



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**“Material multimedia para el proceso de aprendizaje
del Bloque II de la materia de español para alumnos de 1°
de la Secundaria General Martín José Urrutia Malagón”**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

L.C.C. Zairy Luna García

Director del Proyecto Terminal:

Mtro. Jaime Zárate Domínguez

Pachuca de Soto, Hidalgo,

Agosto, 2018





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
 Colegio de Posgrado
 School of Graduate Studies

L.C.C. Zairy Luna García,
Candidata a Maestra en Tecnología Educativa
Presente:

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Proyecto Terminal de Carácter Profesional denominado: "Material multimedia para el proceso de aprendizaje del Bloque II de la materia de español para alumnos de 1° de la Secundaria General Martín José Urrutia Malagón", con el cual obtendrá el Grado de Maestra en Tecnología Educativa y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: DRA. SILVIA MIREYA HERNÁNDEZ HERMOSILLO.

PRIMER VOCAL: M.T.E. JAIME ZÁRATE DOMÍNGUEZ.

SECRETARIO: M.A. LUCINA MONZALVO SERRANO.

SUPLENTE 1: M.T.E. CITLALI RAMOS BAÑOS.

SUPLENTE 2: DR. MARIO ARTURO VILVHIS RODRIGUEZ.

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

A T E N T A M E N T E
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
 Pachuca, Hgo., a 11 de Diciembre de 2018.



Mtro. Sergio Olguín Aguirre
 Coordinador de la Maestría en Tecnología Educativa



Unidad de Investigación y
 Desarrollo Tecnológico
 Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
 Pachuca, Hgo., C.P. 37130
 Tel: 0181-231-0000
 www.uaeh.edu.mx

www.uaeh.edu.mx

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis seres queridos, mis padres Juan José Luna López y Sara García Díaz, quienes me han apoyado incondicionalmente y me han formado para afrontar los cambios que se presenten. A mi hermano Levi, mi sobrino Iker, mi cuñada Mary y mi novio Víctor que me han acompañado durante este proceso educativo.

A mi papá Gallito (Q.E.P.D), que a pesar de su ausencia sus lecciones, sabiduría y responsabilidad fueron un motor para seguir adelante.

Zairy Luna García

AGRADECIMIENTOS

Primeramente a Dios por bendecirme en cada paso que he dado.

A mi familia por ser un pilar clave en mi vida y por el apoyo incondicional de mi madre Sara García Díaz y mi padre Juan José Luna López.

A Juan Víctor Vargas Reyes, porque aun cuando las cosas se tornaban difíciles siempre tuvo palabras de aliento.

A mis amigos y compañeros de trabajo que me animaron para finalizar este proyecto educativo.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTOS	6
ÍNDICE DE FIGURAS	4
ÍNDICE DE TABLAS	6
I. RESUMEN.....	7
ABSTRACT	8
II. PRESENTACIÓN	10
III. DIAGNÓSTICO	12
III.1 ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.....	27
III.2 EL ANÁLISIS FODA.....	30
III.2.1 F (fortalezas).....	30
III.2.2 O (oportunidades).....	31
III.2.3 D (debilidades).....	31
III.2.4 A (amenazas).....	31
IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	33
V. JUSTIFICACIÓN.....	36
VI. OBJETIVOS	39
VI.1 Objetivo general.....	39
VI.2 Objetivos específicos.....	39
VII. APORTES A LA LITERATURA	40
VII.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación.....	40
VII.1.1 Definición.....	40
VII.1.2 Características de las TIC	41

VII.1.3 Rol del profesor y estudiante frente a las TIC	43
VII.1.4 Nativos digitales: una nueva era.....	44
VII.1.5 TIC y su Impacto en la educación	46
VII.1.6 Ventajas y desventajas.....	47
VII.2 Material Multimedia	49
VII.2.1 Definición de Material Multimedia.....	49
VII.2.2 Material multimedia y su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	50
VII.2.3 El docente: esencia del material multimedia.....	50
VII.2.4 Elementos multimedia.	51
VII.2.4.1 Infografía y presentaciones en línea.....	51
VII.2.4.2 Video y audio	51
VII.3 Teoría del conocimiento y su relación con las TIC.	52
VII.3.4 Conectivismo.....	53
VIII. PLATAFORMA SCHOOLOGY	54
IX. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO	55
X. MATERIAL MULTIMEDIA COMO MEDIO DE MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL BLOQUE II DE LA MATERIA DE ESPAÑOL	
61	
X.1.1 Audio la monografía y “camaleón de velo”	69
X.1.2 Infografía: partes de la monografía.....	73
X.1.3 Video: tercera persona, impersonal y voz pasiva	74
X.1.3 Presentación en línea Prezi: el párrafo y los conectores.....	74
X.2 Proyecto 5	74
X.2.1 Audio “asnos estúpidos” y géneros narrativos.....	75
X.3 Proyecto 6	80
X.3.1 Infografía: ¿Cómo está redactada una noticia?.....	80

X.3.2 Video: el análisis comparativo de las noticias.	81
X.3.3 Presentación en línea Prezi: el debate y la estructura de los textos argumentativos.	81
XI. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN	83
XII. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	86
XIII. CONCLUSIONES.....	90
XIV. REFERENCIAS.....	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados PLANEA. Fuente: Mejora tu Escuela (2017).	13
Figura 2 ¿El proceso de enseñanza es el correcto para as nuevas generaciones?	15
Figura 3 Propuestas para la mejora en el aprendizaje de los estudiantes.	15
Figura 4 ¿El proceso de enseñanza tradic ional es monótono para las nuevas generaciones?	
Figura 5 Uso de las TIC en el proceso de enseñanza.....	16
Figura 6 Uso de herramientas tecnológicas en el aula.....	17
Figura 7 ¿Qué es el material multimedia en la educación?.....	17
Figura 8 Creación de material multimedia	18
Figura 9 Impacto del material multimedia en el rendimiento académico	19
Figura 10 Los materiales como herramienta efectiva en el cumplimiento de los objetivos	19
Figura 11 Ventajas de implementar material multimedia	20
Figura 12 Limitante para implementar material multimedia	20
Figura 13 Ventajas en el estudiante	21
Figura 14 Material adecuado para complementar temas	21
Figura 15 Usos del material multimedia	22
Figura 16 Frecuencia de uso de dispositivos electrónicos	23
Figura 17 Finalidad de uso	23
Figura 18 Frecuencia de uso	24
Figura 19 Estrategias de aprendizaje adecuadas.....	24
Figura 20 ¿Qué es un material multimedia?.....	25
Figura 21 TIC como aliado en el proceso de aprendizaje	25
Figura 22 Análisis FODA. Elaboración propia.	32
Figura 23 Implicaciones del conectivismo, elaboración propia. (Ovalles, 2014)...	53
Figura 24 Elaboración propia con base en modelo ADDIE	55
Figura 25 Elaboración propia con base en Rojas, 2012.	57

Figura 26 Infografía: Partes de la monografía. Con base en Rojas (2012).	73
Figura 27 Video: tercera persona, impersonal y voz pasiva. Con base en Rojas (2012).....	74
Figura 28 Prezi:el párrafo y los conectores. Con base en Rojas (2012).....	74
Figura 29 Video "Tipos de narrador". Con base en Rojas (2012).....	79
Figura 30 Prezi: narrativa de ciencia ficción. Con base en Rojas (2012).	79
Figura 31 Infografía: ¿cómo redactar una noticia? Con base en Rojas (2012). ...	80
Figura 32 Video: el análisis comparativo de las noticias. Con base en Rojas (2012).....	81
Figura 33 Prezi: el debate y la estructura de los textos argumentativos. Con base en Rojas (2012).....	82
Figura 34 Vista de curso Schology.	83
Figura 35. Vista general curso español 1: bloque II.....	84
Figura 36 Vista proyecto 4.....	84
Figura 37 Vista proyecto 5.....	85
Figura 38 Vista proyecto 6.....	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prácticas sociales del lenguaje por ámbito.....	26
Tabla 2 Organización de los aprendizajes.	27
Tabla 3 Características específicas de las TIC	41
Tabla 4 Características de Nativos digitales.....	45
Tabla 5 Implicaciones del conectivismo	53
Tabla 6 Aprendizajes esperados.	56
Tabla 7 Descripción de material multimedia.....	58
Tabla 8 Propuestas de incorporación.....	61
Tabla 9 Audio "La monografía".....	69
Tabla 10 Audio "Camaleón de velo"	70
Tabla 11 Audio "Asnos estupidos".	75
Tabla 12 Audio "Géneros narrativos"	77
Tabla 13 Usuario y contraseña Schoology	83
Tabla 14 Evaluación docente.	86
Tabla 15 Evaluación estudiante.	88

I. RESUMEN

Actualmente, se vive en la llamada “Sociedad del Conocimiento”, las Tecnologías de la Información y Comunicación se han convertido en factores decisivos en diversos campos; con respecto al ámbito educativo, las nuevas generaciones demandan que los procesos de aprendizaje sean innovadores y que les permitan adquirir y mejorar sus conocimientos y habilidades para cumplir sus objetivos escolares.

Los estudiantes que actualmente cursan el nivel secundaria, se encontrarán en un futuro con cambios significativos en cuanto a tecnología, por tanto, el principal objetivo de las TIC dentro de la educación, es enfocarse en la formación de personas con pensamiento crítico y autónomo, sin dejar de lado los procesos tradicionales.

En el contexto educativo, en el cual se sitúa este trabajo, consistió en crear material multimedia complementario para el proceso de aprendizaje del bloque II de la materia de Español de 1° de secundaria, para el desarrollo del mismo, se estableció una metodología de trabajo, iniciando con un diagnóstico de necesidades que permitió tener una visión de las necesidades y oportunidades de aprendizaje del estudiante.

Dentro del presente documento se plasman los procedimientos y teorías que se siguieron para el desarrollo de material multimedia con la determinación de mejorar el proceso de enseñanza del bloque II de la materia de Español de 1° grado de la Secundaria General Martín José Urrutia Malagón; así mismo, se presentan resultados obtenidos en la aplicación de cuestionarios al docente y estudiante, obteniendo que el uso de las nuevas tecnologías deber ser una constante en el proceso de enseñanza ya que los intereses del educando son distintas al proceso tradicional.

En tal sentido, y con intenciones de mejoramiento en el proceso de aprendizaje y el papel preponderante que tienen las Tecnologías de la Información y Comunicación, se han implementado diferentes soportes audiovisuales, auditivos, visuales que permitan a constituir un elemento motivador para que los alumnos, mediante un uso responsable, desarrollen plenamente sus conocimientos, habilidades e interacciones con las TIC.

El resultado final, se encuentra alojado dentro de la plataforma schology, en la cual se muestran los productos desarrollados del bloque II correspondientes a los proyectos 4,5 y 6.

Palabras clave:

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), educación, español.

ABSTRACT

Currently, we live in the so-called "Knowledge Society", Information and Communication Technologies have become decisive factors in various fields; With respect to the educational field, the new generations demand that the learning processes be innovative and that they allow them to acquire and improve their knowledge and skills to meet their school goals.

Students who are currently in secondary school will be in the future with significant changes in technology, therefore, the main objective of ICT in education is to focus on the training of people with critical and autonomous thinking, without put aside traditional processes.

In the educational context, in which this work is located, it consisted of creating complementary multimedia material for the learning process of block II of the subject of Spanish of 1st of secondary school, for the development of the

same, a working methodology was established , starting with a diagnosis of needs that allowed to have a vision of the needs and learning opportunities of the student.

Within this document the procedures and theories that were followed for the development of multimedia material with the determination to improve the teaching process of block II of the subject of Spanish of 1st grade of the Martín José Urrutia Malagón General Secondary School are reflected; Likewise, results obtained in the application of questionnaires to the teacher and student are presented, obtaining that the use of new technologies should be a constant in the teaching process since the interests of the learner are different from the traditional process.

In this sense, and with the intention of improving the learning process and the predominant role of Information and Communication Technologies, different audio-visual, auditory and visual supports have been implemented that allow to constitute a motivating element for the students, through responsible use, fully develop their knowledge, skills and interactions with ICT.

The final result is housed within the schology platform, in which the developed products of block II corresponding to projects 4,5 and 6 are shown.

Keywords:

Information and Communication Technologies (ICT), education, Spanish.

II. PRESENTACIÓN

El presente proyecto se desarrolló dentro de la escuela Secundaria General Martín José Urrutia Malagón, ubicada en el municipio de Santiago Tulantepec de Lugo Guerrero, Hidalgo. Dicha institución cuenta con un total de 835 alumnos, 37 docentes, generando un total de 18 grupos entre el turno matutino y vespertino.

Enfocándose en un contexto particular, el presente se desarrolló para estudiantes de 1° de secundaria; en el cual se creó material multimedia que mejore el proceso de aprendizaje durante el bloque II.

La línea de aplicación que se atiende corresponde a la “Aplicación didáctica de las Tecnologías de la Información y Comunicación” relacionado al inciso d) relativo al “diseño y creación de material educativo digital.

El alcance del mismo corresponde a la tercera opción: una propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación.

Haciendo énfasis en la estructura, comprende catorce capítulos. Dentro del primero y segundo capítulo se encuentran resumen y presentación, respectivamente, del tercero se incluye un análisis y diagnóstico en el cual se presenta un cuestionario realizado a estudiantes y a docentes de la materia, así mismo, cuenta con un análisis para determinar las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA), en el que se destaca elementos como infraestructura y conocimientos que podrían ser determinantes. Así mismo, se aborda el planteamiento del problema del cual se deriva el proyecto.

