisición de competencias profesionales.
- Contribuir a generar las condiciones administrativas y técnicas que permitan incorporar y aplicar innovaciones docentes validadas, para un importante número de estudiantes, de manera consecuente con los cambios propuestos en el plan estratégico de la USACH.

LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Los ambientes de aprendizaje se sustentan en un concepto educacional acorde con los avances de la psicología cognitiva y con énfasis en lo social, aplicado en un ambiente de aprendizaje sustentado en una plataforma informática. El concepto Ambiente de Aprendizaje se refiere al contexto en el cual se produce el aprendizaje, que considera componentes sociales, afectivas y materiales. En el ámbito del proyecto los ambientes principalmente se componen de un conjunto integrado de recursos multimediales, software, actividades y evaluaciones que se organizan en función de un determinado enfoque metodológico. En general, como lo plantea Montero, los ambientes de aprendizaje tienden a aumentar las oportunidades de aprendizaje y el logro de competencias por parte de los alumnos. Por tanto, deben estar orientados a:

- a. Proveer de múltiples perspectivas y representaciones de la realidad.
- b. Proporcionar contenidos y actividades que reflejen las complejidades del mundo real.
- c. Focalizarse en la construcción y no en la reproducción del conocimiento.

- d. Presentar actividades realistas, relevantes y auténticas.
- e. Proveer actividades, oportunidades, herramientas y ambientes que incentiven el auto análisis, la reflexión, la autoconciencia y la meta cognición.
- f. Promover una práctica reflexiva.
- g. Permitir que el contexto y su contenido dependa de una construcción del conocimiento a través de la negociación social, colaboración y experiencias.
- h. Enfatizar la resolución de problemas, las habilidades de pensamiento de orden superior y la comprensión profunda.
- i. Alertar de las complejidades del conocimiento enfatizando las interrelaciones conceptuales y los aprendizajes interdisciplinarios.

CARACTERIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE DE ÁLGEBRA Y CÁLCULO

Los ambientes de Álgebra y Cálculo persiguen renovar los enfoques docentes dando un mayor protagonismo a los alumnos y cambiando el rol tradicional del profesor, centrado en una docencia expositiva. Uno de los principales elementos del enfoque metodológico, corresponde a las actividades (denominadas actividades virtuales) que los estudiantes desarrollan de forma independiente. Ellas tienen por objetivo orientar el trabajo individual de los estudiantes hacia la adquisición de conceptos y procesos relevantes para el logro de las competencias de la asignatura.

Además, con las actividades virtuales se espera: (a) Modificar la docencia tradicional centrada en la exposición, (b) Generar condiciones para la integración con otras asignaturas y problemas de la especialidad, y (c) Generar confianza en los estudiantes respecto de sus capacidades.

EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

El proceso de desarrollo de los ambientes de aprendizaje se plantea en cuatro etapas, las que se describen a continuación:

- **Diseño de los ambientes de aprendizaje**

Esta etapa, la inicial, se concentra en la definición de aquellos aspectos que son esenciales para la definición del ambiente. Comienza con la selección del especialista de contenido, quien además de ser un profundo conocedor de los conceptos y procesos relativos a los contenidos del ambiente a construir, debe ser reconocido como buen profesor, tanto por los alumnos como por sus pares.

El especialista de contenido deberá reflexionar, en el marco de la asignatura y la(s) carrera(s) en las que está inserta, sobre la finalidad de la misma y de los procesos de construcción y aplicación del conocimiento que involucra, lo que deberá verse plasmado con la definición de las competencias generales, las específicas y los estándares de desempeño requeridos.

Concretamente, deberá quedar definido en esta etapa:

- 1) Las competencias generales, específicas y estándares de desempeño de la asignatura.
- 2) Las unidades y subunidades temáticas de la asignatura, estableciendo relaciones de dependencia e independencia entre dichas unidades.
- 3) Establecer relaciones entre los conceptos principales de las asignaturas.
- 4) Describir los requerimientos principales (conocimientos previos, motivaciones y disposiciones) que deberían ser satisfechos por el estudiante inicial de la asignatura.

- 5) Formular una modularización de la asignatura que responda a criterios de flexibilidad curricular.
- 6) Establecer una secuencia para el tratamiento de los módulos con una primera estimación de tiempo.
- 7) Formular competencias esperadas con sus estándares de desempeño para cada módulo.
- 8) Determinar los aprendizajes previos y las disposiciones para cada módulo.
- 9) Seleccionar, secuenciar y escribir el desarrollo de actividades introductorias y de adquisición de los tipos aprendizajes y de las competencias para cada módulo.
- 10) Seleccionar, secuenciar y desarrollar de actividades de ejercitación o de práctica para la satisfacción de los estándares de desempeño esperados para cada módulo.
- 11) Seleccionar y escribir la pauta de corrección e interpretación de actividades evaluativas: una al inicio, otra durante y otra al término del módulo para cada módulo.
- 12) Contar con referencias bibliográficas para cada módulo.
- 13) Establecer recomendaciones para la mediación computacional y para la futura utilización del módulo.

- **Construcción de los ambientes de aprendizaje**

El proceso de construcción tiene por finalidad realizar la implementación de los recursos multimediales, la integración de los distintos tipos de recursos y la implementación del ambiente en un sistema de administración de aprendizaje capaz de responder a los requerimientos del enfoque metodológico del especialista. La construcción de los recursos se hace con base a los lineamientos proporcionados por el especialista de contenido, debido a que ellos están especialmente orientados a complementar el

proceso de enseñanza de aquellos aspectos que son claves para el logro de las competencias por parte de los estudiantes. En el ámbito del proyecto mecesup, la construcción de los recursos multimediales está a cargo de una empresa externa, especialmente calificada para este tipo de actividades.

- **Validación de los ambientes de aprendizaje**

La validación de los Ambientes de Aprendizaje es un proceso de carácter experimental, destinado a evaluar la pertinencia de los recursos multimediales construidos para los ambientes y el enfoque metodológico propuesto por los especialistas de contenido. Específicamente, los objetivos de la validación experimental son los siguientes:

- a) Evaluar la pertinencia de los objetos de aprendizaje construidos para cada uno de los ambientes de aprendizaje.
- b) Validar la pertinencia de las actividades definidas por los especialistas de contenido, respecto de la incorporación de tecnologías de información al proceso de enseñanza aprendizaje.
- c) Reunir experiencias que permitan sistematizar la generación de actividades pertinentes para la transferencia y masificación exitosa de los ambientes de aprendizaje
- d) Reunir experiencias que permitan sistematizar la renovación de los enfoques metodológicos necesarios para la modernización de la docencia y la transferencia masiva de dichas experiencias en el contexto de ambientes de aprendizaje basados en TIC.

La validación experimental se ha realizado en tres etapas,

La primera etapa contempla un desarrollo tradicional de las asignaturas, donde tanto los profesores como los estudiantes no alteraran sus roles dentro del proceso.

La segunda etapa introduce los cambios en los roles de los profesores y los estudiantes y cambia las condiciones en que habitualmente se desarrollan las clases. Estos cambios se refieren principalmente a:

1) El profesor debe pasar del rol de expositor a un rol de conductor del proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes. Las clases presenciales son para integrar conocimientos, aclarar dudas y motivar a los estudiantes hacia el desarrollo de las actividades virtuales y el auto aprendizaje.

2) Se introduce el concepto de actividad virtual descrito previamente, que implica modificar el rol generalmente pasivo del estudiante, por un rol más activo en el cual el debe experimentar y avanzar en la consolidación de nuevos conocimientos, con autonomía pero bajo la supervisión del profesor de la asignatura.

3) Se introduce la utilización del sistema de administración de aprendizaje, que es el medio para organizar la experiencia y además quien permite el monitoreo de todas las actividades docentes.

- **Masificación de los ambientes de aprendizaje**

La masificación de los ambientes de aprendizaje constituye el hecho culmine en el proceso de desarrollo e implementación, debido a que constituye la entrega del producto a la comunidad universitaria. Ello implica no solamente la transferencia del producto sino que la generación de las condiciones técnicas y administrativas que permitan consolidar dicha masificación y superar la prueba experimental.

En el caso de los ambientes de aprendizaje de Álgebra y Cálculo, la masificación se producirá en el año 2007.

ESTRUCTURA MODULAR DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Desde el punto de vista organizativo, un ambiente de aprendizaje se estructura en un conjunto de módulos de aprendizaje. Cada módulo, dependiendo de su función dentro del proceso educativo, puede tener pre-requisitos y eventualmente co-requisitos.

Un pre-requisito se refiere a que, en el contexto del aprendizaje, un módulo está en condiciones de ser cursado cuando todos los prerrequisitos han sido alcanzados. Un co-requisito se refiere al caso en que un módulo debe ser cursado conjuntamente con uno o más módulos.

Se entiende por módulo, al proceso de enseñanza aprendizaje en el que se estructura y organiza las experiencias que deben realizar los estudiantes, para alcanzar una competencia específica, velando por la presencia de principios educacionales fundamentales y las condiciones que sustentan una docencia eficaz, conforme a la finalidad del ambiente. Las experiencias involucran la incorporación de conocimiento que se apoya en interacciones sociales y la utilización de documentos y recursos multimediales diseñados específicamente para el logro del aprendizaje y competencia deseado.

4. CONCLUSIONES

El desarrollo de ambientes de aprendizaje en base a tecnologías de información y comunicaciones es un proceso complejo que requiere no solo la adecuada utilización de la tecnología sino que la articulación de diferentes tipos de recursos, desde los recursos humanos hasta los nuevos recursos de aprendizaje basados en tecnología informática.

Si bien la utilización de tecnología requiere una atención constante, medios técnicos adecuados y personal especializado, ellos no son suficientes para lograr buenos resultados.

En la experiencia de la USACH se pueden destacar claramente la necesidad de poner especial atención en los siguientes aspectos:

- Procurar un adecuado perfeccionamiento y familiarización de los diferentes actores, en especial el especialista de contenido, en la capacidad de aplicación del enfoque basado en competencias y la determinación de los estándares de desempeño mínimos, medios y superiores.
- Hacer un especial esfuerzo en que las actividades virtuales, que realizan los estudiantes de forma independiente, estén focalizadas en las competencias que se pretende que los estudiantes logren, en especial aquellas relacionadas con general una mejor autoestima por parte de los estudiantes.
- No eliminar ni simplificar el proceso de validación experimental, debido a que este es clave para detectar distorsiones perjudiciales en el proceso, que pueden comprometer el éxito de la liberación de los productos basados en TIC.
- Hay que considerar que cada institución es diferentes y que los ambientes de aprendizaje deben estar diseñados y construidos conforme a dicha realidad.
- Las herramientas de interacción deben estar al servicio de la experiencia y se recomienda no abusar de la utilización de las mismas, ya que produce cansancio y rechazo por parte de los diferentes actores del proceso.

5. FUENTES

BARRERA R., Santander, R., Montero, P. (2005): "B-learning para Ingeniería Civil. Aplicaciones en la Asignatura Álgebra, Revista de Innovación Educativa APERTURA. Universidad de Guadalajara, México. Año 5, Número 2, Noviembre 2005.

DUART J. y A. Sangra (2000): "Formación universitaria por medio de la web: un modelo integrador para el aprendizaje superior" en Aprender en la Virtualidad, Ediciones de la Universitat Oberta, Editorial Gedisa S.A., Barcelona, España.

ELLIS, A. (2001): "Research on Educational Innovations", Eye on Education, New York, USA.

LANKARD B. (1998): "Applying Constructivism in Vocational and Career Education". ERIC Clearinghouse on Adult, Career, and Vocational Education Center on Education and Training for Employment College of Education, The Ohio State University.

LIBER, O., (2003): "E-Learning: re-balancing technology, pedagogy and organization", Conferencia Inaugural de Taller Intenacional 'La Red Virtual y las Nuevas Tecnologías en el E-Learning', Centro de Capacitación para la Gestión Empresarial (CCGE), Cuba.

MONTERO L. Patricio y Barrera C. Rosa (2002): "Aula virtuosa en la Universidad del siglo XXI: Criterios para la aplicación de tecnologías de información y comunicaciones". VirtualEduca, España.

MONTERO P. (1999): "Nuevos desafíos para la Universidad Estatal del Tercer Milenio, Cumbre Iberoamericana de Rectores de Universidades Estatales, Reflexiones Universitarias, Universidad de Santiago de, Santiago, Chile.

MONTERO P. y Otros, (1998): "Perfeccionamiento Interactivo a Distancia de Docentes Mediante un Soporte Tecnológico Computacional", Documento de Trabajo, Proyecto Fondef D98I1098.

MOYA, C. (2002): "La didáctica como proceso de reconstrucción de significados" en Martín Rodríguez (coord), Didáctica General. Qué y cómo enseñar en la Sociedad de la Información, Biblioteca Nueva, Madrid, España.

PEREZ TORNERO, J. M. (2000): "Las escuelas y la enseñanza en la sociedad de la información" en Comunicación y Educación en la Sociedad de la Información. Nuevos Lenguajes y Conciencias Críticas, Papeles de Comunicación 27, Paidós, Barcelona, España.

PEREZ TORNERO, J. M. (2000): "Los nuevos procesos de mediación: del texto al hipertexto" en Comunicación y Educación en la Sociedad de la Información. Nuevos Lenguajes y Conciencias Críticas, Papeles de Comunicación 27, Paidós, Barcelona, España.

EXPERIENCIA DE REALIDAD VIRTUAL COMO AMBIENTE DE APRENDIZAJE

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

RESUMEN N. 4

TÍTULO	Realidad Virtual como Ambiente de Aprendizaje.
AUTOR(A)	AGREDO RAMOS, Andrés y URIBE, Mario F.
EDITORIAL	Departamento de Publicidad y diseño de la Universidad Autónoma de Occidente.
CIUDAD Y/O PAÍS	Colombia
FECHA DE PUBLICACIÓN	24/05/2008
No. PÁGINAS	6
PALABRAS CLAVE	Realidad Virtual, Metaversos, Hipermedia, Interactividad, motivación, TIC.
UBICACIÓN	http://afagredo.blogspot.com/2008/05/realidad-virtual-como-ambiente-de.html

2. DESCRIPCIÓN

La asignatura Compugrafía III, del programa de diseño de la comunicación gráfica//Universidad Autónoma de Occidente. Brinda fundamentos referentes a los entornos interactivos, no refiriéndose solamente a dichos entornos donde la participación es sólo de pantalla - cursor, la idea es reflexionar en cuanto a las distintas participaciones de interactividad: Hombre-máquina, hombre-hombre, maquina-máquina.

