

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
EXTENSIÓN DOCENTE DE SONÁ
MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR**

**PRÁCTICA PEDAGÓGICA PROFESIONAL
713**

**“CAPACITACIÓN SOBRE EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL DISEÑO DE MULTIMEDIA
A ESTUDIANTES DE VI AÑO DEL BACHILLERATO CIENCIAS CON
ENFASIS EN INFORMÁTICA DEL COLEGIO JOSÉ BONIFACIO
ALVARADO”**

**POR:
PABLO ANGEL ABREGO C.**

**FACILITADOR:
DR. EDUARDO BARSALLO V.**

SEPTIEMBRE, 2008

AGRADECIMIENTO

A nuestro Padre Dios Todopoderoso por haberme dado el ser de la vida y me irradió la mente de luz y sabiduría inspirándome para alcanzar una de mis metas anheladas.

Luego agradecerle a mis padres, hermanos, abuela, sobrinos y amistades por haberme brindado siempre el apoyo y aliento necesario, para lograr esta meta.

A los profesores quienes se esmeraron en proporcionarnos un cúmulo de conocimientos, para ellos muchas gracias. Al Doctor Eduardo Barsallo, por haber tenido el agrado de brindarnos este curso, con el cual cumplimos con los requisitos necesarios para poder graduarnos.

A los estudiantes que participaron del Seminario y al Director del Colegio José Bonifacio Alvarado quienes contribuyeron a lograr que este proyecto se realizará a satisfacción.

¡Mil Gracias...!

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primero a Dios por haberme dado el ser de la vida. A mis padres Pablo y Luisa, a mis hermanos Azael, Abdiel, Ana, Anay y María Luisa, a mi abuela Candida, tíos, sobrinos y amistades que de una u otra manera me apoyaron para continuar con mis estudios.

Pablo Angel

INDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO		ii
DEDICATORIA		iii
INDICE GENERAL		iv
ANÁLISIS EJECUTIVO		viii
INTRODUCCIÓN		ix
ETAPA I	DIAGNÓSTICO	11
1.1.	Antecedentes de la Investigación	11
1.2.	Fases de Recolección	11
1.3.	Población Encuestada	12
1.4.	Muestra	12
1.5.	Encuesta	13
1.6.	Análisis de Resultados y Gráficos Estadísticas de la Encuesta	15
ETAPA II	MARCO METODOLÓGICO DEL PROYECTO	23
2.1.	Título del Proyecto	23
2.2.	Antecedentes del Proyecto	23
2.3.	Justificación del Proyecto	24
2.4.	Descripción del Problema	25
2.5.	Descripción del Proyecto	26

2.6.	Misión	27
2.7.	Objetivos.....	28
2.7.1.	Objetivos Generales.....	28
2.7.2.	Objetivos Específicos.....	28
2.8.	Localización del Proyecto	28
2.9.	Limitaciones.....	31
2.10.	Beneficiarios	31
2.11.	Posibles Resultados y Efectos.....	32
2.12.	Recursos.....	33
2.12.1.	Financieros.....	33
2.12.2.	Humanos.....	34
2.12.3.	Didácticos.....	35
2.13.	Procedimiento del Trabajo.....	35
2.14.	Cronograma del Proyecto.....	36
ETAPA III	EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	37
3.1.	Primer Momento	38
3.1.1.	Planeamiento Didáctico	38
3.1.2.	Contenido Desarrollado	39
3.1.3.	Diapositivas.....	43

3.1.4. Resultados Obtenidos.....	49
3.2. Segundo Momento.....	49
3.2.1. Planeamiento Didáctico	49
3.2.2. Contenido Desarrollado	50
3.2.3. Diapositivas.....	56
3.2.4. Resultados Obtenidos.....	58
3.3. Tercer Momento	59
3.3.1. Planeamiento Didáctico	59
3.3.2. Contenido Desarrollado	60
3.3.3. Diapositivas.....	64
3.3.4. Resultados Obtenidos.....	66
3.4. Cuarto Momento	67
3.4.1. Planeamiento Didáctico	67
3.4.2. Contenido Desarrollado	69
3.4.3. Diapositivas.....	86
3.4.4. Resultados Obtenidos.....	90
3.5. Quinto Momento	91
3.5.1. Planeamiento Didáctico	91
3.5.2. Contenido Desarrollado	92

3.5.3. Diapositivas.....	95
3.5.4. Resultados Obtenidos.....	97
CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES	99
BIBLIOGRAFÍA	100
ANEXOS	103
Carta de Autorización.....	104
Certificación de Culminación del Seminario	105
Listado de Asistencia.....	106
Sesiones del Proyecto.....	107
Presentación de una Participante.....	118

ANÁLISIS EJECUTIVO

La "Capacitación sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia a Estudiantes de VI Año del Bachillerato Ciencias con Énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado" es el resultado de una encuesta aplicada a los alumnos que ingresarán escuelas y facultades de las Universidades panameñas. El diagnóstico se realizó con la finalidad de conocer la situación de los nuevos estudiantes en cuanto al uso de las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC's), para así obtener información que sirva como punto de partida para hacer propuestas que fundamenten cambios pertinentes en la formación profesional del alumnado.

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) se han asentado plenamente en las universidades a lo largo de la última años. Sin duda, esto está significando un cambio en la dinámica interna de estas instituciones de educación superior: en su planificación y desarrollo de la docencia, la administración y en los servicios a los estudiantes. Asimismo, podemos afirmar que el uso de las TIC's, especialmente el Internet, está transformando la eficiencia y eficacia en las universidades, desde la forma de planificar e impartir clases, pasando por la gestión y administración académica, así como la investigación y la difusión del conocimiento.

Basando la importancia de las diapositivas como medio audiovisual de uso frecuente durante las exposiciones orales, que se realizan en congresos, talleres, simposios, seminarios, así como en otras actividades científicas y académicas. Se trata la preparación, obtención y clasificación de las diapositivas. Se establecen los requerimientos para la elaboración de las diapositivas de texto, así como de aquellas que contienen figuras o ilustraciones. Se enfatiza en la adecuada utilización y combinación de los colores, las características de los diferentes tipos de gráficos y sobre los aspectos esenciales de la exposición, protección y conservación de las diapositivas. Finalmente, se destaca la influencia decisiva que ejerce la calidad de la presentación sobre la receptividad de los espectadores en el proceso de comunicación y en su valoración sobre la profesionalidad de su expositor.

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la información y comunicación (TIC's) hacen referencia a un concepto empleado para designar lo relativo a la informática conectada a Internet y, especialmente, el aspecto social de éstos. Las TIC's se han constituido en un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Integran nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.

La utilización de las TIC's con objetivos de comunicación, entretenimiento o diversión, entre otros, parece ser el aprendizaje que está resultando cada vez más útil para la vida cotidiana fuera de la escuela. Además de otros factores, el anterior ha hecho surgir la necesidad de incorporar las TIC's en la educación. Es importante que ante esta necesidad, las instituciones educativas busquen estrategias que les permitan incorporar las TIC's a los procesos de formación de sus estudiantes, pues se han constituido en instrumentos que facilitan el aprendizaje.

Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC's son medios y no fines. Es decir, son herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

Los reproductores multimedios son equipos tecnológicos que forman parte de las TIC's permiten que se hagan presentaciones de ponencias con un alto grado de comprensión y motivación, es por ello que el estudiante del nivel superior conozca su manejo como además de software que faciliten la preparación de material o diapositivas que cumplan con normas para que sean de calidad.

El proyecto que se presenta a continuación se titula: "Capacitación sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia a Estudiantes de VI Año del Bachillerato Ciencias con Énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado", tiene como objetivo el manejar las Tecnología de

Información y Comunicación(TIC) como medio para la presentación eficaz y de calidad de ponencias en el nivel superior, donde los futuros universitarios del Colegio José Bonifacio Alvarado se capaciten sobre el uso de las mismas en la universidad.

Su desarrollo se ha estructurado en tres etapas de la siguiente manera: La primera etapa describe un diagnóstico de la investigación; la segunda etapa, el marco metodológico del proyecto, explica las bases metodológicas, o sea, cómo se realizó la investigación.

La etapa tercera describe la ejecución del proyecto, o sea, los resultados obtenidos. Finalmente se presentan las conclusiones, recomendaciones y anexos.

La meta es proveer un documento actualizado que describa el uso de la tecnología de la información y comunicación(TIC) como herramienta para el diseño de multimedia para ponencias de calidad y las oportunidades de innovar en el sector educativo universitario tan importante en formación de profesionales.

ETAPA I DIAGNÓSTICO

1.1. Antecedentes de la Investigación

En un análisis de urgencia que realicé hace escasos meses sobre el muy bajo nivel de aplicación y de calidad en las presentaciones de multimedia por los estudiantes universitarios de nuestras universidades. Aunque no se cuenta con trabajo con datos estadísticos que se ajusten a la realidad actual de nuestras universidades. No estaría demás reclamar estudios y estadísticas adicionales que nos den más luz sobre este tema.

Sin embargo, no se debe recurrir a justificaciones, sobre donde están las fallas pero tanto los colegios de media como las universidades tienen la responsabilidad inexcusable de protagonizar un cambio en cuanto al manejo de las tecnologías de la información y comunicación y al diseño de diapositivas de calidad requeridas en una ponencias al nivel superior propiciando el progreso de estos futuros profesionales.

En síntesis, al no existir indicadores que muestran una situación real sobre este tema, las universidades y los universitarios deben apostar de forma más ambiciosa por la inclusión de seminario taller o asignaturas que contemplen el uso de las TIC's en el diseño de multimedia para ponencia de calidad.

1.2. Fases de Recolección

Para la recolección de los datos se utilizó el instrumento como es la encuesta. La aplicación de la encuesta fue realizada en una sola fase pues estaba dirigida a dos grupos de VI año del Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática.

El formulario de la encuesta validaba seis preguntas para conocer la necesidad de la realización de la Capacitación sobre el Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia para Ponencias de Calidad.

El instrumento de colección de datos se encuentra seccionado en dos partes de la siguiente forma:

- La primera parte recoge los datos generales del encuestado utilizando dos ítems donde se preguntaba sobre la edad y el sexo.
- La segunda parte hacia referencia a los aspectos académico del encuestado para ello se utilizaron cuatro interrogantes que trataban de recoger que área académica deseaban continuar al finalizar sus estudios de media. Además se procuraba que la población encuestada respondiera sobre los conocimientos y uso de las Tecnologías de Información y comunicación; como también sobre el uso del material didáctico, de software especializados para el diseño de diapositivas y por último si estaba interesado en recibir una capacitación en esta área de las tecnologías muy importante para un estudiante que ingrese a un nivel superior hoy en día.

1.3. Población Encuestada

El universo de estudio está conformado por los estudiantes de los niveles de VI año del Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado cuya población es de 37; de los cuales se tomará una muestra aleatoria.

1.4. Muestra

Es la parte o proporción extraída de un conjunto por métodos que permiten considerarla como representativa de él.

Son los sujetos que constituyen los estudiantes seleccionados para contestar el cuestionario de la encuesta y ofrecer la información sobre el nivel de aplicabilidad de las tecnologías de información y comunicación.

Se tomó una muestra significativa aleatoria de 12 estudiantes de los dos grupos seleccionados de VI año de ciencias con énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado del Distrito de Soná, que equivale al 32.4% de la población encuestada.

1.5. Encuesta

Esta técnica gráfica(escrita), se basa en cuestionamientos, los cuales pueden ser preguntas abierta o cerradas, en las que el encuestado puede marcar la respuesta que a su juicio hace referencia o responde a la interrogante planteada.

La encuesta se caracteriza por la recopilación de testimonios, orales o escritos, provocados y dirigidos con el propósito de averiguar hechos, opiniones y actitudes.

La encuesta a utilizar es de tipo cuestionario en los cuales existen diversos modelos de ítem, unos abiertos y otros cerrados, de los que van a reflejar aspectos significativos de las TIC's como herramientas para presentación de ponencias y en donde el encuestado tendrá toda la libertad de elegir la respuesta que a su juicio responde a la interrogante formulada y que se ajusta a su realidad.

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
PROGRAMA DE MAÉSTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL BACHILLER DE CIENCIAS CON
ÉNFASIS EN INFORMÁTICA EN EL COLEGIO JOSÉ BONIFICACIO
ALVARADO-SONÁ

La información recopilada es requerida para detectar una muestra de la población que participará en la capacitación sobre el **“Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, en el Diseño de Multimedia a estudiantes del VI Año del Bachillerato Ciencias con énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado”**.

INSTRUCCIONES: Sírvase llenar la siguiente encuesta con la mayor objetividad posible marcando con **“X”** sus respuestas y en caso requerido escribir las palabras o frases.

I. Parte: Aspectos Generales:

1. Sexo: Femenino Masculino
2. Edad: 12-15 16-17 18 ó más

II. Parte: Aspectos Académico

1. ¿Cuál Área Educativa continuaras al finalizar el Bachiller?
 Científica Tecnológica Humanística Comercial Otra
 Explique: _____
2. ¿Conoces la Tecnología de Información y Comunicación(TIC's)? Sí No
 Explique: _____
3. ¿Haz participado en seminarios o cursos sobre las TIC's? Sí No
 Explique: _____
4. ¿Consideras importante el apoyo de los materiales didácticos tecnológicos?
 Sí No Explique: _____
5. ¿Conoces el Software PowerPoint como herramienta en el diseño de multimedia?
 Mucho Poco Muy poco Nada
 Explique: _____
6. ¿Te gustaría recibir capacitación en el uso de PowerPoint para diseñar presentaciones de calidad?
 Sí No Porque _____

Observaciones: _____

1.6. Análisis de Resultados y Gráficos Estadísticas de la Encuesta

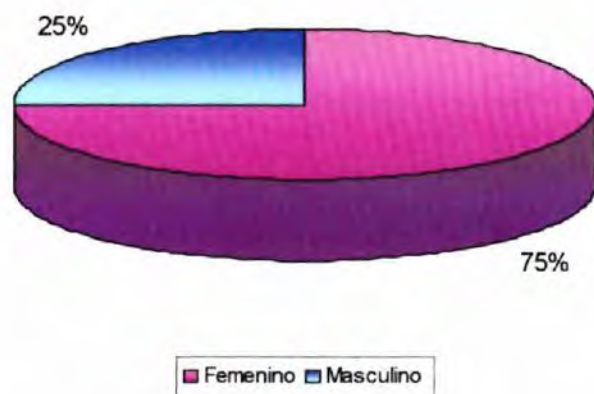
La muestra escogida para la realización de este proyecto estuvo compuesta por estudiantes del VI año del Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado, Distrito de Soná. Los estudiantes que respondieron la encuesta fueron 12. A continuación se presentan los resultados obtenidos, de acuerdo con las respuestas dadas por los estudiantes.

CUADRO N° 1

¿Sexo de los Estudiantes?		
Sexo	Total	%
	12	100.0
Femenino	9	75.0
Masculino	3	25.0

FUENTE: Instrumento aplicado a 12 estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado, Soná.

Gráfica N° 1
Estudiantes del VI Año Ciencias con Enfasis en Informática por Sexo



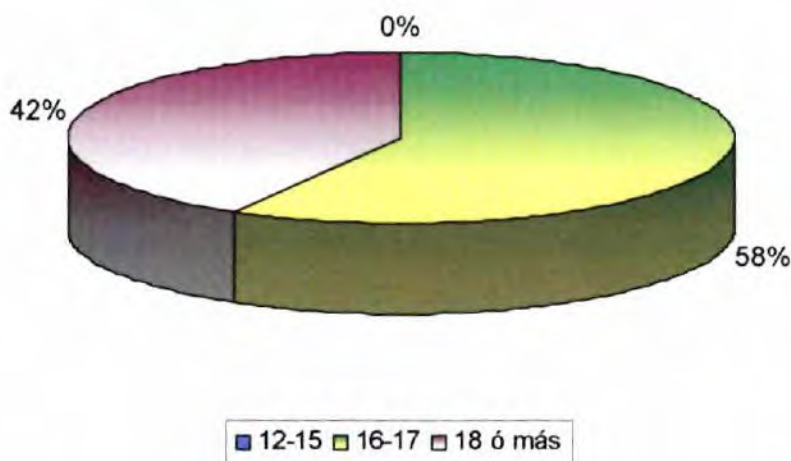
Según los datos del cuadro N° 1, las respuestas a la pregunta sobre el sexo de los estudiantes contestaron el 100% (12) la pregunta; el 75.0% (9) son del sexo femenino; el 25.0% (3) son del sexo masculino.

CUADRO N° 2

¿Edad de los Estudiantes?		
Edad	Total	%
		12
12-15	0	0.0
16-17	7	58.3
18 ó más	5	41.7

FUENTE: Instrumento aplicado a 12 estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado, Soná.

Grafica N° 2
Estudiantes del VI Año Ciencias con Enfoque en
Informática por Edad



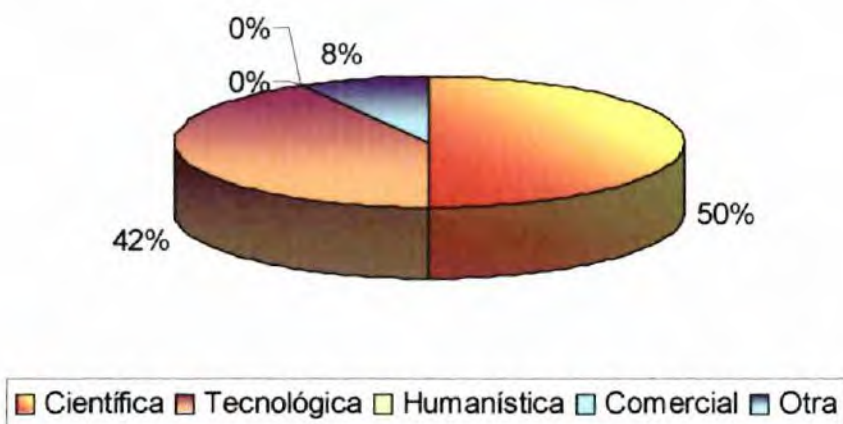
Según los datos del cuadro N° 2, las respuestas a la pregunta sobre la edad de los estudiantes contestaron el 100% (12) la pregunta; el 0.0% (0) están en la edad de 12-15; el 58.3% (7) están en la edad de 16-17 y 41.7% (5) están en la edad de 18 ó más. Estos datos revelan que la edad promedio de los estudiantes de VI año está entre 16- 17 años.

CUADRO N° 3

¿Cuál área educativa continuarás al finalizar el bachiller?		
Área	Total	%
		12
Científica	6	50.0
Tecnológica	5	41.7
Humanística	0	0.0
Comercial	0	0.0
Otra	1	8.3

FUENTE: Instrumento aplicado a 12 estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado, Soná.

Gráfica N° 3
Área Educativa que Continuarán al Finalizar el Bachiller



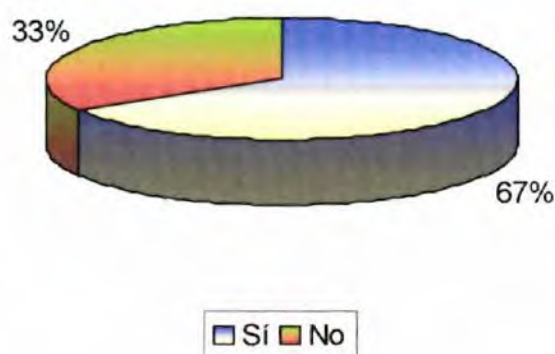
Según los datos del cuadro N° 3, las respuestas a la pregunta sobre el área educativa que continuarán al finalizar el bachiller los estudiantes contestaron el 100% (12) la pregunta; el 50.0% (6) estudiarán el área científica; el 41.7% (5) estudiarán el área tecnológica y 8.3% (1) estudiarán otra área. Estos datos revelan que la mayoría estudiarán carreras del área científica.