Dentro del capítulo cuatro, cinco y seis se abordan las razones de este proyecto y se plantean los objetivos de la misma. El capítulo siete está enfocado en fundamentos sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación, sus características, roles que tiene profesor y alumno frente a las TIC y el impacto que tienen éstas frente a la educación, de igual manera, se explica el concepto de nativos digitales. El capítulo VII incluye definición de material multimedia y su uso

en el contexto educativo y la teoría del conocimiento en la que se basa el proyecto.

El capítulo ocho se muestra las ventajas del uso de la Plataforma Schoology y en el nueve corresponde al procedimiento de elaboración del producto, abordando los proyectos del bloque II, es decir, el proyecto 4, 5 y 6. En los capítulos X, XI, XII, XIII y XIV se muestran todo con respecto al material multimedia, estrategias de implementación y evaluación, conclusiones y referencias, respectivamente.

III. DIAGNÓSTICO

La Real Academia Española (RAE) define la palabra diagnóstico como “Recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza” (Real Academia Española,s.f.).

Un diagnóstico es de suma importancia para conocer aquellos factores, alternativas y áreas de mejora de un tema en particular. Al hacer alusión al tema del proyecto investigación planteado, se podría definir al diagnóstico en dos tipos: una evaluación al docente enfocada meramente a conocer el uso y percepción de las TIC y otra al educando que permitirá conocer las inquietudes y demandas del mismo.

Actualmente, el proceso de enseñanza no se limita únicamente a que el docente plasme de forma tradicional su conocimiento, los avances tecnológicos obligan a adaptarse a la TIC, incorporando en su día a día estrategias que permitan la mejora en la materia.

La “Escuela Secundaria General Martín José Urrutia Malagón”, se encuentra ubicada en la localidad de Santiago Tulantepec de Lugo Guerrero, Hidalgo. Según datos arrojados por la Red ILCE (2015), cuenta con 18 grupos de 1°, 2° y 3° grado, divididos en turno matutino y vespertino y con un total de 835 alumnos, es decir un promedio de 45 alumnos por grupo, así mismo, cuenta con 37 docentes que imparten las diversas asignaturas.

El plantel cuenta con una infraestructura educativa de 19 aulas de clases, área deportiva, plaza cívica y 1 sala de cómputo, posee los servicios básicos e incluye servicio de internet.

De acuerdo con estadísticas presentadas por parte de la página web Mejora tu escuela (s.f.), alude a que de 1,041 escuelas secundarias evaluadas se encuentra en la posición 621, de igual manera, muestra los resultados planea correspondientes a 2017 en el cual se evaluaron a 83 alumnos, mismos que dieron resultados insuficientes arriba del promedio nacional y estatal, e indispensable, satisfactorio y sobresaliente por debajo de éstos mismo.

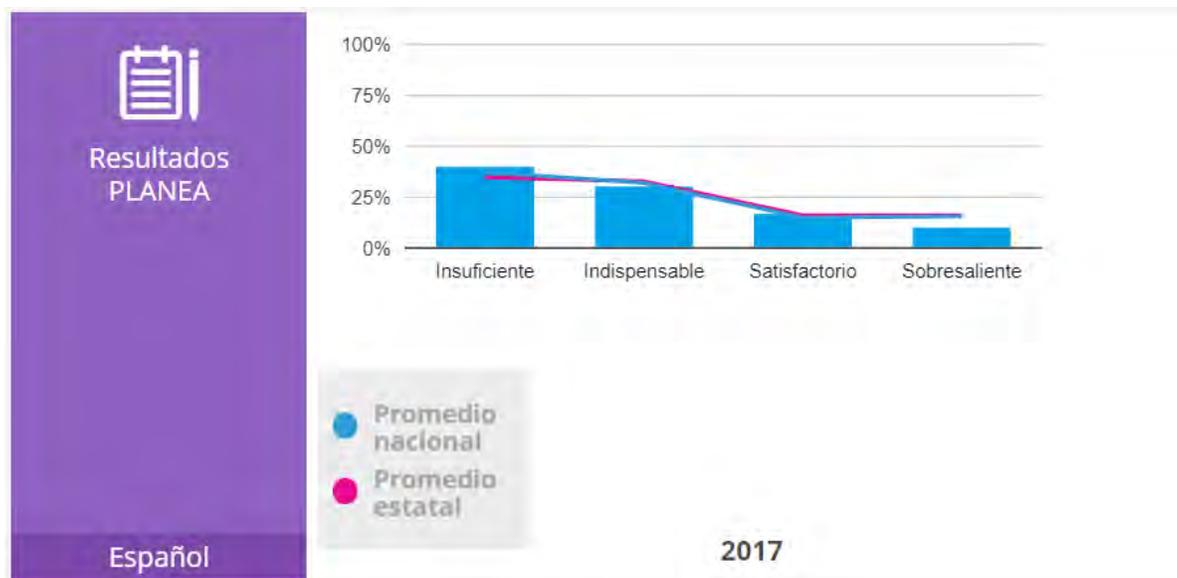


Figura 1 Resultados PLANEA. Fuente: *Mejora tu Escuela* (2017).

Dentro de este proyecto se realizó un estudio de caso, a partir de la elaboración y aplicación de un cuestionario realizado a 5 docentes que imparten la materia de Español de la Secundaria General Martín José Urrutia Malagón, quienes imparten clases de español a estudiantes de 1°, éste cuestionario (Ver anexo 1) se realizó con la finalidad de conocer las percepciones del docente con respecto al material multimedia.

Las preguntas formuladas y los resultados de las mismas se expresan a continuación:

1. Con los avances tecnológicos ¿considera que el proceso de enseñanza es el correcto para las nuevas generaciones?
2. ¿Cuáles serían sus propuestas para la mejora en el aprendizaje de los estudiantes?
3. Desde su experiencia, ¿cree que el proceso de enseñanza tradicional resulte monótono para las nuevas generaciones?
4. ¿De qué manera cree que pueda utilizar las TIC's en el proceso de enseñanza?
5. Si su aula cuenta con herramientas tecnológicas ¿desarrolla sus clases haciendo uso de éstas?

6. ¿Con qué frecuencia hace uso de éstas?
 7. Desde una visión personal, ¿qué es el material multimedia enfocado a la educación?
 8. ¿Ha creado material multimedia para sus clases? ¿Por qué?
 9. Desde su experiencia, ¿considera que la implementación de material impactaría en el rendimiento académico?
 10. ¿Considera que los materiales multimedia resultarían una herramienta efectiva para que los objetivos planteados al inicio de curso sean cumplidos de manera adecuada?
 11. ¿Cuáles considera que serían las ventajas al implementar el uso de material multimedia en el proceso de enseñanza tradicional?
 12. ¿Cuál sería la mayor limitante que tendría al implementar el material multimedia?
 13. Desde su punto de vista, ¿qué ventajas obtendría el estudiante al implementar material multimedia?
 14. ¿Qué tipo de material multimedia sería el adecuado para complementar los temas de su plan de trabajo?
 15. ¿Cómo considera al material multimedia dentro del aula?
-

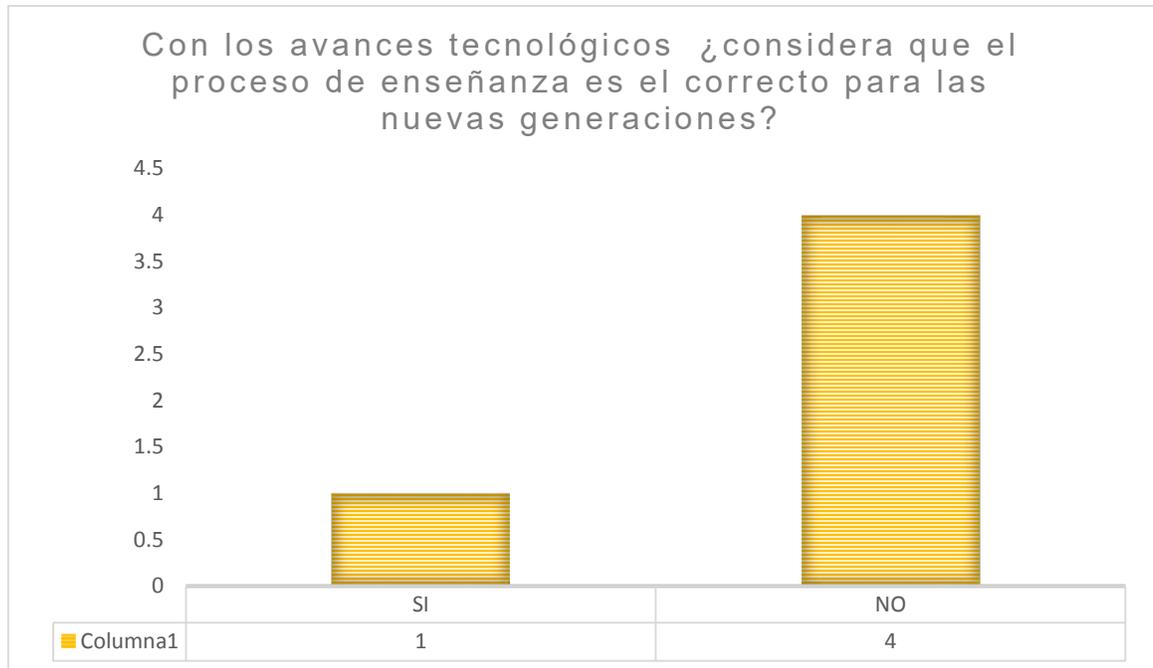


Figura 2 ¿El proceso de enseñanza es el correcto para as nuevas generaciones?

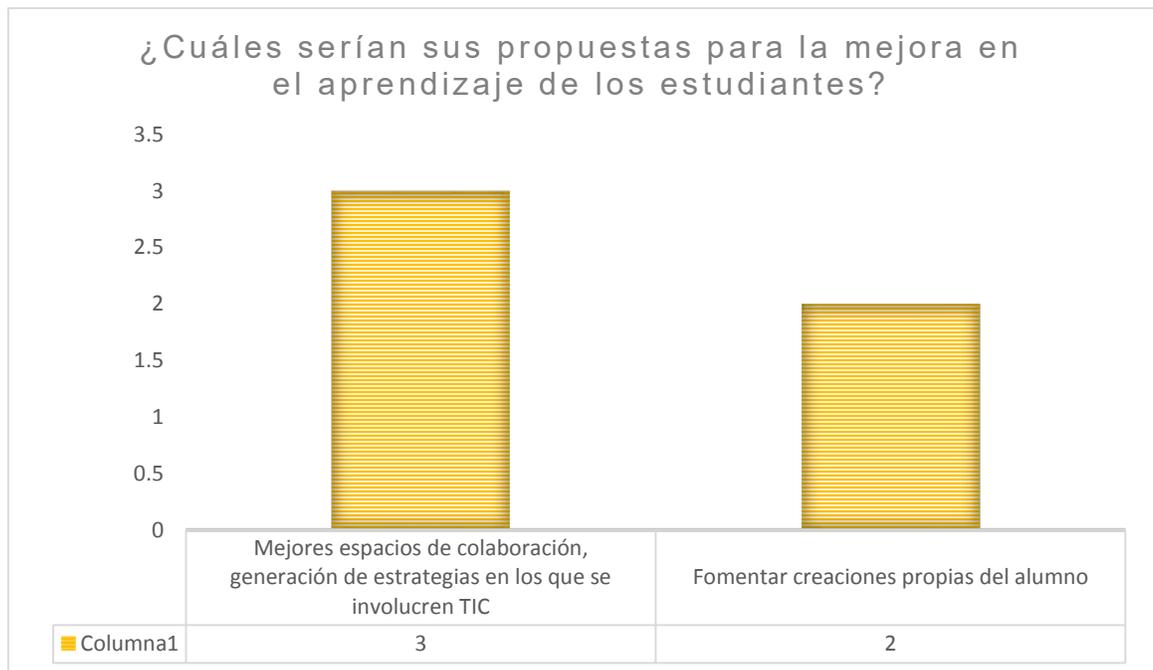


Figura 3 Propuestas para la mejora en el aprendizaje de los estudiantes.

Derivado de los resultados de la revisión se puede identificar que, actualmente, el proceso de enseñanza tradicional es casi obsoleto para las

nuevas generaciones ya que tienen nuevas inquietudes y el uso de las nuevas tecnologías ha desarrollado en el estudiante intereses por aprender poniendo como principal aliado a las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación).



Figura 4 ¿El proceso de enseñanza tradicional es monótono para las nuevas generaciones?