La realidad virtual, es un escenario de participación actual de los diseñadores gráficos, reconocer-participar-transformar-construir estos ambientes, permite a los

estudiantes tener una postura disciplinar en estos espacios. Uno de estos entornos son los metaversos.

El expresión metaverso viene de la novela Snow Crash publicada en 1992 por Neal Stephenson, Los metaversos son entornos virtuales que permiten interacciones completamente inmersivas en un ciberespacio, - metáfora del mundo real.

3. CONTENIDO

Actualmente Second Life es el más conocido por ahora y el que más recursos y actividades educativas han generado, oportunidad de apropiar estos mundos como recursos pedagógicos y didácticos, sobre todo en una asignatura que debe proponer bases teórico-prácticas del diseño digital.

Creación del avatar: Avatar significa descenso en sánscrito. Descenso de un dios al mundo de los seres humanos. Una especie de reencarnación virtual. Un avatar es la representación gráfica de un individuo en un espacio virtual. En Second Life, se permite el cambio de vestuario, cabello, color de ojos, incluso piel y forma, no es raro encontrar avatares representados por Pac-Man, Transformers o personajes de la Warner Bros.

Reconocimiento de la plataforma: a diferencia de los Juegos de Rol, donde el o los usuarios tienen reglas, misiones, inicio, fin. En SecondLife no hay que ganar puntos o pasar pantallas, permite libertad de seleccionar, transformar, construir y destruir a libre disponibilidad del usuario (características complejas en el hipermedia). Second life, no es el único referente de Web 3D - de redes sociales en mundos virtuales, existen otros como HiPiHi, Kaneva, There, WoW, Entropia... algunos de estos piden mayor disponibilidad de conexión, obligatoriedad de manejo de tarjeta de crédito o características específicas de entretenimiento.

Secondlife, no sólo permite un mundo de entretenimiento, es normal encontrar usuarios en entrevistas-reuniones laborales, nuevos modelos de negocio, marketing y una gran participación educativa.

Elección del escenario: estos metaversos (SL divide el terreno mediante islas), alquilan oficinas-para llevar a cabo reuniones empresariales, auditorios - para eventos, estadios, entre otros. Fue necesario visitar diferentes salones y auditorios, para tener un espacio donde dictar “clase”, se consideró un auditorio el espacio ideal, para poder tener enfocados a los estudiantes. En la búsqueda se tuvo la fortuna de encontrar una isla colombiana, Colombiamor, donde sus dueños y administradores, ofrecieron amablemente sus instalaciones para tener el encuentro con los estudiantes de la asignatura Compugrafía III.

4. CONCLUSIONES

Como cualquier primer día de clase, es notorio el desenvolvimiento en una primera experiencia virtual de enseñanza-aprendizaje. Al igual que los docentes y estudiantes, era corto el tiempo que llevábamos en esta plataforma, pero no fue excusa para poder experimentar la vivencia de este espacio inmersivo.

Lo que nos concierne conocer son las posibilidades que ofrecen estos entornos para diseñar actividades de aprendizaje basadas en entornos virtuales. Dando respuesta al homo-digitalis, acostumbrado al ambiente de computadoras, redes sociales, cultura Remix, dispositivos móviles...

Como profesionales del ámbito de la educación debemos aprender a utilizar la tecnología como parte integrada del proceso de aprendizaje al igual que lo es de sus vidas, teniendo en cuenta que como estudiantes se caracterizan por ser:

innovadores, investigadores, multitarea, multiprocesadores de información, exploradores e independientes Leung, L. (2003).

Las TICs aplicadas a la educación aportan ventajas en cuanto a su interactividad y motivación. Investigaciones recientes se centran en cómo se deben aprovechar estos ambientes de aprendizaje.

Seguramente muchos de los estudiantes ingresan a conocer por primera vez esta plataforma, pero... ¿Es realmente posible tener una frecuente participación en estos ambientes de aprendizaje?, aunque existen muchas posturas, en una clase presencial por logística y costos, es difícil desplazar docentes-invitados de diferentes lugares. Fue gratificante saber que en la clase teníamos a gente de Estados Unidos con MBA en Negocios virtuales, Una psicóloga del Sena, que se encontraba Evaluando la plataforma y estudiantes de otras carreras y ciudades colombianas, compartiendo sus experiencias.

La temática de la clase fue diseño digital y narrativas hipermedias, que mejor que vivenciar esta temática en el mismo entorno digital y bajo parámetros multimediales.

Los diseñadores gráficos tenemos un gran compromiso con los escenarios digitales, reconocer sus alcances y limitaciones, aporta a la disciplina, sin lugar a duda.

5. FUENTES

Experiencias del autor: AGREDO RAMOS, Andrés y URIBE, Mario F.

DISPOSITIVOS DE MOBILE LEARNING PARA AMBIENTES VIRTUALES: IMPLICACIONES EN EL DISEÑO Y LA ENSEÑANZA.

1. INFORMACION BIBLIOGRAFICAS

RESUMEN N. 5

TITULO	Dispositivos de Mobile Learning para Ambientes Virtuales: Implicaciones en el Diseño y la Enseñanza.
AUTOR(A)	RAMIREZ MONTOYA, María Soledad.
EDITORIAL	Documento Web.
CIUDAD Y/O PAIS	México
FECHA DE PUBLICACION	Sin fecha.
No PAGINAS	15
PALABRAS CLAVES	Aprendizaje móvil, dispositivos móviles, ambientes virtuales, diseño instruccional, enseñanza.
UBICACIÓN (Referencia)	http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/num9/pdfs/dispositivosmoblelearning.pdf

2. DESCRIPCION DEL DOCUMENTO

La investigación que aquí se presenta tuvo por objetivo analizar las implicaciones en las prácticas de diseño y la enseñanza cuando se incorporan dispositivos móviles en los ambientes de aprendizaje virtuales. El estudio se llevó a cabo en un programa de posgrado que inició en septiembre 2007, en una universidad que imparte programas a distancia en México. La metodología que se siguió fue exploratoria y descriptiva; se aplicaron entrevistas abiertas a docentes, directivos de programa, de tecnología educativa y de innovación, para explorar dos unidades

de análisis: los dispositivos de *mobile learning* y los ambientes virtuales en sus vertientes de diseño y enseñanza. A partir de los resultados obtenidos, se expone que trabajar con dispositivos móviles en ambientes virtuales conlleva implicaciones organizacionales, estructurales, sociales, de análisis previo, tecnológicas, de pensamiento y acción. Estos resultados aportan información para enriquecer el área de conocimiento en los ambientes virtuales con la incorporación de dispositivos de nueva generación y pueden ser el punto de partida para futuros estudios.

3. CONTENIDOS

Los rápidos avances en los desarrollos tecnológicos permiten encontrar amplias posibilidades de innovación en los ambientes de aprendizaje virtuales al incorporarlos en los diseños y en sus prácticas educativas. Es el caso que se presenta en este estudio, donde se incorporaron recientemente (septiembre de 2007) dispositivos de *mobile learning* que implican nuevas formas de trabajar los programas educativos.

La temática es abordada desde una investigación exploratoria y descriptiva, con dos unidades de análisis: dispositivos de *mobile learning* y ambientes de aprendizaje, con el fin de detectar las implicaciones que deben ser consideradas en el diseño y la enseñanza, para que se logren aprendizajes significativos en los alumnos.

NATURALEZA Y DIMENSIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

Contexto de la investigación: ¿dónde se desarrolla la experiencia de incorporación de dispositivos en ambientes de aprendizaje?

La investigación que aquí se presenta se ubica en la experiencia (septiembre de 2007) de un programa de posgrado apoyado en dispositivos móviles inalámbricos, impartido en la modalidad a distancia por una universidad privada del norte de México. La institución en la cual opera este programa concibe el aprendizaje móvil como la convergencia del *e-learning* y el uso de la tecnología móvil, donde se integran tres elementos fundamentales de flexibilidad en el tiempo, espacio y lugar, con la intención de fortalecer las capacidades de interacción y apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como de comunicación en los distintos procesos del modelo educativo. Desde esta concepción, la institución decide integrar en sus programas el aprendizaje móvil como un complemento a los procesos educativos y diseñar programas nuevos que incorporen los dispositivos móviles como parte natural de sus procesos educativos.

En los ambientes de aprendizaje de este programa se han incorporado recursos de enseñanza para apoyar el aprendizaje de los alumnos a través de dispositivos de tecnología móvil: teléfonos celulares, teléfonos inteligentes, agendas digitales y reproductores portátiles digitales de audio y video. Se inició con cuatro cursos: dos de ellos, considerados como introductorios al programa (remedial y administración), y los otros dos de especialización (administración del conocimiento y estrategia competitiva). En la elaboración del diseño de estos dispositivos móviles participaron los directivos del programa, directivos del centro de innovación de la institución, profesores y equipo multidisciplinar del área de tecnología educativa (diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos, informáticos y programadores *web*).

Antecedentes del problema: ¿Cómo surge el uso de dispositivos móviles en los programas educativos?

Las actividades en torno al concepto de *mobile learning* en la institución objeto de estudio iniciaron en el verano de 2006 con un proyecto denominado Aprendizaje

en Movimiento. A medida que el proyecto se fue desarrollando, se visualizó su incorporación en los programas de la institución y se cambió al término de Aprendizaje Móvil, con la finalidad de que los usuarios se familiarizaran más con esta forma de aprendizaje. En la institución se inició con dos proyectos piloto: por un lado, se incorporó el uso del *podcast* como un método o canal de entrega de contenidos educativos e instruccionales, en diversos cursos académicos de programas educativos a distancia; por el otro, se incorporó el manejo de mensajes de texto vía teléfonos celulares para establecer comunicación entre los alumnos y los contenidos del curso; y aunque se pensó que se podía ir más allá de los mensajes de textos en este proyecto, no se pudieron incorporar mensajes multimedia, por carecerse de la infraestructura tecnológica y de soporte de telefonía celular con que se contaba en el país en esos momentos (Burgos, 2007).

Como resultado de la implementación de ambos proyectos, la institución decidió hacer una valoración de las tecnologías de telefonía celular disponibles en el país y sólo encontró la posibilidad en un proveedor que permitía estar en la tercera generación (ancho de banda para mensajes de audio y video y sistema de transferencia de entrega de ambos en demanda). Por tal motivo, la institución firmó un convenio con esta empresa de servicios, a fin de poder ofrecer a los estudiantes la posibilidad de manejar este tipo de medios de aprendizaje a un costo relativamente bajo.

Planteamiento del problema: ¿qué implica incorporar dispositivos de *mobile learning* en ambientes virtuales?

Los ambientes virtuales pueden hacer múltiples combinaciones en sus diseños educativos, a partir de las concepciones de los aprendizajes y de los objetivos que se quieren lograr. Jonassen (2000) menciona que se puede ir desde la concepción objetivista del aprendizaje, que establece que los conocimientos pueden ser transferidos por los profesores o transmitidos a través de la tecnología y

adquiridos por los alumnos, donde el diseño educativo incluye el análisis, la representación y la reordenación de los contenidos y de los ejercicios para transmitirlos con mayor anticipación y fiabilidad, hasta la concepción constructivista del aprendizaje, que establece que el conocimiento es elaborado individual y socialmente por los alumnos basándose en las interpretaciones de sus experiencias en el mundo. En este caso, el diseño educativo postula que los procesos de enseñanza deben consistir en experiencias que faciliten la elaboración del conocimiento. Desde la teoría del diseño de ambientes puede resultar sencillo hacer las combinaciones, delimitaciones y formulaciones, pero ¿qué sucede cuando entramos en los ambientes virtuales, donde intervienen mediaciones tecnológicas?, y más aún, ¿qué pasa cuando se ingresa en áreas nuevas, como los dispositivos móviles?, ¿qué concepciones están presentes cuando se dice “aprendizaje en movimiento”?, ¿cómo impactan estas concepciones en el diseño educativo?, ¿cómo se dan estos diseños en la práctica?, ¿cómo se incorporan los dispositivos móviles en los ambientes de aprendizaje? Éstas y otras preguntas son las que dieron origen a la pregunta que motivó el estudio: ¿Cuáles son las implicaciones que conlleva la incorporación de dispositivos de *mobile learning* en ambientes virtuales?

MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

En esta sección se describe el método que se siguió para la recolección de los datos, la población y muestra, las estrategias de recolección de información, las unidades de análisis y sus constructos, para finalizar con el tipo de análisis que se siguió. El *método* para abordar la investigación fue el exploratorio-descriptivo, que consistió en ubicar las unidades de análisis y conceptualizarlas teóricamente, para ubicar los constructos que permitieran explorar la situación, a partir de la aplicación de instrumentos a diversas fuentes, para obtener datos que permitieran describir la situación.

- **Población y muestra.** La población hacia la que estuvo dirigido el estudio fueron los directivos del programa, directivos del área de innovación, docentes de las materias que están llevando a cabo la experiencia de incorporación de *m-learning* y equipo multidisciplinar de tecnología educativa (diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos, informáticos y programadores *web*). Los participantes seleccionados como muestra intencional para el estudio fueron un directivo del programa, un director del área de innovación, dos docentes y la directora del equipo de tecnología educativa que participó en la incorporación de dispositivos de *mobile learning* en los cursos del programa a distancia.
- **Recolección de datos.** El instrumento utilizado para la recolección de información fueron entrevistas abiertas presenciales a las fuentes antes mencionadas (docentes, directivos del programa, del área de innovación y del área de tecnología educativa). Una de ellas fue grabada en videoconferencia para realizar su posterior análisis de información. En las entrevistas se indagaron los datos de acuerdo con dos unidades de análisis: por un lado, los dispositivos de *mobile learning*; por el otro, los ambientes virtuales en su vertiente del diseño y la enseñanza.
- **Unidades de análisis y constructos.** Para explorar la unidad de análisis de los dispositivos de *mobile learning* en el programa de posgrado a distancia se exploraron los constructos de antecedentes y delimitación conceptual. En la unidad de análisis de ambientes virtuales, en su vertiente de diseño y enseñanza, se exploraron los constructos de ubicación del aprendizaje, contenido, diseño de actividades, comunicación, diseño de materiales y evaluación.
- **Análisis de datos.** Los datos recopilados fueron analizados triangulando la información de las distintas fuentes, cruzando la información que aportaron

en cada constructo, con el fin de observar si los datos seguían siendo los mismos. Con esta estrategia se pretendió verificar la estabilidad de los datos producidos.

4. CONCLUSIONES

Los dispositivos móviles son considerados un recurso adicional de apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ambiente virtual.

Con respecto a la comunicación de los participantes en el ambiente de aprendizaje virtual que ha incorporado estos dispositivos móviles, se han aumentado los canales de comunicación.