CUADRO N° 4

¿Conoces la Tecnología de Información y Comunicación(TIC's)?		
Respuesta	Total	%
		12
Sí	8	66.7
No	4	33.3

FUENTE: Instrumento aplicado a 12 estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado, Soná.

Gráfica N° 4
Conocimiento sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación



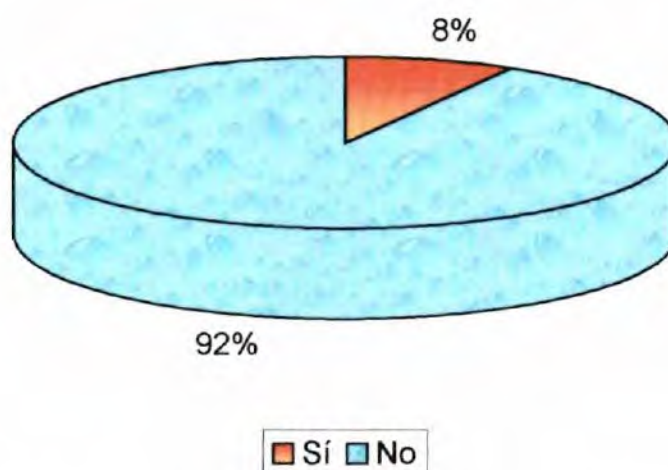
Según los datos del cuadro N° 4, las respuestas a la pregunta sobre el conocimiento de la tecnología de información y comunicación los estudiantes contestaron el 100% (12) la pregunta; el 66.7% (8) conocen sobre las TIC's; el 33.3% (4) no conocen sobre las TIC's. Estos datos revelan que la mayoría conocen sobre las Tecnologías de Información y Comunicación.

CUADRO N° 5

¿Haz participado en seminarios o cursos sobre las TIC's?		
Respuesta	Total	%
	12	100.0
Sí	1	8.3
No	11	91.7

FUENTE: Instrumento aplicado a 12 estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado, Soná.

Gráfica N° 5
Participación en Seminarios o Cursos sobre las Tecnologías de Información y Comunicación



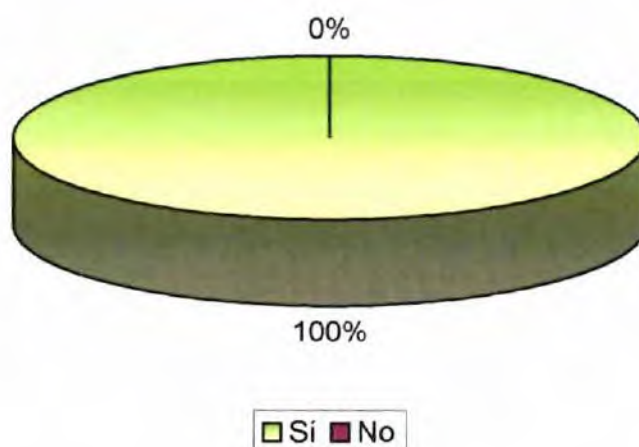
Según los datos del cuadro N° 5, las respuestas a la pregunta sobre la participación en seminarios o cursos sobre las tecnologías de información y comunicación los estudiantes contestaron el 100% (12) la pregunta; el 8.3% (1) ha participado en seminario sobre las TIC's; el 91.7% (11) no han participado de seminarios sobre las TIC's. Estos datos revelan que la mayoría no han participado de seminarios o cursos sobre las Tecnologías de Información y Comunicación.

CUADRO N° 6

¿Consideras importante el apoyo de los materiales didácticos tecnológicos?		
Respuesta	Total	%
	12	100.0
Sí	12	100.0
No	0	0.0

FUENTE: Instrumento aplicado a 12 estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado, Soná.

Gráfica N° 6
Importancia del Apoyo de los Materiales Didácticos Tecnológicos



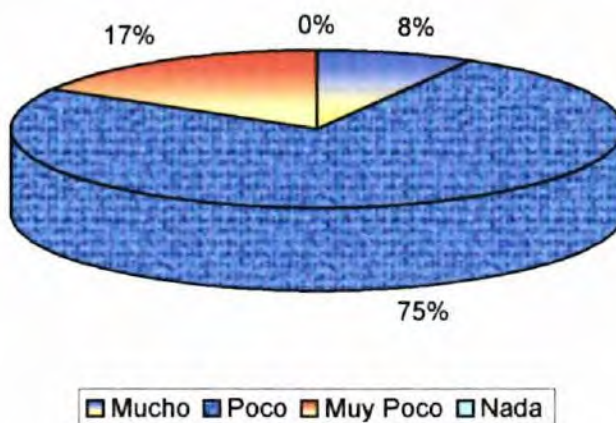
Según los datos del cuadro N° 6, las respuestas a la pregunta sobre la importancia del apoyo de los materiales didácticos tecnológicos los estudiantes contestaron el 100% (12) la pregunta; el 100.0% (12) consideran importante el apoyo de los materiales didácticos tecnológicos; el 0.0% (0) no considera la importancia del apoyo de los materiales didácticos tecnológicos. Estos datos revelan que la mayoría consideran importante el apoyo de los materiales didácticos tecnológicos.

CUADRO N° 7

¿Conoces el software PowerPoint como herramienta en el diseño de multimedia?		
Respuesta	Total	%
	12	100.0
Mucho	1	8.3
Poco	9	75.0
Muy Poco	2	16.7
Nada	0	0.0

FUENTE: Instrumento aplicado a 12 estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado, Soná.

Gráfica N° 7
Conocimiento del Software de PowerPoint como Herramienta en el Diseño de Multimedia



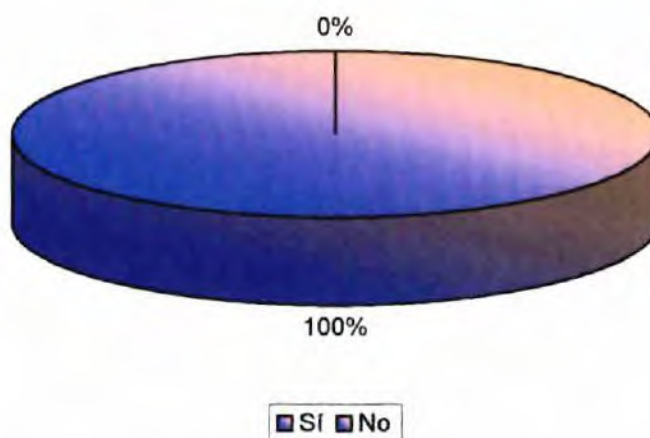
Según los datos del cuadro N° 7, las respuestas a la pregunta sobre el conocimiento del software powerpoint como herramienta en el diseño de multimedia los estudiantes contestaron el 100% (12) la pregunta; el 8.3% (1) conocen mucho el software powerpoint como herramienta en el diseño de multimedia; el 75.0% (9) conocen poco el software powerpoint como herramienta en el diseño de multimedia; el 16.7% (2) conocen muy poco el software powerpoint como herramienta en el diseño de multimedia. Estos datos revelan que poco conocen el software powerpoint como herramienta en el diseño de multimedia.

CUADRO N° 8

¿Consideras importante el apoyo de los materiales didácticos tecnológicos?		
Respuesta	Total	%
	12	100.0
Sí	12	100.0
No	0	0.0

FUENTE: Instrumento aplicado a 12 estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado, Soná.

Gráfica N° 8
Capacitación en el Uso de PowerPoint para Diseñar Presentaciones de Calidad



Según los datos del cuadro N° 8, las respuestas a la pregunta sobre si les gustase recibir capacitación en el uso de PowerPoint para diseñar presentaciones de calidad los estudiantes contestaron el 100% (12) la pregunta; el 100.0% (12) les gustaría recibir la capacitación de Powerpoint para diseñar presentaciones de calidad; el 0.0% (0) no desean recibir la capacitación. Estos datos revelan que la totalidad desean recibir la capacitación de powerpoint para diseñar presentaciones de calidad.

ETAPA II MARCO METODOLÓGICO DEL PROYECTO

2.1. Título del Proyecto

“Capacitación sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia a Estudiantes de VI Año del Bachillerato Ciencias con Énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado”.

2.2. Antecedentes del Proyecto

Los estudiantes cuando ingresan a un nivel superior tienen un nivel muy bajo en cuanto al grado de familiarización y de conocimiento previo de los contenidos que van a ser objeto de estudio en el curso o programa. Además no cuentan con un nivel de dominio de las TIC's, y de una manera más concreta, de las herramientas tecnológicas que tendrán que utilizar en sus actividades formativas.

Otros factores a considerar como el grado de motivación y de autonomía en el estudio, y el tipo y grado de accesibilidad telemática desde el lugar habitual de estudio.

En la actualidad no se cuentan con información estadística que reflejen el poco o mucho dominio y manejo de las tecnologías de la información y comunicación en los estudiantes de un nivel superior. Pero en base a referencias previas en cuanto al manejo y dominio de los hardware y software especializados en multimedia nace la propuesta y ejecución de una capacitación dirigida a estudiantes que en poco tiempo ingresarán en el nivel superior en diferentes áreas.

Es importante señalar que los estudiantes en muchos colegios no cuentan con equipos reproductores mecánicos de diapositivas lo que ocasiona que su dominio en el manejo sea muy bajo, y más aún con una tecnología mas actualizada como los reproductores de multimedia que permitan el manejo casi perfecto y por ende el acceso de software en el diseño de diapositivas.

Pero existe un grupo menor que si cuentan con estos recursos pero no tienen el acceso directo puesto que es el facilitador que se encarga del manejo en su totalidad.

El nivel sigue siendo bajo en cuanto al diseño de diapositivas que reúna con los requisitos mínimos sobre las normas para la confección de estas.

2.3. Justificación del Proyecto

Los planteamientos teóricos sobre el empleo de las tecnologías de información y comunicación en la educación resultan fáciles de hacer, sin embargo, en el momento de concretarse las propuestas surgen variados inconvenientes en su aplicabilidad: el temor y la consecuente renuencia de entrar al mundo de la computación.

El conocimiento sobre las formas particulares de aprender posibilita que los individuos organicen sus procesos de aprendizaje de manera eficaz. Para que puedan beneficiarse al máximo de la enseñanza y la evaluación, al menos parte de éstas deben armonizarse con sus estilos de aprendizaje.

Puesto que todos los estudiantes no son iguales, ellos aprenden de maneras diferentes. Los facilitadores deben asociar el éxito a lo que aprenden los estudiantes, prepararse para adoptar estilos de instrucción que coincidan con la manera en la que los alumnos aprenden.

Cabe señalar que los programas de estudio en el nivel superior no contemplan dentro de sus planes de estudios asignaturas que ayuden al estudiante a realizar sus ponencias y muchos menos con diseños de presentaciones de calidad necesaria para un futuro profesional.

Es por ello que la educación en nivel superior esta confrontando deficiencias en cuanto al uso de las tecnologías de información y comunicación,

específicamente en las destrezas básicas para el manejo y diseño de multimedia para ponencias de calidad.

La utilización de hardware y software no esta siendo aprovechada al máximo en los estudiantes universitarios al momento de realizar una sustentación, por tal razón, se orientarán a estudiantes que ingresarán al nivel superior en el 2009.

2.4. Descripción del Problema

En las ultimas décadas no han sido pocos los intentos de incorporar en el quehacer educativo las nuevas tecnologías de la información y comunicación, sin embargo los resultados de estos propósitos han tenido un marcado carácter aditivo y no-integrador, llevado más por una moda y presión de mercado que por una creciente necesidad de potenciar la tarea del estudiante universitario.

No podemos negar las posibilidades que nos brinda toda la tecnología de la información y comunicación, para la transformación de los sistemas educativos que exige la era en que vivimos, donde esta interviene más que una herramienta, es un medio que permite efectos de cómo piensan e interactúan las personas con los demás y con las máquinas.

Esto lo constituye las diferentes tendencias pedagógicas que a lo largo de estos años han tratado de adecuar el proceso de formación del hombre en la institución escolar, a las exigencias del desarrollo científico - tecnológico actual.

Haciendo referencia a las técnicas multimedia por definición incluyen una serie de componentes que superan a otras tecnologías, y por tanto produce nuevos efectos en la educación. A nuestro juicio la posibilidad de integrar en la información objeto de asimilación, el texto, imagen, sonido, animación y vídeo, y la interacción con la misma, no sólo activa el proceso de aprendizaje porque pone en juego los órganos funcionales superiores del hombre, sino porque ocasiona una mayor motivación en los receptores de la información.

Una de las ventajas de los multimedia es la interactividad y la posibilidad de que el estudiante pueda en cualquier momento volver a escuchar y ver cada uno de los elementos de la lección.

Como se ha mencionado en el párrafo anterior la importancia en el manejo de las técnicas multimedias y sus equipos, también es importante indicar cuan importante es el diseño para obtener presentaciones multimedia de calidad que logren la captación y motivación de los estudiantes y facilitadores.

2.5. Descripción del Proyecto

Las Tecnologías de la Información y Comunicación(TIC's) no sólo modifican el modo de realizar las actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también que facilitan la comprensión del uso de las mismas al momento de desarrollar la actividad. Este proyecto parte de la base de que son tres las principales ventajas en la incorporación las TIC's al proceso educativo: reducen las limitaciones de espacio y tiempo, generan un ahorro de costes(desplazamientos, reprografía) y facilitan al estudiante el seguimiento y la motivación de sus compañeros.

Las unidades temáticas a desarrollar en el seminario taller sobre el uso de las TIC's dirigido al diseño de diapositivas para ponencias de calidad se presentarán en cinco momentos presenciales de la siguiente manera:

✓ **Primer Momento**

- Conceptos Básicos
- Conexión de Dispositivos

✓ **Segundo Momento**

- Normas básicas de Diseño de Diapositivas

- Ventanas de PowerPoint
- ✓ **Tercer Momento**
 - Elementos de una presentación
 - Desarrollo de Textos
- ✓ **Cuarto Momento**
 - Imágenes
 - Efectos de Audio
 - Efectos de Video
- ✓ **Quinto Momento**
 - Creación de hipervínculos
 - Descargar plantillas de Internet

La presentación de las unidades temáticas serán desarrolladas en un período de cinco días y 8 horas diarias totalizando 40 horas semi-presenciales y 80 horas mediante módulos autoinstruccionales virtuales.

2.6. Misión

El multimedia como herramienta tecnológica permite al usuario que la comunicación de la información sea más fácil y rápida.

Con la finalidad de contribuir y facilitar en los estudiantes del nivel superior una mejor comunicación de la información a través de las ponencias es necesario que manejen adecuadamente los equipos de multimedia y diseñen diapositivas de calidad que ayuden a su mejor desempeño en un aula de clases, por tal razón se

ofreció una Jornada de Capacitación a los estudiantes del Colegio José Bonifacio Alvarado del VI Año del Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática.

Las metas trazadas con esta capacitación van orientadas a contribuir a la formación integral de estos futuros universitarios para que cuenten con los esenciales mínimos en cuanto al diseños de presentación de ponencias de calidad.

2.7. Objetivos

2.7.1. Objetivos Generales

- ☐ Manejar las Tecnologías de Información y Comunicación(TIC) como medio para la presentación eficaz y de calidad de ponencias en el nivel superior.

2.7.2. Objetivos Específicos

- ☐ Manejar y reconocer la secuencia básica de conexión de los equipos reproductores de multimedia.
- ☐ Aplicar en diseños las técnicas básicas de presentación de los componentes de multimedia.
- ☐ Diseñar presentaciones multimedia sencillas y complejas sobre temas científicos y tecnológicos.

2.8. Localización del Proyecto

La comunidad de Soná nace como un caserío de pobladores mestizos oriundos del pueblo de La Mesa.

Según el Obispo de Panamá, Doctor Manuel Joaquín González Acuña Sanz Marino, la comunidad de Soná es fundada el 15 de mayo de 1803 como una Vice Parroquia de la parroquia Principal de La Mesa.

En 1826, Soná se convierte en un Distrito Parroquial separándose administrativamente de La Mesa y se une al Cantón de Santiago, hasta el 12 de septiembre de 1855 que se convierte en Distrito Municipal.

En el distrito de Soná se encuentra ubicado el Colegio José B. Alvarado, creado mediante Decreto Ejecutivo No. 725 de 10 de diciembre de 1962 como Primer Ciclo, el cual inicia labores con una matrícula de ciento ocho (108) estudiantes y cinco (5) docentes.

Mediante Decreto Ejecutivo No. 120 del 30 de agosto de 1978 se le otorga a este colegio el nombre de José Bonifacio Alvarado, en honor al ilustre educador sonaeño.

A través del Decreto Ejecutivo No. 98 del 3 de julio de 1979 el Primer Ciclo José Bonifacio Alvarado es ascendido a la categoría de Segundo Ciclo Secundario, ofreciendo las modalidades de Bachillerato en Comercio con especialización en Contabilidad y Estenografía y el Bachillerato en Ciencias.

En el año 1979, mediante el Decreto Ejecutivo No. 156, el Ministerio de Educación eleva al Colegio José Bonifacio Alvarado a su condición actual de Primera Categoría.

Desde el año 1979 el Colegio José Bonifacio Alvarado es la única institución educativa en el distrito de Soná que ofrece la modalidad de educación media, no sólo a estudiantes procedentes de los corregimientos de este distrito sino también de otros distritos aledaños, constituyendo así en la principal alternativa educativa para aquellos estudiantes que por su condición económica o familiar no pueden viajar hasta el distrito de Santiago para continuar estudios secundarios, con lo cual ha contribuido grandemente a la formación de un amplio número de profesionales en diferentes campos del saber.

Con el propósito de seguir ofreciendo a la población estudiantil sonaeña mayores oportunidades educativas, en el año 2001 se crea el Bachillerato en

Electricidad, posteriormente en el año 2003 se implementan las modalidades de Bachillerato en Letras, Perito en Soldadura y el Bachillerato en Comercio con énfasis en Gestión Empresarial, este último con muy buena acogida por parte de la comunidad educativa, en el año 2005 se inicia el Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática.

El Colegio José Bonifacio Alvarado está ubicado en el corregimiento cabecera, fue fundado en el año 1963 como Primer Ciclo, iniciando sus labores con una matrícula de ciento ocho(108) estudiantes y cinco(5) docentes.

Ha nivel deportivo y cultural, este Colegio ha tenido destacadas participaciones, alzándose en varias ocasiones con el derecho a representar a la Provincia de Veraguas en los Campeonatos Nacionales de Fútbol y Baloncesto, así como con honrosas premiaciones a nivel provincial en el Concurso Manuel F. Zarate, en la Modalidad de Poesía y Dibujo de los Concursos Anuales que patrocina la Cooperativa de Ahorro y Crédito El Educador Veragüense (COOPEVE) y en los concursos que anualmente auspicia la Universidad Tecnológica de Panamá para los estudiantes de educación secundaria.