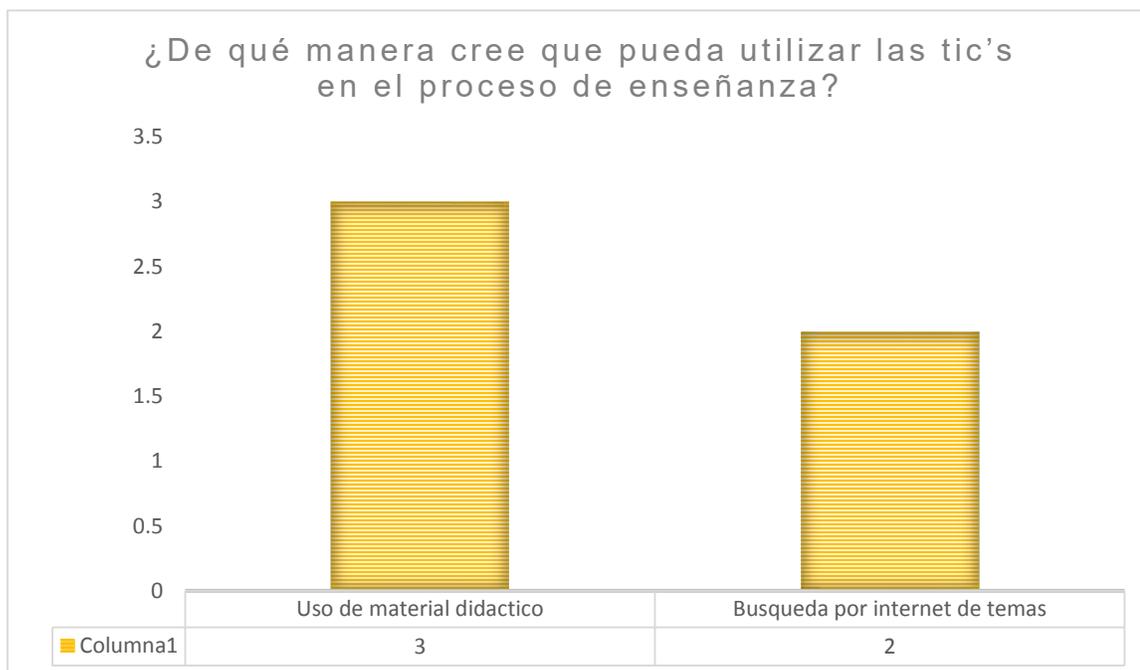


Figura 5 Uso de las TIC en el proceso de enseñanza.

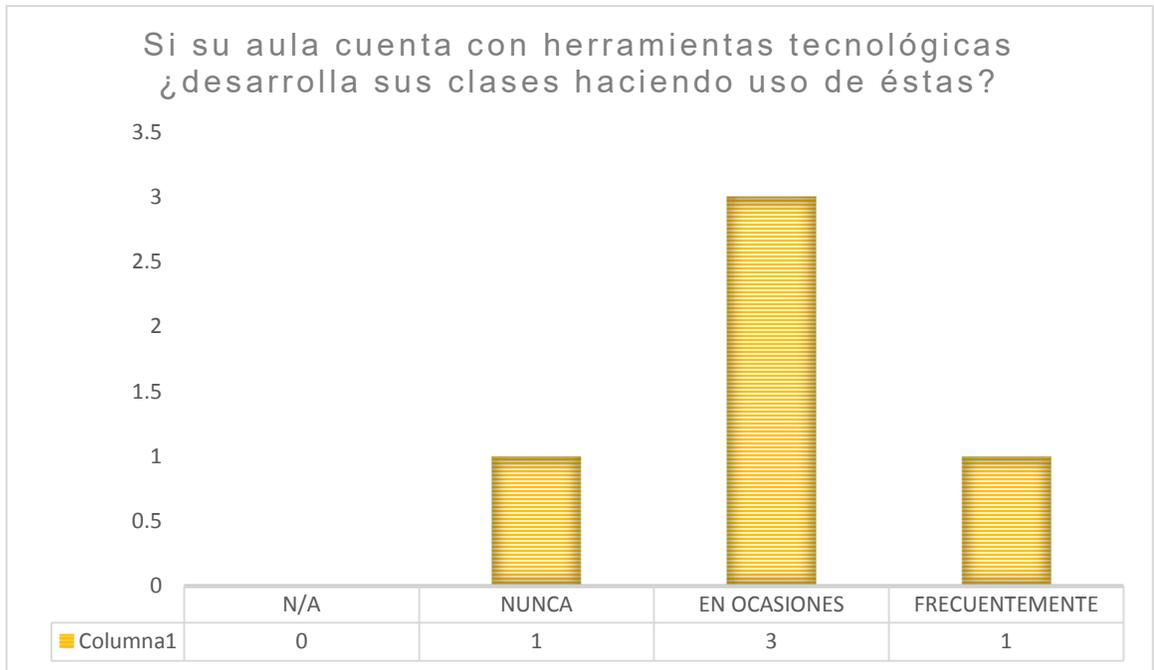


Figura 6 Uso de herramientas tecnológicas en el aula.

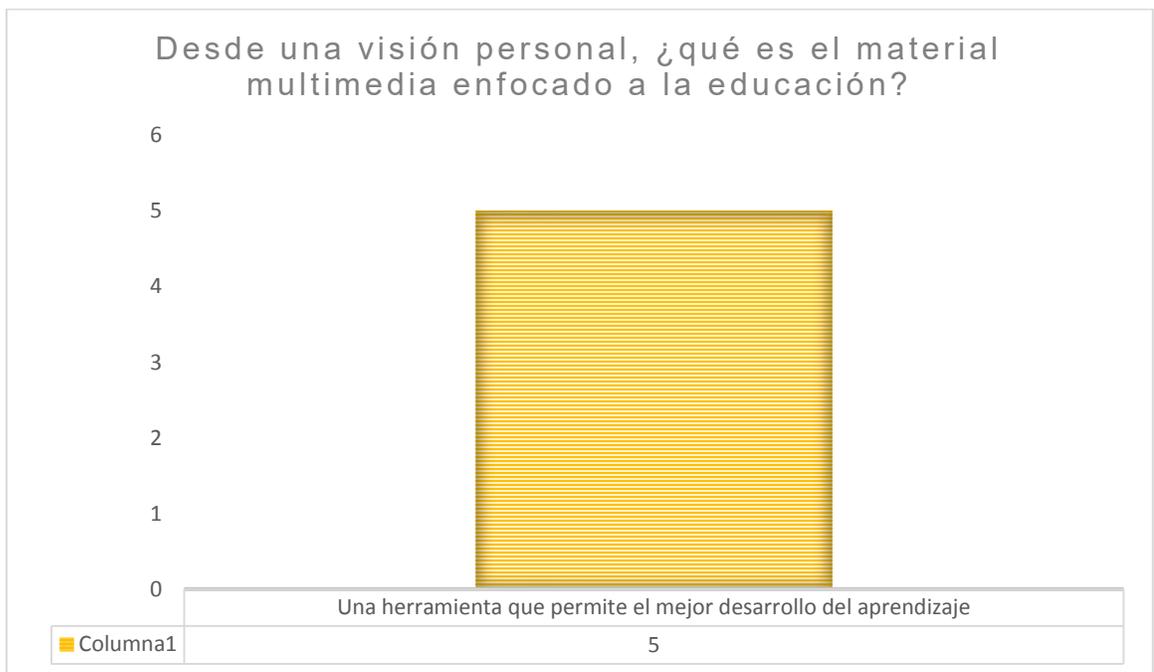


Figura 7 ¿Qué es el material multimedia en la educación?

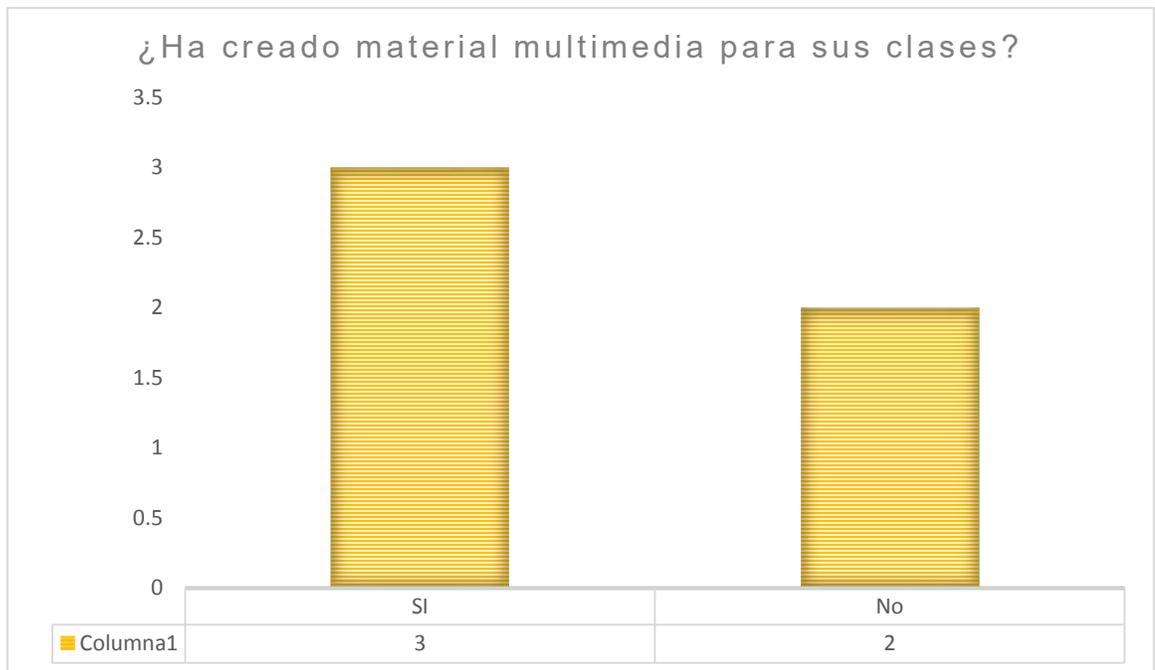


Figura 8 Creación de material multimedia

Al cuestionar si el material multimedia podría ser un aliado del proceso de enseñanza aseveran que sí, puesto que éstos pueden ser flexibles a los estilos de aprendizaje de cada estudiante. Con base en la información determinan que el uso de videos, audios e infografía ayudarían a que el estudiante tenga mejor desempeño en sus pruebas.



Figura 9 Impacto del material multimedia en el rendimiento académico

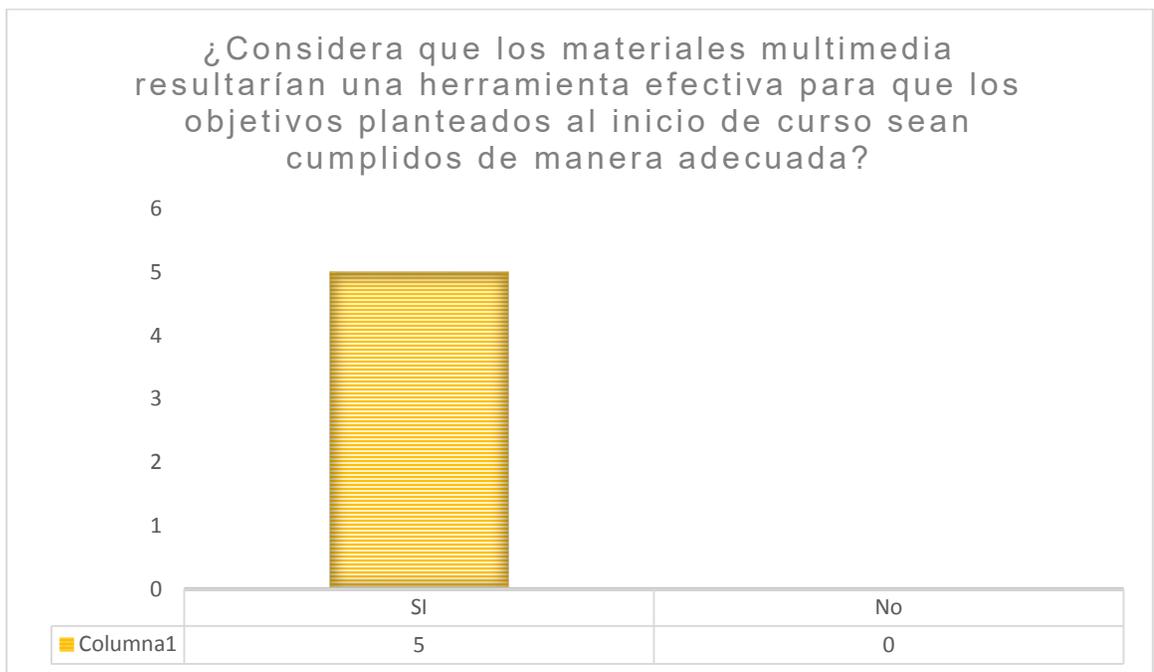


Figura 10 Los materiales como herramienta efectiva en el cumplimiento de los objetivos