El alumno será quien asuma la responsabilidad con los procesos de aprendizaje, y encontrará en la autoevaluación el medio que le permita conocer su proceso de aprendizaje y tomar decisiones para enriquecerse.

Trabajar con dispositivos móviles en el diseño instruccional conlleva implicaciones en los análisis previos que deben llevarse a cabo para conocer el perfil del estudiante, sus competencias tecnológicas y los dispositivos con los que cuenta.

5. FUENTES

BASABE, F.E. (2007): Educación a distancia en el nivel superior. México: Trillas.

BASABE, F.E. y RAMÍREZ, M. S. (2006): "Transforming Teaching Practices by Empowering Students with Self-regulated Learning Strategies", in: Panizo, L., Sánchez, L., Fernández, B. & Llamas, M., SIIIE'06 8th Internacional Symposium on Computers in Education, pp. 231-240. Universidad de León.

BURGOS, V. (2007): "Contextualizando el aprendizaje en movimiento", videoconferencia de trabajo de investigación grabada el 18 de septiembre de 2007, organizada por los integrantes de la cátedra de investigación Innovación en Tecnología y Educación: Herrera, A., González, G., Lozano, F. G. y Ramírez, M. S. Recurso inédito para efectos de investigación.

CLYDE, L. (2004): "M-learning", in: Teacher Librarian, 32 (1), 45-46. Recuperado el 14 de agosto de 2007 de <http://0-proquest.umi.com.millennium.itesm.mx/pqdlink?did=699223321&sid=1&Fmt=3&clientId=23693&RQT=309&VName=PQD>

JONASSEN, D. (2000): "El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje", en: Reigeluth, Ch. M., Diseño de la instrucción. Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. Madrid, España: Aula XXI/Santillana.

LAOURIS, Y. y ETEOKLEOUS, N. (2005): "We Need an Educationally Relevant Definition of Mobile Learning", in: M-Learn 2005, 4th World Conference on M-Learning, "Mobile Technology: The Future of Learning in Your Hands". Recuperado el 22 de junio de 2007 de <http://www.mlearn.org.za/CD/papers/Laouris%20&%20Eteokleous.pdf>

LÓPEZ, O.L. (2007): "Contextualizando el aprendizaje en movimiento", videoconferencia de trabajo de investigación grabada el 18 de septiembre de 2007, organizada por los integrantes de la cátedra de investigación Innovación en Tecnología y Educación: Herrera, A., González, G., Lozano, F. G. y Ramírez, M. S. Recurso inédito para efectos de investigación.

PINKWART, N.; HOPPE, H.U.; MILRAD, M. y PÉREZ, J. (2003): "Educational Scenarios for the Cooperative Use of Personal Digital Assistant", in: Journal of Computer Assisted Learning, 19, 3, 383- 391.

QUINN, C. (2000): "M-Learning: Mobile, Wireless, in Your-Pocket Learning". LiNE Zine. Fall. 2007 "Mobile Magic: Think Different by Design", conferencia presentada el 18 de septiembre 2007 en el ciclo de conferencias de la Escuela de Graduados en Educación y Centro de Innov@te del Tecnológico de Monterrey.

RAMÍREZ, M.S. (2007): "Administración de objetos de aprendizaje en educación a distancia: experiencia de colaboración interinstitucional", en: Lozano, A. y Burgos, V. (comps.) Tecnología educativa en un modelo de educación a distancia centrado en la persona, pp. 351-373. México: Limusa.

SHARPLES, M. (2005): "Learning as Conversation: Transforming Education in the Mobile Age", Proceedings of Seeing, Understanding, Learning in the Mobile Age, Budapest, April 28-30, 2005, 147-152.

TRAXLER, J. y KUKULSKA-HULME, A. (2005): "Evaluating Mobile Learning: Reflections on Current Practice", in: M-Learn 2005, 4th World Conference on M-Learning, "Mobile Technology: The Future of Learning in Your Hands". Recuperado el 22 de junio de 2007 de <http://www.mlearn.org.za/CD/papers/Traxler.pdf>

**AMBIENTES DE APRENDIZAJE VIRTUALES PARA INCLUSIÓN
SOCIAL DE PERSONAS CON NECESIDADES EDUCATIVAS
ESPECIALES.**

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

RESUMEN N. 6

TÍTULO	Ambientes de Aprendizaje Virtuales para Inclusión Social de Personas con Necesidades Educativas Especiales.
AUTOR(A)	COSTI SANTAROSA, Lucila María.
EDITORIAL	NIEE - Núcleo De Informática Para Educación Especial ASSUNCOM – UFRGS.
CIUDAD Y/O PAÍS	Brasil
FECHA DE PUBLICACIÓN	Sin fecha
No. PÁGINAS	6
PALABRAS CLAVE	Colaboración, Comunicación, Interacción, Cooperación, Competencias, Desarrollo Cognitivo, Constructivismo, Instructivismo.
UBICACIÓN	http://www.tecnoneet.org/docs/2000/III-32000.pdf

2. DESCRIPCIÓN

La creación de ambientes de aprendizaje virtuales como "aulas virtuales", con vista a la interacción/comunicación/colaboración/cooperación en el sentido de movilizar experiencias de intercambio, de producción de materiales, colaborativas/cooperativas, entre pares y grupos de alumnos especiales en ambientes virtuales y la evaluación de los efectos de esos ambientes en el desarrollo de procesos mentales y socio-afectivos de esos usuarios, se traducen

en los enfoques más relevantes de pesquisa en el momento actual, tanto en lo que se refiere a los recursos telemáticos, como a los recursos prometedores para a inclusión social. El trabajo en red con el “compañero virtual”, mediado por actividades en ambientes de interacción/cooperación y el acceso a la información configura un nuevo panorama, un vez que los ordenadores están empezando a quedarse cada vez menos asociados al proceso de enseñanza/aprendizaje individualizado, sea en laboratorio, en las aulas o en residencias, para asumir una connotación de interacción/cambio/cooperación de dimensiones psicosociales más amplias.

Subrayamos principalmente el enfoque social, de interacción con el "objeto social", para romper con el "individualismo" que viene caracterizando, de modo general, el contexto Educativo.

En esta presentación, hablaremos de experiencias realizadas y en realización con alumnos especiales en Ambientes de Aprendizaje Virtuales, que ejemplifican lo arriba expuesto, basados en teorías constructivistas que contemplan la dimensión socio-cognitiva.

3. CONTENIDO

Apoyados en la perspectiva teórica que fundamenta nuestras prácticas en las aplicaciones de la Informática en la Educación, venimos defendiendo la construcción de ambientes de aprendizaje denominados constructivistas en oposición a los instrucionistas, buscando fundamentación en teorías que respalden esa construcción. En la perspectiva de las redes telemáticas se amplían los procesos de interacción, no sólo con el objeto físico pero también con el objeto social.

Según Perret-Clermont "varios modelos puramente individualistas de desarrollo cognitivo consideran el concepto de mente como el resultado de competencia o experiencia individuales y subestiman el papel de factores sociales, estructuras culturales, símbolos y sentidos".

Resalta el autor que a partir de esos modelos surgieron diferentes líneas de pesquisa inspiradas en trabajos pioneros de autores como Mead, Vygotsky y Piaget y que convergen para llamar la atención para los procesos microsociales en el desarrollo de la dimensión cognitiva de los niños.

Piaget al explicar el desarrollo de la inteligencia definió cuatro factores fundamentales: la maduración; las experiencias con los objetos; la transmisión social y el equilibrio. Para Piaget el desarrollo del niño no es producto de un único factor como la maduración biológica, pero sí del resultado de la interacción constante entre el sujeto y el medio. Grossi nos dice que el aspecto social, que interviene en el aprendizaje, fue "ligeramente contemplado por Piaget. Es evidente que el contempló la dimensión de grupo y los intercambios interpersonales en la construcción del conocimiento, pero no tan profundamente como lo hicieron Vygotsky y Walon y sus contemporáneos". La autora nos dice que el constructivismo pós-piagetiano, que continua siendo piagetiano, introduce un elemento que no existe en el constructivismo piagetiano que es el social, el cultural, el otro como mediación de los aprendizajes.

Echeita y Martin consiguen hacer una síntesis de dos vertientes teóricas que permite una mayor comprensión de los procesos sociales del desarrollo cognitivo.

Según los mismos autores, la otra teoría tiene su origen en los trabajos de Vygotsky. "En los trabajos de Vygotsky y de sus discípulos se postula la origen social da inteligencia.

No se trata de cómo en la concepción de la escuela de Ginebra, de que la socialización sea favorecedora del desarrollo de la inteligencia, sino de que la origina. Y la origina porque toda la función superior siempre aparece primero en el plano interpersonal mediante un proceso de internalización, en el que el lenguaje desempeña un papel fundamental...Este enfoque da una respuesta más elaborada acerca de los mecanismos producidos en una situación de interacción que pueden explicar la circunstancia de ser una mejor que la otra para el aprendizaje. Además, comprender por qué ocurre este proceso aún siendo en situaciones en las que no existan conflictos explícitos".

En la teoría piagetiana, el factor social no es más que uno de los otros cuatro. En la teoría Vygotskyana el factor social es el factor de desarrollo.

Crossen y Perret-Clermont argumentan que " la inteligencia no es solamente un factor cognitivo que se verifica por simples placer del funcionamiento... Es también, siempre una construcción social, añadido a una interacción entre diversos individuos... Así, la adaptación no es sólo vital para el individuo pero también para el grupo social en su conjunto".

Los mismos autores resumen diciendo que hay múltiples factores que interaccionan unos con otros en este proceso y aconsejan a no considerar una única explicación que contenga solamente uno de ellos lo que sería muy reduccionista. Esta afirmación refuerza el aspecto relacionado con la interacción social y de un modo particular, el trabajo cooperativo.

Sintetizando, Echeita y Martín enfatizan, de un lado que las perspectivas teóricas más adecuadas son las que entienden que el proceso de enseñanza-aprendizaje en sí se constituye en interacción... "que la interacción constituye el núcleo de la actividad, una vez que el conocimiento es generado, construido o, mejor dicho, co-

construido, construido conjuntamente, exactamente porque se produce de forma interactiva entre dos o más personas que en él participan.

Ambientes de Aprendizaje Telemáticos: Los presupuestos anteriormente referidos fundamentan las experiencias que desarrollamos con alumnos con necesidades educativas especiales, en el NIEE- Núcleo de Informática para Educación Especial (www.niee.ufrgs.br), durante los últimos años, buscando construir ambientes de aprendizaje telemáticos cooperativos/colaborativos, que nos disponemos a ejemplificar a continuación.

El objetivo de la experiencia se localiza en la búsqueda de un nuevo paradigma educacional, abriendo espacios alternativos de desarrollo para esos alumnos: la “escuela virtual” como ambiente de interacción/comunicación/cooperación y de acceso a la información y producción textual.

El enfoque interactivo que concebimos en esa experiencia se basa en lo que defiende Cummins [CUM89] que concibe al niño como un explorador en busca de significados, un pensador que puede hacer sus contribuciones.

El énfasis en la producción textual supone un enriquecimiento de la realidad del niño como un creador de literatura (libros de historias, periódicos) y lector. *“El enfoque interactivo del aprendizaje es consistente con la teoría piagetiana que enfatiza la acción sobre el medio como factor crucial para el desarrollo de las diversas operaciones cognitivas y con la teoría de Vygotsky que concibe la interacción social como la matriz en cuyo seno se desenvuelven los procesos de pensamiento superior”.*

En este contexto, utilizamos como estrategias exploradas en Internet: correo electrónico; acceso a la información; conversación a través de CHAT, ICQ; cooperación "on line", Netmeeting ; libros de Historias y de Poesías; Periódico Telemático; construyendo páginas en Internet sobre diferentes asuntos

(Proyectos); a través de la pesquisa y creando desafíos y páginas personales, Correo Electrónico – intercambio de mensajes con amigos virtuales, portadores o no de necesidades educativas especiales, en el país o en el exterior.

Libro de Historias y Poesías – elaboración de libros compuestos de historias o poesías cooperativas, hechas en conjunto con amigos virtuales, portadores (o no) de necesidades educativas especiales, de otras localidades dentro del país y de otros países. Esas historias o poesías son iniciadas por un alumno (de cualquier grupo) y continuadas/finalizadas por otro.

4. CONCLUSIONES

Como síntesis, subrayamos algunos aspectos, complementando/reforzando todo lo que ya se ha escrito sobre Ambientes de Aprendizaje “constructivistas” y “pós-constructivistas” en oposición a los “instruccionistas”, que consideramos fundamentales agregar al ámbito de los Ambientes de Aprendizajes Telemáticos:

Presencia del diálogo/conversación síncrona/asíncrona alumno-alumno, en el contexto de aprendizaje en colaboración e interacción social.

Dinámica de interacción en la dimensión de intercambio/cooperación/construcción conjunta en la realización de las actividades en red.

Presentación de medios/herramientas/software en red que generen motivación intrínseca.

Actuación como observador/interventor en oposición al organizador/transmisor en las actividades en red mediadas por el profesor.

Énfasis en el desarrollo de procesos mentales superiores en oposición a la memorización/retención de información.

Incentivo a la exploración/descubierta en la construcción de conocimiento en la dimensión del constructivismo social en el acceso/interacción a ambientes telemáticos.

Énfasis en la intervención/creación de conflictos cognitivos, del punto de vista individual, y principalmente socio-cognitivos, del punto de vista del grupo.

Actuación del profesor como observador/facilitador/animador de inteligencia colectiva en oposición al organizador/transmisor en las actividades en red.

Promoción de la construcción conjunta/distribuida del conocimiento favoreciendo la cognición colectiva.

Privilegiar espacios virtuales de discusión/compartimento/colaboración de construcciones de las propias representaciones del mundo.

Incentivo a la interacción/cooperación/construcción en el enfoque “todos-todos”, además del simple acceso a la información disponible en red.

Todos estos puntos representan, según nuestro punto de vista, los primeros aspectos para reflexión/discusión de la viabilidad de crear la “escuela virtual” o el “aula virtual” como espacios alternativos de Educación.

Esta presentación se constituye por encima de todo como un llamamiento de alerta para que reflexionemos, principalmente, en cómo utilizar los recursos de las redes telemáticas en el ámbito de la Educación, para que no caigamos o reforcemos los modelos de educación existentes, con apenas un nuevo ropaje

coloreado por el brillo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

Por otra parte, si por un lado constatamos que en Internet la casi inexistencia de la preocupación de actividades disponibles que movilicen la comunicación/cooperación/colaboración en red por los alumnos, por otro, existe la posibilidad de democratización de las fuentes de datos, informaciones, siendo más rápido su acceso y actualización para los que actualmente navegan en INTERNET. La WEB es considerada la democracia de la información, una vez que como usuario se puede ir a donde uno quiere y la disponibilidad de la información que él quiere que vean los demás.