La evolución y crecimiento de este plantel no hubiese sido posible sin la atinada participación de los directores con los cuales ha contado: Su primer director profesor Rafael Cornejo, seguido de los profesores (as): José Del C. Abrego, María Elizabeth Chen, Argelia Centella de Atencio, Víctor Manuel Suazo, Manuel Rodríguez, Carmen de Santamaría, Dora Camaño, Briseida de Fuentes, Domitila Navarro, Carmen Tuñón de Zamorano, Víctor Antonio Agudo P., Aureliana Abrego y su actual director el Profesor Alexis Vega Canto.

En la actualidad cuenta con una matrícula aproximada de 1470 estudiantes, 106 profesores y 33 administrativos.

2.9. Limitaciones

- Los estudiantes del bachillerato en Ciencias con énfasis en Informática del VI año no son residentes del Distrito cabecera.
- Disponibilidad en tiempo de los estudiantes por encontrarse en período de vacaciones.
- Por la condición de la jornada de trabajo el seminario no se podía realizar en otro período que no fuera el de vacaciones.

2.10. Beneficiarios

El Colegio José Bonifacio Alvarado, desde el año 1979 ofrece la modalidad de educación y a partir del año 2005 se inicia el Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática promoviendo un egresado que impulse el aprendizaje de la ciencia, la tecnología y la innovación como factores relevantes en la sociedad moderna para el progreso económico y social del país. Ofreciendo orientaciones y actitudes necesarias para la modernización de la producción, mejoramiento de la calidad de vida y desarrollo sostenible. Encaminado a las diversas áreas de la ciencia investigativa y practica.

El currículo del Bachillerato en ciencias con énfasis en informática provee a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades y adquirir conocimientos que le serán importantes en una etapa de su vida posterior. El paso tan acelerado con lo cual se están produciendo los cambios tecnológicos, requiere que los graduados de este Bachillerato cuenten con la preparación mínima para cursar carreras profesionales en donde las TIC's están recibiendo un papel muy importante.

La capacitación sobre el "Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia para Ponencias de Calidad" fue dirigida a

los estudiantes del VI año del Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado del Distrito de Soná.

2.11. Posibles Resultados y Efectos

Actualmente, las Tecnologías de la Información y Comunicación son herramientas buenas para estudiar y realizar tareas escolares, pues incluso se pueden considerar como requisitos para realizar presentaciones multimedia y presentación de las mismas, lo que implica que a través de las instituciones educativas se impulse el estudio y el uso de recursos educativos que muchas veces son más accesibles y económicos para los estudiantes.

Basándose en esto, resulta necesario impulsar el buen uso de estas herramientas, la ventaja es que los alumnos las conocen y las saben usar, sólo habría que incorporarlos a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Este proyecto de “Capacitación sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia a Estudiantes de VI Año del Bachillerato Ciencias con Énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado” y de acuerdo a los objetivos propuestos se espera obtener los siguientes resultados y efectos:

- Promover en los estudiantes hagan uso de las facilidades que ofrece la utilizan las herramientas multimedia para la confección de presentación para ponencias de calidad.
- Sensibilizar y capacitar a los estudiantes para que desarrollen habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
- Diseñar y desarrollar proyectos con diapositivas que incluyan las normas básicas en la confección de las mismas para ponencias de calidad en las diferentes asignaturas.

- Incorporar a los programas educativos actividades curriculares que contribuyan al proceso de enseñanza-aprendizaje en el uso de las herramientas multimediales.
- Promover el uso del correo electrónico, en los estudiantes, para la comunicación de información y las asignaciones que se realicen.
- Capacitar y sensibilizar a los estudiantes en la manipulación e instalación de los equipos de reproducción de multimediales.

2.12. Recursos

2.12.1. Financieros

Un presupuesto es un documento que traduce los planes en dinero: dinero que necesita gastarse para conseguir tus actividades planificadas (gasto) y dinero que necesita generarse para cubrir los costes de finalización del trabajo (ingresos).

El propósito de realizar un informe sobre un presupuesto es presentar un informe sobre lo cerca que está tu planificación financiera de tu rendimiento financiero real. Los presupuestos son la traducción de los gastos y los ingresos a generar, en este caso solo son los gastos que se dieron al desarrollo y conclusión de un proyecto de esta índole.

Los recursos financieros que se presentan contemplan todos los gastos que se generaron desde el inicio de este proyecto hasta la culminación, incluyendo la sustentación del mismo. A continuación detallamos todos los gastos que generó el proyecto en el siguiente cuadro.

Cuadro # 8**Recursos Financieros**

(Cifras en Balboas)

Detalle de Actividades	Monto	
	Unitario	Total
1. Transcripción del Proyecto		3.00
2. Transcripción de la encuesta		1.00
3. Reproducción de la encuesta		1.00
4. Redacción del borrador del informe		73.00
5. Transcripción del Informe final		20.00
6. Encuadernación		25.00
7. Presentación en PowerPoint		25.00
8. Movilización		33.75
9. Brindis a Participantes		30.00
10. Regalos a Participantes		28.32
11. Imprevistos		10.00
Total		250.07

2.12.2. Humanos

Se denomina recursos humanos al trabajo que aporta el conjunto de los empleados o colaboradores a una organización. Como también al grupo de personas que trabajan para lograr objetivos o alcanzar metas establecidas.

Para la realización o ejecución del Seminario Taller sobre el "Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia para Ponencias de Calidad" se constó con los siguientes recursos humanos que fueron el facilitador y los participantes o sean los estudiantes del VI Año del Bachillerato de Ciencias con énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado de Soná.

2.12.3. Didácticos

Los recursos didácticos que se pueden utilizar en la enseñanza van desde una clásica pizarra hasta las nuevas tecnologías introducidas en el aula.

En cuanto, a los recursos didácticos, su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia sobretodo como consecuencia de la aparición de las nuevas tecnologías. Creo que desde hace muchos años, la pizarra ha sido uno de los recursos didácticos más utilizados por los docentes y creo que así lo seguirá siendo, ya que pienso constituye un excelente recurso didáctico y siempre habrá alguien dispuesto a utilizarla. Pero no creamos que ella no ha sufrido evolución alguna, ya que en muchos centros ya no se utilizan aquellas sobre las que pintas o escribes con tizas sino aquellas pizarras en las que se utilizan rotuladores. Junto a la misma, han aparecido multitud de recursos didácticos, que van desde las nuevas tecnologías, a la prensa y los recursos audiovisuales.

Los recursos didácticos empleados en el desarrollo del Seminario Taller sobre el "Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia para Ponencias de Calidad" fue el siguiente:

- Material impreso
- Correo electrónico
- Reproductor de Multimedia
- Computadoras
- Internet
- Memoria USB.

2.13. Procedimiento del Proyecto

El orden de la metodología aplicada en las sesiones fue teórica-práctica. Los estudiantes fueron guiados por el facilitador desde la introducción a los temas a tratar y se desarrollaron estrategias propias en el diseño, creación y análisis conceptual.

La metodología ha utilizar se basa en una componente teórica o conceptual y una actividad práctica, con el fin de aplicar algunos conceptos y familiarizar al estudiante con tareas que como futuro universitario debe conocer las tecnologías de la información y comunicación en el diseño de multimedia de calidad para sus ponencias.

Para garantizar el rigor metodológico del proyecto se constituyó un grupo de estudiantes futuros universitarios con la finalidad de establecer un sistema inicial de análisis teórico y un diseño práctico adecuado a los objetivos del proyecto.

2.14. Cronograma del Proyecto

Cronograma de actividades a realizar en la Proyecto

N°	Actividades	Tiempo(Meses)		
		2008		
		Mes 1	Mes 2	Mes 3
1	Formulación del Anteproyecto			
2	Diagnóstico(Análisis de la Situación)			
3	Selección y Definición del Problema			
4	Planificación de las Estrategias del Proyecto			
5	Ejecución del Proyecto			
6	Elaboración del Proyecto			
7	Elaboración del Informe			
8	Elaboración del PowerPoint			
9	Revisión del PowerPoint			
10	Revisión por Asesor			
11	Revisión profesor de Español			
12	Sustentación del Informe			
13	Modificaciones al Informe Final y Entrega			

ETAPA III EJECUCIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto denominado "Capacitación sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia a Estudiantes de VI Año del Bachillerato Ciencias con Énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado" se busca familiarizar a los estudiantes Preuniversitario con el uso de las TIC's. Para ello se preparó un Seminario Taller sobre el diseño de diapositivas con el objetivo de apliquen ciertas reglas y recomendaciones a la hora de preparar diapositivas para realizar ponencias de calidad al momento de llegar a la Universidad.

Dentro de esta etapa se contemplan el planeamiento para la ejecución de cada jornada con sus objetivos a lograr, contenido y las estrategias de aprendizaje. Además, se adiciona el contenido y las diapositivas con que se trabajaron los cinco momentos y una explicación de los logros obtenidos en cada día.

3.1. Primer Modulo

3.1.1. Planeamiento Didáctico

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Profesor(a): Pablo Angel Abrego C.

Curso: Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia(Diapositivas)

Área Temática: Conceptos y Conexión de Reproductor de Multimedia

Objetivo Específico: Reconocer conceptos básicos y la secuencia básica de conexión de los equipos reproductores de multimedia.

Objetivos de Aprendizaje	Contenido	Estrategias Metodológicas			Evaluación
		Técnicas	Actividades	Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Conocer los aspectos más importantes de la TIC's. ■ Aprender a manejar la conexión de los equipos reproductores de multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Conceptos Básicos ■ Conexión de Dispositivos 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expositivas ■ Participativas ■ Dinámicas ■ Trabajos prácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se expondrán los conceptos básicos de TIC's y partes del reproductor de multimedia. ■ Presentación de videos. ■ Practicarán la conexión de los reproductores multimedia. ■ Motivación. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Humanos ■ Computadoras ■ Multimedia 	Diagnóstica <ul style="list-style-type: none"> ■ Lluvias de ideas. Formativa <ul style="list-style-type: none"> ■ Prácticas en computadora

3.1.2. Contenido Desarrollado

1 Conceptos Básicos

Informática: es la disciplina que estudia el tratamiento automático de la información utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales. También es definida como el procesamiento de información en forma automática. Para ello los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tareas básicas:

- **Entrada:** Captación de información.
- **Procesamiento** o tratamiento de dicha información.
- **Salida:** Transmisión de resultados.

Tecnología de la información y Comunicación(TIC): se define como el conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones contenidas en señales de naturaleza acústica (sonidos), óptica (imágenes) o electromagnética (datos alfanuméricos).

Tecnologías de la Información y la Comunicación se ubican en el amplio campo de los medios y recursos que se incorporan para desarrollar actividades, contenidos y objetivos educativos.

Multimedia se puede definir como aquel sistema capaz de presentar información textual, sonora y audiovisual de modo coordinado: gráficos, fotos, secuencias animadas de vídeo, gráficos animados, sonidos y voces, textos... Existen sistemas multimedia que utilizan únicamente un dispositivo: el ordenador. Algunos de éstos no incluyen la capacidad de reproducir vídeo. La inclusión de sonido es el elemento que utilizan algunas marcas para justificar la denominación multimedia.

Multimedia es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

Diapositivas o Slides

Las diapositivas son fotografías positivas sacadas en cristal u otra materia transparente que al recibir la luz de un proyector trasmite la imagen hacia una pantalla o ecran. La diapositiva es una ayuda visual muy antigua, su atractivo radica en la posibilidad de producirlas uno mismo; con una cámara fotográfica se toman las imágenes que luego serán fotos convertidas en diapositivas, con sus respectivos marcos de cartón.

Ventajas de su uso:

- Las diapositivas pueden ser ordenadas de acuerdo a lo que el expositor quiere transmitir.
- El orden de la presentación puede ser cambiado rápidamente si así lo desea el expositor.
- Se puede emplear para exhibir procesos paso a paso, registrar acontecimientos, identificar objetos inusitados, etc.
- Las exposiciones, con este material, van acompañadas de fotografías que reflejan las cosas reales.
- El orador tiene más confianza y seguridad durante sus charlas.

Reglas para su uso:

- Antes de usar las transparencias verificar que no estén rayadas o deterioradas.
- Verificar que el proyector de "slides" funcione correctamente.
- Verificar, al momento de ponerlas en el proyector, que las figuras de las diapositivas no estén invertidas o de cabeza.
- Hay que evitar que el auditorio se distraiga siguiendo la mecánica de funcionamiento de la proyección.
- De preferencia hay que contar con el apoyo de un operador, especialista en la tarea.
- A medida que se van pasando las diapositivas el orador va hablando desde un costado, puede hacerlo en pie o sentado.

1 **Proyector Multimedia**

El proyector multimedia, conocido también como "cañón multimedia", es un aparato electrónico que conectado a una computadora personal puede proyectar imágenes y gráficos en una pantalla o ecrám. Para lograr esto, se recurre a un programa informático como el de Power Point; en él se crean plantillas o laminas con gráficos y dibujos que luego serán proyectados a la pantalla a través del cañón multimedia.

Con este aparato las presentaciones son más elegantes e incluso pueden ser animadas (figuras que aparecen y desaparecen; que se acercan o se alejan). A diferencia del retroproyector convencional, su tamaño es reducido y optimo para transportarlo a cualquier lugar, (acompañado de una laptop) y lo que es más, cuenta con un control remoto para ponerla en funcionamiento desde una distancia de hasta 10 metros.

Ventajas de su uso:

Las ventajas que tiene el proyector multimedia son las mismas que posee el retroproyector convencional, pero podemos consignar los siguientes beneficios adicionales:

- Se pueden crear gráficos con animación multimedia.
- Los textos y gráficos pueden ser mostrados a color y con nitidez.
- El expositor puede usar un control remoto para ir avanzando o retrocediendo en su exposición.
- La animación multimedia permite captar gran porcentaje de la atención del espectador.
- Se puede combinar el uso de imágenes y de música, para una presentación más eficaz.

Reglas para su uso:

- Antes de usar el proyector multimedia verifique que los cables estén correctamente conectados.
- Asegúrese de que todo funciona correctamente, haciendo una prueba minutos antes del inicio de la exposición.
- Se puede contar con un asistente para que vaya pasando los gráficos, caso contrario se puede usar el control remoto.
- Se puede utilizar un puntero láser para ir señalando el texto o gráfico que se desea mostrar.
- No ubicarse, ni permitir que se ubiquen en la trayectoria del haz de luz del cañón multimedia, impiden una correcta visualización.

3.1.3. Diapositivas Desarrolladas

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
EXTENSIÓN DE SONÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR

SEMINARIO-TALLER
"USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN EN EL DISEÑO DE
MULTIMEDIA PARA PONENCIAS DE CALIDAD"

Facilitador:
Licdo. Pablo Angel Abrego C.
e-mail: panabrego7@yahoo.com

Julio - 2008

Práctica Pedagógica Profesional 1

Estudia no para saber algo más,
sino para saber algo mejor...

Lucio Anneo Séneca

Práctica Pedagógica Profesional 2

Hoja de Vida Académica

- ✓ **Maestría en Docencia Superior**
Universidad de Panamá-Extensión de Soná / (13/14
módulos – Julio, 2008)
- ✓ **Maestría en Ciencias Computacionales**
Universidad Tecnológica de Panamá – Centro
Regional de Veraguas / en Tesis –2008.
- ✓ **Postgrado en Docencia Superior**
Universidad de Panamá-Extensión de Soná / Abril,
2008).

Práctica Pedagógica Profesional 3

Hoja de Vida Académica

- ✓ **Profesor de Educación Media con
Especialización en Programación y Análisis de
Sistemas**
Universidad de Panamá – Sede de Santiago. 2003
- ✓ **Licenciado en Contabilidad**
Universidad de Panamá - Sede de Santiago. 2002.
- ✓ **Licenciado en Tecnología de Programación y
Análisis de Sistemas**
Universidad Tecnológica de Panamá. Sede de
Santiago, 1997.

Práctica Pedagógica Profesional 4

Objetivos

General

- Incentivar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación(TIC) como medio para la presentación eficaz y de calidad de ponencias en el nivel superior.

Objetivos

Específicos

- Manejar y reconocer la secuencia básica de conexión de los equipos reproductores de multimedia.
- Aplicar en diseños las técnicas básicas de presentación de los componentes de multimedia.
- Diseñar presentaciones multimedia sencillas y complejas sobre temas científicos y tecnológicos.

Conceptos

Informática

- Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información mediante dispositivos electrónicos o el uso de ordenadores.

Conceptos

T.I.C.

- Al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones contenidas en señales de naturaleza acústica (sonidos), óptica (imágenes) o electromagnética (datos alfanuméricos).

Conceptos

T.I.C.

- Al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones contenidas en señales de naturaleza acústica (sonidos), óptica (imágenes) o electromagnética (datos alfanuméricos).

Conceptos

T.I.C.

- Suponen una nueva forma de organizar, representar y codificar la realidad y, además son instrumentos valiosos para lograr un elevado nivel de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Conceptos

Multimedia

- Concepto antiguo como la Comunicación humana.
- Charla normal hablamos(sonido)
- Escribimos(texto)
- Observamos a nuestro interlocutor (video)
- Gestos y movimientos de las manos (animación).

Conceptos

Multimedia

- Se aplica al elemento o equipo informático que reúne diversos medios como audio, vídeo o televisión, interaccionados.
- Se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario.

Conceptos

Diapositiva

- Fotografía positiva sacada en cristal u otra materia transparente.
- Acetatos

Conceptos

Diapositiva

- Fotografía positiva sacada en cristal u otra materia transparente.
- Acetatos

Conexión de Reproductor de Multimedia

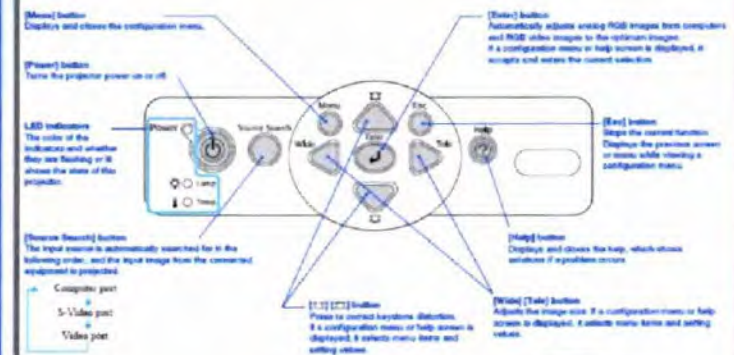
Part Names and Functions

Front/Top

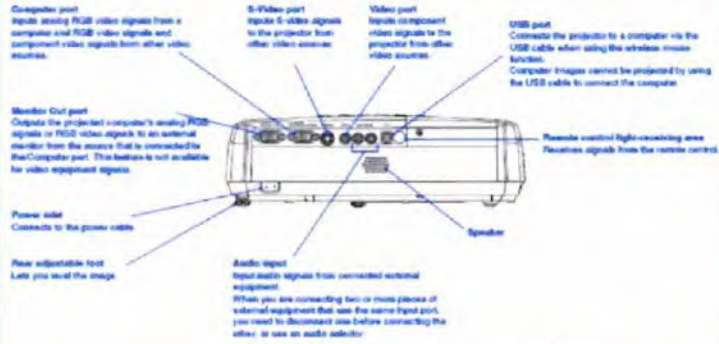


Conexión de Reproductor de Multimedia

Control Panel



Conexión de Reproductor de Multimedia



¡Muchas Gracias!!