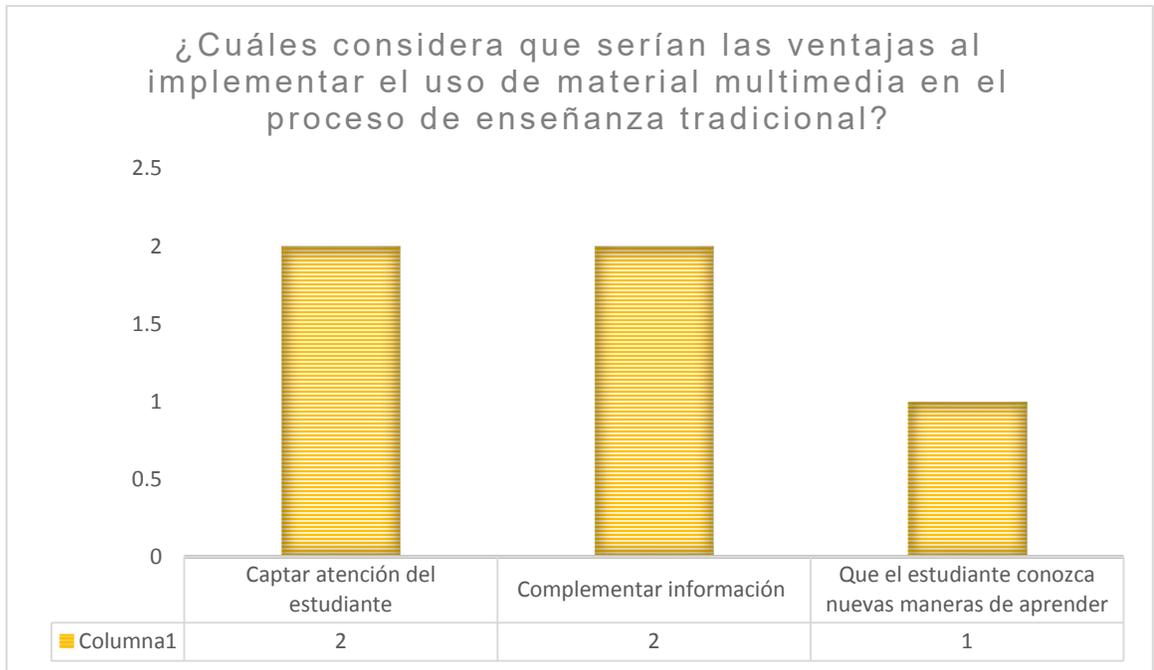


Figura 11 Ventajas de implementar material multimedia

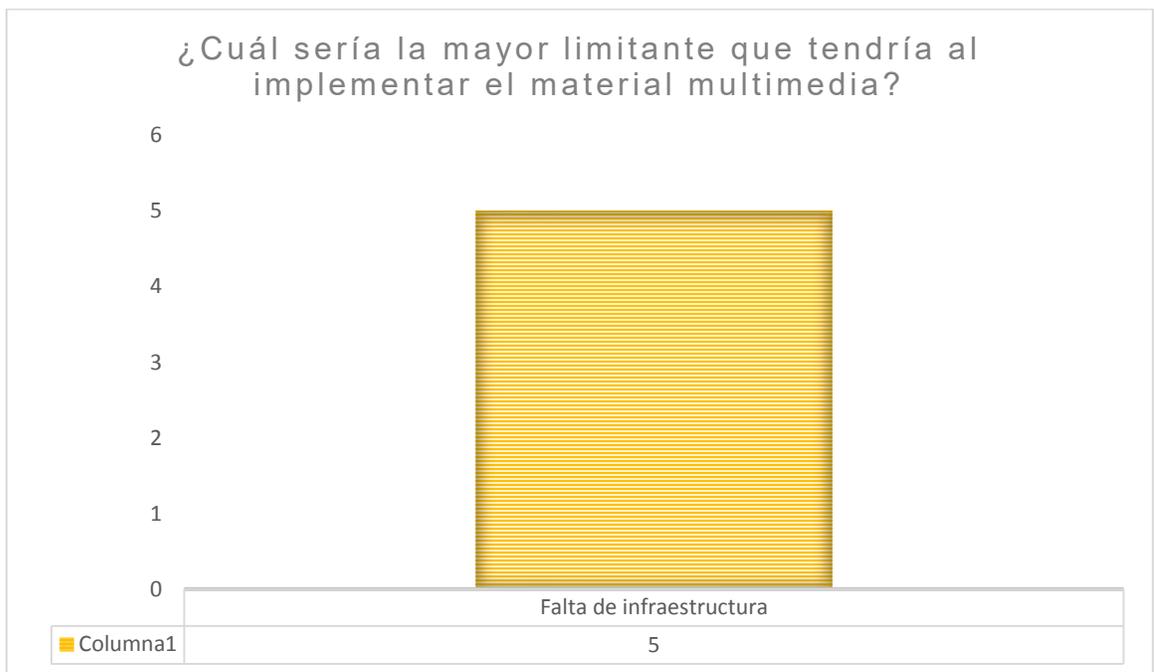


Figura 12 Limitante para implementar material multimedia

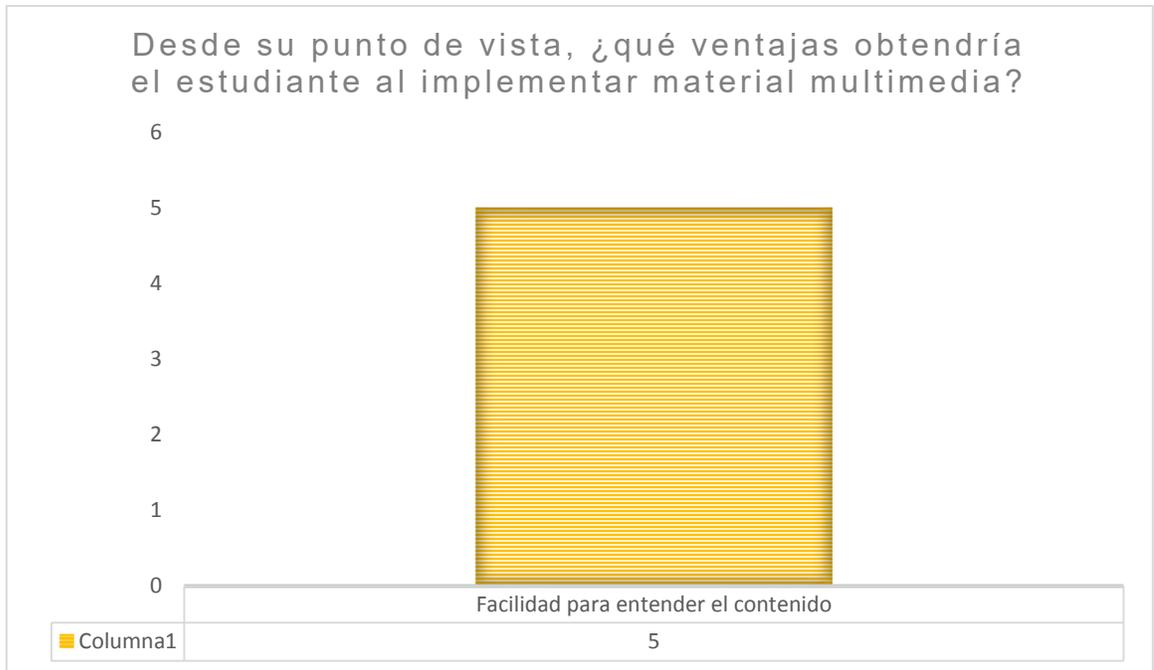


Figura 13 Ventajas en el estudiante

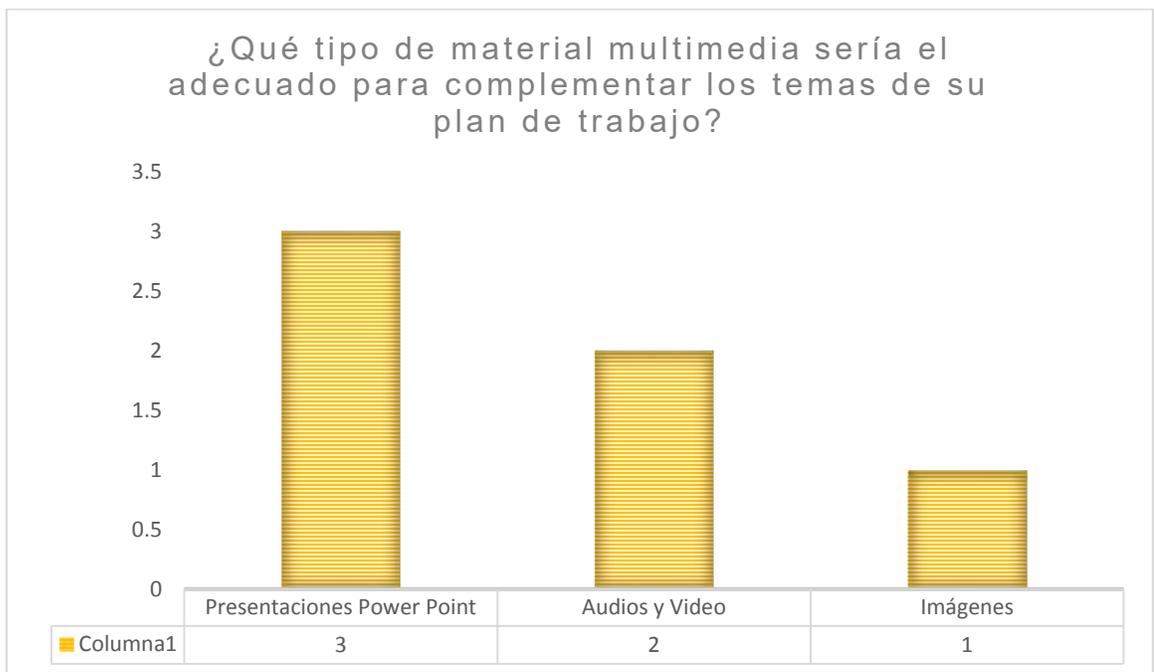


Figura 14 Material adecuado para complementar temas

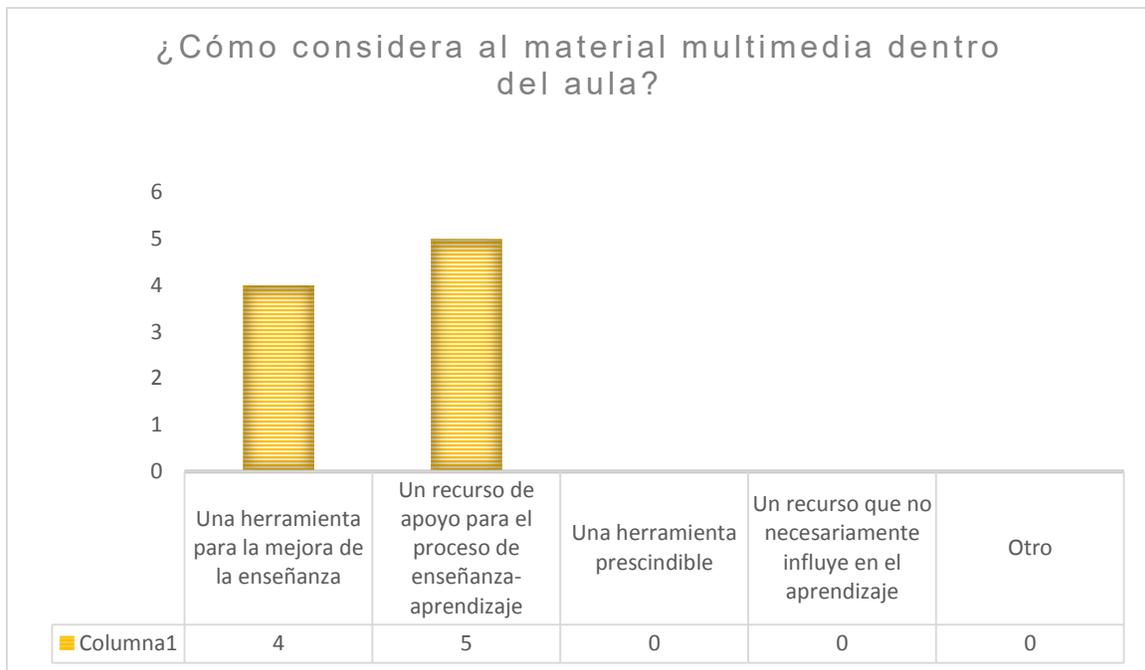


Figura 15 Usos del material multimedia

Las propuestas de mejora que se destacan refieren al equipamiento de aulas con herramientas que aporten al aprendizaje, otro punto es que preparen a los docentes para el uso y desarrollo de tecnologías y materiales multimedia, y como último contar con personal que pueda desarrollar videos, audios e infografías.

Para conocer la experiencia y aprovechamiento del educando, se aplicó el cuestionario (Ver anexo 2) a un grupo de 37 estudiantes de 1° de secundaria de la materia de español, a continuación, se presentan los resultados.

1. ¿Con qué frecuencia haces uso de tus dispositivos electrónicos?
2. ¿Con que finalidad los utilizas?
3. ¿Con qué frecuencia los utilizan dentro del aula?
4. ¿Las estrategias de aprendizaje utilizadas son acordes a la actualidad?
5. ¿Sabes qué es un material multimedia?
6. ¿Consideras que las Tecnologías de la Información y Comunicación funcionarían como aliado en tu proceso de aprendizaje?