Alertamos, entretanto, que fuertes críticas vienen siendo hechas a INTERNET [LON97] donde se puede leer que *“pensamos hoy que navegamos en la WEB, pero la verdad es que apenas nos movemos entre frágiles estructuras inestables de textos/archivos. O peor nos ahogamos en una gigantesca caverna de documentos inútiles y difíciles de encontrar... estar en la WEB significa no estar en ningún lugar, pues 95% de las home-pages no son visitadas por nadie y vaguean en el aire como navíos fantasmas a la deriva.”*

5. FUENTES

CROSSEN, M.E. y PERRET-CLERMONT, Anne-Nelly. Elementos para una psicología social de desenvolvimiento operatorio de crianza. *Análisis Psicológica* (932),1/2(III): 117-126

CUMMINS, J. (1989): De la Ciudad Aislada a la Aldea Global. El microordenador como catalizador del aprendizaje cooperativo y del intercambio cultural. *Comunicación, Lenguaje y Educación*. nos. 3 e 4: 23-38. Madrid.

ECHEITA, G. y MARTIN, E. (1995): Interacción social y aprendizaje. IN: COLL, c. PALACIOS, J. e MARCHESI, A. Desarrollo Psicológico y educación. Porto Alegre, Artes Médicas, (vol 3) 36-53.

GROSSI, Esther. (1997): Ruptura como constructivismo Piagetiano. Revista do GEEMPA. 5 : 1-17.

SANTAROSA, Lucila M.C. (1991): Informática como "práctica" de educación especial. Revista de Informática Educativa, Bogotá/Colombia 2(4): 105-130, Agosto.

SANTAROSA, L.M.C. (1996): Estudio de proceso de lectura y escrita de crianzas portadoras de necesidades especiales en ambientes computacionales que favorecen la comunicación, crianza de ideas y producciones textuales. Sao Paulo, Revista de Psicopedagogía, 14(35): 16-22.

SANTAROSA, L.M.C. (1996): Ambientes de Aprendizaje Computacionales para el desarrollo de jóvenes portadores de parálisis cerebral. Revista Integración. MEC, 7(17), pág.33-40

SANTAROSA, L.M.C. (1997): Telematic learning environments as an alternative to promote deaf communications. World Conference on Educational Multimedia on Hypermedia & World Conference on Educational Telecommunications. Calgary/Canadá.

VYGOTSKY, L. S. (1984): A formação social de la mente. O desenvolvimento de procesos psicológicos superiores. São Paulo, Martins Fontes.

VYGOTSKY, L.S. Pensamento e Linguagem. São Paulo, Martins.

ANEXO 2. GUIA 1

GUÍA 1

En la ciudad de Bucaramanga, se presenta desigualdad de oportunidades en la educación para las personas mayores, quienes por su edad, trabajo u otras condiciones restringen su acceso a los programas educativos.

Es así, que teniendo en cuenta las ventajas que ofrece las nuevas tecnologías, se busca brindar oportunidad para ampliar conocimientos a personas adultas en el área de Informática enfocado en las nuevas utilidades, que faciliten la comunicación con multimedia e Internet, formando en el estudiante el papel que tiene de ser *productor* y no solo *consumidor* para el proceso de aprendizaje, permitiéndole hacer uso de la tecnología para su beneficio, el de su familia y facilitando su comunicación para cubrir diferentes necesidades (familiares en el extranjero, requisito de trabajo, actualización de conocimientos básicos, etc).

Dentro de las alternativas de solución se puede plantear que el Estado por intermedio de las Alcaldías y Gobernaciones, implementen programas en convenios con Instituciones Educativas que faciliten su espacio y recursos tecnológicos para los usuarios.

Otra alternativa de solución y la que se ha seleccionado es la utilización de los ambientes virtuales de aprendizaje, esta nos permite ampliar la cobertura disminuyendo costos en espacios (infraestructuras) y distancias geográfica-física, logrando llegar a los diferentes hogares, sin tener en cuenta su ubicación, raza, sexo, cultura entre otros. Para la implementación de los ambientes virtuales, es necesario el uso del computador y el internet, este servicio es de fácil acceso, ya que se encuentra disponible en los hogares, en salas de Internet o en bibliotecas.

a-) Población objetivo y qué aprender con apoyo del ambiente virtual

El grupo al que se enfoca este proyecto se encuentra en edades superiores a treinta años, los cuales previamente a este curso han superados niveles anteriores que le permitieron obtener familiaridad con el entorno, así mismo se evalúa a cada estudiante con el fin de determinar si está apto para ingresar a este nuevo nivel “Utilidades y multimedia fundamentales para Internet en Windows”.

Los estudiantes que accedan a esta clase de educación buscan realizar un aprendizaje sin descuidar sus labores y responsabilidades adquiridas; con estos cursos podrán:

- Interactuar con las diferentes herramientas con las que cuenta en el curso, conocer su uso y el aprovechamiento de las mismas para su propio beneficio.
- Analizar el grado de conocimientos de conceptos básicos de internet.
- Identificar los diferentes medios de comunicación (síncrona y asíncrona) para de esta forma aprovechar los recursos expuestos.
- Conocer utilidades que le facilitarán enormemente su trabajo con internet.

Los estudiantes deben tener conceptos básicos en Informática (que es software, hardware), identificación de cada una de las partes del computador y su uso (teclado, mouse, etc).

Cada estudiante debe tener iniciativa, motivación y ser responsable en el manejo del tiempo con el fin de cumplir con las actividades y objetivos propuestos.

b-) Área de contenido:

Por medio de este ambiente virtual el estudiante desarrollará habilidades que fortalecerán sus competencias en diferentes campos. Le permitirá obtener mayor provecho de las nuevas aplicaciones gracias a la creatividad que ofrece los diferentes temas a tratar, teniendo en cuenta su flexibilidad en su uso, así como las utilidades que puede dar a los resultados que obtenga de este proceso.

c-) finalidad educativa:

Dar oportunidad de acceso a la información y al conocimiento a personas que por diferentes motivos presentan dificultad para obtenerla, igualmente motivarlos hacia un crecimiento cognitivo que se verá reflejado en su trabajo o en su vida personal, gracias al manejo y aprovechamiento de la herramientas de multimedia e Internet.

El estudiante estará en la capacidad de desarrollar videos caseros y publicarlos, utilizando fotos, imágenes, audio, animación y efectos, así como manejar herramientas de interacción como chat, foros, correos, entre otros.

Así mismo desarrollará habilidades y destrezas en el manejo del tiempo, cumplimiento de actividades, participación activa, trabajo colaborativo, aumentando la capacidad de investigar así como la creatividad, igualmente ampliará el uso de los diferentes medios de comunicación que favorezcan su aprendizaje.

d) ¿ qué aprender con apoyo de este ambiente virtual de aprendizaje?

Los temas que el estudiante desarrollara durante el curso son:

Utilización del programa Windows Movie Maker, que se encuentra incluido en versiones recientes de Microsoft Windows, la cual contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc. Este programa permite la creación de videos caseros que podrán ser publicados y compartidos con diferentes personas en la red.

Interactuar con Youtube, motivando a los estudiantes para que con su uso aborde estrategias didácticas innovadoras en la producción, publicación y socialización de videos elaborados en clase. No sólo filmados, sino también desarrollados bajo diferentes técnicas.



Esto se desarrollará cumpliendo con las tareas y responsabilidades asignadas en el tiempo establecido, así:

- Realizar las diferentes lecturas expuestas y propias para cada tema como estrategia de aprendizaje.
- Trabajo en grupo haciendo participación en el tema expuesto.
- Desarrollo del video donde se involucran dispositivos propuestos en el curso.
- Discusión sobre los temas indicados por medio de foros.

- Retroalimentarnos de los conocimientos de cada uno, teniendo en cuenta que cada persona tiene sus propios conceptos para compartir.
- Utilización de correo y chat como medios de comunicación entre los involucrados en el curso.

e) ¿ en que ambiente se aprenden los objetivos ?

Utilizar diferentes estrategias de aprendizaje que permitan mantener al estudiante a la expectativa en la continuidad de cada uno de los temas, utilizando recursos creativos como ayudas audiovisuales con ejemplos claros y prácticos.

Mantener comunicación constante con cada uno de los estudiantes, acompañándolos y guiándolos en este proceso, sirviendo de apoyo en cada una de sus dificultades, manejando una adecuada línea de conversación, siendo claros y respetuosos en los comentarios o indicaciones, así mismo identificar las necesidades y dificultades que cada uno presenta en la comprensión de las diferentes actividades, dando solución en el menor tiempo posible.

Los objetivos propuestos se lograrán en gran medida con el uso responsable del tiempo y el cumplimiento de las actividades propuestas, lo que le permitirá al finalizar el curso demostrar habilidades y poner en práctica los conocimientos adquiridos.

f) ¿ cómo saber que el aprendizaje se está logrando ?

Los criterios que se tendrán en cuenta al evaluar son:

- Por medio de correo y chat hacer participaciones con el docente y demás compañeros de forma activa.

- Puntualidad en la entrega de actividades sobre cada uno de los temas a tratar.
- Trabajo en grupo, ya que proporciona interacción y colaboración en el desarrollo de los temas.
- Utilización de foros donde se brindará participación de estudio personal y grupal.
- La utilización de Foros donde se tendrá en cuenta el respeto por la libertad de pensamiento, coherencia y fundamentación de ideas para ayudar a solucionar inconvenientes y conocer el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

La evaluación del curso se califica sobre 5.0, teniendo en cuenta que 3.5 es la mínima aprobatoria.

Actividad	Semana	Porcentaje
Foro 1	1	15%
Tarea individual 1	1	20%
Foro 2	2	15%
Trabajo grupal	2	20%
Chat	3	10%
Tarea individual 2	3	20%

ANEXO 3. GUIA 2

GUÍA 2

Definición de objetivos de aprendizaje

Objetivo General

Reconocer herramientas y utilidades multimedia fundamentales para Internet en windows, a partir de las nuevas oportunidades de acceso a la información y del trabajo colaborativo.

Objetivos Especificos

- Interactuar con las diferentes herramientas con las que cuenta en el curso, conocer su uso y el aprovechamiento de las mismas para su propio beneficio.
- Identificar los diferentes medios de comunicación síncrona (chat, videoconferencia) y asíncrona (foros, correos, blogs) para de esta forma aprovechar los recursos expuestos.
- Definir utilidades que le facilitarán enormemente su trabajo con internet. (Windows Movie Maker, escáner, cámara digital).
- Promover el aprendizaje colaborativo en los estudiantes y su participación activa en el proceso.
- Utilizar las herramientas exploradas en el desarrollo de situaciones y/o aplicaciones de uso concreto.

Estructura de Contenidos

1. Introducción
2. Que es Windows Movie Maker
3. Historia
4. Reconocimiento y características del programa
5. Capturar video
 - ✓ Como capturar desde un dispositivo de video
 - ✓ Importar video
 - ✓ Importar imágenes
 - ✓ Importar audio o música
6. Editar Película
 - ✓ Mostrar colecciones
 - ✓ Ver efectos de video
 - ✓ Ver transiciones
 - ✓ Crear títulos o créditos
 - ✓ Crear automovie
7. Finalizar Película
 - ✓ Como guardar un proyecto
 - ✓ Como guardar una película
8. Que es Youtube
 - ✓ Como se usa y para qué sirve
 - ✓ Registro de usuario
 - ✓ Como subir y/o descargar videos
 - ✓ Compartir los videos y clasificarlos
 - ✓ Publicar videos en blogs o sitios web
 - ✓ Enviar videos por mail y comentarlos

ANEXO 4. GUIA 3

GUÍA 3

Definición de Metodología

La forma que este curso propone para que Usted logre los objetivos planteados es:

- Identificación del grado de conocimiento y las expectativas con base al curso.
- Realizar las diferentes lecturas expuestas y propias para cada tema en la semana como estrategia de aprendizaje.
- Trabajo en grupo haciendo participación en el tema expuesto.
- Desarrollo del video donde se involucran dispositivos propuestos en el curso.
- Discusión sobre los temas indicados por medio de foros.
- Retroalimentarnos de los conocimientos de cada uno, teniendo en cuenta que cada persona tiene sus propios conceptos para abordar.
- Utilización de correo y chat como medios de comunicación entre los participantes del curso.
- Complementar la webliografía acerca de los temas expuestos haciendo uso de buscadores y de esta forma hacer fácil la comprensión del curso.

ANEXO 5. GUIA 4

GUÍA 4

Recursos según actividad propuesta

NOMBRE DEL RECURSO SELECCIONADO	DESCRIPCIÓN	MODOS DE APLICACIÓN
<p>Guia: como escanear con Windows XP (realizadas por el docente)</p> <p>Guia: Consejos para escanear imagenes.</p> <p>Guia: descargar fotos desde una camara digital.</p>	<p>Indica paso a paso el metodo para escanear, asi como para realizar la descarga de una fotografia desde la camara digital</p>	<p>Estudio independiente.</p>
<p>Documentos pdf:</p> <p>Requerimientos técnicos y guía para la elaboración de un video.</p> <p>Manual básico de Windows Movie Maker.</p>	<p>Guía para la realización de videos y utilización adecuada de Windows Movie Maker.</p>	<p>Estudio independiente y trabajo en grupo.</p>
<p>Slide:</p> <p>Manual de registro y publicación de videos en Youtube.</p>	<p>Tutorial para aprender a manejar Youtube, que podemos hacer en Youtube y el paso a paso de registro y publicación de un video.</p>	<p>Tarea y ejercicio individual</p>

ANEXO 6. ENTRADA PRINCIPAL DOKEOS

http://campus.dokeos.com/index.php?language=spanish

Favoritos Más complementos Hotmail Hotmail gratuito Sitios sugeridos Windows Live Spaces

Free Campus


Free Campus - Dokeos Usuarios en línea: 328

Página principal

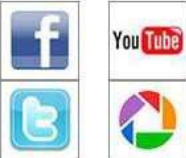
Conoce un poco sobre la próxima versión de Dokeos 1.8.6.2 [aquí](#).

Web 2.0

Transmisión streaming: AQUÍ



Sábado 21 de Noviembre
Hora Perú: 4:00pm



Español

Usuario
johannalamus

Contraseña
●●●●●

Entrar

Usuario

Registro
¿Ha olvidado su contraseña?