3.1.4. Resultados Obtenidos

Este primer momento de la capacitación se inició con la presentación por parte del facilitador y de los participantes a través de una dinámica, a fin de desarrollar una jornada de confianza en un ambiente agradable donde se comparten conocimientos.

Al iniciar se presentó un video de motivación dirigido a promover o concienciar en los participantes sobre el valor de las personas que a pesar de sus limitaciones se enfrentan a la vida sin ningún tipo estereotipos.

Durante esta jornada la capacitación involucró conceptos introductorios importante para el desarrollo y ejecución del seminario-taller.

Conceptos estudiados fueron: Informática, Tecnología de la Información y Comunicación, Multimedia y Diapositivas; además se contempló en esta jornada la identificación de cada una de los componentes con que cuenta el dispositivo Reproductor de Multimedia y su instalación.

Al finalizar la sesión se logró que los participantes comprendieran conceptos básicos necesarias para la presentación de ponencias de calidad, a través de la metodología activa participativa, donde conocieron las partes más importantes que tiene un reproductor de multimedia y además instalaron sus componentes a fin de que el equipo funcionara o se pusiera en ejecución.

Llegando a este punto se cumplió con uno de los objetivos trazados al iniciar este proyecto.

3.2. Segundo Modulo

3.2.1. Planeamiento Didáctico

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR**

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Profesor(a): Pablo Angel Abrego C.

Curso: Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia(Diapositivas)

Área Temática: Normas Básicas de Diseño de Diapositivas

Objetivo Específico: Reconocer y construir diapositivas basándose en las normas de diseño de multimedia utilizando el software powerpoint.

Objetivos de Aprendizaje	Contenido	Estrategias Metodológicas			Evaluación
		Técnicas	Actividades	Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Conocer las normas básicas de Diseño de Diapositivas. ■ Reconocer las Ventanas de PowerPoint. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Normas básicas de Diseño de Diapositivas ■ Ventanas de PowerPoint 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expositivas ■ Participativas ■ Dinámicas ■ Trabajos prácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Exposiciones dialogadas de las normas de diseño de diapositivas y ventanas de diapositivas. ■ Presentación de videos. ■ Trabajo práctico. ■ Motivación. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Humanos ■ Computadoras ■ Multimedia 	<p>Diagnóstica</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Lluvias de ideas. <p>Formativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Confección de diapositivas.

3.2.2. Contenido Desarrollado

Comunicación Humana

La expresión «comunicación humana» engloba complejÍsimos problemas que promueven acalorados debates en el campo de la psicología, la semiología, la lingüística, las propias ciencias de la comunicación, la filosofía y muchas disciplinas afines.

La tarea que nos hemos propuesto es brindar al expositor algunos elementos de juicio para contribuir a la eficacia de su labor práctica al producir materiales didácticos. Cualquier estudioso encontrará las afirmaciones siguientes esquemáticas, simplistas, reduccionistas. En los materiales educativos, es conveniente priorizar la posibilidad de comprensión por sobre la rigurosidad científica.

El modelo más simple de un proceso comunicativo consta de tres elementos.

- **El emisor**, que es la persona que produce el mensaje.



- **El receptor**, que es quien recibe y comprende(o no) el mensaje.
- **El mensaje**, que contiene la información que se transmite.

Un modelo más complejo y completo es el siguiente:



Los componentes principales son:

- **La intención comunicativa.** Toda comunicación humana se inicia con la necesidad (objetiva o subjetiva) de intercambiar información. A partir de esa necesidad surge la intención comunicativa, la búsqueda de alcanzar determinados objetivos mediante la acción comunicativa.
- **El emisor.** Siempre tiene una cultura determinada. Lo que significa que puede operar lenguajes (sistemas de códigos) con determinada habilidad.
- **El proceso de codificación.** El contenido del mensaje es descrito mediante un sistema de signos, un lenguaje, eligiendo un conjunto de signos, del universo posible, para esa información.
- **El mensaje.** El contenido, la información.
- **El Canal.** Es el medio o soporte a través del cual se transmite el mensaje. En el gráfico coincide con la flecha "mensaje".
- **La decodificación.** El contenido del mensaje es comprendido, mediante la decodificación. El receptor (re)construye el sentido.
- **El receptor.** Como el emisor, es una persona con una cultura determinada y una relación personalizada con el sistema de códigos(lenguaje). En el proceso de decodificación añade elementos de significación según su propia experiencia de vida, sus pautas culturales, sociales, religiosas, etc.
- **El ruido.** Se llama así a cualquier efecto externo que dificulta la recepción/comprensión del mensaje.
- **Realimentación o Feedback.** El proceso mediante el cual el receptor señala algún efecto que el mensaje produjo en él, lo que realimenta de

información al emisor, que puede modificar futuros mensajes para hacerlos más adecuados a sus objetivos.

Comprensión y Aprendizaje

Llamamos comprensión al proceso de decodificación de mensajes y reconstrucción de sentidos, concordantes con la intencionalidad comunicativa del emisor. Cuando los alumnos no llegan a comprender (decodificar) la información que reciben, no hay aprendizaje posible.

Comprender la información recibida no significa que se produzcan aprendizajes, y mucho menos aprendizajes significativos. En el cuadro se explica el Camino del Dato al Conocimiento:

Del Dato al Conocimiento		Según María Irma Marabotto y Jorge Grau	
DATOS	Símbolos que describen hechos o entidades se recogen/ se registran / se copian / se memorizan		
PROCESAMIENTO	Acción mediante la cual / se contextualizan / se verifican / se relacionan / se ordenan		los datos en función de un objetivo
INFORMACIÓN	Interpretar los datos dentro de un contexto tiene siempre estructura, autor, audiencia y soporte / se construye / es subjetiva / es significativa		
APRENDIZAJE	Integra la información a la estructura del sujeto: en función del conocimiento previo debe ser lógica y psicológicamente significativa		
CONOCIMIENTO	Implica el dominio a través del tiempo y permite: la aplicación a la resolución de problemas transferencia a nuevos campos y situaciones.		

Comunicación Visual

La comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes. En la mayor parte de la comunicación visual tienen preponderancia las imágenes, pero se complementan con textos, sonidos, locuciones que acotan y precisan su sentido, su significación.

Normas Básicas de Diseño de Diapositivas

Diseño de presentaciones PowerPoint con Técnicas de Aprendizaje Visual

- Diseñe una presentación LEGIBLE

Haga el texto grande

- Cuanto menos más... Comprensión

No se recomienda:

- Muchísimos colores
- Muchísimas fuentes y estilos
- Recuerde la regla del 6 x 7: No más de 6 líneas por diapositiva, no más de 7 palabras por línea.

Utilice diagramas visuales tales como: Esquemas, mapas conceptuales, mapas mentales, mapa de ideas, cronologías, tablas, gráficas.

- Diseñe una presentación DIDÁCTICA.
 - Ilustraciones
 - Imágenes
 - Sonido

- Transición
- Diseñe una presentación CONSISTENTE

Utilice una combinación de mayúsculas y minúsculas es más atractivo visualmente que todo el titular en mayúsculas y se lee mucho mejor.

- Diseñe una presentación consistente (Fuente)
- Utilice números para hacer listas con secuencia
- Utilice viñetas para presentar una lista sin: Prioridad, secuencia y jerarquía.
- Utilice colores que contrasten y complementarios.
- Diseñe una presentación PROGRESIVA

Ventanas de PowerPoint

Microsoft PowerPoint® es un programado ampliamente utilizado en el ámbito educativo, cuya función es la de destacar, de forma visual y auditiva, puntos importantes de un tema. Muy bien complementa lo que se quiere enseñar o presentar, lo que lo convierte en agente motivador en la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

A continuación se presentan ventanas y barras más importantes en el software Microsoft PowerPoint:

- **Panel de diapositivas:** aquí es donde escribirá y diseñará su presentación.
- **Barra de títulos:** contiene el nombre que le ha dado al documento, si hasta el momento no lo ha guardado con ningún nombre aparecerá como Presentación 1.

- **Barra de menús:** contiene los menús Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Herramientas, Presentación, Ventana...
- **Barra de herramientas:** contiene una serie de botones que permiten realizar las funciones y tareas mas usuales de PowerPoint. También puede personalizar la barra de herramientas para que aparezcan las funciones que le resulten más útiles. Para ello haga click en el menú Ver, luego en la opción Barras de herramientas y por último en Personalizar.
- **Panel de tareas:** es la ventana de las aplicaciones Office que proporciona comando utilizados frecuentemente.
- **Panel de diapositivas y esquema:** fichas que permiten visualizar rápidamente las diapositivas introducidas hasta el momento.
- **Panel de notas:** en esta zona de la pantalla podrá escribir las notas que acompañen a cada diapositiva.
- **Barras de desplazamiento:** permiten desplazarse por las diferentes diapositivas y mostrar las zonas que quedan fuera de la pantalla.

3.2.3. Diapositivas Desarrolladas

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
EXTENSIÓN DE SONÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR

SEMINARIO-TALLER
"USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN EN EL DISEÑO DE
MULTIMEDIA PARA PONENCIAS DE CALIDAD"

Facilitador:
Licdo. Pablo Angel Abrego C.
e-mail: panabrego7@yahoo.com

Julio - 2008

Práctica Pedagógica Profesional 1

No nos atrevemos a muchas cosas porque son difíciles, pero son difíciles porque no nos atrevemos a hacerlas.

Séneca

Práctica Pedagógica Profesional 2



El Poder de lo Visual

Como Hacer
Diapositivas
de Calidad

Práctica Pedagógica Profesional

5

Microsoft
PowerPoint®

Práctica Pedagógica Profesional

6

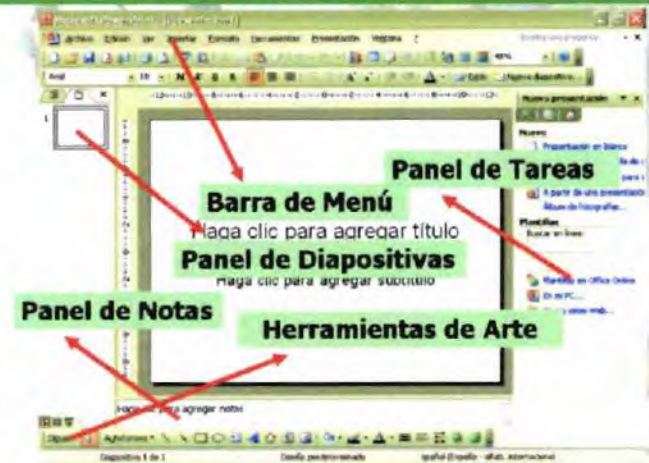
Microsoft PowerPoint®

- Es un programado ampliamente utilizado en el ámbito educativo, cuya función es la de destacar, de forma visual y auditiva, puntos importantes de un tema. Muy bien complementa lo que se quiere enseñar o presentar, lo que lo convierte en agente motivador en la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

Práctica Pedagógica Profesional

7

Microsoft PowerPoint®



Práctica Pedagógica Profesional

8

3.2.4. Resultados Obtenidos

En el segundo momento de la capacitación se da inició con un video de motivación donde se trato de incentivar a los participantes en que todo posible o no es posible alcanzar el éxito y que todo depende de nosotros.

En esta jornada se contempló el proceso de la comunicación humana y además que partiendo de un dato se llega al conocimiento, temas muy importante para la realización de una buena ponencia.

Los temas estudiados fueron: la comunicación humana, del dato al conocimiento, cómo hacer diapositivas de calidad y por último conocer las ventanas principales del Software Microsoft PowerPoint como herramienta para la elaboración de diapositivas.

El resultado que se obtuvo en esta sesión con los participantes fue que comprendieran la importancia que tiene el proceso de la comunicación humana en las presentaciones de ponencias de calidad, donde se enfatizó la claridad del mensaje que se desea transmitir al receptor sea claro y que pueda ser internalizado. Además, se les presentaron algunas ventanas del software PowerPoint como herramientas en el diseño de multimedia y las reglas básicas a seguir para la confección de las diapositivas para que sean lo más sencillas, comprensibles, consistentes y progresivas en los contenidos a transmitir.

3.3. Tercer Modulo

3.3.1. Planeamiento Didáctico

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Profesor(a): Pablo Angel Abrego C.

Curso: Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia(Diapositivas)

Área Temática: Elementos de una Presentación

Objetivo Específico: Utilizar los elementos básicos de una presentación y el desarrollo de los textos en el diseño de diapositivas de calidad.

Objetivos de Aprendizaje	Contenido	Estrategias Metodológicas			Evaluación
		Técnicas	Actividades	Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconocer los elementos de una presentación y el desarrollo de textos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Elementos de una presentación. ■ Desarrollo de Textos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expositivas ■ Participativas ■ Dinámicas ■ Trabajos prácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Exposiciones dialogadas de los elementos de una presentación y sobre el desarrollo de textos en una diapositiva. ■ Presentación de videos. ■ Trabajo práctico. ■ Motivación. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Humanos ■ Computadoras ■ Multimedia 	Diagnóstica <ul style="list-style-type: none"> ■ Lluvias de ideas. Formativa <ul style="list-style-type: none"> ■ Confección de diapositivas.

3.3.2. Contenido Desarrollado

- **Elementos de una Presentación**

Los principales elementos de una presentación son:

- **Las diapositivas:** son el elemento gráfico más importante. A la diapositiva se le puede dar gran cantidad de estilos para variar su apariencia y conseguir mayor impacto. En cada presentación se pueden añadir una o varias diapositivas, todo depende de la información que tenga. En las diapositivas se pueden añadir imágenes, vídeos, sonidos...
- **Notas:** las notas añaden información adicional a las diapositivas, por tanto, sirven de apoyo durante la presentación.
- **Esquema:** el esquema es el orden que seguirá la presentación. En cualquier momento se puede cambiar el orden de las diapositivas.

- **Diapositivas Patrón**

Un patrón de diapositivas es una diapositiva que almacena información acerca de la plantilla de diseño utilizada. La finalidad es permitir que los cambios globales se apliquen a todas las diapositivas de la presentación. Generalmente, el patrón de diapositivas se utiliza para cambiar la fuente o las viñetas, insertar algún objeto, como un logotipo, para que aparezcan en todas las diapositivas.

Cada vez que se cree un documento nuevo, el programa aplicará una diapositiva patrón por defecto.

La diapositiva patrón se compone de 5 áreas:

- **Título:** controla el tipo de letra, color, tamaño y alineamiento del título, los atributos del objeto (relleno, bordes y sombra) y su localización en la diapositiva.
- **Cuerpo:** controla los mismos parámetros pero en lo que al cuerpo de la diapositiva se refiere. En él se puede dar el formato a cada uno de los subepígrafes.
- **Área de fecha:** para insertar la fecha en todas las diapositivas.
- **Área de pie de página:** para añadir un pie de página a las diapositivas.
- **Área de número:** para numerar las diapositivas.

Además, se pueden añadir todos los elementos de fondo que se precisen. Se consideran elementos de fondo de la diapositiva patrón, todos los que se añadan a ésta y que no sea ninguno de los 5 elementos que acabamos de ver. Todos estos elementos añadidos aparecerán en todas las diapositivas que se vayan creando. Son por ejemplo la imagen de un logotipo o un título genérico que se quiera que aparezcan en todas las diapositivas. También se define el esquema de color patrón.

PowerPoint utiliza tres tipos de patrones:

- **Patrón de diapositivas:** se trata de una diapositiva cuyos formatos y elementos se utilizarán como modelo en todas las diapositivas basadas en un determinado diseño. El patrón de notas incluye un patrón de título que determina el diseño de las diapositivas de título.
- **Patrón de notas:** es una página de notas utilizada como modelo. En ella se puede definir el formato y posición de los encabezados y pies de página, entre otros elementos propios de las páginas de notas.

- **Patrón de documentos:** este patrón define el diseño de los documentos creados con PowerPoint para la impresión de diapositivas o del esquema.

Las diapositivas patrón se pueden modificar el formato de cada elemento de la diapositiva. Es importante recalcar que no se trata de una diapositiva de contenido, sino de formato. No se introduce información sino que se le da a cada elemento un formato. Por ejemplo, en el título, no se pone el título de la presentación sino que se especifica el tamaño, el tipo de letra, el color, etc, de manera que al hacer las distintas diapositivas, sólo sea necesario introducir la información, encargándose el programa de aplicar el estilo automáticamente.

De la misma manera se pueden incluir elementos de fondo, es decir elementos distintos del cuerpo y del título. Estos elementos pueden ser de cualquier tipo, imágenes, texto, etc., con la peculiaridad de que aparecerán en todas las diapositivas.

A la hora de hacer las diapositivas, estos elementos no se podrán modificar en la propia diapositiva, sino que cualquier cambio tendrá que hacerse en la diapositiva patrón, y esas modificaciones afectarán a todas las diapositivas.

- **Desarrollo de Textos**

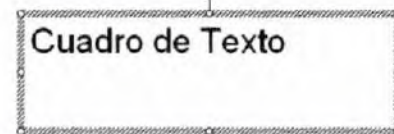
Para trabajar con textos podemos agregar cuatro tipos de textos distintos a una diapositiva.

- **Marcadores de posición:** los diseños de diapositivas contienen marcadores de posición de objetos y textos. En los marcadores de posición de texto escriba los títulos, subtítulos y el texto principal de las diapositivas. Se puede cambiar tanto el tamaño, el color, darles formato...

Haga clic para agregar título

Haga clic para agregar subtítulo

- **Autoformas:** las autoformas contienen mensajes de texto. Cuando se escribe texto en una autoforma, el texto se adjunta a la forma y se puede mover y girar.
- **Cuadros de texto:** utilice los cuadros de texto para colocar el texto en cualquier parte de una diapositiva, como si fuera un marcador de posición de texto. Un cuadro de texto puede tener bordes, relleno, efecto de sombra...
- **WordArt:** utilice este tipo de textos para conseguir efectos en los textos. Estos textos se pueden estirar, girar, torcer...



3.3.3. Diapositivas Desarrolladas

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
EXTENSIÓN DE SONÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR

SEMINARIO-TALLER
“USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN EN EL DISEÑO DE
MULTIMEDIA PARA PONENCIAS DE CALIDAD”

Facilitador:
Licdo. Pablo Angel Abrego C.
e-mail: panabrego7@yahoo.com

Julio - 2008

Práctica Pedagógica Profesional 1

Las tres cosas más difíciles de
esta vida son: guardar un
secreto, perdonar un agravio y
aprovechar el tiempo.

Benjamín Franklin

Práctica Pedagógica Profesional 2

Elementos de una Presentación

Diapositivas Patrón

- Es una diapositiva que almacena información acerca de la plantilla de diseño utilizada.
- Elementos que aparecerán en todas las diapositivas.

Práctica Pedagógica Profesional 3

Elementos de una Presentación

Áreas de las Diapositivas Patrón

- **Título:** controla el tipo de letra, color, tamaño y alineamiento del título, los atributos del objeto (relleno, bordes y sombra) y su localización en la diapositiva.
- **Cuerpo:** controla los mismos parámetros pero en lo que al cuerpo de la diapositiva se refiere.
- **Área de fecha**
- **Área de pie de página**
- **Área de número**

Práctica Pedagógica Profesional 4

Trabajar con Textos

Tipos de Textos

- **Marcadores de Posición:** los existen de textos y objetos.
- **Autoforma:** contienen mensajes de texto; al momento de adjuntar el texto este se puede mover y girar.
- **Cuadro de Texto:** se puede colocar en cualquier parte de la diapositivas.
- **WordArt:** se consigue efectos en los textos.