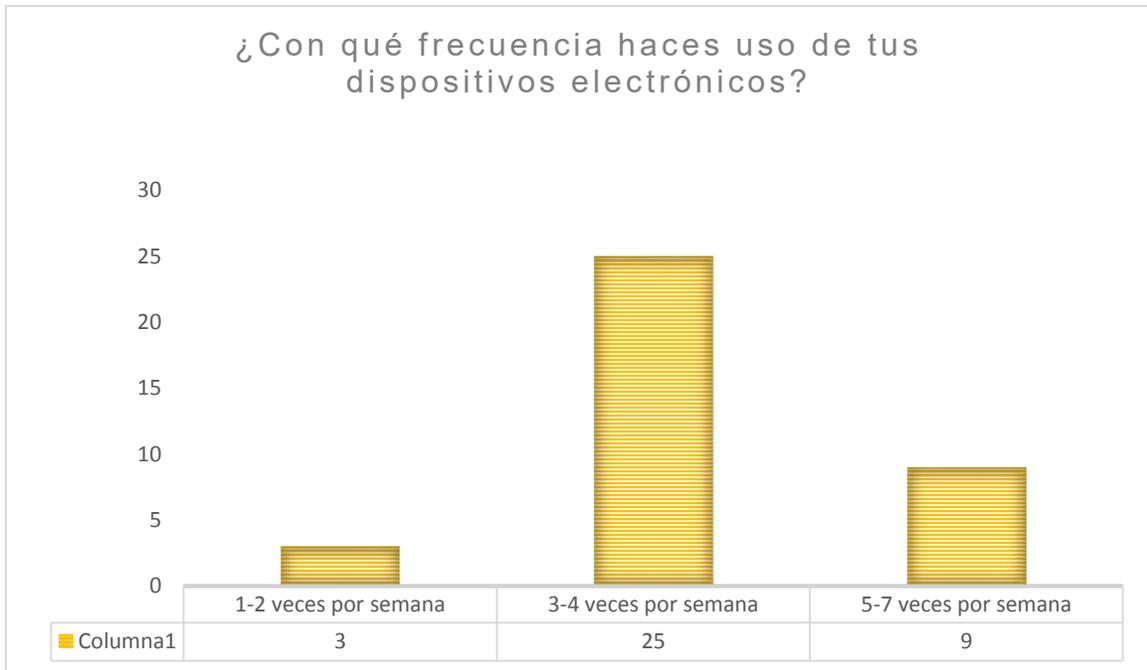


Figura 16 Frecuencia de uso de dispositivos electrónicos

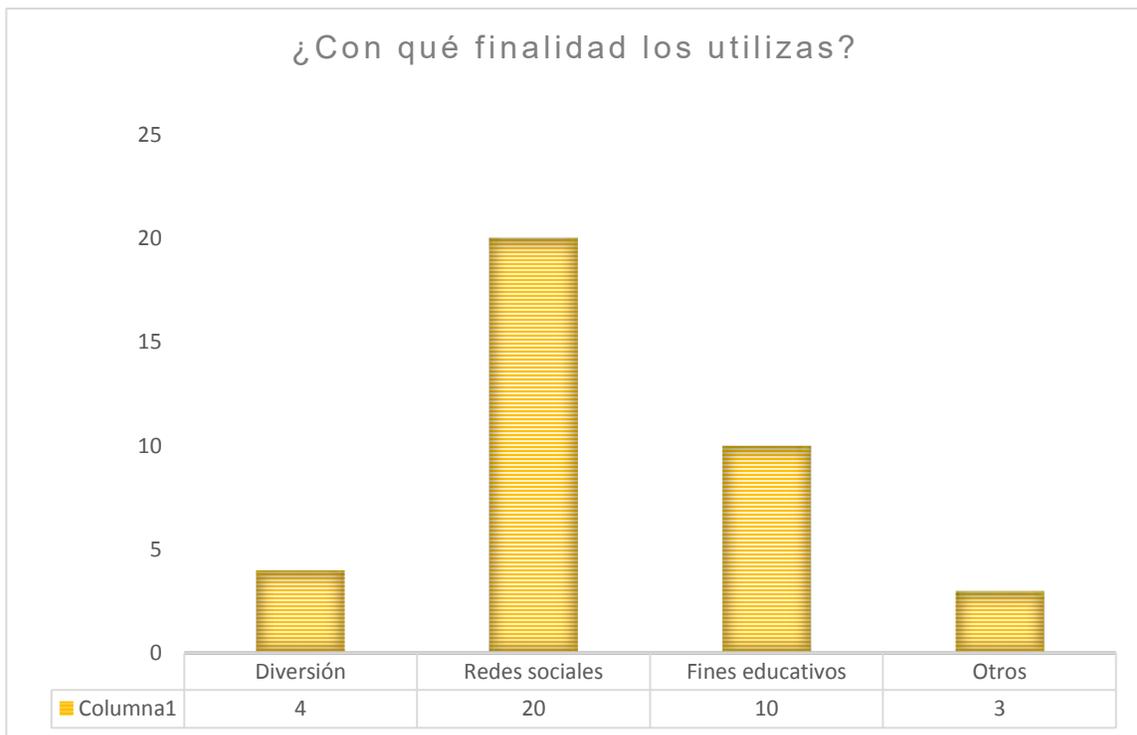


Figura 17 Finalidad de uso

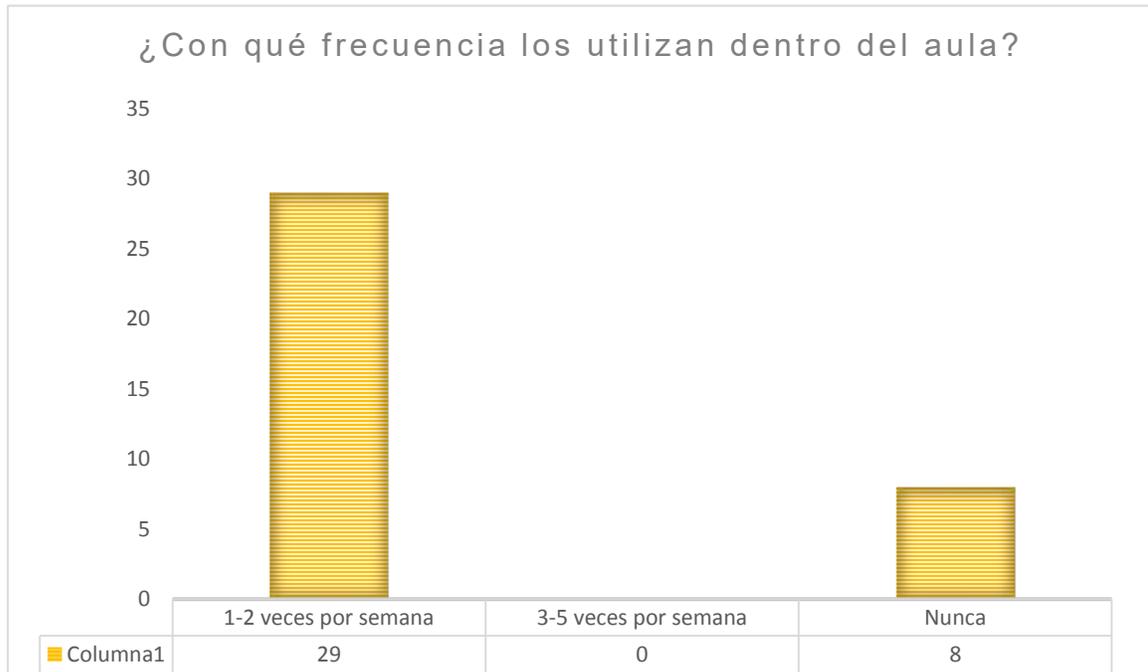
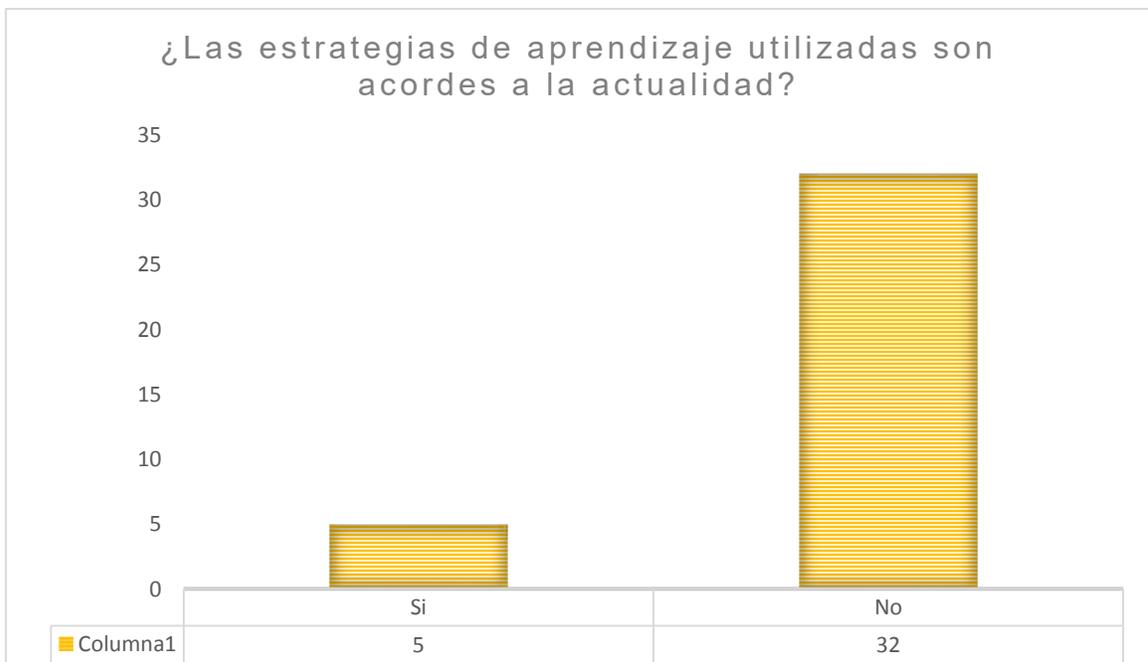


Figura 18 Frecuencia de uso

Figura 19 Estrategias de aprendizaje adecuadas



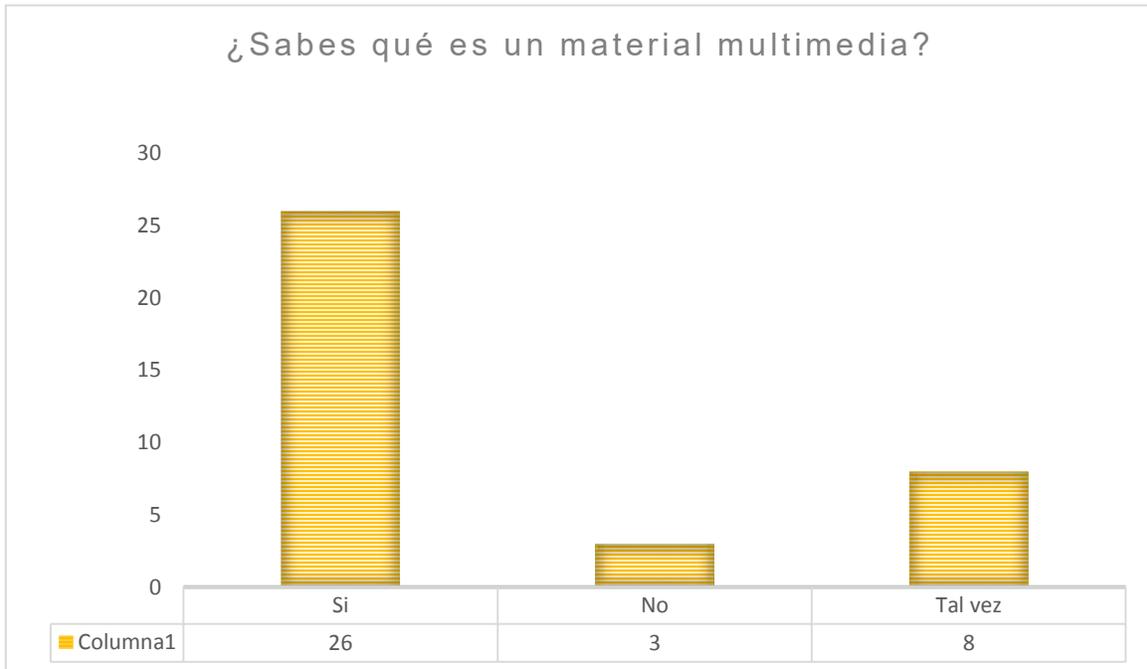


Figura 20 ¿Qué es un material multimedia?

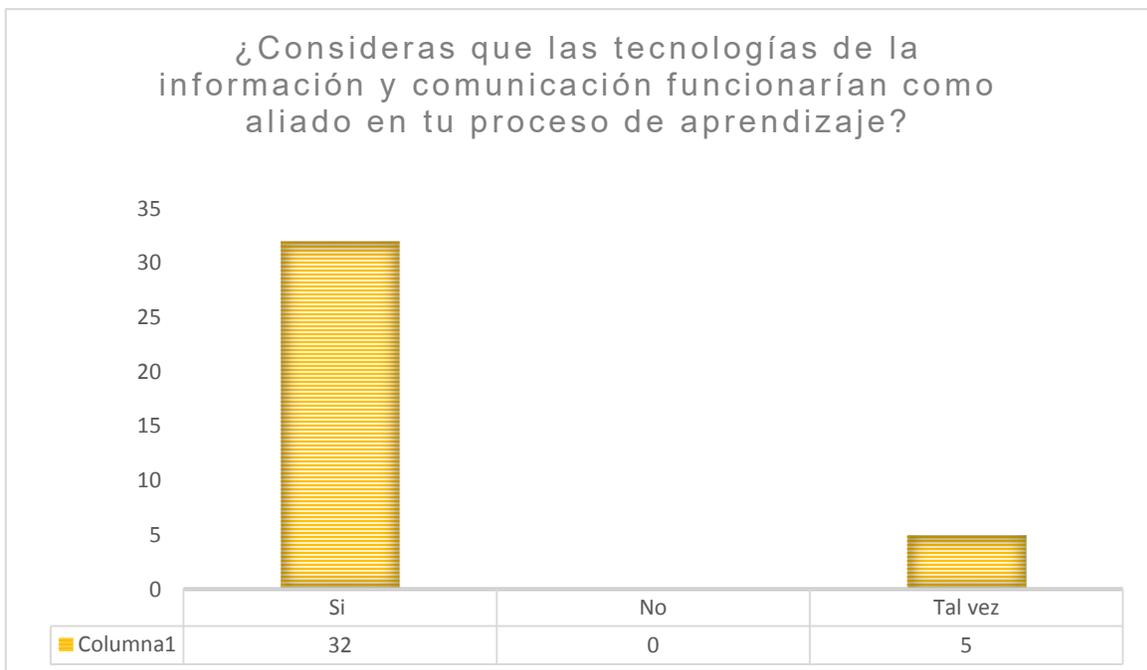


Figura 21 TIC como aliado en el proceso de aprendizaje

Los resultados arrojados, permiten apreciar que, si bien el estudiante tiene acceso con frecuencia a dispositivos electrónicos fuera del aula, éstos no son usados- en su mayoría- con fines educativos; una de nuestras bases para determinar la viabilidad del proyecto se presenta con la última pregunta, en la cual más del 80% de los estudiantes consideran que utilizar las TIC sería útil para el proceso de aprendizaje.