General

- Dokeos
- Dokeos Latinoamérica
- Blog de Dokeos
- Forum

ANEXO 7. SELECCIÓN DEL AVA EN DOKEOS

Free Campus - Dokeos

Mis cursos
Usuarios en línea: 281

Página principal **Mis cursos** Mi perfil Salir (johannalamus)

Mis cursos

Noticias

09-11-2009 Reunión de la Comunidad Dokeos Perú - CODOPERU
06-11-2009 Primer Curso Virtual de Dokeos
Más

- ECONOMIA SOLIDARIA
- Expresión Escrita
- Lectura Crítica y Producción de Textos
- Programación en PHP
- Utilidades y Multimedia Fundamentales para Internet en Windows

Usuario
Crear un curso
Gestionar mis cursos

Navegación principal
Mi agenda
Mis calificaciones
Informes

Plataforma Dokeos 1.8.6.1 © 2009


ANEXO 8. ENTRADA ADMINISTRADOR AVA EN DOKEOS

http://campus.doleros.com/courses/981125/td_lesson=11


Favoritos Más complementos Hotmail Hotmail gratuito Sitios sugeridos Windows Live Spaces

Udidades y Multimedia Fundamentales para Internet ...

Página Seguridad Herramientas



Por medio de este curso, se pretende tener un proceso de motivación a la creatividad. De esta forma encontrará información pertinente sobre los temas a trabajar para llevar a cabo el desarrollo de un video casero, teniendo en cuenta los diferentes elementos que se pueden utilizar, para así mismo publicarlo en la web.



00:00 00:00

✕

Creación de contenidos

- Descripción del curso
- Lecciones
- Ejercicios
- Evaluaciones
- Blog Presentación
- Unidad Uno: Windows Movie Maker
- Documentos
- Enlaces
- Anuncios
- Glosario
- Introducción
- Unidad Dos: Youtube

Interacción

- Agenda
- Compartir documentos
- Grupos
- Tareas
- Wiki
- Foros
- Usuarios
- Chat
- Encuestas
- Notas personales

Administración

- Gestión de blogs
- Configuración del curso
- Informes
- Mantenimiento del curso

ANEXO 9. ENTRADA AL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE







Utilidades y Multimedia Fundamentales para Internet en Windows



Por medio de este curso, se pretende tener un proceso de motivación a la creatividad. De esta forma encontrará información pertinente sobre los temas a trabajar para llevar a cabo el desarrollo de un video casero, teniendo en cuenta los diferentes elementos que se pueden utilizar, para así mismo publicarlo en la web.



-  Descripción del curso
-  Foros
-  Blog Presentación
-  Unidad Uno: Windows Movie Maker

-  Agenda
-  Chat
-  Introducción
-  Unidad Dos: Youtube

ANEXO 10. DESCRIPCION GENERAL



UTILIDADES Y MULTIMEDIA FUNDAMENTALES PARA INTERNET EN WINDOWS

La era internet exige cambios en el mundo educativo, además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas, constituye poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológicas que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

En el desarrollo del curso se hará uso de Windows Movie Maker, ya que es un software de edición de video que se incluye en las versiones recientes de Microsoft Windows. Contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc. Así mismo con la creación de dichos videos, se puede lograr su publicación en la web, en un sitio que ofrezca un servicio gratuito para compartir videos. Entre el contenido que se pueden encontrar están clips o trozos de películas, series, videos deportivos, de música, pasatiempos y toda clase de filmaciones caseras personales. Se acepta una gran variedad de formatos, como .mpeg y .avi, los cuales son usados por cámaras y filmadoras digitales.

Estimados alumnos, les damos la bienvenida al curso Utilidades y Multimedia Fundamentales para Internet en Windows. En este curso, encontrará recursos donde complementará los conocimientos que se han obtenido en niveles anteriores y en donde se tendrá una visión de lo grande que podemos llegar a trabajar en la red.

Con el fin de ampliar los conocimientos a este nivel, se trata de conocer y proyectar el manejo de las diferentes utilidades de Windows y que de alguna forma son básicas para la utilización de internet.

ANEXO 11. OBJETIVO

OBJETIVO

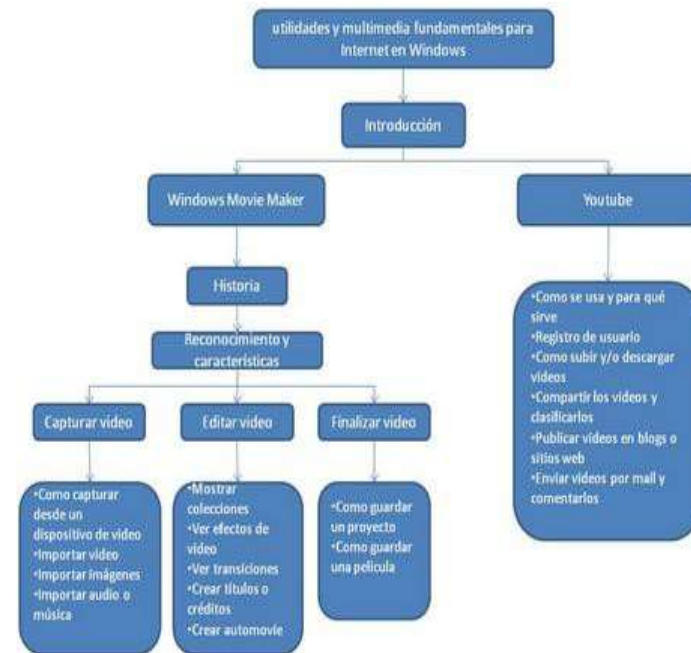


- Reconocer herramientas y utilidades multimedia fundamentales para internet en Windows, a partir de las nuevas oportunidades de acceso a la información y del trabajo colaborativo.

ANEXO 12. CONTENIDO DE CURSO



- Introducción
- Que es Windows Movie Maker
- Historia
- Reconocimientos y características del programa
- Capturar video (como capturar desde un dispositivo de video, importar video, importar imágenes, importar audio o música)
- Editar película (mostrar colecciones, ver efectos de video, ver transiciones, crear títulos o créditos, crear automovie)
- Finalizar película (como guardar un proyecto, como guardar una película)
- Que es Youtube (como se usa y para qué sirve, registro de usuario, como subir y/o descargar videos, compartir los videos en blogs o sitios web, enviar videos por mail y comentarlos)



ANEXO 13. METODOLOGÍA



La metodología para este curso es la siguiente:

- Identificación del grado de conocimiento y las expectativas con base al curso.
- Realizar las diferentes lecturas expuestas y las propias para cada tema en la semana como estrategia de aprendizaje.
- trabajo en grupo haciendo participación en el tema expuesto.
- Desarrollo del video donde se involucran dispositivos propuestos en el curso.
- Discusión sobre los temas indicados por medio de foros.
- Retroalimentarnos de los conocimientos de cada uno, teniendo en cuenta que cada persona tiene sus propios conceptos para abordar.
- Utilización de correo y chat como medios de comunicación entre los involucrados en el curso.

ANEXO 14. MATERIALES



Tema	Actividad	Recurso
Introducción Escanner, Camara Digital	<p>Actividad de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación integrantes del curso, expectativas para el mismo. • Estudio personal y ejercicio individual de los documentos propuestos y propios. • Autoevaluación. 	Guia - Como escanear con windows xp. Guia - Toma y descarga de fotos desde la cámara digital.
Windows Movie Maker	<p>Actividad de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio y ejercicio individual: explorar los diferentes documentos relacionados con el programa Windows Movie Maker. • Estudio y ejercicio grupal: envío del video realizado por el grupo. • Foro 	Requerimientos técnicos y guia para la elaboración de un video. Manual básico de windows movie maker. Como hacer un video en Windows Movie Maker. Crear un video usando Movie Maker. Tutorial de Windows Movie Maker.
Youtube	<p>Actividad de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio individual y ejercicio grupal: explorar los documentos de registro de usuarios y paso a paso para publicar en la web. • Ejercicio: envío de la dirección del video publicado. 	Paso a paso para publicar videos

ANEXO 15. RECURSOS HUMANOS Y TECNICOS



web_utilidades@yahoo.com

Docentes:

Ing. Leydy Uribe Joya.

Ing. Johanna Lamus Figueroa.

ANEXO 16. EVALUACIÓN.



Los criterios que se tendrán en cuenta al evaluar son:

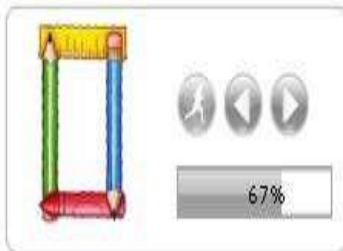
- Por medio de correo y chat hacer participaciones con el docente y demás compañeros de forma activa.
- Puntualidad en la entrega de actividades sobre cada uno de los temas a tratar.
- Trabajo en grupo, ya que proporciona interacción y colaboración en el desarrollo de los temas.
- Utilización de foros donde se brindara participación de estudio personal y grupal.
- En la utilización de foros se tendrá en cuenta el respeto por la libertad de pensamiento, coherencia y fundamentación de ideas para ayudar a solucionar inconvenientes y conocer el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno.

La evaluación del curso se califica sobre 5.0, teniendo en cuenta que 3.5 es la mínima aprobatoria.

Actividad	Porcentaje
Foro unidad uno	15%
Trabajo individual	20%
Comunicación	10%
Trabajo Grupal	15%
Tarea unidad dos	25%
Chat	15%

ANEXO 17. INTRODUCCIÓN

🏠 Página de inicio del curso



Introducción

Bienvenida ✓

Evaluación Previa

Blog Personal ✓

INTRODUCCIÓN

La Era Internet exige cambios en el mundo educativo que gracias a las TIC permiten usar tanto recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la evaluación de las mismas.

Es así, que cada estudiante deberá explorar las diferentes opciones que ofrece esta plataforma, con el fin de familiarizarse con el entorno, para el cual desde ya les animamos debido a que es muy fácil de navegar y amigable.

Los invitamos a iniciar este maravilloso curso!!!



ANEXO 18. EVALUACION PREVIA (PRETEST Y POSTEST)

- Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
- Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
- Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
- Todas las anteriores.

Pregunta 3: La descarga de música se realiza por medio de:



- Deep Freeze.
- Windows Media Player.
- Ares.
- Todas las anteriores.

Pregunta 4: ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?



- .bmp

- .tiff
- .jpeg
- Ninguna de las anteriores.

Pregunta 5: Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:



- Winamp y Winrar.
- Winrar y Winzip.
- Winzip y Nero.
- Todas las anteriores.

Pregunta 6: ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?



- 
- 
- 

Pregunta 7: ¿Qué formatos identifican una página web?



- .doc
- .ppt
- .xls
- .html

Pregunta 8: ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?



- .com y .spam

- .info y .gov
- .edu y .sar
- Todas las anteriores

Pregunta 9: ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?



- http
- www
- ip
- Ninguna de las anteriores

Pregunta 10: ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?



- url, dominio, servidor
- dominio, nombre de la página, url
- nombre del servidor web, nombre de la página, dominio
- Ninguna de las anteriores

ANEXO 19. BLOG PERSONAL

Blog Presentación

Johanna Lamus - Leydy Uribe

« Noviembre 2009 »						
Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Buscar

Buscar

Mis tareas

Sin tareas

BLOG DE PRESENTACION

Hola Alumn@s

Leydy Uribe J.



ljimena_uribe@hotmail.com

Johanna Lamus F.



johannalamus@hotmail.com

Les damos la Bienvenida a este curso donde tendrán la oportunidad de ampliar sus conocimientos y adquirir nuevos con una participación activa y con una gran motivación.

Después de haber realizado la autoevaluación propuesta teniendo en cuenta los conocimientos previos a este nivel, nos encontramos con la realización de un blog con la presentación y participación de cada uno de ustedes, mostrando las expectativas que tienen con el curso. No olviden incluir su correo electrónico.

Esperamos su dedicación y entusiasmo para cumplir con las lecciones del curso.

Éxitos!

ANEXO 20. DEFINICION WINDOWS MOVIE MAKER

Página de inicio del curso



Unidad Uno: Windows Movie Maker

Definición

Scanner y Cámara Digital ✓

Foto: Movie Maker ✓

¿QUE ES WINDOWS MOVIE MAKER?

Windows Movie Maker

Windows Movie Maker es un software de edición de video que se incluye en las versiones recientes de Microsoft Windows. Contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc.



Historia

Windows Movie Maker se introdujo en 2000 con Windows ME, pero sufrió de pobres comentarios debido a su modesto conjunto de características en comparación con el año de edad. La versión 1.1 fue incluida en Windows XP un año más tarde, e incluye soporte para la creación de DV AVI y WMV 8, pero no puede utilizarse en Windows ME. La versión 2.0 fue liberada como una actualización gratuita en noviembre de 2002, y añadió una serie de nuevas características. La versión 2.1, una actualización menor, se incluye en Windows XP Service Pack 2. Windows XP Media Center Edition 2005 presentó una nueva versión de Windows Movie Maker, la 2.5, con más transiciones y el apoyo a la grabación de DVD.

Tomado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_Movie_Maker

Por medio de este programa se pretende que ud como alumno se motive en el uso de herramientas que ofrece windows gratuitamente o que puede descargar de la web. El programa de Windows Movie Maker le permitirá incluir imagenes .jpeg (ver documentos de soporte), videos ya archivados en algun lugar de su computador o capturados de algun dispositivo de video, al igual que importar audio o música para de estar forma darle un ambiente agradable y poder jugar con las animaciones que nos ofrece el programa como los son los efectos, transiciones, títulos, etc.

Fomente el amor por el aprendizaje e impulse su creatividad con un proyecto que va más allá de las imágenes y las palabras estáticas. Con Windows Movie Maker, podrá disfrutar transformando videos domésticos de excursiones en documentales muy divertidos. Convertir sus grabaciones de video de lugares como museos en películas y de esta forma pueda compartir todo lo que ha aprendido.

Archivos Winrar

- [Requerimientos técnicos y guía para la elaboración de un video.](#) 1,63MB
- [Manual básico de Windows Movie Maker.](#) 1,17 MB

ANEXO 21. VIDEOS

1.1 Pagina de inicio del curso



Como hacer un video en Windows Movie Maker



Crear un video usando Windows Movie Maker



Tutorial de Windows Movie Maker



ANEXO 22. SCANNER Y CAMARA DIGITAL

Página de inicio del curso



Unidad Uno: Windows Movie Maker
Definición ✓
Scanner y Cámara Digital ✓
Foto: Movie Maker ✓

WINDOWS MOVIE MAKER



Scanner y Cámara Digital

Cámara Digital

Una cámara de video digital es un dispositivo electrónico usado para capturar y almacenar fotografías electrónicamente en un formato digital, en lugar de utilizar películas fotográficas como las cámaras convencionales, o imágenes grabadas en cinta magnética usando un formato analógico como muchas cámaras de video.