Elementos de una Presentación

Elementos

- **Las Diapositivas:** se les pueden dar gran cantidad de estilos para cambiar la apariencia y conseguir mayor impacto.
- **Notas:** se les añade información adicional a las diapositivas, como apoyo durante la presentación.
- **Esquema:** es el orden que seguirá la presentación.

Presentaciones de Calidad

Práctica N° 1.

- **Conociendo las reglas de una presentación visual de calidad.**
- **Desarrolle una presentación con el contenido el proporcionado.**

Contenido

¡Muchas Gracias!!

3.3.4. Resultados Obtenidos

En el tercer momento de la capacitación los participantes observan una presentación en PowerPoint de motivación sobre el trabajo en equipo para mostrar lo que se puede lograr alcanzar cuando este es bien llevado.

Para este momento de la capacitación se dio a conocer un poco más sobre la herramienta para el Diseño de Diapositivas, el software Microsoft PowerPoint.

Los temas estudiados fueron: elementos de una presentación tales como diapositivas patrón, sus áreas, los elementos de una diapositiva y el desarrollo de textos.

Los participantes lograron comprender los beneficios que tiene una diapositiva patrón y sus diferentes áreas de trabajo en el diseño de diapositivas de calidad. Los elementos esenciales en la confección de diapositivas que involucran sus diferentes estilos e información que se puede almacenar como ayuda en una presentación; además el desarrollo de textos con sus diversas formas de diseñarse para hacer más atractiva y comprensible las ponencias.

Finalmente los participantes pusieron en práctica la utilización del material dado, confeccionando una presentación que cambiase el paradigma que hasta ese momento se tenía de un diseño de unas diapositivas para ponencias de calidad.

3.4. Cuarto Modulo

3.4.1. Planeamiento Didáctico

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR**

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Profesor(a): Pablo Angel Abrego C.

Curso: Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia(Diapositivas)

Área Temática: Efectos de Imágenes, Sonidos y Música.

Objetivo Específico: Aplicar y utilizar los efectos de imágenes, sonidos y música dentro de una diapositiva en el diseño de multimedia de calidad.

Objetivos de Aprendizaje	Contenido	Estrategias Metodológicas			Evaluación
		Técnicas	Actividades	Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizar los efectos de imágenes, sonidos y música dentro de una diapositiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Imágenes ■ Efectos de Audio ■ Efectos de Video 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expositivas ■ Participativas ■ Dinámicas ■ Trabajos prácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Exposiciones dialogadas de los efectos de imágenes, sonidos y música en el software powerpoint. ■ Presentación de videos. ■ Trabajo práctico. ■ Motivación. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Humanos ■ Computadoras ■ Multimedia 	<p>Diagnóstica</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Lluvias de ideas. <p>Formativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Confección de diapositivas.

3.4.2. Contenido Desarrollado

1 Imágenes

Comunicación Visual

La comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes. En la mayor parte de la comunicación visual tienen preponderancia las imágenes, pero se complementan con textos, sonidos, locuciones que acotan y precisan su sentido, su significación.

Las imágenes

La imagen se define como figura o representación de una cosa y por extensión como la representación mental de alguna cosa percibidos por los sentidos. En realidad esta palabra derivada del latín(imago: figura, sombra, imitación), indica toda representación figurada y relacionada con el objeto representado por analogía o su semejanza perceptiva.

Toda imagen es una construcción. No existe una «representación objetiva de la realidad» ni aún en la fotografía documental. Como señala acertadamente Prieto Castillo (1999)

Una fotografía dice siempre menos que la realidad y dice siempre más. Menos, porque capta apenas un aspecto de ella, no puede jamás recrearla en toda su riqueza. Más, porque incluye la intencionalidad del comunicador:

Porque percibimos paisajes, situaciones, personajes; están allí, podemos verlos. Y a la vez es necesario reconocer que esa presencia es una construcción, un recorte intencionado, una toma de posición



por parte de quien fotografía, filma, graba, dibuja.

Esta construcción de mensajes visuales, conlleva siempre una intención comunicativa. Se producen objetos visuales para comunicar algo a alguien. y esa comunicación será exitosa siempre y cuando el destinatario de la misma pueda decodificar correctamente el mensaje. Correctamente significa aquí: según las intenciones comunicativas del emisor del mensaje.

Evidentemente la fotografía no nos dice «todo». Y tiene información diferenciada, según los conocimientos previos que se tengan sobre sus circunstancias

Cuando utilizamos imágenes para construir mensajes debemos tener presente esto: con imágenes podemos comunicar sólo lo que el lector ya sabe. Las imágenes no hablan por sí solas, y su sentido muchas veces debe ser acotado (anclado) mediante texto que indique cómo debe ser leída. Ese es, muchas veces, el rol de los epígrafes.

Las imágenes, en cuanto signos, remiten a la experiencia del que mira (lee). No debemos olvidar nunca al utilizar imágenes en nuestra comunicación: lo importante no es lo que una imagen nos dice a nosotros (emisores) sino lo que le dirá al receptor. Es decir, qué experiencia del receptor será evocada al observar esa imagen.

Veremos algunos elementos conceptuales que nos servirán para elaborar criterios para la manipulación de imágenes. Esos elementos son:

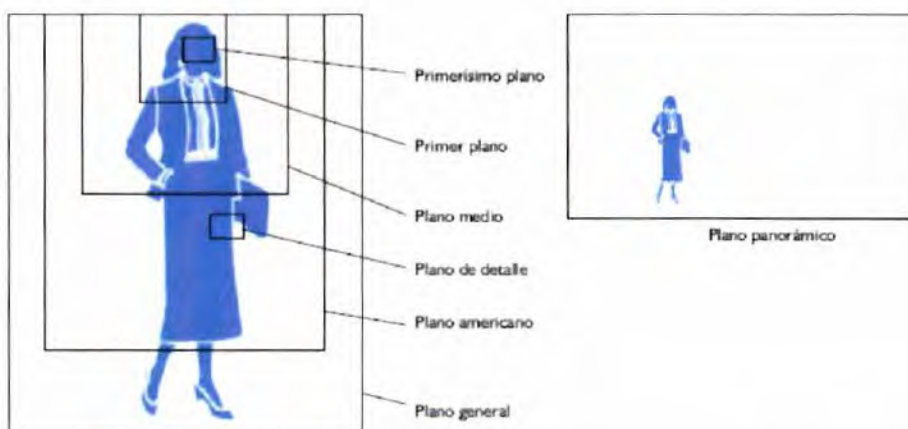
- ① Núcleo significativo o núcleo semántico.
- ① El punto de vista
- ① Legibilidad
- ① Imagen y contexto.

Núcleo semántico

El núcleo semántico es la porción de la imagen que contiene los elementos esenciales (significativos) que hacen a su comprensión. Contienen lo que no se puede recortar de una imagen, para que cumpla su papel en un mensaje visual.

Punto de vista

En sus comienzos, el cine imitó el lenguaje del teatro: se colocaba una cámara frente a la escena y se filmaba. Luego



se descubrieron los medios expresivos propios del cine, que permitían modificar dramáticamente el punto de vista. No todos los medios expresivos del cine se pueden utilizar con imágenes fijas, o en los videos de pequeño formato que pueden integrar la multimedia. Revisemos rápidamente algunos.

Planos

Se llama plano de una toma (la fotografía incorporó las mismas designaciones) a la porción de realidad que se recorta con la cámara. En general refieren en la figura humana, aunque no necesariamente tenga que haber una figura humana presente.

Los planos se denominan, de lejos a cerca, plano panorámico, general, americano, medio y primer plano. Están también los primerísimos planos y planos de detalle.

En el **plano panorámico**, la figura humana se encuadra en el paisaje, el cual es el verdadero protagonista de la imagen.

El **plano general** muestra la figura y su entorno, el ambiente donde actúa, o se desenvuelve.

En el **plano americano** se corta la parte inferior de las piernas. Se observa toda la figura con la suficiente cercanía como para verla en detalle.

En el **plano medio** se corta a la figura desde la mitad superior de la pierna o por sobre la cintura. Permite observar la expresión del rostro y/o reconocerlo.

El **primer plano** muestra sólo el rostro. Permite reconocerlos rasgos del personaje y su expresión.

El **primerísimo plano** muestra detalles del rostro (ojos, boca).

El **plano de detalle** es similar, en acercamiento, al primerísimo plano, pero se concentra en algún área diferente que el rostro. Como dijimos, la referencia a la zona del cuerpo es convencional. Por extensión, se aplican esas denominaciones a cualquier toma, de cualquier objeto.

Ángulos

El ángulo desde donde se realiza la toma o encuadre, se llama **normal**, cuando se realiza aproximadamente de frente al sujeto. **Picado** es el



nombre de una toma desde arriba hacia abajo y **contrapicado** la inversa: desde abajo hacia arriba. La angulación da diferentes moviidades a la imagen. Según Prieto Castillo, la angulación normal, o de frente... ofrece una suerte de seguridad, de adecuación entre su mirada y la

del emisor:

Por su parte, con el picado o angulación descendente,...pueden comunicamos una sensación opresiva, o un espacio que no merece una lectura más o menos normal. Este ángulo de toma puede ofrecer imágenes no familiares de la realidad.

Y la toma ascendente o contrapicado... tiende a acentuar el tamaño, las dimensiones de un objeto o de un personaje.

Todo esto depende, en alguna medida, del contenido de la imagen, de la relación entre los diversos elementos que la integran y, sobre todo, de la dimensión, de la intensidad de la angulación. En el caso de la fotografía influye mucho la longitud focal del objetivo: los objetivos gran-angulares dramatizan estos encuadres mucho más que los normales y los largos.

Legibilidad

La legibilidad de las imágenes no tiene que ver sólo con su nitidez. Se refiere sobre todo a la posibilidad de percibir (para comprender) su contenido. Una de las cuestiones importantes es la cantidad de detalles que contiene el gráfico. La regla es ni demasiado ni demasiado poco: tratar de que las imágenes no contengan información excesiva, ni que resulte insuficiente.

Cuando las imágenes contienen demasiada información, dificultan discriminar la información en el mensaje y decodificarlo. La atención del lector puede concentrarse en un elemento secundario y no alcanzar a captar lo que se quiso significar. Para las imágenes no es válido el refrán: «Lo que abunda no daña...».

Y una excesiva simplificación puede eliminar detalles importantes para la correcta decodificación.

La cantidad de información en una misma ilustración que puede decodificar el receptor depende de su cultura, de su «entrenamiento» en la lectura de imágenes.

Todo esto, que en una fotografía es poco controlable, necesitamos tenerlo en cuenta al elaborar esquemas, gráficos que representen procesos, infografías, etc.

Imagen y contexto

El contexto suele ser un elemento decisivo a la hora de interpretar imágenes. Ya nos referimos al contexto interno: elementos que ayudan a «*anclar*» el significado del núcleo semántico. Como elementos externos de contexto, podemos señalar:

- ❶ Referencias a la imagen en el cuerpo del texto.
- ❶ Epígrafes: textos que acompañan y «explican» la imagen.
- ❶ Otros gráficos que completan o acotan el sentido de la imagen principal.

Como vemos, las imágenes raramente pueden prescindir de la palabra cuando se desea comunicar sentidos precisos.

En el material impreso o en formato PDF, los íconos juegan el papel señalado: llamar la atención del estudiante sobre diversas cuestiones: actividades obligatorias u opcionales, algún concepto importante, lecturas adicionales sugeridas, etc.

La condición es utilizar siempre los mismos íconos para las mismas situaciones. Y utilizar una cantidad razonablemente baja de ellos.

- ❶ No es demasiado importante la relación entre el dibujo del ícono y lo que señala. No todo puede simbolizarse o representarse con símbolos previamente convencionales.
- ❶ Si la imagen sugiere un «lugar común», usar el ícono en ese sentido, y no en otro. Es decir, no contradecir sentidos previamente convencionales, pretendiendo resignificarlos.

Por ejemplo, la lámpara encendida suele utilizarse para simbolizar la aparición de una idea, o una idea. Sería una mala idea utilizado para identificar lecturas adicionales.

- ❶ Es conveniente que su diseño sea limpio y sencillo, para facilitar la identificación. Y la distancia visual entre íconos muy marcada (no deben ser parecidos entre sí).
- ❶ En una publicación (o en una serie de ellas) conviene que los íconos tengan un estilo similar, en cuanto a los recursos expresivos que utilicen. Favorece la identificación.

Esquemas

Hay muchos tipos de esquemas. Desde el más simple: unir dos elementos con una flecha, hasta complejos diagramas en tres dimensiones (representadas convencionalmente en el plano). Son los más comunes de los gráficos didácticos, debido, sobre todo, a la facilidad de su realización. Mostraremos algunos ejemplos y los comentaremos.

El esquema más simple consta de dos unidades de información unidas por una línea que denota relación entre ambas. En general, este tipo de gráficos tiene sentido sólo en una secuencia progresiva, ya que esa relación directa y simple puede explicitarse directamente en el texto.

Cuando la línea termina en flecha, indica direccionalidad de la relación. Se puede usar para indicar dependencia o el sentido de un proceso.

Algoritmos

Los algoritmos son un tipo especial de esquema.

- ❶ En muchos casos representan secuencias de tomas de decisiones, que abren alternativas según sucedan o no determinados eventos.

- i También se utilizan mucho para graficar sistemas de diagnóstico de fallas.
- i En el ejemplo la secuencia refiere a percepciones de verificación, las que, según los resultados, abren paso a nuevas preguntas, desembocando finalmente en el diagnóstico.

Este algoritmo está, seguramente, perfecto en cuanto al procedimiento y verificaciones que propone. Pero quizás hubiera merecido más atención en cuanto a su aspecto visual. Los procesadores de texto no son buenas herramientas para estos diseños. Programas de uso libre como ZonerDraw o SmartDraw ofrecen resultados mucho mejores.

Infografías

Las infografías presentan información compleja mediante la integración de textos e imágenes que se complementan.

La infografía tiene habitualmente un alto nivel de codificación. En el ejemplo, el salto de escala entre los tres niveles de aproximación a la escena, y la comprensión del corte del extremo inferior derecho requieren aprendizaje para su interpretación completa.



Mapas

Los mapas representan convencionalmente porciones de la superficie terrestre. Tienen un elevado grado de abstracción y codificación y su lectura no es para nada intuitiva.

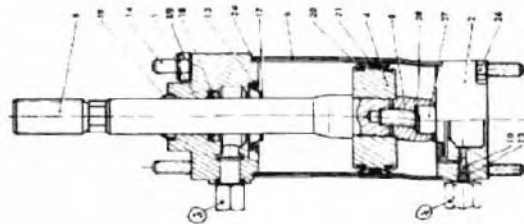


Gráficos de Planificación

Son gráficos que representan procesos referidos a la línea de tiempo. Suelen utilizarse para planificar tareas. Los más conocidos son los gráficos de barra o Gantt, y los gráficos Pert.

Dramatizaciones

Llamamos así a los gráficos que se utilizan para dramatizar una situación, a fin de provocar una mayor implicación del lector-alumno. No suelen incluir información significativa en sí mismos.



Planos

Dibujo representativo de artefactos y sus partes constituyentes. Se utilizan en literatura técnica y en la industria. Son altamente codificados y su interpretación requiere aprendizajes específicos.

Hay muchos tipos de planos diferentes, según el grado de esquematización, el uso, la rama de la industria o actividad de que se trate, etc.

Gráficos que representan Procesos Numéricos

Existen muchas formas de representar fenómenos o procesos modelizados matemáticamente. Cada uno de ellos enfatiza determinados aspectos de la información sobre la que se quiere informar.

Los gráficos de este tipo son de difícil lectura. Requieren un aprendizaje importante para poder ser interpretados. Son modelos visuales de procesos o fenómenos que han sido modelados matemáticamente antes. Es decir: hay dos sistemas simbólicos (por lo menos) intercalados entre la realidad y esta representación.

También este tipo de gráfico puede ser totalmente abstracto (gráfica simbólica) o tener algún grado de iconicidad (algún parecido con el fenómeno o proceso que muestra).

La Ilustración

Es un género que combina el realismo fotográfico con la expresividad del dibujo y la pintura. Sirve para mostrar aspectos de la realidad que de otra manera son de muy difícil acceso, aún con instrumentos especializados. Recrea la realidad enfatizando aquello que se desea mostrar.

Como esta ilustración detallando una porción de la zona superficial el cuerpo humano. Ninguna fotografía podría mostrar lo que este dibujo.



Formatos de Imagen

Los formatos digitales de imágenes se dividen en vectoriales y bitmapped.

El formato vectorial para el web de preferencia es SVG. SVG es un formato que soporta formas vectoriales bidimensionales, texto y bitmaps. También se pueden poner eventos a los elementos, puesto que su tratamiento es tipo DOM igual que un documento XHTML.

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

La unidad mínima de una imagen digital es un píxel, que es un pequeño punto; la menor unidad de medida de una pantalla. Mientras más puntos tenga una imagen, mayor será su detalle.

La resolución de pantalla mide el número de píxeles a lo ancho y alto de la pantalla. Mientras más píxeles, mejor calidad.

La resolución de colores describe el número de colores que pueden ser simultáneamente vistos en la pantalla al mismo tiempo. Un mayor número de colores produce imágenes que se ven más reales, pero al mismo tiempo aumenta el espacio que ocupa la imagen en el disco. Típicamente, un sistema puede mostrar 16, 256 o 16.000.000 de colores, dependiendo del tipo de computador y su tarjeta de video.

Formatos de imagen bitmapped más usados:

JPEG (Joint Photographic Experts Group)

Este es un formato estandarizado que permite compresión de imágenes. JPEG se diseñó con el fin de poder comprimir imágenes a todo color o en escalas de grises que representaran fotografías o imágenes del mundo real. Funciona muy bien en fotografías, arte naturalístico, pero no tan bien en caricaturas o dibujos simples.

Las imágenes JPEG (de extensión JPEG o JPG) son más pequeñas que los GIF y por lo tanto mejores para su uso en el Web. Sin embargo, cuando se trata de imágenes simples o de pocos colores, con el formato GIF se consigue un resultado que mantendrá los colores "puros" del original de manera más acertada.

GIF (Graphic Interchange Format)

El formato GIF fue desarrollado por CompuServe para proveer de un formato estándar que fuera independiente del tipo de máquina que se usara. El formato GIF está limitado a un máximo de 256 colores lo que es bastante razonable dado que la mayoría de los display de PC tienen 256 colores como máximo.

En general se recomiendan para las imágenes simples. Para los fondos texturizados no son muy útiles puesto que al tener pocos colores disponibles el

computador que las recibe intenta encontrar el color más cercano, produciéndose distorsiones que impiden que el texto sea visto en forma adecuada.