Actualmente, dentro de la institución se ha seguido con un sistema de enseñanza un tanto tradicional, en el cual las lecturas, resúmenes, tomar nota y hacer análisis son una constante, es decir, la actitud del estudiante frente al proceso educativo es relativamente pasivo y las estrategias empleadas no son acordes con la era tecnológica que estamos viviendo; como se menciona dentro de la Reforma de la Educación Secundaria (2006) “La enseñanza centrada en el libro de texto, como fuente principal que define lo que habrá de estudiarse, sigue siendo práctica común”, dada esta situación, los educandos requieren que la tecnología se inmiscuya en el proceso de enseñanza, requiriendo mayor acercamiento con material multimedia.

Para verificar la presencia o ausencia del material multimedia, se hizo una revisión de la organización de los aprendizajes y se corroboró que dentro de las prácticas del bloque II no se emplea ningún recurso tecnológico.

Tabla 1

Prácticas sociales del lenguaje por ámbito

BLOQUE	Prácticas sociales del lenguaje por ámbito		
	ESTUDIO	LITERATURA	PARTICIPACIÓN SOCIAL
II	Integrar información en una monografía para su consulta	Escribir un cuento de ciencia ficción para compartir.	Debatir posturas sobre una noticia difundida en diferentes medios de comunicación.

Nota. Fuente: Rojas C. A. Y., Ibarra B. I. I., Luna R. J., Luna A. L. (2012), Español 1 Conect@ palabras, Editorial SM.

III.1 ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

A continuación, con base en el libro de texto Español 1 conect@ palabras (Rojas, 2012) se presenta una tabla en la cual se describen los proyectos 4, 5 y 6, se aborda la relación de los aprendizajes esperados que se desarrollarán con el trabajo de los proyectos

Tabla 2

Organización de los aprendizajes.

Práctica social del lenguaje: Integrar información en una monografía para su consulta	
Tipo de texto: Expositivo	
Competencias que se favorecen: <ul style="list-style-type: none">• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas• Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones• Valorar la diversidad lingüística y cultural de México	
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none">• Interpreta la información contenida en diversas fuentes de consulta y las emplea al redactar un texto informativo.• Recupera características textuales de monografías.• Utiliza adecuadamente nexos que organizan, ponderan e introducen ideas en un texto.• Emplea la tercera persona, el impersonal y la voz pasiva en la descripción de los objetos o fenómenos.

TEMAS DE REFLEXIÓN	Comprensión e interpretación.	<ul style="list-style-type: none"> • Empleo de notas previas en la elaboración de un texto. • Diferencias entre resumen y paráfrasis. • Interpretación de la información contenida en fuentes consultadas.
	Búsqueda y manejo de información	<ul style="list-style-type: none"> • Referencias bibliográficas incluidas en el cuerpo del texto y en el apartado de la bibliografía.
	Propiedades y tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Características y función de las monografías.
	Aspectos sintácticos y semánticos	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de un texto en párrafos utilizando oraciones temáticas y secundarias. • Nexos para introducir ideas. • Expresiones que ordenan y jerarquizan información. • Presente atemporal en las definiciones de objetos. • Empleo del verbo ser y de otros verbos copulativos para establecer comparaciones o analogías al describir. • Tercera persona, el impersonal y la voz pasiva en la

		descripción de los objetos o fenómenos.
	Conocimiento del sistema de escritura y ortografía	•Ortografía y puntuación convencionales.
PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO	<ul style="list-style-type: none"> • Tema seleccionado para su investigación. • Registro de información que sustente la indagación realizada en diversas fuentes. • Planificación de la organización de la información. • Borradores del texto, que integren las siguientes características: <ul style="list-style-type: none"> – Presenten la información recopilada. – Planteen de manera lógica los párrafos con oraciones temáticas y secundarias. – Conclusión del tema. –Referencias de las fuentes utilizadas. 	

Nota. Fuente: Rojas C. A. Y., Ibarra B. I. I., Luna R. J., Luna A. L. (2012), Español 1 Conect@ palabras, Editorial SM.

Así como se cuenta con puntos a favor, las limitantes también están presentes y uno de las principales es que debido al desconocimiento de que el material multimedia puede ser utilizado como medio de apoyo en la educación, y a pesar de que se tienen conocimientos básicos en el uso de la computadora, hay cierta incertidumbre por parte del docente para poder implementarlo, así mismo, se considera que otro punto limitante sería que el programa académico ya

estipula, en cierto modo, las actividades a realizar dejando poco tiempo para el uso de las TIC.

III.2 EL ANÁLISIS FODA

Siglas provenientes del acrónimo SWOT (strengths, weaknesses, opportunities, threats), que en español se traducen como: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA).

En el artículo La matriz FODA: alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones, se señala que:

El análisis FODA consiste en realizar una evaluación de los factores fuertes y débiles que, en su conjunto, diagnostican la situación interna de una organización, así como su evaluación externa, es decir, las oportunidades y amenazas. También es una herramienta que puede considerarse sencilla y que permite obtener una perspectiva general de la situación estratégica de una organización determinada. (Talancon, 2007, en Galindo, 2016, p. 2222)

Tomando en cuenta que el análisis FODA a efectuar en el presente trabajo es con respecto a un tema de proyecto, dicha definición la podemos emplear para hacer un diagnóstico de las situaciones tanto internas como externas para la elaboración del producto, obteniendo una perspectiva general de la situación del mismo.

Buscando oportunidades de mejora, a partir de la información proporcionada en el diagnóstico anterior, se procedió a elaborar el análisis FODA, cuyos resultados se presentan en el siguiente gráfico.

III.2.1 F (fortalezas)

Dentro de la escuela secundaria general Martín José Urrutia Malagón, se cuenta con la infraestructura necesaria para la aplicación de TIC, por lo tanto implementar el material multimedia no generará mayores gastos económicos para la escuela.

Tienen una sala de cómputo y cada aula está equipada con un equipo de cómputo, tienen servicio de internet y energía eléctrica. De esta manera el uso de material multimedia aportaría de manera significativa y complementará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

III.2.2 O (oportunidades)

Hablando del papel del docente, una de las principales oportunidades identificadas es que tienen completa disponibilidad para actualizarse en el tema de material multimedia, así mismo, tienen conocimientos básicos en manejo de nuevas tecnologías.

En el contexto del estudiante, es destacable que los estudiantes tienen un mayor acercamiento con todo lo que tenga que ver con tecnología, por ende la aplicación de la misma será una herramienta que apoyará en su aprendizaje de acuerdo a sus intereses.

III.2.3 D (debilidades)

En las debilidades identificadas, se puede detectar que a pesar que el docente conoce sobre TIC, crear material multimedia no es una de sus habilidades, es decir, tiene desconocimiento sobre los usos del mismo.

III.2.4 A (amenazas)

Al tener acceso a un equipo de cómputo se podrían generar distractores para el estudiante, así mismo, la falta de interés por parte del alumnado por su estudio es una constante.

De igual manera, es importante aseverar que el programa educativo estipula algunas actividades que debe realizar el maestro, y tomando en cuenta que la asignatura es impartida una hora por día los cinco días a la semana, dejaría corto tiempo para la aplicación del material multimedia creado.

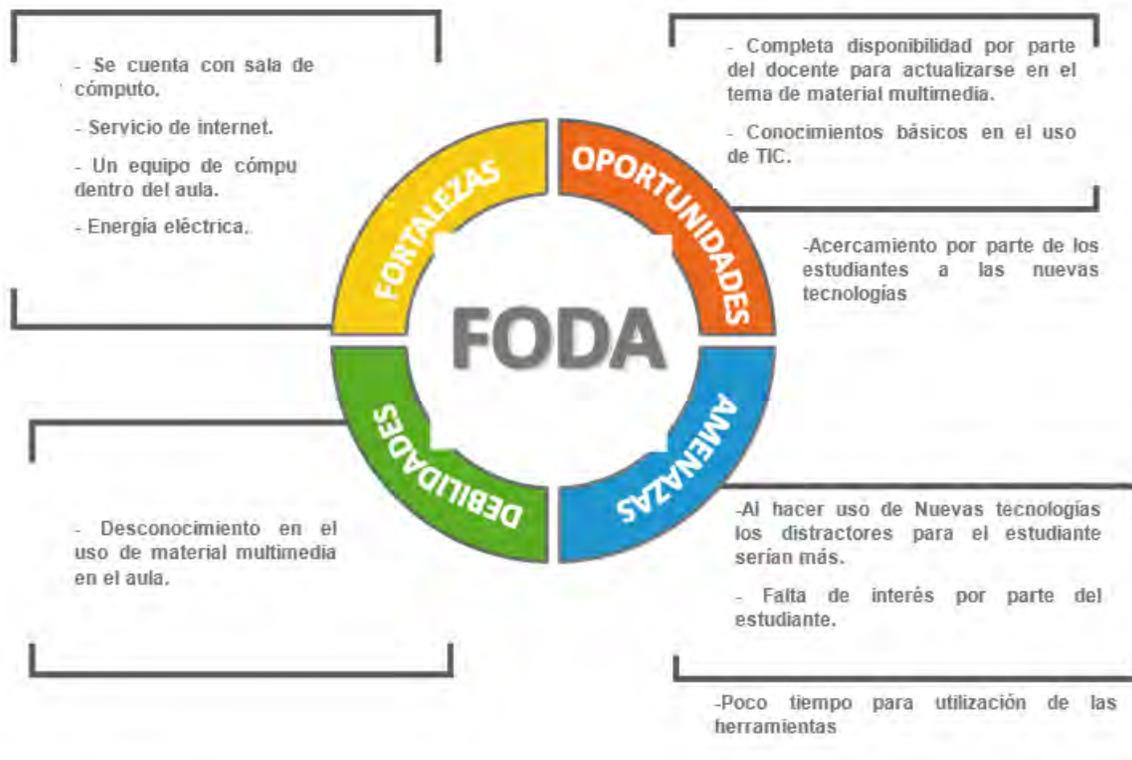


Figura 22 Análisis FODA. Elaboración propia.

IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han influenciado gran parte de la vida cotidiana y la educación no ha escapado de ésta teniendo como principal objetivo agilizar el proceso de aprendizaje.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo. (UNESCO, s.f.)

Evidentemente, las TIC desempeñan un papel sumamente importante siendo un soporte necesario para generar nuevas exigencias en el ambiente educativo, mirándose como una herramienta o como un protagonista en los cambios educativos. Así mismo, recordando a la Generación Z o bien llamada nativos digitales, que comprenden a aquellos nacidos desde mediados de los 90 hasta mediados de los 2000, es importante adaptarse a sus necesidades y demandas (Ortega, s.f.), si bien, Ortega establece que dicha generación oscila a mediados de 1990 y mediados del 2000, no se tiene exactitud en las fechas que delimitan las edades que lo componen pero suelen considerarse como integrantes de esta generación a los nacidos entre 1996 y 2009 (Atrevia y Deusto Business School). Aunado a lo anterior, es importante resaltar que los estudiantes de 1° de secundaria nacen entre 2005 y 2006, por tanto, la incorporación de la Tecnología debería ser una constante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con el propósito de buscar formas en las cuales se puedan ejecutar las necesidades antes planteadas, es fundamental la implementación de material multimedia que según Del Moral se define como:

se basan en los multimedia (integración de sonido, texto, animación, gráficos y video), utilizados en forma individualizada por el estudiante, permite estimular a cada individuo de manera multisensorial (sentido de la vista, oído y tacto) adecuándose a su propio contexto educativo, a las características psicológicas y a sus necesidades, a las peculiaridades de su entorno... en definitiva, se trata de una

formula en la que el docente se le permite dejar su impronta, investigar en su propia práctica, ser creativo y desarrollar actividades motivadoras que impliquen al alumnado por su capacidad de sugerencia. (Del Moral, s.f. en Gómez, 2015, p.33)

Para los alumnos es trascendental interactuar con nuevas formas de aprendizaje, recibiendo y fortaleciendo por parte de estas herramientas un aprendizaje más significativo. Comenio, considerado el padre de la educación moderna, sostenía dentro de sus propuestas que:

[...] debe ser regla de oro para los que enseñan que todo se presente a cuantos sentidos sea posible. Es decir, lo visible a la vista, lo sonoro al oído, lo oloroso al olfato, al gusto lo sabroso y al tacto lo tangible; y si alguna cosa pudiera ser percibida por diversos sentidos, ofrézcase a todos ellos [...]. Puesto que los sentidos son los fidelísimos proveedores de la memoria, la dicha demostración sensual dará por resultado la perpetuidad del conocimiento; esto es, que lo que cada cual sepa, lo sepa con constancia. (Comenio, s.f., en Armenta, Vales García, Acosta Quiroz, & García López, 2015, p. 41)

Partiendo de estos supuestos, y basándonos en nuestro objeto de estudio que es la creación de material multimedia del Bloque I de la materia de español de primer grado de la Secundaria General Martín José Urrutia Malagón, es elemental buscar metodologías de enseñanza-aprendizaje para reforzar y facilitar el proceso educativo, por lo tanto, la creación de dichas herramientas supondrá un gran avance para alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos.