Las cámaras digitales compactas modernas generalmente son multifuncionales y contienen algunos dispositivos capaces de grabar sonido y/o video además de fotografías.

Aquí encontrarás algunos [consejos](#) para tomar fotografías con excelente calidad.

Archivo de Word - Tamaño 172KB

- [Guía - Toma y descarga de fotos desde la cámara digital](#)

Scanner

Secretos y consejos para escanear mejor: Cómo obtener la calidad óptima para enviar fotos por correo electrónico.

Nuestros recuerdos tienen una existencia cada vez más digital. La PC centraliza el correo personal, la música que escuchamos y las fotos de las vacaciones, tiene la ventaja de que mandar por email una foto es cada vez más simple y sencillo, y la calidad de las imágenes y el audio digitales no se degrada con el tiempo o el uso. Escanear una foto no es un proceso complicado, pero para tener un buen resultado hay que tener en claro para qué se quiere escanear la foto, para qué vamos a usar ese subproducto digital.

Primero, asegúrese de que el scanner está conectado e instalado (con drivers actualizados y demás). Después, elija el original. Esta herramienta será esencial para hacer un archivo de alta calidad de su viejo álbum. Para mandar por email a un amigo la imagen del último cumpleaños (y si el destinatario planea hacer un mural con ella), escanear fotos en papel alcanza y sobra.

Si tiene un scanner de cama plana (los más populares) fíjese que en su vidrio no haya polvo o marcas de dedos. De lo contrario, serán registrados en la imagen digital.

Archivo Winrar - Tamaño 181KB

- [Guía - Cómo escanear con Windows XP](#)



ANEXO 23. SLIDESHOW



La resolución

Primero, decida qué hará con la imagen:

Para verla en pantalla (en una página Web, como wallpaper, para mandar por mail), aquí debe pensar en términos de píxeles: si tiene configurado Windows para que trabaje a 800 x 600 y quiere que la imagen ocupe todo el fondo de la pantalla, ésa será la resolución en la que tendrá que escanear la foto. En general, se considera que un monitor de 15" a 800 x 600 tiene una resolución de 75 dpi, que es lo que algunos programas de escaneo recomiendan para imágenes que se verán en pantalla. Pero tenga en cuenta que en un monitor de otro tamaño o resolución se verá diferente.

¡No olvide el espacio en el disco que ocupa el archivo generado! es muy lindo poder identificar el anillo que tiene puesto un amigo en una foto en la que aparece con su equipo de fútbol, pero esa resolución (todos esos píxeles) tiene un costo en KB. Una imagen de 800 x 600 píxeles y 16 millones de colores, por ejemplo, ocupa unos 135 KB en formato JPG. Si piensa imprimir el archivo, puede indicarle a la máquina cuál es el tamaño de la imagen que quiere obtener para no tener que ajustarlo más tarde.

El archivo

Las opciones para guardar la imagen son varias, pero las más populares son dos: usando el formato JPEG (.jpg) o el TIFF (.tif).

Los archivos JPG comprimen muchísimo los datos de una imagen (ideal para enviarla por e-mail), pero usan un sistema que descarta información para lograrlo. Cada vez que abre el archivo y lo graba (en un editor de imágenes), pierde un poco de calidad, la imagen se corrompe. Esto se controla: la mayoría de los programas permite elegir la calidad que se desea para el archivo. La mayor calidad será más fiel a los atributos de la imagen, pero generará un archivo más grande.

El formato TIF es el preferido en ambientes profesionales porque su método de compresión no descarta datos: no importa cuántas veces se edite la imagen, la calidad será la misma. Su contra es que genera archivos de gran tamaño, aunque se evita usando la compresión LZW del formato.

Si planea retocar una imagen, puede guardar el original como TIF, hacer una copia en JPG y editar esta última. Otro formato que está ganando adeptos es el PNG, desarrollado para reemplazar al GIF (que está limitado a 256 colores), porque ofrece buena compresión sin corromper la memoria digital.



ANEXO 24. TOMA Y DESCARGA DE FOTOS DESDE LA CAMARA DIGITAL

2009

Ing. Johanna Lamus F.
Ing. Leydy Uribe J.

[GUIA – TOMA Y DESCARGA DE FOTOS DESDE LA CAMARA DIGITAL]

Utilidades y Multimedia Fundamentales para Internet en Windows.

CONSEJOS PARA TOMAR FOTOGRAFÍAS CON EXCELENTE CALIDAD.

Mantén fija la cámara: Si mueves la cámara al disparar, las fotos saldrán borrosas. Sujétala firmemente con ambas manos, los brazos pegados al pecho y dispara suavemente; así tendrás fotos de buena definición. Si quieres mejores resultados, te recomendamos usar un tripié que sostenga la cámara y un control disparador que evite moverla al disparar.

Usa distintos lentes: Te recomendamos usar distintos tipos de lentes: los lentes gran angular permiten ampliar el ángulo de la toma y tomar fotos panorámicas de paisajes; los lentes telefoto aumentan el alcance del zoom de la cámara y te permiten acercarte a un objeto lejano; y los lentes de acercamiento te permiten lograr la mayor proximidad al objeto sin distorsionarlo.

Sácale provecho al flash: El flash de la cámara alcanza aproximadamente 5 pasos, te recomendamos cuidar esta distancia o las fotos más lejos te saldrán oscuras. También ten cuidado con las superficies reflejantes detrás del sujeto y evita obstruir el flash con los dedos.

Experimenta con la luz: La luz es un elemento muy importante, le puedes sacar provecho porque provoca efectos mágicos sobre la naturaleza. Por ejemplo, un bello atardecer permitirá ver en los rostros de las personas colores increíbles; en la playa podrás captar rayos que dejan pasar las palmeras; después de una fuerte lluvia los colores de los objetos se verán más vivos y brillantes.

Usa fondos adecuados: Te recomendamos que cuando veas la foto en la pantalla de la cámara, te fijes en el conjunto de elementos alrededor del sujeto principal, ya que puede haber objetos que distraigan o hagan lucir mal al sujeto. Busca fondos lisos que hagan mejor contraste con el sujeto que estás fotografiando.

Captura lo más pequeño: Con las cámaras digitales puedes capturar imágenes fantásticas de objetos muy pequeños: joyas, insectos, monedas, huellas, etc. Te sugerimos que uses un tripié, porque trabajas con mucho zoom o tiempos de exposición muy largos. Trata de desenfocar el fondo para aislar el objeto y destacarlo claramente.

Evita los ojos rojos: La mayoría de las cámaras digitales disminuyen el efecto de ojos rojos que sucede cuando la única fuente de luz es el flash. Para eliminar o reducir este efecto, no olvides activar esta función antes de tomar la foto, o si prefieres enciende alguna luz en el ambiente.

Mantén las proporciones: Una técnica que usan los fotógrafos para lograr grandes imágenes es la llamada “regla de los tercios”, la cual consiste en dividir visualmente la foto en tres partes, tanto horizontal como verticalmente, y luego situar al sujeto sobre una de las intersecciones. Sigue esta regla y las imágenes serán más interesantes.

Aumenta la profundidad de campo: A pesar de que un lente enfoca con precisión sólo los objetos a una distancia en particular de la cámara, algunas áreas de la imagen delante o detrás de este plano perfectamente enfocado también aparecerán nítidas. Esta zona, en la que todo aparece enfocado, se llama profundidad de campo. Si quieres que una gran parte de la escena esté enfocada, puedes aumentar la profundidad de campo, o puedes reducir si deseas menos zona nítida en la escena.

Busca la mayor resolución: Al comprar una cámara digital, uno de los principales puntos que debes considerar es la resolución que tiene. Si usas la máxima resolución en la cámara, obtendrás fotos de una calidad maravillosa. Si tomas fotos en la más baja resolución, tendrás mayor espacio para almacenar más fotos, pero muchas de éstas las desearás imprimir y los resultados no serán los mejores. La falta de espacio no es un obstáculo para usar la máxima resolución, porque actualmente las cámaras digitales, además de memoria interna, pueden usar

tarjetas o memory sticks de mayor capacidad para guardar todas las fotos que quieras.

CÓMO DESCARGAR LAS FOTOS DESDE LA CÁMARA DIGITAL

Una vez que ha sacado algunas fotos con la cámara digital, lo que quiere es copiarlas en el computador para poder imprimirlas, compartirlas con los demás y hacer copias de seguridad para conservarlas en un sitio seguro. Cuando las fotos ya estén en el computador, las puede borrar de la cámara, liberando así parte de la memoria para poder sacar más fotos. De este modo, además puede ver las fotos en una pantalla más grande y decidir cuáles son las que quiere conservar.

Algunas cámaras digitales traen software incluido para ayudarle a copiar las imágenes desde la cámara hasta el computador. Si quiere, puede utilizar este software pero no es necesario. Con Windows XP puede copiar las imágenes al computador sin tener que utilizar software adicional. Aquí le explicamos cómo copiar las fotos utilizando Windows XP:

- 1.** Lo primero que tiene que hacer es conectar la cámara digital al computador. Puede hacerlo de dos formas diferentes:
 - **Utilizando un cable USB:** La mayoría de las cámaras digitales traen un cable para conectarla a un puerto USB (Universal Serial Bus) del computador.

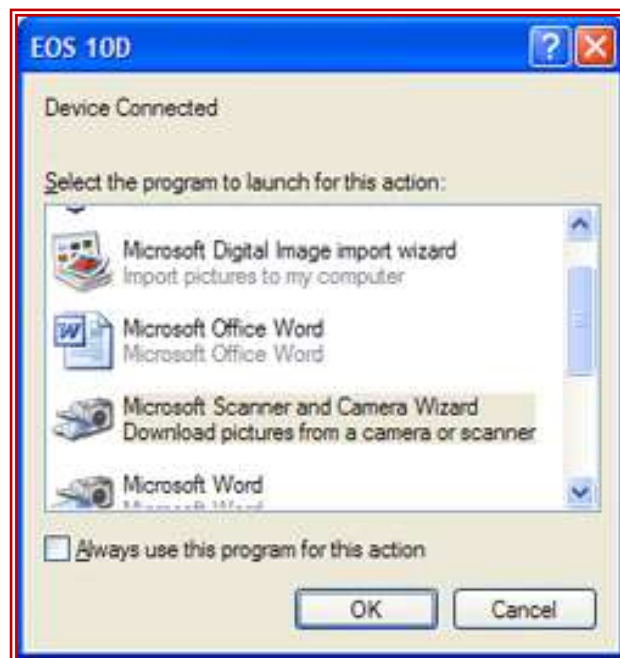


- **Utilizando una tarjeta de memoria y un lector de tarjetas:** Un lector de tarjetas de memoria es un hardware que se conecta en el computador. Tiene que sacar la tarjeta de memoria de la cámara e insertarla en el lector, del mismo modo que transfiere un archivo de un computador a otro utilizando un disquete.

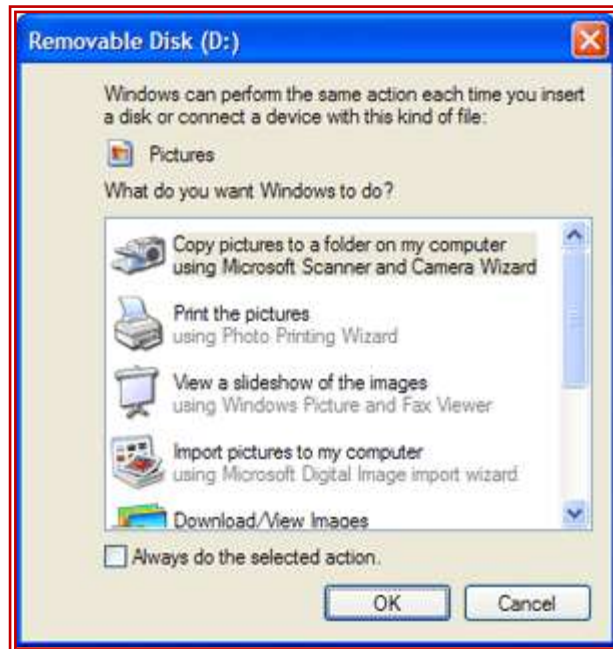


Truco: Por lo general es más fácil utilizar un lector de tarjetas de memoria para copiar las imágenes, que tener que, conectar la cámara al computador a través de un cable.

2. Una vez que ha conectado la cámara al computador o ha insertado el lector de tarjetas, Windows XP detectará la conexión y le preguntará qué es lo que quiere hacer con las imágenes. Si conectó la cámara con un cable USB tiene que hacer clic sobre **Asistente para instalación de escáneres y cámaras**, y luego pulsar sobre **Aceptar (OK)**.

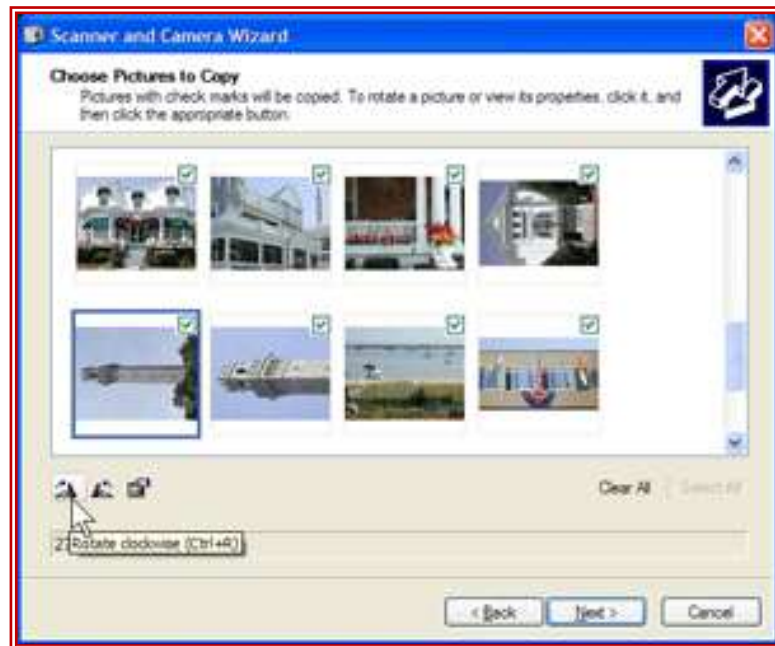


Si está utilizando un lector de tarjetas de memoria, haga clic sobre **Copiar imágenes a una carpeta de mi equipo utilizando el Asistente para instalación de escáneres y cámaras de Microsoft**, y luego haga clic sobre **Aceptar (OK)**.