Diferencias entre GIF, JPG y PNG

- ❶ Paleta de colores (JPG: siempre es rgb, GIF: paleta de colores, PNG: paleta de colores)
- ❶ Compresión (JPG: con pérdida, GIF: sin pérdida, PNG: sin pérdida)
- ❶ Transparencia (JPG: sin transparencia, GIF: color de transparencia, PNG: canal alfa)
- ❶ Licencia (JPG: gpl, GIF: compuserve, PNG: gpl)
- ❶ Interlacing (JPG: completa, GIF: horizontal, PNG: completa)
- ❶ Animación (JPG: no, GIF: sí, PNG: no)
- ❶ Corrección gamma (JPG: no, GIF: no, PNG: sí)

(JPG se pronuncia "jotapejé", GIF se pronuncia "guif", y PNG se pronuncia "ping")

❶ **Efectos de Audio**

El lenguaje del sonido

Para introducirnos al tema de los sonidos como instrumento de la comunicación, podemos hacernos una pregunta: ¿es posible pintar con sonidos? ¿es posible describir una situación relativamente compleja sólo con sonidos?

La respuesta a estos interrogantes es afirmativa. Se pueden representar escenas utilizando sólo sonidos, lo que significa que, de alguna manera, poseemos códigos comunes de interpretación.

En este análisis excluimos el sistema fonético de códigos (sistema de

códigos sonoros del lenguaje humano) ya que en él lo sonoro es sólo un vehículo de los signos (palabras). Aunque también esto es relativo, ya que la entonación, ritmo, volumen, y otros factores sonoros del lenguaje hablado también participan de la significación del discurso.

Están tocando nuestra canción

Como cualquier otro sistema de signos, los sonidos no transportan significados. Funcionan como señales, que despiertan, evocan, experiencias anteriores del receptor, constituyéndose esas evocaciones en las portadoras de los significados.

La interpretación de los sonidos tiene también que ver con las experiencias previas. Asociamos determinados sonidos con determinados eventos en un proceso de aprendizaje.

Conviene rescatar, esto que marcamos antes: los sonidos funcionan como señales, que rescatan sus significados de nuestro «banco de recuerdos sonoros», con sus respectivo campo de asociaciones. Muchas de esas experiencias son comunes a la mayor parte de la gente, otras, pertenecen a comunidades más reducidas. Muchas también son experiencias absolutamente personales. El sonido de la lluvia puede ser un ejemplo de experiencia sonora más o menos universal, el crujido de grandes masas de hielo al quebrarse es una experiencia de habitantes (o visitantes) de zonas de glaciares o pobladores de la Antártida o el Ártico. «Nuestra canción» es una experiencia muy personal de una pareja, intransferible (un relato no transfiere la vivencia). Eso significa que debemos ser muy cuidadosos a la hora de utilizar sonidos en nuestra producción multimedia, tratando de que utilicemos aquellos cuyos significados podamos compartir con los destinatarios del producto final.

Componentes sonoros del lenguaje multimedia

Los componentes poseen características y funciones bien definidas:

- 1 **La palabra** hablada o locución ocupa un lugar menor, auxiliar, en la

producción de documentos multimedia. Su función comunicativa en la transmisión de conceptos más o menos complejos y, sobre todo, más o menos abstractos, es cumplida por los textos escritos.

- 1 **La música.** Las dificultades de la mayor parte de las computadoras personales para ejecutar más de un archivo de sonido a la vez, relegan a la música a espacios en la que no es necesario la ejecución de ningún otro sonido. No es posible tener música de fondo, mientras se ejecuta un video con banda sonora, o algún evento requiere sonidos para su comprensión. La tecnología está superando esta situación.
- 1 **Los efectos sonoros y ambientales.** Estos son los componentes habitualmente más utilizados. Sobre todo para enfatizar típicos eventos multimedia (cambio de página, clic sobre un botón, etc.).

La palabra

Necesitamos distinguir entre la palabra escrita (que ya analizamos) y el discurso verbal, sobre el que nos extenderemos aquí. Son discursos diferentes, que utilizan la palabra, la frase, la oración de manera diversa. Sus recursos no son siempre coincidentes. Ya Aristóteles marcaba la diferencia:

No hay que olvidar que a cada género se adapta una clase de elocución, ya que no es igual la elocución escrita y la de los debates, ni la de las asambleas y las de un juicio. Es necesario conocer las dos clases.

El significado directo de esto, que nos compete en cuanto a productores de mensajes audiovisuales multimedia es que, cuando escribimos textos para locución, los mismos deberían corresponder al modo del lenguaje hablado.

Las Formas del Discurso Oral en Multimedia

Encontramos varias formas en las que la palabra participa del discurso audiovisual:

1 **Locución en off**

Es una expresión verbal en la que el hablante no está a la vista (fuera de cámara, o fuera de la pantalla). Normalmente cumple la función de explicar o aclarar lo que la imagen por sí misma no alcanza a expresar. Mientras que si ese texto estuviera colocado en forma escrita la atención sobre texto e imagen debiese ser sucesivo, una locución oral puede acompañar (ser simultánea) a la imagen que muestra la pantalla.

La locución en off puede tener un formato dialógico. En ese caso se suelen usar voces contrastantes (hombre y mujer). Las voces pueden ser impersonales o corresponder a personajes de relatores, quienes pueden presentarse en las páginas iniciales de la multimedia.

La voz en off puede dirigirse al usuario final, al que mira.

1 **Diálogo**

El diálogo, conversación entre personajes, no ocupa mucho espacio en la producción multimedia actual. En el caso de videos insertados, en el que aparecen personajes de carne y hueso, dibujos o animaciones, el rol del diálogo es similar al del cine o la televisión. También son similares los criterios para su redacción.

El diálogo puede ser un excelente recurso didáctico, ya que el docente puede poner en boca de uno de los personajes las dudas, desconocimientos, errores habituales, y ser el otro personaje el que ayude a resolverlos. Letras de canciones

La música cantada debe incluirse sólo si es imprescindible, o si la canción integra el argumento de la multimedia.

La música

Según Beethoven, la música nos transporta a un mundo superior; donde el alma siente un placer inefable.

La música, como medio expresivo de ambientación la clasificaremos en tres

cualidades: Música **objetiva**, música **subjetiva** y música **descriptiva**.

Música objetiva es aquella que participa en la acción de forma real y sin posibilidad de exclusión.

Música subjetiva, o sugestiva, es la que expresa o apoya una situación emocional concreta, creando el ambiente anímico que no es posible reproducir por medio de la imagen y/o la palabra.

Música descriptiva es aquella que por su forma de composición y sus características tímbricas nos proporciona la sensación de un efecto o situación natural. Ejemplo: el viento, la lluvia, el fuego, los pájaros, un paisaje, un lugar determinado.

Ejemplos de música objetiva sería las necesarias para acompañar situaciones de un guitarrista tocando, una radio encendida, un reproductor de discos de cualquier tipo, etc.

Desde el punto de vista de la producción multimedia nos interesan particularmente la música subjetiva, que nos ayuda a crear clima en determinados momentos.

Los efectos sonoros y ambientales

Prácticamente todos los eventos en la vida cotidiana(nuestra principalísima fuente de experiencias) están asociados a algún sonido:

- ❑ el clic del interruptor, cuando encendemos la luz
- ❑ el rasgido suave, al dar vuelta la página de un libro . el chocar de la cucharita al revolver nuestro té o café
- ❑ el gluglú característico del agua cuando llenamos el termo para el mate(argentinos, uruguayos, brasileros del sur...)
- ❑ el slam! de una puerta (de madera) al cerrarse
- ❑ el murmullo del agua de un arroyo . la bocina de un automóvil
- ❑ las turbinas de un avión de pasajeros.

Cualquier evento de este tipo que no esté acompañado por el sonido correspondiente, lo percibimos como una anomalía.

El silencio

El silencio también es un medio expresivo. No es sólo la ausencia de sonido. Desde el punto de vista comunicativo, es una forma del sonido.

Para que el silencio exista psicológicamente, para que pueda ser percibido, es necesario el sonido que lo haga manifiesto.

Una forma simple es una pausa, más larga de lo habitual, en una locución.

Otra forma es destacar el silencio con pequeños ruidos que marquen el vacío sonoro: un crujido indefinido, una tos de alguien que no aparece en pantalla, ruidos de insectos, etc. Sonidos que sabemos insignificantes, ponen de relieve que el vacío auditivo es silencio.

Silencio que presagia un evento, silencio que enfatiza una muerte, silencio tensionante. Hay muchos efectos anímicos que se pueden conseguir con una buena dosis de silencio.

1 Efectos de Video

A diferencia de una presentación con un proyector de diapositivas, en la que sólo se pueden mostrar imágenes estáticas (fotografías), en una presentación de PowerPoint se puede insertar un movie, una pequeña película.

Formatos de video

Un archivo de video es una mezcla de las dos anteriores en un sólo archivo digital.

La fidelidad de una imagen de video se mide por los mismos parámetros de audio e imagen que la componen, así como por una variable adicional que corresponde al número de cuadros que se exponen por segundo.

Lo usual en una película de video estándar es 24 cuadros por segundo; este número es muy variable en los formatos digitales.

MPEG (Moving Pictures Expert Group)

El formato MPEG es muy popular en PC compatibles. Los miembros del grupo que este estándar vienen de más de 70 compañías a lo ancho del mundo incluyendo a gigantes como Sony, Phillip, Matsushita y Apple. Ellos se reunieron al amparo de la ISO (International Standard Organization - organización de estándares internacionales) para generar un estándar para compact discs, televisión por cable, transmisión satelital directa y televisión de alta definición.

Los archivos en formato MPEG tienen extensión: .mpeg o .mpg.

QT (Quick Time)

El formato QuickTime fue creado originalmente por Apple y usado en los computadores Macintosh. Junta audio, animación, video y capacidades interactivas.

Este estándar lleva mucho más tiempo vigente que el estándar MPEG.

Los archivos quicktime tienen extensión: .qt y .mov y los programas para verlos están disponibles en una amplia gama de plataformas.

3.4.3. Diapositivas Desarrolladas

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
EXTENSIÓN DE SONÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR

SEMINARIO-TALLER
“USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN EN EL DISEÑO DE
MULTIMEDIA PARA PONECIAS DE CALIDAD”

Facilitador:
Licdo. Pablo Angel Abrego C.
e-mail: panabrego7@yahoo.com

Julio - 2008

Práctica Pedagógica Profesional 1

**Tómate tiempo para escoger un
amigo, pero sé más lento aún
para cambiarlo.**

Benjamín Franklin

Práctica Pedagógica Profesional 2

Comunicación Visual

Comunicación Visual

- Predominan las imágenes en la construcción de los mensajes.
- Se complementan con textos, sonidos, alocuciones.



Práctica Pedagógica Profesional 3

Comunicación Visual

Imágenes y Significado



```
graph TD
    Imagen[Imagen] -- es una --> Construcción[Construcción]
    Imagen -- puede ser manipulada a través --> Elementos[Elementos Conceptuales]
    Construcción -- conlleva una --> Intencion[Intención Comunicativa]
    Elementos -- tales como --> NucleoSign[ Núcleo significativo ]
    NucleoSem[ Núcleo semántico ] -- le llama --> NucleoSign
    Elementos --- Contexto[Imagen y Contexto]
    Elementos --- Legibilidad[Legibilidad]
    Elementos --- PuntoVista[Punto de Vista]
```

Práctica Pedagógica Profesional 4

Comunicación Visual

Núcleo Semántico

Núcleo Semántico

- ✓ Porción de la imagen que permite la comprensión.
- ✓ Contiene elementos esenciales (significativos)
- ✓ Depende de la intención comunicativa.
- ✓ Los detalles y el entorno son significativos.



Práctica Pedagógica Profesional

5

Comunicación Visual



Práctica Pedagógica Profesional

6

Comunicación Visual

Legibilidad



Práctica Pedagógica Profesional

7

Comunicación Visual

Imagen y Contexto

- El contexto es un elemento decisivo en la interpretación.
- Elementos externos del contexto:
 - Referencias en el cuerpo del texto
 - Epígrafes
 - Otros gráficos



Práctica Pedagógica Profesional

8

Comunicación Visual

Otros Tipos de Imágenes: La Imagen Didáctica

- Iconos
- Esquemas
- Algoritmos
- Gráficos de Planificación
- Dramatizaciones
- Planos
- Infografías
- Mapas
- Gráficos de Procesos Numéricos
- Ilustraciones

Otros Tipos de Imágenes

Comunicación Visual

Imagen

- ✓ La unidad mínima de una imagen digital es un pixel, que es un pequeño punto.
- ✓ La resolución de pantalla mide el número de píxeles a lo ancho y alto de la pantalla.
- ✓ Mientras más píxeles, mejor calidad.

Comunicación Visual

Formatos Digitales de las Imágenes

- Mapas de Bits
 - JPEG (Joint Photographic Experts Group)
 - GIF (Graphic Interchange Format)
- Vectoriales

El Lenguaje del Sonido

Están Tocando Nuestra Canción

- ✓ Los Sonidos no transportan significados.
- ✓ Los sonidos son señales.
- ✓ El significado está en el recuerdo.

El Lenguaje del Sonido

Componentes Sonoros del Lenguaje Multimedia

La Palabra

La Música

Los Efectos Sonoros y el Ambiente



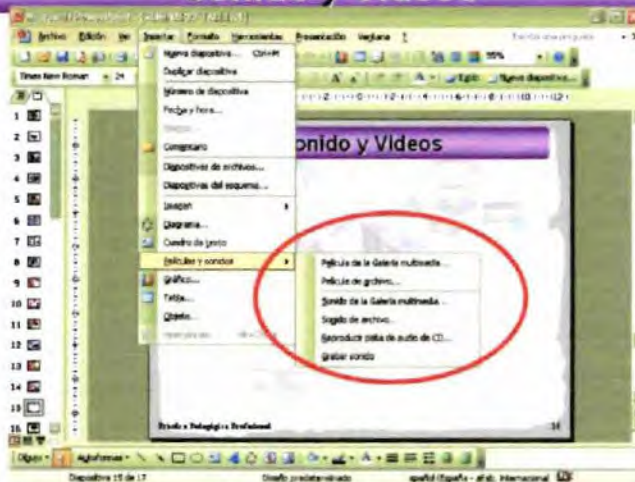
El Lenguaje del Sonido

El Silencio

- ✓ Es un medio expresivo.
- ✓ Emplear sonidos insignificantes.
- ✓ En multimedia el sonido es esporádico.



Sonido y Videos



Presentaciones de Calidad

Práctica N° 2.

- Conociendo las reglas de una presentación visual de calidad.
- Desarrolle una presentación con el contenido proporcionado.

Contenido

3.4.4. Resultados Obtenidos

Al iniciar el cuarto momento de la capacitación los participantes observaron y escucharon un video con un contenido de la amistad.

En este cuarto momento de la capacitación se hizo énfasis en la utilización de la comunicación visual y el uso de la imagen, su significado y elementos que contiene, el uso del audio y el video en una ponencia de calidad.

Los temas estudiados fueron: la imagen y significado, el audio y el video.

Este cuarto momento permitió lograr resultados específicos en los participantes pues comprendieron la importancia que tiene la comunicación visual en una presentación, centrando su preponderancia en las imágenes, que complementadas con textos, sonidos, locuciones acotan y precisan su sentido, su significación.

Dentro de la comunicación visual como tema central de la jornada se vieron sus temas que ayudaron a los participantes ver con claridad la utilización de las imágenes, sus tipos, el núcleo semántico y sus diferentes ángulos. En cuanto al uso de video y el audio sus beneficios y desventajas.

Los participantes finalizaron la jornada aplicando los temas tratados a través del diseño de una presentación con la utilización de un contenido proporcionado por el facilitador.

3.5. Quinto Modulo

3.5.1. Planeamiento Didáctico

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR**

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Profesor(a): Pablo Angel Abrego C.

Curso: Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Diseño de Multimedia(Diapositivas)

Área Temática: Creación de Hipervínculos y Plantillas de Internet

Objetivo Específico: Aplicar hipervínculos a las diapositivas y plantillas descargadas de Internet en las diapositivas para el diseño de multimedia de calidad.

Objetivos de Aprendizaje	Contenido	Estrategias Metodológicas			Evaluación
		Técnicas	Actividades	Recursos	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicar los hipervínculos a las diapositivas. ■ Manejar procedimiento para Descargar plantillas desde Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Creación de hipervínculos ■ Descargar plantillas de Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expositivas ■ Participativas ■ Dinámicas ■ Trabajos prácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Exposiciones dialogadas sobre la creación de hipervínculos y procedimiento para descargar plantillas desde internet. ■ Presentación de videos. ■ Trabajo práctico. ■ Motivación. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Humanos ■ Computadoras ■ Multimedia 	<p>Diagnóstica</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Lluvias de ideas. <p>Formativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Confección de diapositivas.

3.5.2. Contenido Desarrollado

1 Transiciones

Para aplicar una transición hay que situarse en la diapositiva destino, pues la transición afectará al paso desde la diapositiva anterior a la seleccionada.

Una **transición** de diapositivas muestra a la próxima, con una especie de movimiento o proceso gradual. La nueva diapositiva se podría mover hacia adentro desde un costado, o aparecer gradualmente a la vista. Podría ser mostrada por partes, como cortinas que se abren, en bandas, o como rayos de una rueda.

Cuando en la presentación, se avanza hacia una nueva diapositiva, seguramente le gustaría que la audiencia lo advirtiera!

A veces, las diapositivas vecinas se parecen mucho, como sucede con las diapositivas sobre las Metas en la presentación Aniversario. Puede confundir a una persona que no estaba mirando a la pantalla cuando se cambió de diapositiva. Utilizando una transición, se hará más claro que algo ha cambiado.

1 Creación de hipervínculos

Un **hiperenlace** (también llamado **enlace**, **vínculo**, **hipervínculo** o **link**) es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento. Combinado con una red de datos y un protocolo de acceso, un hiperenlace permite acceder al recurso referenciado en diferentes formas, como *visitarlo* con un agente de navegación, mostrarlo como parte del documento referenciador o guardarlo localmente.

Un hipervínculo es una conexión entre dos diapositivas de la misma presentación (como un hipervínculo a una presentación personalizada) o a una

diapositiva de otra presentación, dirección de correo electrónico, página Web o archivo.

Un hipervínculo es un vínculo que se puede asignar a un texto o objeto (dibujo, imagen, etc..) que lleva al usuario a otro párrafo , sección de un documento (en el caso de estar en word) , otra diapositiva, otro archivo o incluso una pagina web, para un acceso fácil al los diversos elementos de una presentación o para profundizar en un tema entregándote paginas de Internet que pueden visitar en busca de mas información.

Tipos de Hipervínculos:

Hipervínculo de texto: Un hipervínculo de texto es un enlace que se encuentra asociado a un texto, de forma que si hacemos clic sobre ese texto, navegamos dónde indique el hipervínculo. Por defecto, cuando creamos un hipervínculo de texto, el texto aparece subrayado y en un color distinto al del texto normal, de forma que el visitante sepa que existe ese enlace. Si volvemos a la página después de visitar el enlace, este aparecerá con otro tono también. Aunque es interesante diferenciar el hiperenlace, es posible que no queramos que aparezca así.

Hipervínculo de imagen: Un hipervínculo de imagen es un enlace que se encuentra asociado a una imagen, de forma que si hacemos clic sobre esa imagen, navegamos dónde indique el hipervínculo. Por defecto cuando creamos un hipervínculo de imagen, la imagen aparece rodeada de un borde con un color llamativo para que el visitante sepa que existe ese enlace.

1 Descargar plantillas de Internet

Descargar es la acción informática por la cual un archivo que no reside en la máquina de un usuario pasa a estarlo mediante una transferencia a través de una red desde otra computadora que sí lo alberga; la acción se denomina download en inglés. En español también se usa la palabra bajar o descargar.