La base teórica fundamental en la que se apoya la inclusión de los medios a la educación, radica en asumir que la riqueza y variedad de los estímulos elevaría la atención y la motivación de los estudiantes, de manera que se facilitarían la adquisición y recuerdo de la información en los procesos de enseñanza-aprendizaje. (Cabero, 2006, en Armenta, Vales García, Acosta Quiroz, & García López, 2015, p.43)

Enfocándonos en un contexto particular, el bloque II de la materia de español alude a la participación en mesas redondas, escribir variantes de aspectos en un mismo cuento e investigar sobre las variantes léxicas y culturales de los pueblos hispanohablantes (Programa de estudio guía para el maestro- Educación Básica secundaria, 2011), dentro de éste mismo se favorecen las competencias de: emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender,

identificar propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas, analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones y valorar la diversidad lingüística y cultural de México (Programa de estudio guía para el maestro- Educación Básica secundaria, 2011), derivado del diagnóstico y análisis realizado dentro del presente proyecto se puede atender que en ninguno de los puntos antes expuestos se hace alusión a alguna herramienta tecnológica y mucho menos a un material multimedia, y que es necesario que el proceso de aprendizaje evolucione como lo ha hecho la tecnología y con ésta sus herramientas, para lograr una mejora y que los métodos de enseñanza cumplan con los objetivos planteados.

Con el presente proyecto se pretende que el estudiante tenga mayor interés dentro sus clases al implementar y crear el material multimedia que colabore de manera creativa, a partir de lo antes planteado es necesario cuestionarse lo siguiente: ¿la creación de material multimedia en el bloque II, de primer grado de la escuela secundaria General Martin José Urrutia Malagón reforzará el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de español?

Con base en lo proyectado anteriormente, es necesario replantear e implementar la forma en la que se ha llevado el sistema educativo para lograr los objetivos establecidos, así como un aprendizaje significativo tomando en cuenta que la creación de material multimedia es fundamental para que el desarrollo del proceso de enseñanza se vea enriquecido.

V. JUSTIFICACIÓN

El español tiene un papel muy relevante en la vida diaria remitiéndonos desde nuestros antepasados hasta nuestros días, la necesidad de la comunicación era y es fundamental.

Dentro de la educación básica, basado en las competencias a desarrollar, se pudo constatar que esta asignatura es impartida para apoyar en el lenguaje y ordenar el discurso siendo un apoyo en actividades escolares y extraescolares, permitiendo que se aporte en la capacidad de comunicación mediante el lenguaje oral y escrito

En el “Plan de estudios de educación básica” (2011), se estipula en que la asignatura de español busca:

[...] acrecentar y consolidar las habilidades de los alumnos en estas prácticas sociales del lenguaje; formarlos como sujetos sociales autónomos, conscientes de la pluralidad y complejidad de los modos de interactuar por medio del lenguaje y que, en primer lugar, desarrollen competencias comunicativas y, en segundo lugar, el conocimiento de la lengua; es decir, la habilidad para utilizarla. (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública, 2014, p.230).

Visto desde el aspecto educativo, es de suma importancia que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea llevado de la mejor manera ya que como se menciona en el manual de “Educación secundaria español – primera etapa de implementación” emitido por la Secretaría de Educación Pública (SEP) la asignatura de español debe de:

Acertar y consolidar las prácticas sociales del lenguaje y la integración de los estudiantes en la cultura escrita, así como a contribuir en su formación como sujetos sociales autónomos, conscientes de la pluralidad y complejidad de los modos de interactuar por medio del lenguaje (Secretaría de Educación Pública, 2005, en Sánchez, 2014.)

Actualmente, las nuevas tecnologías han tenido injerencia en todos los ámbitos, por lo tanto, la educación no ha quedado exenta de ésta, viéndose reflejada

incluso en la Ley General de Educación, misma que dentro del capítulo II- Federalismo educativo en el artículo 14, fracción X Bis se establece que se deben fomentar actitudes que estimulen la investigación y la innovación Científicas y tecnológicas, así como su comprensión, aplicación y uso responsables

Al efectuar una revisión de la secuencia didáctica de la asignatura de español de primer grado de secundaria, se puede constatar que está basado en lecturas, obtención y organización de información, es decir, ninguna de estas actividades involucra un material multimedia, lo que nos permite confirmar que es importante la creación del mismo.

Las nuevas tecnologías suponen que el proceso de aprendizaje se vea reforzado con estas, para esto se propone la creación de material multimedia para poder tener un aprendizaje significativo en los estudiantes.

La incorporación de material multimedia es fundamental ya que las demandas de la Generación Z o nativos digitales (nacidos desde mediados de los 90 hasta mediados de los 2000) sugieren un cambio en el proceso de aprendizaje ya que su cerebro no funciona de manera lineal.

Como bien se menciona en el trabajo Multimedia en la Educación (González, Castelán, s.f) de las ventajas del material multimedia es generar en el alumno interés, motivación, mayor comunicación y aprendizaje cooperativo.

La importancia de abordar el bloque II de la asignatura de español, radica en que dentro de las competencias que se favorecen se encuentran: Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender, identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas, analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones y valorar la diversidad lingüística y cultural de México, es decir, nos enfrentamos a herramientas que son parteaguas en el desarrollo de la vida personal y profesional.

Centrarse en las prácticas sociales del lenguaje, que se definen como pautas o modos de interacción; de producción e interpretación de prácticas orales y escritas;

de comprender diferentes modos de leer, interpretar, estudiar y compartir textos; de aproximarse a su escritura, y de participar en intercambios orales (Dirección General de Desarrollo Curricular de la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública, 2014).

En el presente proyecto se pretende facilitar el aprendizaje para el estudiante y que al tiempo se aproveche el potencial y se descubran otras formas de aprender con el uso de otras herramientas que funcionen como refuerzo del proceso de enseñanza llevado hasta hoy.

VI. OBJETIVOS

VI.1 Objetivo general

Aplicar Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) con la finalidad de reforzar el proceso de aprendizaje en los estudiantes en la materia de español de 1er. Grado de la Secundaria General Martín José Urrutia Malagón, mediante la creación de material multimedia educativo para el bloque II.

VI.2 Objetivos específicos

1. Identificar necesidades formativas del estudiante, valorando estilos de aprendizaje y contenido temático.
2. Diseñar material multimedia aplicando las Tecnologías de la Información abordando los proyectos 4, 5 y 6 planteados en el programa.

VII. APORTES A LA LITERATURA

VII.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación

“La ciencia de hoy es la tecnología del mañana” (Edward Teller)

VII.1.1 Definición

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), actualmente abarcan todos los aspectos de la vida cotidiana, desde aspectos personales hasta laborales, ofreciendo múltiples escenarios y siendo un sustento para la industria, el sector salud, comercio y educación. Así como se encuentra diversificada en los ámbitos antes descritos, las TIC cuentan con numerosas definiciones:

Según Fundesco (1986) *son*:

Conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. (en Grande, Cañón, & Cantón, 2016, p. 4)

Martínez (1996) la describe como:

Medios de comunicación y de tratamiento de la información que surgen de la unión de los avances tecnológicos electrónicos y las herramientas conceptuales, tanto conocidas como las que vayan siendo desarrolladas como consecuencia de la utilización de las mismas nuevas tecnologías y del avance del conocimiento humano. (en Grande, Cañón, & Cantón, 2016, p. 4)

Fenómeno revolucionario, impactante y cambiante, que abarca tanto lo técnico como lo social y que impregna todas las actividades humanas, laborales, formativas, académicas, de ocio y consumo (Roblizo y Cozar, 2015).

Las definiciones antes expuestas se ven diferidas por el margen de tiempo en el cual fueron publicadas, tomando como referencia un autor de 1986, 1996 y 2015, reflejando la evolución tanto del concepto como del contexto de las TIC.

Desde un punto de vista particular, las Tecnologías de la Información y Comunicación son un conjunto de herramientas multidisciplinarias que facilitan el acceso y gestión a la información, la comunicación y permiten la interactividad entre usuarios.

Sin duda alguna, éstas se han desarrollado a partir de avances científicos producidos en la informática, desde la aparición de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) contamos con acceso a información presentada en una gran cantidad de formatos, es decir, texto, imágenes, sonidos, hipervínculos, etc.

VII.1.2 Características de las TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación están asociadas a características específicas las cuales recoge Cabero (1998) y se enlista en Belloch (Cabero, 1998 en Belloch, s.f., p.2).

Tabla 3

Características específicas de las TIC

CARACTERÍSTICA	DESCRIPCIÓN
Inmaterialidad	La información creada por las TIC es la materia prima, sin embargo, es básicamente inmaterial.
Interactividad	Es una de las más importantes de las TIC, permitiendo un intercambio de información entre el usuario y el ordenador.
Interconexión	Las TIC pueden funcionar por sí solas, pero sus posibilidades aumentan al combinarse.

Instantaneidad	Permite la comunicación y la transmisión de la información, sin importar espacio, de manera instantánea.
Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido.	Dado el proceso de digitalización, las transmisiones multimedia son de gran calidad.
Digitalización.	El objetivo es que la información en cualquier tipo pueda ser transmitida en un formato único universal.
Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos.	El individuo accede a una gran cantidad de información para construir su conocimiento, por lo tanto, durante el proceso las TIC se ven con mayor protagonismo durante el proceso.
Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales)	Los efectos de las TIC, se extienden en cualquier grupo de la sociedad.
Innovación.	Las TIC producen constantemente en todos los ámbitos.
Tendencia hacia automatización.	Tiende a que las herramientas permitan un manejo automático de la información en actividades profesionales, laborales, personales y sociales.
Diversidad.	Puede ir desde la comunicación entre personas hasta crear información nueva.

Nota. Fuente: Belloch, O. C. (s.f.). Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.).

VII.1.3 Rol del profesor y estudiante frente a las TIC

Es necesario aclarar que las Tecnologías de la Información y Comunicación, de manera independiente no garantizan que el proceso de enseñanza de aprendizaje se concluya con éxito, debe existir un guía que propicie su uso y permita que los objetivos establecidos al inicio de curso puedan ser cumplidos cabalmente.

El rol que cumple el docente al hacer uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación dentro del aula demanda actualización por parte de éste, implicando tareas no previstas en las actividades del docente. La adaptación de estas nuevas herramientas y que sean una estrategia de enseñanza; así mismo, se debe tomar en cuenta que el hacer uso de las nuevas tecnologías no debe suponer que el profesor queda en segundo plano, ya que debido a la gran cantidad de información dispersa debe existir un facilitador que permita integrar los conocimientos.

[...] Enseñar no es sólo proporcionar información, sino ayudar a aprender, y para ello el docente debe tener un buen conocimiento de sus alumnos: cuáles son sus ideas previas, qué son capaces de aprender en un momento determinado, su estilo de aprendizaje, los motivos intrínsecos y extrínsecos que lo animan o desalientan, sus hábitos de trabajo, las actitudes y valores que manifiestan frente al estudio concreto de cada tema, etc. La clase no puede ser una situación unidireccional, sino interactiva, en la que el manejo de la relación con el alumno y de los alumnos entre sí forma parte de la calidad de la docencia misma. (Cabero, 2005, en Baltazar, 2018).

Las TIC deben verse como una herramienta de apoyo, no como una usurpadora del papel que tiene el profesor. El docente debe guiar, motivar, resolver y evaluar toda actividad educativa.

Por otro lado, el papel que tiene el estudiante también es trascendente ya que de acuerdo a Martínez (2004)

[...] Los estudiantes tienen un rol protagónico ante las TIC que exige que de ellos un cambio de actitud. Este cambio conlleva un esfuerzo por aprender, no por aprobar un curso solamente o por obtener un título, sino por adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para el desarrollo profesional (Martínez, 2004, en Marturet, 2017, p.187).

Una de las principales tareas que tiene el estudiante es desarrollar estrategias que permitan estructurar, explorar y discernir la información proporcionada por las herramientas, así mismo es significativo que trabaje para su propia formación.

VII.1.4 Nativos digitales: una nueva era

Durante las últimas décadas del Siglo XX, la tecnología digital se ha esparcido de manera inimaginable, involucrándose –incluso- en los hábitos de vida, en el entorno y procesos personales y profesionales de las personas.

A partir de la era tecnológica iniciada, una generación también surgió: los nativos digitales, término acuñado por Marc Prensky, también llamados N-GEN, por generación en Red (net, inglés) y también D-GEN, por generación Digital (Prensky, s.f.). Son aquellos que nacieron a partir de 1995 y representan el 25.9% de la población mundial.

Nativos digitales es el término que describe a los estudiantes, menores de 30 años, que han crecido con la tecnología y, por lo tanto, tienen una habilidad innata en el lenguaje y en el entorno digital. Las herramientas tecnológicas ocupan un lugar central en sus vidas y dependen de ellas para todo tipo de cuestiones cotidianas como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse (García, Portillo, Romo, & Benito, s.f., p.3).

Marc Prensky (s.f.) en su obra “Nativos e Inmigrantes Digitales”, señala que los rasgos característicos de los Nativos Digitales son:

Tabla 4

Características de Nativos digitales.

CARACTERÍSTICA
Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata.
Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos
Prefieren los gráficos a los textos.
Se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos).
Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en Red.
Prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional.

Nota. Fuente: Prensky, M. (s.f.). Nativos e Inmigrantes Digitales.