3. Cuando aparezca el Asistente para la instalación de escáneres y cámaras haga clic sobre **Siguiente (Next)**.

4. Ahora todas las fotos de su cámara (o de la tarjeta de memoria de su cámara) aparecen en la página. Seleccione las imágenes que quiere copiar. Por defecto, Windows XP selecciona todas las imágenes para descargarlas. Si hay alguna imagen que no quiere descargar, solo tiene que quitar la selección junto a la imagen. Una vez hecho esto ya puede rotar las imágenes que haya sacado con la cámara en posición vertical. Para hacer girar una imagen, haga clic o bien en el botón de **Girar en el sentido de las agujas del reloj** o bien **Girar en el sentido contrario a las agujas del reloj** en la parte inferior derecha de la página. Una vez que haya revisado las imágenes para descargarlas y las haya girado para ponerlas en posición vertical, haga clic sobre **Siguiente (Next)**.

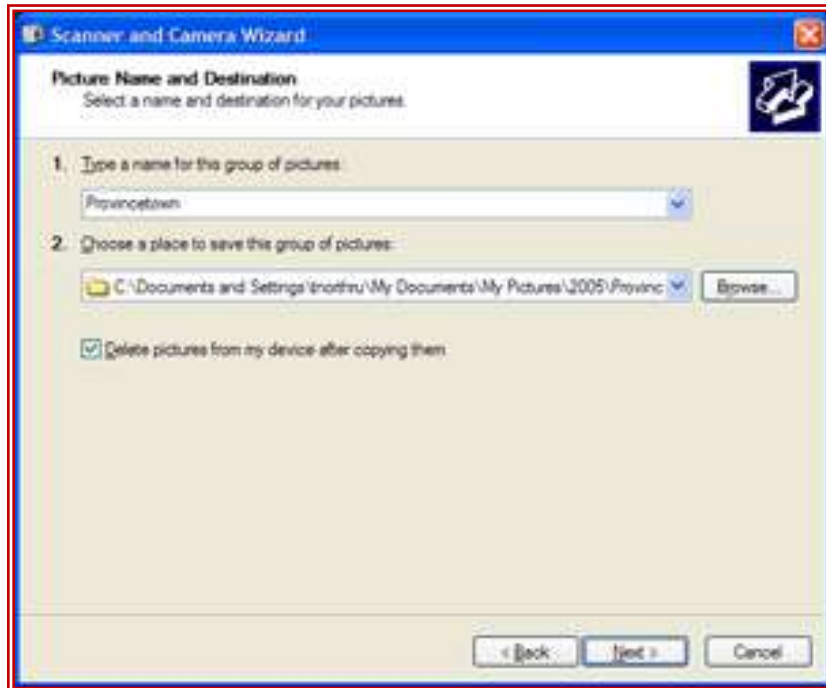


5. En la página del nombre y destinación de la imagen, escriba un nombre para el grupo de fotos. (Este nombre, junto a un número servirá para diferenciar las fotos ya que se aplicará a cada una de las imágenes, por ejemplo, si decide llamar al grupo "Vacaciones", las imágenes recibirán los nombres "Vacaciones001", "Vacaciones002", y así consecutivamente). Haga clic sobre **Examinar**, y seleccione la carpeta en la que quiere guardar las imágenes.

 **Truco:** Puede crear una carpeta nueva para cada grupo de imágenes que descarga.

6. Si quiere borrar imágenes de la tarjeta de memoria de la cámara para así disponer de más espacio para seguir sacando fotos, seleccione la opción **Borrar imágenes del dispositivo después de copiarlos** y luego haga clic sobre **Siguiente**. Asistente para instalación de escáneres y cámaras de

Microsoft copia las imágenes desde la cámara a la carpeta que ha elegido y luego borra las imágenes de la tarjeta de memoria de la cámara.



7. En la página de Otras opciones, puede optar por publicar sus imágenes en un sitio Web o hacer que se impriman. Si ya ha terminado de trabajar con las imágenes, haga clic en **Nada**, y luego haga clic sobre **Siguiente (Next)**.
8. En la última página del asistente, haga clic sobre **Finalizar (Finish)**. Windows XP abre una ventana en Windows Explorer en la que se muestran las imágenes que ha descargado desde la cámara. Ahora la tarjeta de memoria de la cámara está limpia y preparada para almacenar imágenes nuevas. Si para conectar la cámara al computador ha utilizado un cable USB, desconecte la cámara. Si utilizó un lector de tarjeta de memoria, vuelva a poner la tarjeta de memoria en la cámara.

Ahora las fotos están almacenadas en el equipo, listas para que haga con ellas lo que quiera y su cámara está preparada para seguir sacando fotos.

ANEXO 25. GUIA COMO ESCANEAR CON WINDOWS XP

2009

Ing. Johanna Lamus F.
Ing. Leydy Uribe J.

[GUIA – COMO ESCANEAR CON WINDOWS XP]

Utilidades y Multimedia Fundamentales para Internet en Windows.

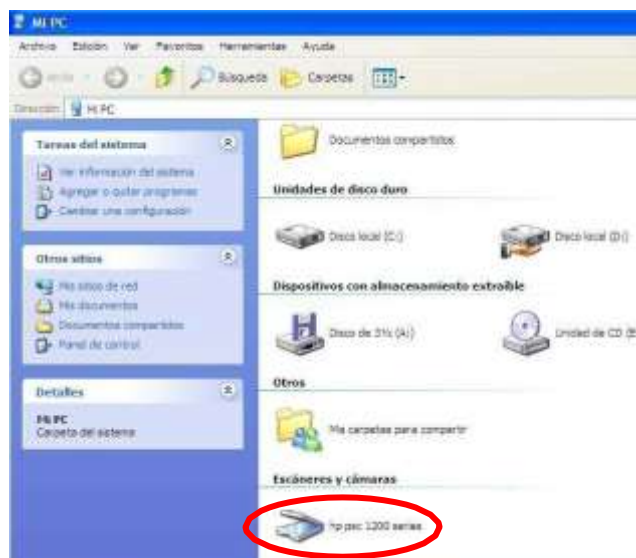
CÓMO ESCANEAR CON WINDOWS XP

Una vez que haya instalado el escáner, empiece a escanear colocando el objeto sobre la pantalla del escáner tal y cómo se explica en las siguientes instrucciones:

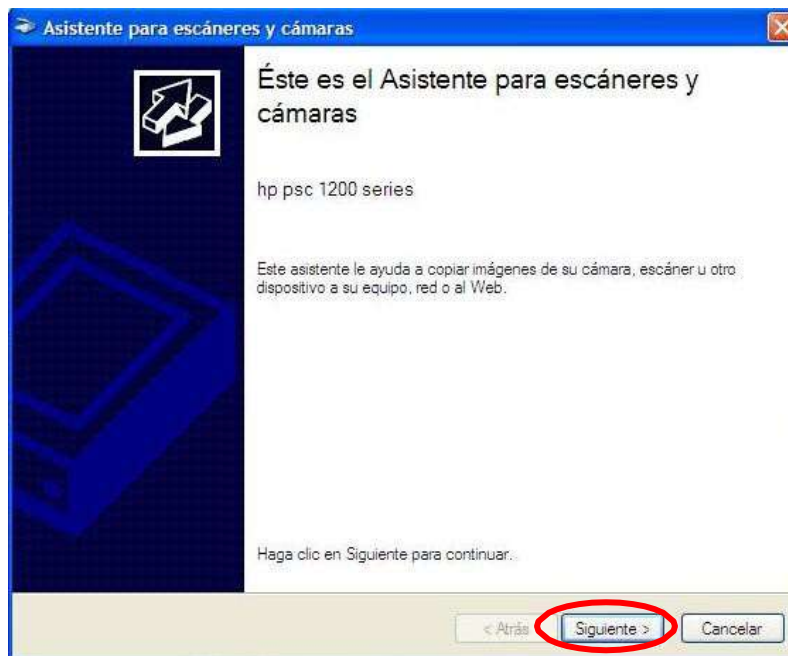
1. Haga clic en el menú **Inicio** y luego seleccione **Todos los programas**. Elija **Mi Pc** y luego seleccione el **Asistente para escáneres y cámaras**



2. Luego seleccione el **Asistente para escáneres y cámaras**.



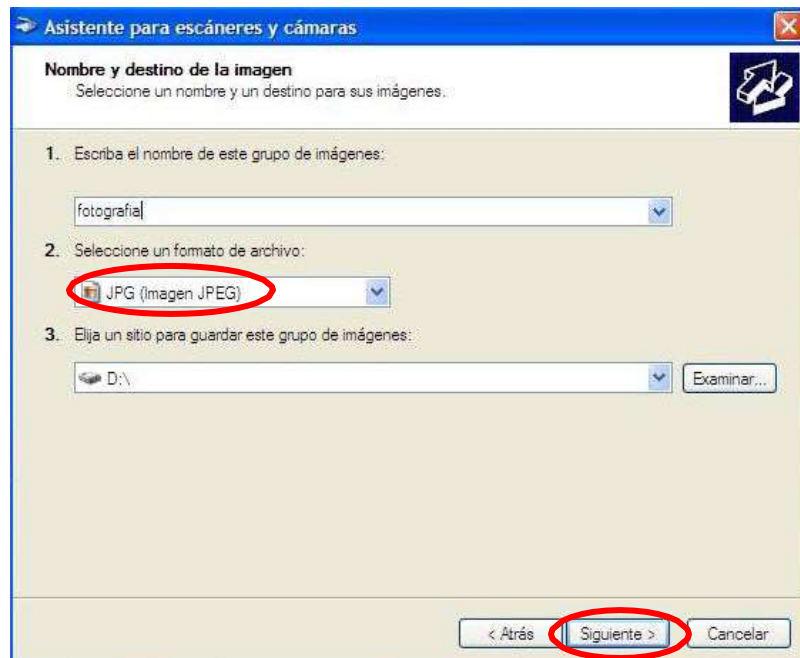
3. Cuando se inicie el Asistente para escáneres y cámaras haga clic en **Siguiente**.



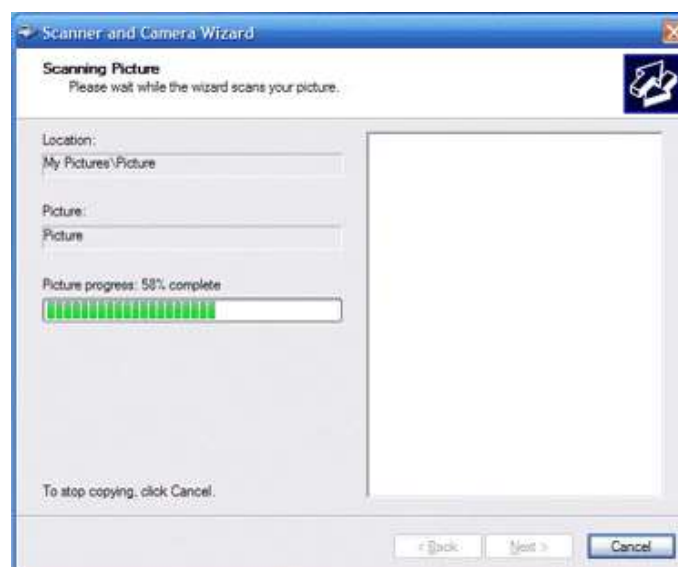
4. En la página de Elija las preferencias de digitalización y seleccione la opción de **Tipo de imagen** que más se adecue al objeto que va a escanear y luego haga clic en **Siguiente**. Si quiere ver la vista previa del objeto que está escaneando haga clic en **Vista previa** antes de seleccionar **Siguiente**.



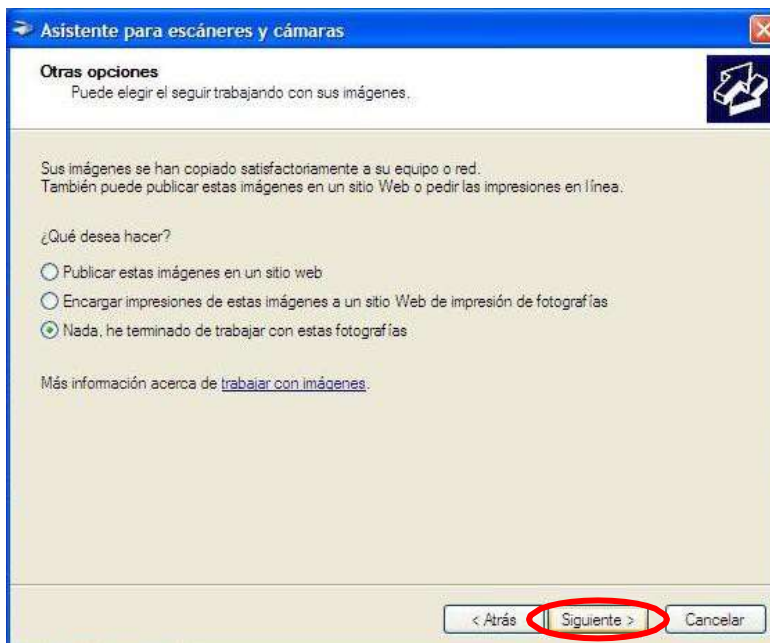
5. En la ventana nombre y destino de la imagen escriba un nombre para la imagen y seleccione el formato de texto con el que quiere guardarla así como la carpeta en la que quiere que se almacene la imagen que va a escanear. Pulse sobre **Siguiente**.



6. Se iniciará el escáner. En la zona de Digitalizando imagen hay una barra que le indica como va avanzando el escáner. Cuando el escáner esté realizado al 100%, pulse **Siguiente**.



7. En la ventana de Otras opciones, seleccione qué le gustaría hacer con la imagen escaneada. Por defecto, aparece seleccionada la opción **Nada, he terminado de trabajar con estas fotografías**. Pulse **Siguiente**.



8. Cuando ya haya escaneado toda la imagen. Puede acceder a una vista previa de lo que ha escaneado con tan solo pulsar sobre el enlace (en este ejemplo, **D:**) antes de cerrar el asistente. Si no está satisfecho con los resultados, haga clic en **Anterior** para ajustar la configuración y vuelta a escanear otra vez.

Haga clic en **Finalizar** para cerrar el asistente. El asistente le mostrará la vista previa de la imagen escaneada.



Consejos.

Muchas veces no aprovechamos al máximo la capacidad de nuestro **escáner** porque desconocemos algunos conceptos importantes como: los formatos de

imagen, el tamaño adecuado, la resolución necesaria... Por ello, ofrecemos algunos **consejos** y explicamos algunos **conceptos** que necesitas saber, para aprovechar toda la capacidad de este dispositivo tan útil.