La duración del proceso variará en función del tamaño del fichero, de la velocidad de envío de la máquina que lo alberga y de la velocidad de descarga del que lo recibe. Cuando un usuario visualiza una página web ya está efectuando una descarga, sólo que el navegador realiza este proceso de modo transparente para el usuario. Dicho navegador solicita todos los archivos que forman la página web (código, fotos, multimedia...) y, conforme van llegando va reconstruyendo la imagen de la página web en la pantalla de cliente.

Las descargas se suelen componer de dos fases, en la primera el cliente se pone en contacto con el servidor y le indica qué archivo requiere, en la segunda si el servidor dispone del archivo le comienza a enviar el archivo en pequeños bloques, si por el contrario no lo tiene le indica a éste que no puede enviárselo.

Utilizando el buscador de información, debes colocar en la barra de búsqueda la siguiente información: "download free templates para powerpoint".

3.5.3. Diapositivas Desarrolladas

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
EXTENSIÓN DE SONÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR

SEMINARIO-TALLER
“USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN EN EL DISEÑO DE
MULTIMEDIA PARA PONENCIAS DE CALIDAD”

Facilitador:
Licdo. Pablo Angel Abrego C.
e-mail: panabrego7@yahoo.com

Julio - 2008

Práctica Pedagógica Profesional 1

Los mayores éxitos han sido
para los que han aceptado los
mayores riesgos.

Henry Bergson

Práctica Pedagógica Profesional 2

Presentaciones en Pantalla

Transiciones

- Para aplicar una transición hay que situarse en la diapositiva destino, pues la transición afectará al paso desde la diapositiva anterior a la seleccionada.

Transición de diapositiva x

Aplicar a las diapositivas seleccionadas:

Sin transición

Persianas horizontales

Modificar transición

Velocidad

Ráido

Sonidos

[Sin sonido]

Diapositiva avanzada

Al hacer clic con el mouse

Automáticamente después de

Aplicar a todas las diapositivas

Práctica Pedagógica Profesional 3

Comunicación Visual

Hipervinculos

- Puntero existente en un documento que apunta a (enlaza con) otro documento que puede ser o no otro documento.

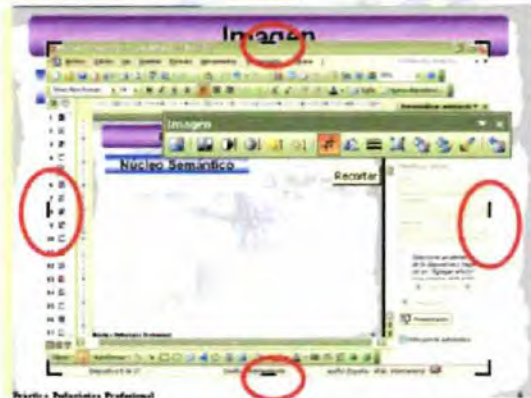
Insertar Formato Herramientas

- Nueva diapositiva... Ctrl+M
- Duplicar diapositiva
- Número de diapositiva
- Fecha y hora...
- Símbolo...
- Comentario
- Diapositivas de archivos...
- Diapositivas del esquema...
- Imagen
- Diagrama...
- Cuadro de texto
- Bélicas y sonidos
- Gráfico...
- Tabla...
- Objeto...
- Hipervinculo... Alt+Ctrl+K

Práctica Pedagógica Profesional 4

Imagen

Recortar



Práctica Pedagógica Profesional

5

Descargar Plantillas

Plantillas desde Internet

- Utilizando el buscador de información, debes colocar en la barra de búsqueda la siguiente información:
"download free templates para powerpoint"

Práctica Pedagógica Profesional

6

Presentaciones de Calidad

Práctica N° 3.

- Conociendo las reglas de una presentación visual de calidad.
- Desarrolle una presentación con el contenido proporcionado.

Contenido

Práctica Pedagógica Profesional

7

¡Muchas Gracias!!

Práctica Pedagógica Profesional

8

3.5.4. Resultados Obtenidos

El quinto momento de la capacitación los participantes observaron un video motivacional denominado “Quien se llevó el queso” donde se nos manifiesta que siempre debemos estar anuentes y preparados a los cambios y evolución de la vida.

En este quinto momento de la capacitación se hizo énfasis en el recorte de las imágenes para extraer el núcleo semántico y punto de vista, además la aplicación de efectos de transición entre las diapositivas y los hipervínculos con los que se puede trabajar en la herramienta para el diseño de diapositivas el software PowerPoint.

Los temas estudiados fueron: creación de hipervínculos y descargar plantillas directamente de las páginas de Internet.

Este quinto y último momento los participantes comprendieron la utilización de las transiciones en las diapositivas como también el recorte de imágenes para extraer lo necesario y la forma de descargar plantillas desde páginas de Internet.

En la creación de hipervínculos o enlaces los participantes diferenciaron los enlaces existentes que son a texto como a imágenes, donde estos hacen referencia a otras diapositivas y luego regresar a la que esta en uso.

Los participantes culminaron con el ciclo de jornadas preparando una presentación que involucraba los temas que fueron expuestos. Dichas presentaciones fueron confeccionadas o diseñadas con un alto grado de calidad, utilizando temas libres de índole científico y tecnológicos.

Durante todo este tiempo y posterior se estuvo trabajando horas virtuales para aclarar dudas y darle seguimiento a las presentaciones que fueron asignadas.

CONCLUSIONES

- La accesibilidad, conectividad y portabilidad en tecnología para estudiantes, profesores y personal de gestión se vislumbran en la actualidad como nuevo escenario de introducción de tecnologías en la mayoría de las universidades.
- Se comprueba que el uso de las TIC's aparece en primer lugar en los procesos administrativos y académicos (planes docentes, evaluación, actas, etc.), para introducirse posteriormente y con menos impacto por ahora en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Existen determinados focos de resistencia en la universidad cuando se producen procesos de introducción y uso de las TIC's. La formación adecuada y el apoyo a las personas o equipos motivados para el cambio a través del reconocimiento de su tarea profesional se manifiestan como estrategias de conducción y superación de las resistencias.
- La utilización de los multimedia permite creación de las condiciones pedagógicas necesarias para la elaboración de las estrategias de aprendizaje, que promuevan verdaderos aprendizajes significativos, logrando un desarrollo integral del alumno.
- La preparación de los profesores debe contemplar tanto el estudio de la tecnología educativa como de las posibles estrategias a enseñar, lo que incluye cursos de actualización que le permita utilizar multimedia, como un auxiliar importante para alcanzar lo más próximo al 100% de los objetivos propuesto en los programas de cada asignatura.
- Urge la necesidad de incorporar estrategias de aprendizaje en los productos multimedia educativo que permita la diferenciación del ritmo de aprendizaje de los alumnos. La elaboración de aplicaciones multimedia educativos no puede ser realizadas por especialistas de computación, sino realizada por un equipo multidisciplinario que integre al pedagogo.

RECOMENDACIONES

- Promover jornadas de capacitación permanente dirigida a ofrecer a los futuros universitarios las herramientas necesarias para hacerle frente a los cambios y desafíos de este nuevo milenio.
- Incorporar ejes temáticos sobre las Tecnología de Información y Comunicación(TIC's) logrando fortalecer los conocimientos científicos tecnológicos tan necesarios en esta época donde la sistematización y automatización son el ingrediente principal del desarrollo de los pueblos.
- Desarrollar programas de actualización dirigidos a estudiantes graduandos del Colegio José Bonifacio Alvarado sobre las diversas áreas del saber apoyados por los participantes de los programas de Maestría y Postgrado de la extensión docente a fin de brindarles temas relacionados con su futura vida como universitarios donde se requiere de la multidisciplinariedad de conocimientos.
- Es de vital importancia tomar el papel del usuario e imaginar sus necesidades, sus gustos y preferencias para poder cubrir algunas de ellas a través de los contenidos que le presentamos, pues lo más importante de cualquier contenido es que se acerque lo más posible a la realidad de nuestros alumnos para que sientan una identificación directa y les sea de utilidad en su práctica profesional diaria.

BIBLIOGRAFÍA

- Marqués Graells, Pere (Agosto, 2008). **Impacto de las TIC's en la Enseñanza Universitaria**. <<http://dewey.uab.es/PMARQUES/ticuniv.htm>>. Acceso: 12 de agosto de 2008.
- STUDIUM (Febrero, 2008). **Desarrollo de las TIC en la Universidad**. <<http://studium.universiablogs.net/desarrollo-de-las-tic-en-la-universidad>>. Acceso: 12 de agosto de 2008.
- Duart, Josep M., Lupiáñez, Francisco (2005). **La Perspectiva Organizativa del e-learning**. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. <<http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/monografico0405.pdf>>. Acceso: 12 de agosto de 2008.
- EDUCAR (2007). **Las TIC en la Universidad**. Argentina. <<http://portal.educ.ar/noticias/educacion-y-sociedad/las-tic-en-la-universidad.php>>. Acceso: 12 de agosto de 2008.
- Cruz Verdui, Leonardo (2002). **Aspectos Metodológicos Básicos para la Preparación y el Empleo de las Diapositivas**. Ciudad de La Habana, Cuba. <<http://eprints.rclis.org/archive/00001844/01/aspectos.pdf>> Acceso: 12 de agosto de 2008.
- García Rojo, Marcial (1999). **Aspectos Prácticos en la Confección de Trabajos**. <<http://www.seap.es/telepatologia/telepatologia12.pdf>>. Acceso: 12 de agosto de 2008.
- Ulizarna García, José Luis (2006). **Tecnologías Multimediales en el Ámbito Educativo**. <www.upev.ipn.mx/marco/B5TI33.doc>. Acceso: 12 de agosto de 2008.

- Universia, Colombia (2006). **Competencias de un Docente Universitario en el Uso de las TIC.** <<http://www.universia.net.co/docentes/destacado/competencias-de-un-docente-universitario-en-el-uso-de-las-tic.html>>. Acceso: 12 de agosto de 2008.
- Sigales, Carles (Septiembre, 2004). **Formación Universitaria y TIC. Nuevos Usos y Nuevos Roles.** Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. <<http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/sigales0704.pdf>>. Acceso: 12 de agosto de 2008.
- JULIO CABERO ALMENARA (1998). **Uso Didáctico de las Presentaciones Colectivas por Medios Informáticos.** Andalucía, España. <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/158/15801124.pdf>>. Acceso: 12 de agosto de 2008.
- Mendible de Carvalho, Yanelly. **Guía de PowerPoint 2000.** <<http://www.monografias.com/trabajos12/guiapow/guiapow.shtml>>. Acceso: 18 de agosto de 2008.
- Santa Bárbara Martínez, Ricardo. **Introducción a PowerPoint.** Servicio de Informática y Comunicaciones. Universidad de Zaragoza. <<http://www.unizar.es/ice/rec-info/powerpoint.PDF>>. Acceso: 18 de agosto de 2008.
- Wikipedia, La Enciclopedia Libre. **Definición de Hipervínculo.** <<http://es.wikipedia.org/wiki/Hipervinculo>>. Acceso: 18 de agosto de 2008.
- Vaquero, Miguel (2008). **¿Qué es Hipervínculo?** Web Docente Departamental. <<http://www.deciencias.net/disenoweb/elaborardw/hipervinculos.htm>>. Acceso: 18 de agosto de 2008.

- **Guía Práctica del Uso del Hipervínculo en PowerPoint.**
<www.salgadoanoni.cl/wordpressjs/wp-content/uploads/2008/05/hiperv2.ppt>. Acceso: 18 de agosto de 2008.
- Microsoft Office Onlines (2008), **Crear un hipervínculo, PowerPoint 2007.**
<<http://office.microsoft.com/es-es/powerpoint/HA100214793082.aspx>>.
Acceso: 18 de agosto de 2008.
- Wikipedia, La Enciclopedia Libre. **Descargar un Archivo.**
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Descargar_\(archivos\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Descargar_(archivos))>. Acceso: 18 de agosto de 2008.
- Portal Programas (2008). **Sitio para Descargar Plantillas Gratis.**
<<http://portalprogramas.com/gratis/plantillas>>. Acceso: 18 de agosto de 2008.
- Asinsten, Juan Carlos. **La Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje –La Comunicación Humana.** Virtual Educa. España.
- Asinsten, Juan Carlos. **La Comunicación en Entornos Virtuales de Aprendizaje – Comunicación Visual y Audiovisual.** Virtual Educa. España.





**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE VERAGUAS
EXTENSIÓN DOCENTE DE SONÁ**

[Handwritten signature]
23/7/08

El suscrito, Profesor Daniel Batista, Coordinador de la Extensión Docente de Soná, a solicitud de parte interesada,

A QUIEN CONCIERNA:

Que el estudiante **Pablo Angel Abrego**, con cédula de identidad personal No. 9-161-275, es estudiante del Programa de Postgrado y ha cumplido con el Plan de estudios de la carrera y los demás requisitos académicos solicitados para concluir con esta carrera.

Que el estudiante Abrego debe cumplir con su Proyecto de Práctica Profesional para optar por el Título de Maestría en Docencia Superior, la que debe ser realizada en una institución de educación y ha seleccionado la institución que usted dirige para realizar la misma.

Que conociendo su alto espíritu de cooperación y colaboración con nuestra primera casa de estudios de educación superior, solicitamos con el respeto de siempre, su apoyo para que el estudiante Abrego pueda realizar su Práctica Profesional en esta institución que usted dirige.

Para dar fe de lo anterior se firma el presente documento en las oficinas de esta Dirección en la ciudad de Soná a los once (11) días del mes de julio del 2008.

Prof. Daniel Batista
Director



Colegio José Bonifacio Alvarado
Soná, Veraguas - Tel: 998-8224 - Telefax: 998-8835
Correo Electrónico: jba-09@Hotmail.com

A QUIEN CONCIERNA:

El Suscrito Director del Colegio José Bonifacio Alvarado del Distrito de Soná, Profesor Alexis Vega Canto, en uso de sus facultades legales y a petición de parte interesada.

CERTIFICA:

Que el Licenciado Pablo Angel Abrego C., varón, panameño, mayor de edad, con cédula de identidad personal 9-161-275, llevó a efecto y de forma satisfactoria el Seminario Taller sobre el **"USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL DISEÑO DE MULTIMEDIA PARA PONENCIAS DE CALIDAD"** que se desarrollo del 28 de julio a 1 de agosto del presente año, con una duración de 40 horas presenciales, en el Laboratorio de Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado.

Agradecemos se nos haya considerado en esta actividad académica pues estas son efectivas para el logro de los objetivos de la misma, donde se ha involucrado a los estudiantes de VI año del Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática.

Para constancia se extiende, firma y sella el presente certificado a los catorce(14) días del mes de agosto de dos mil ocho (2008).

Prof. ALEXIS VEGA CANTO
Director del Colegio José Bonifacio Alvarado
Distrito de Soná

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 VICERRECTORIA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
 EXTENSIÓN DOCENTE DE SONÁ
 MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

SEMINARIO SOBRE EL TEMA:

“USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL
 DISEÑO DE MULTIMEDIA PARA PONENCIAS DE CALIDAD”

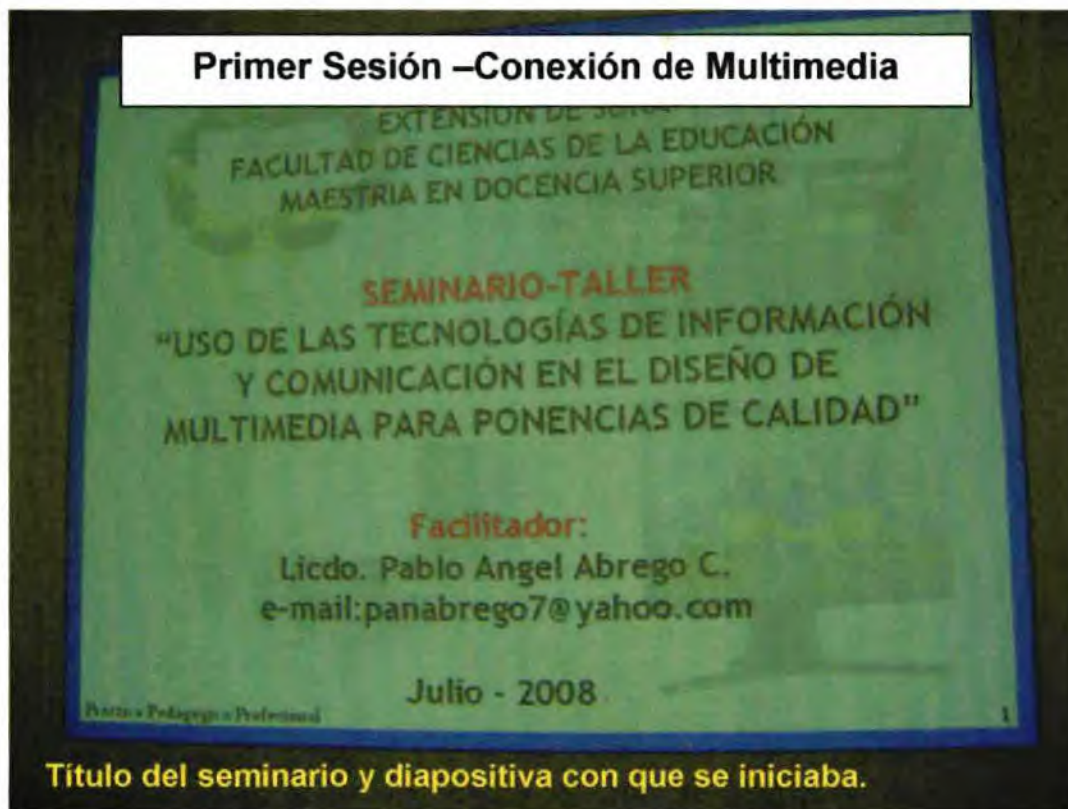
Dirigido a: Estudiantes del VI año Bachiller en Ciencias con Énfasis en Informática del Colegio José Bonifacio Alvarado.

Facilitador: Licdo. Pablo Angel Abrego C.

Período: Del 28 de julio a 1 de Agosto de 2008.

Nº	Nombre del Estudiante	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1.	Fernández Adda	Adrián B	Adrián B	Adrián B	Adrián B	Adrián B
2.	Martínez Annis	Adrián B	Adrián B	Adrián B	Adrián B	Adrián B
3.	Ricarda Martínez	Ricarda Martínez	Ricarda Martínez	Ricarda Martínez	Ricarda Martínez	Ricarda Martínez
4.	Saskia Saied	Saskia Saied	Saskia Saied	Saskia Saied	Saskia Saied	Saskia Saied
5.	Fátima Gutiérrez	Fátima	Fátima	Fátima	Fátima	Fátima
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						

Sesiones del Proyecto





El Facilitador haciendo la presentación de los temas.