Primero, tenemos que tener claro el concepto de **Resolución**. Ésta nos informa del número de píxeles reales que captura el escáner. Este número se traduce en imágenes de más o menos calidad. Suele expresarse en puntos por pulgada (**ppp**) o en **dpi** (dots per inch) y la **calidad estándar** está establecida en 600 x 1200, es decir, 600 de alto por 1200 de ancho.

Respecto al **tamaño**, debes tener en cuenta que, para que el escaneado sea bueno, el tamaño de la imagen no debe ser mayor al de la **pantalla** del monitor y ni a la **resolución** de pantalla que este habituado a utilizar. Casi todos los programas de escaneado facilitan la elección, por parte del usuario, entre **píxeles** y **centímetros**.

Vamos con el **peso**. Es un concepto importantísimo y hay que tenerlo en cuenta siempre ya que si no la imagen puede pesar demasiado, es decir, ocuparía mucho espacio en el disco duro de nuestro PC. Además, podría gastar mucha memoria del computador y convertiría la fotografía en algo muy difícil de tratar, sobre todo, si el tamaño y la resolución de ésta son muy grandes. Para tener en cuenta el peso, debe de estar atento a la hora de **guardar** la imagen ya escaneada. En el momento de guardar la imagen en nuestro computador, debe tener presentes los **algoritmos** que se usan para almacenar la imagen e, incluso, puede **comprimirla** para que pese menos. ¿Lo mejor? Evite guardar la imagen en formato **TIFF** y **BMP** porque, aunque la imagen se guardaría con una tremenda calidad, ésta pesaría demasiado. Lo más aconsejable es guardar nuestras imágenes en formato **JPEG** o **GIF** ya que reducen el peso de éstas y la calidad no es mala.

Los **parámetros** que se establecen para escanear a la perfección son los siguientes:

1. Si va a utilizar el escáner de manera **profesional**, lo mejor es que utilice **600 dpi** (o más) y los formatos más aconsejables son el **TIFF** o el **BMP**. Tenga en cuenta que, como hemos dicho antes, estos formatos necesitan mucha memoria y disco duro en el ordenador.
2. Si lo que quiere es escanear las fotografías personales, es decir, utilizar el escáner para asuntos **no profesionales**, lo mejor es que utilice **150 dpi**, en los formatos anteriores, pero esta vez con un tamaño de, al menos, **18 x 25 centímetros** aunque puede ser menor dependiendo del tamaño original de la imagen en cuestión.

En el ámbito de **Internet**, hay que poner atención, más que a otra cosa, al peso. En este caso, el formato más aconsejable es el **JPEG**, ya hemos dicho que estos formatos pesan menos y mantienen la calidad, y la resolución debe ser, como máximo, de **72 dpi**.

Un último consejo, si no desea ocupar demasiado espacio y memoria de nuestro computador y el disco duro de éste, lo mejor es que **grave** las **fotografías** en un **CD**. Así, además de tener una copia de todas las imágenes que desee en un formato duradero en el tiempo, libera en nuestro computador completamente, o al menos en la medida de lo posible.

ANEXO 26. FORO WINDOWS MOVIE MAKER



Unidad Uno: Windows Movie Maker

- Definición ✓
- Scanner y Cámara Digital ✓
- Foro: Movie Maker ✓

Comencemos.... Animo!!!
Foro: Movie Maker

Johanna Lamus
2009-08-18 17:11:56

Responder a este mensaje
Citar este mensaje

Comencemos.... Animo!!!

Estimados alumnos:

Este es un gran espacio de participación, que utilizaremos para solucionar dudas, publicar trabajos, en fin, tener linea de conversacion con los integrantes de este curso.

Lo primero que realizaremos sera:

1. Conformacion de grupos para realizar el video casero.
2. Presentar y resolver dudas.
3. Publicar el video ya terminado.

Para esto es necesario que siga las instrucciones, realice una lectura juiciosa del material entregado y tener en cuenta los consejos dados por las docentes.

Recuerden no dar clic en mensaje nuevo, ya que se perderia la linea de conversación, para dar respuesta o realizar aportes den clic en respuesta.

Sus docentes,

Johanna y Leydy.

Zaneyda Florez Vera
2009-10-23 15:49:41

Responder a este mensaje
Citar este mensaje

Re:Comencemos.... Animo!!!

hola raquel, quieres que conformemos el grupo para la realizacion del video?

Maria Raquel Rodriguez Gomez
2009-10-23 15:51:43

Responder a este mensaje
Citar este mensaje

Re:Re:Comencemos.... Animo!!!

si claro por supuesto, cene

Clara Ines Florez Conde

Re:Re:Re:Comencemos.... Animo!!!

ANEXO 27. DEFINICIÓN DE YOUTUBE





Unidad Dos: Youtube
 Construir Organizar Mostrar

Unidad 2
 Unidad 2
 Unidad 2

¿Que es Youtube?

El lenguaje audiovisual ha impregnado nuestros sentidos de forma tal, que prácticamente toda, o gran parte de la información nos llega por este medio. Una de las características de las nuevas formas de representar e interpretar nuestros mundos simbólicos se apoya, hoy, en el lenguaje audiovisual y sus distintas manifestaciones.



Un dato relevante es el poder que estos medios van adquiriendo día a día, a punto tal, que nos enfrentamos a una realidad en la cual los docentes no podemos estar ajenos a las prácticas de nuestros/as alumnos/as; quienes de forma cotidiana se acercan a Internet por distintos motivos, entre tantos, uno es el disfrutar de sus "favoritos" en Youtube.

Penosamos que una excelente motivación para abordar estrategias didácticas innovadoras es la producción, publicación y socialización de videos elaborados en clase. No sólo filmados, sino también desarrollados bajo otros entes técnicos.

Con este material, intentamos que cada vez más docentes, alumnos, padres y usuarios en general, den un paso trascendente en lo que significa dejar de tener una actitud solamente receptiva para transformarnos en productores de contenidos que circulan por la web, experiencia que sin llegar a dudas, despertará nuestro potencial creativo.

El sitio Youtube ofrece un servicio gratuito para compartir videos. Entre el contenido que se puede encontrar están clips o trozos de películas, series, videos deportivos, de música, pasatiempos, y toda clase de filmaciones caseras personales. Se acepta una gran variedad de formatos, como jpeg y zif, los cuales son usados por cámaras y filmadoras digitales.

Fue fundado en Febrero de 2005 por empleados de Paypal (el sistema para realizar pagos a través de la Internet, sumamente popular), Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim, y ya para el 2006 la revista Time lo nombro como el invento del año. Para el 2006 youtube fue adquirido por el coloso de Internet Google.

Usando la tecnología Flash de Adobe, la carga de los videos en Youtube es sumamente rápida y no es necesario abrir otros programas externos para visualizar las imágenes, lo que es parte de explicar la rápida aceptación y el creciente número de usuarios; el crecimiento de Youtube es comparable al número de Myspace, lo que representa un logro indiscutible. Además está la opción para que los propietarios de otros sitios incluyan en sus paginas estos videos, copiando y pegando de manera sencilla un pedazo de código en sus sitios web.




A APRENDER
AR

¿Qu
 * Su
 * Co
 * Pu

ANEXO 28. TAREA

🏠 **Página de inicio del curso**



Unidad Dos: Youtube

Definición ✓
Tarea ✓
Chat ✓

ACTIVIDAD UNIDAD DOS

Luego de seguir los pasos indicados en esta lección, y una vez registrado y publicado el video en Youtube, envíe a sus compañeros y docentes por medio de correo electrónico la dirección de ubicación de cada video. Recuerden que la dirección de correo electrónico está en la presentación (blog) que cada estudiante realizó al comienzo del curso. Esta actividad será realizada el día 27 de Octubre.

Correo curso: web_utilidades@yahoo.com

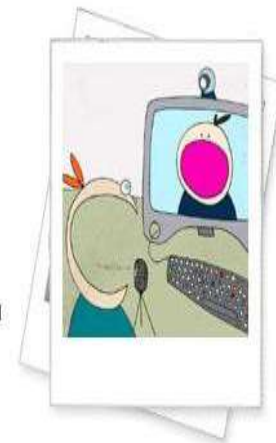
Correo docente Leydy lijimena_uribe@hotmail.com

Correo docente Johanna johannalamus@hotmail.com


Para finalizar, el día 28 de Octubre a las 9:00 a.m. y 4:00 p.m. realizaremos una interacción por medio del Chat, donde compartiremos las experiencias vividas durante la elaboración y publicación de cada video.

Esperamos su participación en el horario que les favorezca.

Animo estudiantes.... estamos culminando nuestra gran meta!!!



ANEXO 29. CHAT

 **Página de inicio del curso**

100%

Unidad Dos: Youtube

- Definición ✓
- Tarea ✓
- Chat ✓

Free Campus - Dokeos

Utilidades y

[Página principal](#) | [Mis cursos](#) | [Mi perfil](#) | [Informes](#)


Utilidades y Multimedia Fundamentales para Internet en Windows > Chat

Conectados

 **Johanna Lamus**

[02/11/09 01:27:48]  **Johanna Lamus** : *hola estudiantes..... bienvenidos*

 **Borrar la lista**

 **Enviar**



ANEXO 30. PRETEST APLICADOS

PRETEST

ESTUDIANTE 1

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 0/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 0/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:


<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 0/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 0/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 0/10

Su puntuación total es 50/100!

PRETEST

ESTUDIANTE 2

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:





<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 0/10

Su puntuación total es 90/100!

PRETEST

ESTUDIANTE 3

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10





Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|-------|
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Winrar y Winzip. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

- | <i>Su selección</i> | <i>Selección correcta</i> | <i>Respuesta</i> |
|----------------------------------|----------------------------------|--|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 
<hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | 
<hr/> |
| <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | 
<hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 
<hr/> |

Puntuación : 0/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

- | <i>Su selección</i> | <i>Selección correcta</i> | <i>Respuesta</i> |
|-----------------------|---------------------------|------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc
<hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt
<hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls
<hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 0/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección Selección correcta Respuesta



http



www



ip



Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	url, dominio, servidor
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dominio, nombre de la página, url
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nombre del servidor web, nombre de la página, dominio
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores

Puntuación : 0/10

Su puntuación total es 70/100!

PRETEST

ESTUDIANTE 4

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 0/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:



<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 0/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 0/10

Su puntuación total es 70/100!

PRETEST

ESTUDIANTE 5

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 0/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:



<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 0/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 80/100!

PRETEST

ESTUDIANTE 6

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 0/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:





<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 0/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | http |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | www |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | ip |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Ninguna de las anteriores |

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | url, dominio, servidor |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | dominio, nombre de la página, url |
| <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | nombre del servidor web, nombre de la página, dominio |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Ninguna de las anteriores |

Puntuación : 0/10

Su puntuación total es 70/100!

PRETEST

ESTUDIANTE 7

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:




<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | |
|----------------------------------|-----------------------|------|
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls |



.html

Puntuación : 0/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página, dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 0/10

Su puntuación total es 80/100!

PRETEST

ESTUDIANTE 8

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:



<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 0/10

Su puntuación total es 90/100!

ANEXO 31. POSTEST APLICADOS

POSTEST

ESTUDIANTE 1

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 0/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:



<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 0/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | http |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | www |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | ip |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Ninguna de las anteriores |

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | url, dominio, servidor |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dominio, nombre de la página, url |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | nombre del servidor web, nombre de la página, dominio |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Ninguna de las anteriores |

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 80/100!

POSTEST

ESTUDIANTE 2

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:




<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 100/100!

POSTEST

ESTUDIANTE 3

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:



<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 100/100!

POSTEST

ESTUDIANTE 4

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:




<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*



http



www



ip



Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	url, dominio, servidor
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dominio, nombre de la página, url
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nombre del servidor web, nombre de la página, dominio
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 100/100!

POSTEST

ESTUDIANTE 5

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:





<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 100/100!

POSTEST

ESTUDIANTE 6

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:




<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  | <hr/> |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|-------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt | <hr/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls | <hr/> |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 100/100!

POSTEST

ESTUDIANTE 7

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:




<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. |
| <hr/> | | |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <hr/> | | |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls |
| <hr/> | | |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | http |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | www |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | ip |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Ninguna de las anteriores |

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | url, dominio, servidor |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dominio, nombre de la página, url |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | nombre del servidor web, nombre de la página, dominio |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Ninguna de las anteriores |

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 100/100!

POSTEST

ESTUDIANTE 8

Pregunta 1 : ¿Como se busca una imagen en la web?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador,
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Abrir el explorador, entrar a un buscador, clic en opción imagen, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Abrir el explorador, hacer la búsqueda.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 2 : Para guardar una imagen usted debe hacer:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en guardar como, ubicar la ruta donde quedara almacenada, clic en el botón guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic en el menú archivo, clic en la opción guardar.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Clic derecho sobre la imagen, clic en la opción establecer como fondo.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores.

Puntuación : 10/10

Pregunta 3 : La descarga de música se realiza por medio de:

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Deep Freeze. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Windows Media Player. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Ares. <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Todas las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 4 : ¿Cuál es el mejor formato para la web al escanear una imagen?

<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.bmp <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	.tiff <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	.jpeg <hr/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ninguna de las anteriores. <hr/>

Puntuación : 10/10

Pregunta 5 : Algunos programas que sirven para comprimir o descomprimir archivos son:



<i>Su selección</i>	<i>Selección correcta</i>	<i>Respuesta</i>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Winamp y Winrar. <hr/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Winrar y Winzip. <hr/>

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Winzip y Nero. |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Todas las anteriores. |

Puntuación : 10/10

Pregunta 6 : ¿Con cual icono se identifica el formato .jpeg?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |
| <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |  |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |  |

Puntuación : 10/10

Pregunta 7 : ¿Qué formatos identifican una página web?

Su selección Selección correcta Respuesta

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .doc |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .ppt |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | .xls |



.html

Puntuación : 10/10

Pregunta 8 : ¿Cuales de los siguientes dominios hacen parte de la web?

Su selección Selección correcta Respuesta



.com y .spam



.info y .gov



.edu y .sar



Todas las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 9 : ¿Cuál es el protocolo que aparece por defecto al abrir una página?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

http

www

ip

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Pregunta 10 : ¿Cuales son las partes que identifican una dirección web?

Su selección *Selección correcta* *Respuesta*

url, dominio, servidor

dominio, nombre de la página, url

nombre del servidor web, nombre de la página,
dominio

Ninguna de las anteriores

Puntuación : 10/10

Su puntuación total es 100/100!