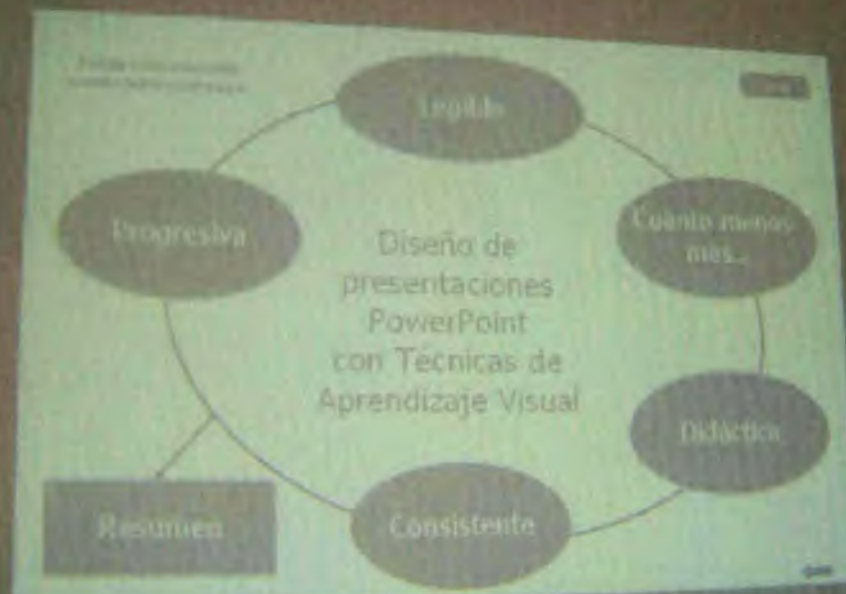
Presentación de los componentes del Reproductor de Multimedia

Segunda Sesión –Normas Básicas de Diseño

Descubre el Poder de lo Visual

UNIDAD DE NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE ESTUDIOS SUPERIORES EN EDUCACIÓN - ISE
UNIVERSIDAD DEL NORTE

Se muestra el inicio de las normas de confección de una diapositiva.



Elementos que debe presentar una diapositiva de calidad.

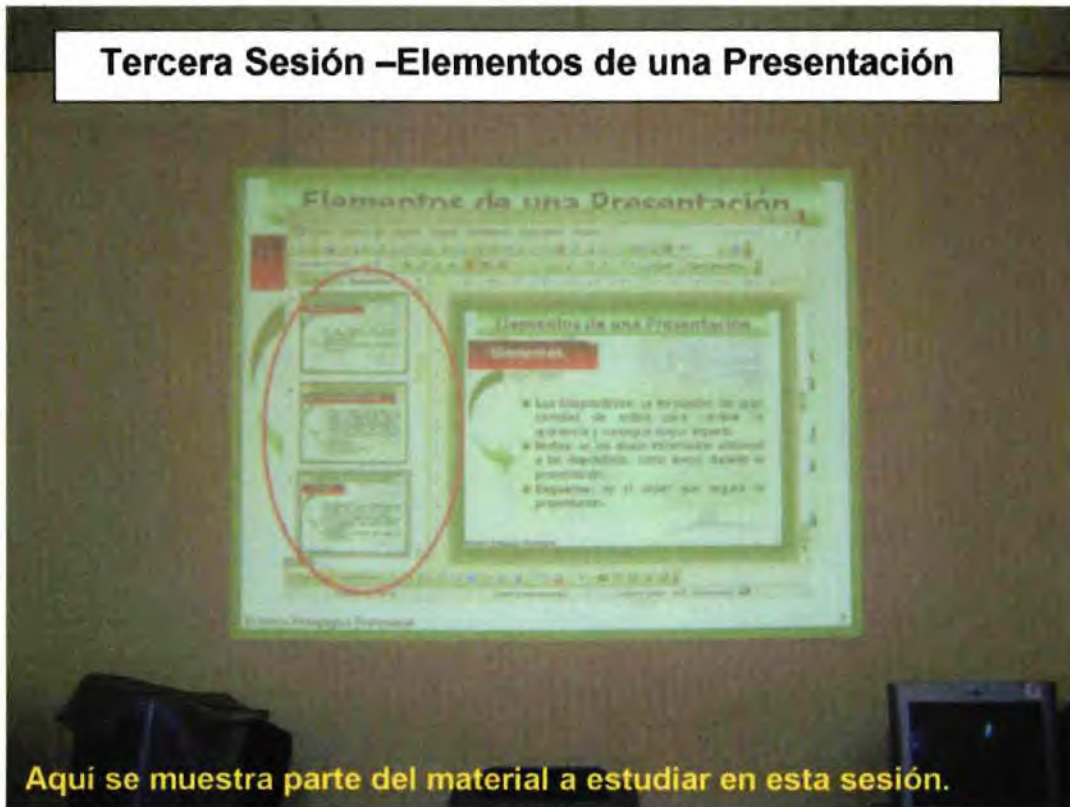


Participantes realizando práctica con los elementos estudiados.

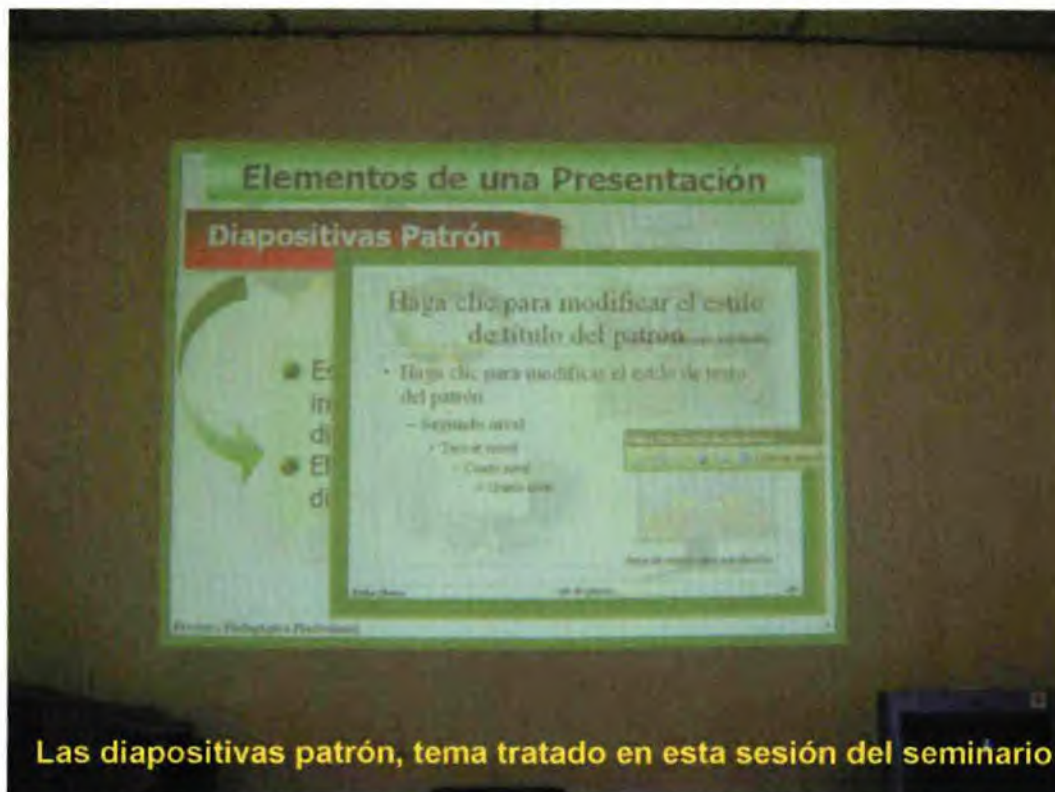


Estudiantes aplicando los conceptos aprendidos en la sesiones.

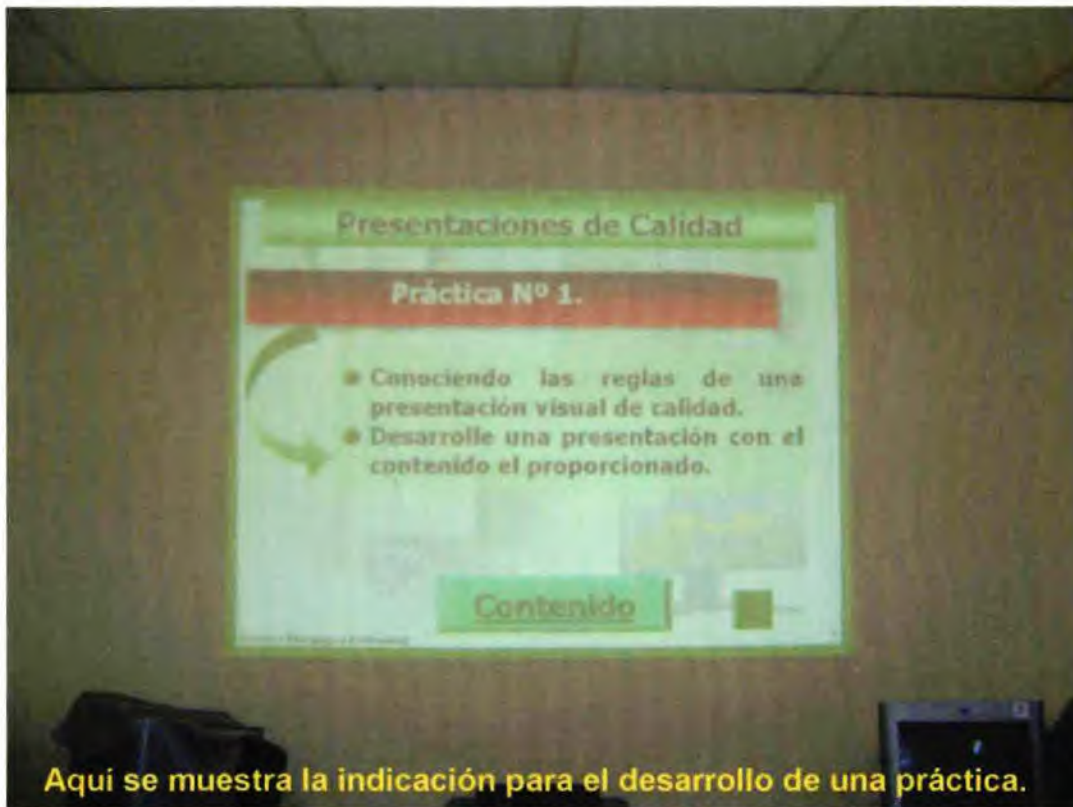
Tercera Sesión –Elementos de una Presentación



Aquí se muestra parte del material a estudiar en esta sesión.



Las diapositivas patrón, tema tratado en esta sesión del seminario



Cuarta Sesión –Imágenes, Audio y Video

Comunicación Visual

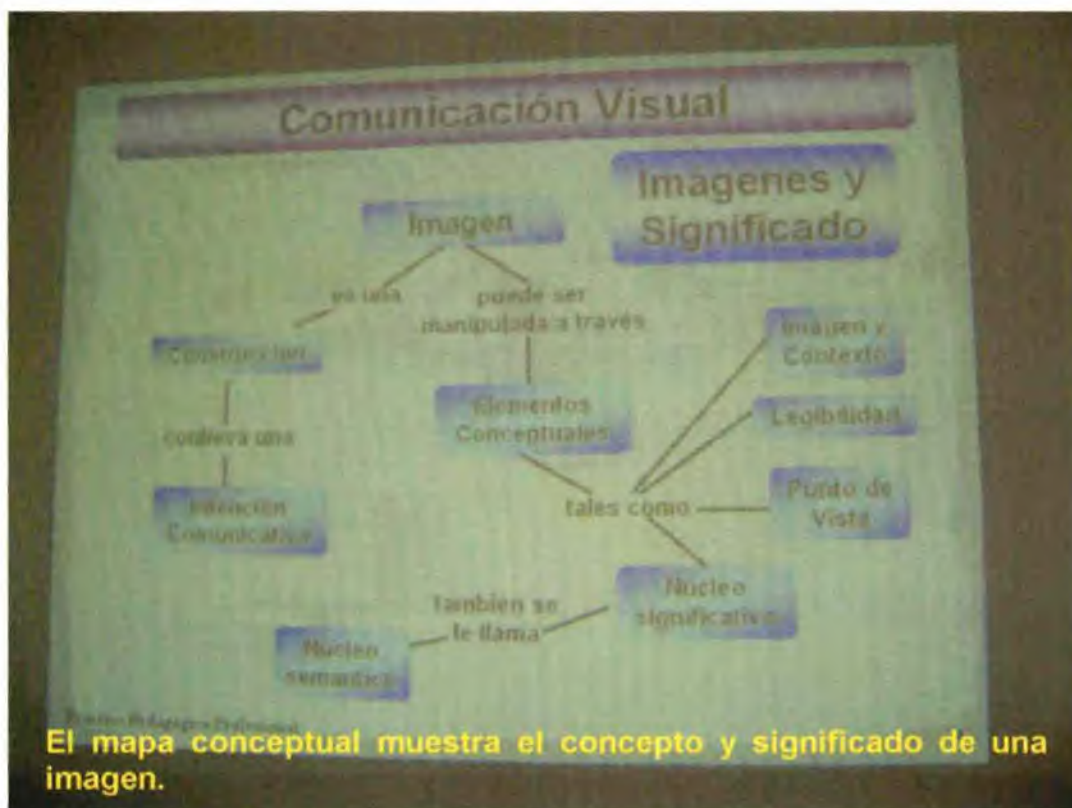
Comunicación Visual

- Predominan las imágenes en la construcción de los mensajes.
- Se complementan con textos, sonidos, alocuciones.

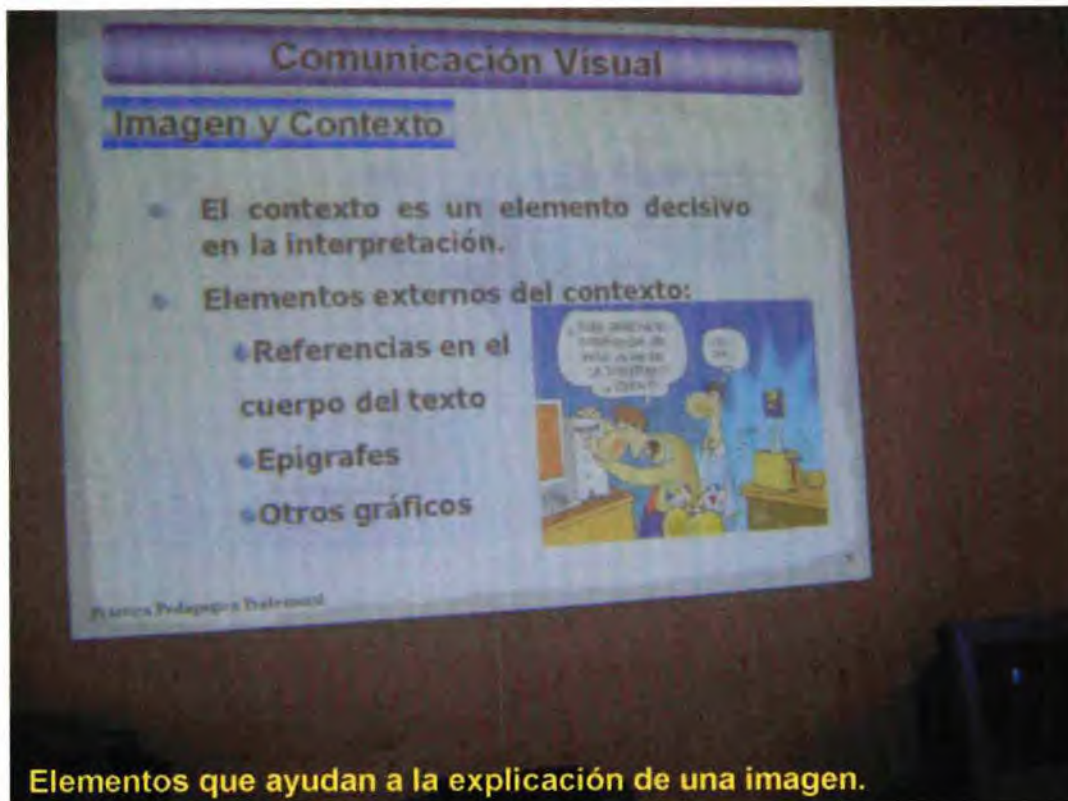


Revista Pedagógica Profesional

Aquí la diapositiva muestra un elemento importante como es la comunicación visual.



El mapa conceptual muestra el concepto y significado de una imagen.



Elementos que ayudan a la explicación de una imagen.



Quinta Sesión – Creación de Hipervínculos

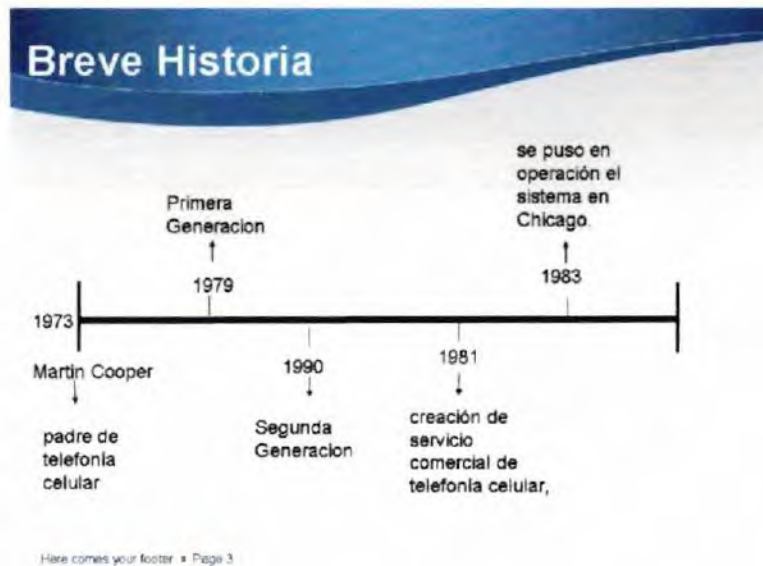


La diapositiva muestra el tema de cómo se recorta una imagen.



La estudiante bajando diseños desde Internet.

Diapositivas Confeccionada por una Participante



Primera generación (1G)
La 1G

De la telefonía móvil hizo su aparición en 1979

- Se caracterizó por ser analógica y estrictamente para voz.
- tenían baja velocidad (2400 bauds).

Here comes your footer • Page 4

Segunda Generación

1990

Se caracterizó

- por ser digital.
- ofrece servicios auxiliares, como datos, fax y SMS (Short Message Service).

Las tecnologías predominantes son

- GSM
- IS-136
- CDMA (éste último utilizado en Japón).

Here comes your footer • Page 5

Tercera generación.

- Contiene a la convergencia de voz y datos con acceso inalámbrico a Internet
- Es decir apta para multimedia
- Altas transmisiones de datos.

Here comes your footer • Page 6

Nokia en el 2000

▪objetivos

- funcionalidades de comercio electrónico en sus teléfonos celulares.
- Trabajarán sobre la arquitectura técnica para Internet móvil.
- Obtendrán un crecimiento en ingresos entre 25% y 30% para el período 2001-2003.

Here comes your footer • Page 7

Ericsson

Estrategias

- ofrecer servicios de consultoría para aplicaciones inalámbricas Web.
- Con tecnología TDMA, CDMA One y GSP-GPRS", dijo.

Here comes your footer • Page 8

El Nokia N95

- **suprecesor**
- **cámara de 5 megapíxeles con óptica Carl Zeiss**
- **tecnologías Assisted-GPS, banda ancha móvil 3.5G con HSDPA**
- **soporte para redes inalámbricas Wi-Fi**
- **sistema innovador de apertura bidireccional**

Here comes your footer • Page 9

El Nokia N95

**ofrece 8 GigaBytes de memoria i
almacenar hasta 20 horas de vid.
6.000 canciones.
posee una nueva pantalla luminc
2,8'
Facilita la visualización de vídeos
la navegación por Internet
la utilización de mapas con el GP**



Here comes your footer • Page 10