Los estudiantes de la actualidad se han acostumbrado a estar rodeados de equipos de cómputo, videos, música digital, teléfonos móviles y numerosas herramientas tecnológicas, es un hecho que las demandas, la manera de pensar y actuar son totalmente distintas a sus antecesores, mostrando una evidente destreza en el manejo y uso de las tecnologías.

VII.1.5 TIC y su Impacto en la educación

Como bien se ha mencionado, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han incorporado en todos los ámbitos y la educación no ha quedado exenta de ello, nos encontramos en una época en la que los nativos digitales tienen talentos y demandas que exigen la incorporación de la tecnología en la educación, que de acuerdo con Arias (2009):

(...) la educación, como proyecto cultural en la globalización, abre paso a nuevas formas de ser niños, niñas, jóvenes, hombres, mujeres, familia y sociedad. Se van creando nuevas formas culturales y se van modificando los desempeños de las organizaciones o instituciones en su función social, entre ellas la escuela básica... pues se busca responder a nuevas exigencias del ser humano y del entorno. (Arias 2009, en Paredes, 2013)

Teniendo como principal objetivo la mejora en la productividad y el aumento de interés del educando durante las actividades académicas, es importante la creación de entornos de aprendizaje que promuevan la creatividad y que eficiente los procesos educativos.

(...) la capacidad de incorporar las TIC a la educación, no sólo da más posibilidades de acercar conocimientos a más lugares y personas salvando distancias; supone además una innovación en la educación, pues al existir más posibilidades, el aprendizaje se ve modificado en comparación con una enseñanza más tradicional. (Hinojo y Fernández, 2012, en Gómez, 2016, p.81).

Las pizarras educativas, aulas interactivas, entre otros, son algunas herramientas con las que las Nuevas Tecnologías han incursionado en el proceso educativo.

Por lo mencionado anteriormente, se contempla a las TIC como un protagonista en materia de educación que no puede dejar de utilizar ya que *“la formación de las nuevas generaciones no puede quedar al margen de la sociedad digital y... no se trata sólo de proporcionar acceso a las TIC sino de formar para una utilización adecuada”* (Gross & Contreras, 2006, en Maldonado, 2018).

VII.1.6 Ventajas y desventajas

Una vez expuesta la importancia de la incursión de las TIC en la educación, no debemos perder de vista que en alto grado el uso de éstas es muy provechosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero es necesario exponer las desventajas que traen.

Según el Dr. Pere Marqués Graells (2000) en su artículo "Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones" para el estudiante alude a 10 ventajas que son: aprender con menos tiempo, atractivo, acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje, personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, autoevaluación, mayor proximidad del profesor, flexibilidad en los estudios ayudas para la educación especial, ampliación del entorno vital, más contactos, más compañerismo y colaboración. Así mismo, para el docente se externan 10 ventajas: fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación, individualización, tratamiento de la diversidad facilidades para la realización de agrupamientos, mayor contacto con los estudiantes, liberan al profesor de trabajos repetitivos facilitan la evaluación y control, actualización profesional, constituyen un buen medio de investigación, didáctica en el aula contactos con otros profesores y centros (Graells, 2000)

Por su lado, las desventajas, igualmente recuperadas por el Dr. Pere Marqués para el educando expone 11 desventajas que son: adicción, aislamiento, cansancio visual y otros problemas físicos, inversión de tiempo, sensación de desbordamiento, comportamientos reprobables, falta de conocimiento de los lenguajes, recursos educativos con poca potencialidad didáctica, virus y esfuerzo económico. Por su parte el docente tiene 7 desventajas: estrés, desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo, desfases respecto a otras actividades, problemas de mantenimiento de los ordenadores, supeditación a los sistemas informáticos, mayor dedicación, actualización de equipos y programas (Graells, 2000).

Ya expuestos los puntos anteriores, si se hace una evaluación de ambos puntos (ventajas y desventajas), es palpable que las TIC pueden ser

aprovechadas de la mejor manera, generando e impulsando al estudiante a hacer uso con beneficio en el proceso de aprendizaje.

VII.2 Material Multimedia

“La tecnología también ha inundado de música el mundo...

Ahora el silencio es la rareza por la que pagamos y saboreamos” (David Birne)

VII.2.1 Definición de Material Multimedia

El material multimedia es aquel que permite integrar diversos formatos de información: texto, imagen, animación y sonido. Para el diccionario de la Real Academia Española (RAE) define que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información (*Real Academia Española, s.f.*).

La palabra multimedia, al igual que las TIC, es una de las palabras que ha estado en todos los campos, llegando a tener un sinnúmero de significados dependiendo del contexto en el cual nos encontremos, anteriormente, el termino solía ser más sencillo en cuanto a términos de herramientas que lo podían componer – actualmente- pueden incluir paquetes didácticos.

Multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador (Bartolomé, 1994, en Salinas, s.f.)

Entonces, multimedia puede llamarse a todas aquellas herramientas en las cuales se puede combinar más de un medio, es decir, texto, sonido, imágenes, fotografías y videos, enfocándonos a los medios electrónicos. Dentro de la revolución tecnológica el material multimedia ha logrado posicionarse como una de las principales para enfatizar detalles y presentar información de manera correcta.

Los materiales multimedia suelen estar compuestos de distintos elementos, entre los que destacan la flexibilidad y la interacción que tiene con el estudiante.

Los buenos materiales multimedia formativos son eficaces, facilitan el logro de sus objetivos, y ello es debido, supuesto un buen uso por parte de los estudiantes y profesores, a una serie de características que atienden a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos (Saenz, s.f., p. 114)

Lo anterior se traduce a la facilidad de uso e instalación, auto explicativos, adaptables al contexto, con calidad y estética audiovisual, calidad de contenidos, capacidad de motivación, fomento del autoaprendizaje.

VII.2.2 Material multimedia y su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Como bien se ha mencionado en páginas anteriores, las TIC se han inmiscuido en un sinnúmero de tópicos, logrando posicionarse dentro del campo de la educación con el material multimedia. Dentro del ámbito de la docencia, la innovación tecnológica es un reto, sin embargo, en la actualidad es una necesidad para la actualización de las técnicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las condiciones actuales demandan que los procesos educativos sean más dinámicos y que permitan un campo de comunicación en el cual se fortalezcan las competencias, es decir, el material multimedia facilita y envía la información de manera ingeniosa, permitiendo a los involucrados lograr sus objetivos pedagógicos.

El uso de recursos de apoyo genera interactividad, orillando a la exploración de temas de manera individual e involucrando a terceros.

VII.2.3 El docente: esencia del material multimedia.

El docente juega uno de los roles más importantes dentro de este ámbito, éste cuenta con la capacidad para guiar el proceso educativo, sabe el qué y cómo se debe enseñar facilitando el proceso de aprendizaje, sin embargo, en muchos de los profesores surge una contradicción para el uso

del material multimedia, entendido en temor al cambio, sustitución del docente, falta de capacidad, conformismo, a pesar de ello, debido a los requerimientos del contexto actual, tiene la obligación de involucrarse activamente implicando sus conocimientos, competencias y metodologías.

VII.2.4 Elementos multimedia.

VII.2.4.1 Infografía y presentaciones en línea.

Una infografía es una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información compleja mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura (Manual de Estilo de Clarín, 1997, en Muñoz, 2014, p. 38)

Tanto las presentaciones como las infografías, son de los recursos que permiten que el apoyo en el aprendizaje incida de manera fundamental al tener apoyo gráfico y visual y para favorecer el proceso comprensivo del estudiante. Dentro de los aspectos que deben considerarse son:

Haber buena visibilidad de los contenidos, con elementos equilibrados de texto y fondo.

- Presentar conceptos clave para facilitar la comprensión de contenidos.
- El uso de imágenes debe complementar la información tratada.
- Evitar excesos de color, imágenes o animaciones, para no dificultar la comprensión del contenido.

Resaltar elementos importantes a transmitir, centrarse en el contenido y no en factores secundarios.

VII.2.4.2 Video y audio

La interacción entre video y ordenador es cada vez más acusada. Lo que comenzó siendo un complemento para las producciones (títulos, créditos...) Se ha convertido en un elemento esencial. Las imágenes se manipulan y los efectos se multiplican gracias a la interacción de las modernas tecnologías (Saenz, s.f).

Su carácter motivado y de captar la atención, son una pieza clave para incurrir dentro de estrategias educativas. Si bien un video educativo requiere de elementos precisos, la creatividad y herramientas audiovisuales mantendrán a los estudiantes. Según Pozú (s.f.) los videos educativos tienen como características:

- Cumplen una función empática, es decir, el espectador se reconoce ante las situaciones y se involucra e ellas.
- Problematisa los contenidos, dejando un espacio abierto a la reflexión.
- Fortalece los conocimientos previos y favorece los aprendizajes significativos (es un recurso para el aprendizaje en tanto permite introducir, profundizar o ampliar en una temática específica).

Tanto imágenes, como sonido y texto deben tener buena calidad para que el contenido sea percibido de manera clara, así mismo, debe tomarse en cuenta la audiencia.

Según la historia el primer instrumento que utilizamos en la comunicación oral es la voz; ella materializa el mensaje o lo que queremos decir, nuestros pensamientos se ven reflejados a través de la voz. También necesitamos de un receptor para que llegue nuestro mensaje, y se pueda dar el proceso de la comunicación correctamente, por lo que debemos conocer cómo construir el mensaje y cómo va a ser escuchado (Guzman, s.f., p. 2).

Se emplea el sonido como codificación predominante, se compone de música, palabra oral y sonidos reales, dependiendo de lo que se quiera resalta, los elementos antes mencionados lo conformaran. Al igual que con el video, el audio permite que el estudiante alerte su sentido atendiendo y analizando la información emitida.

VII.3 Teoría del conocimiento y su relación con las TIC.

Las corriente pedagógicas utilizadas son diversas y de cada una se pueden integrar elementos que se requiere en la actualidad, por ello dentro de la creación del material multimedia se sustentan propuestas del conductismo, constructivismo, cognitivismo y conectivismo. Constituyendo y aportando de manera significativa los siguientes elementos:

VII.3.4 Conectivismo.

Surge del impacto de la tecnología en el aprendizaje y señala la importancia del educando al crear conexiones con distintas fuentes y con base en éstas elegir las que le resulten más eficaces para lograr un aprendizaje significativo.

Dicha teoría es la que se tiene mayor acercamiento con el presente objeto de estudio, ya que al aparecer a causa de la tecnología su naturaleza lo demanda de dicha forma.

Esta teoría señala que el aprendizaje no solo está en las personas, también puede residir en las organizaciones, bases de datos, bibliotecas, fuentes tecnológicas o cualquier fuente de información, a las cuales denominan nodos de información especializada (Tivisay y Hasel, s.f.).

Dentro de las bases del conectivismo, se encuentra que el conocimiento puede residir fuera del ser humano, lo cual significa que se puede tener la oportunidad de acceder a contenido educativo para la mejora de su aprendizaje.

Tabla 5

Implicaciones del conectivismo

La diversidad de opiniones se encuentra fundamentada del aprendizaje y el conocimiento.
El conocimiento puede residir fuera del ser humano, no sólo ellos tienen la capacidad de enseñar.
La capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que ya se sabe.
Para facilitar el aprendizaje continuo es necesario nutrir las conexiones.
La información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista.

Nota. Fuente: Figura 23 Implicaciones del conectivismo, elaboración propia. (Ovalles, 2014)

Derivado de las nuevas tecnologías y el contexto, el sistema educativo debe establecer una relación complementaria para encontrar una formación educativa más adecuada.

VIII. PLATAFORMA SCHOOLGY

Schoology es una plataforma que permite la carga de cursos en el ámbito educativo, misma en la que se puede generar diferentes roles, como docente y alumnos, cuenta con foros, espacios para actividades, para tareas, inclusive para poder generar enlaces desde otros medios digitales o de algunas otras plataformas.

La principal ventaja de esta plataforma y motivo por el cual se utilizó, es porque es una plataforma gratuita y que maneja un buen servicio y compatibilidad con diferentes sistemas operativos y dispositivos, ya sean móviles o de escritorio. Permite el uso de recursos sugeridos dentro de la misma plataforma o el manejo de terceros que se puedan incluir en la misma, no necesita requerimientos muy amplios, lo único que si necesita es un registro para poder hacer su uso. Puede funcionar como una red social ya que cuenta con registros y en ellos se pueden hacer comentarios, de la misma forma permite compartir fotos o crear una galería, es por ello que se puede considerar como una red social.

Dentro de las funciones de la misma plataforma se puede encontrar la elaboración de cuestionarios, calendarios, espacios destinados para actividades y tareas, registro de actividades, programar las mismas, discusiones por medio de foros, registro de ingreso a la plataforma.

Al contar con servidores de nube, no necesariamente se debe de instalar software, sino más bien trabajando en línea.

IX. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

Para el desarrollo del material multimedia, se utilizará el modelo ADDIE basándose únicamente en las etapas de Análisis, Diseño y Desarrollo, en los cuales, se fijaron los siguientes objetivos:



Figura 24 Elaboración propia con base en modelo ADDIE

A. ANÁLISIS: Dentro de este procedimiento, se estableció la población objetivo, es decir, a quién va dirigido el material, en dicho contexto, corresponde a estudiantes que cursan el 1° grado de la Secundaria General Martín José Urrutia Malagón, específicamente de la materia de Español. Así mismo, con base en el libro de texto que se utiliza dentro del aula, se definió el uso de los proyectos 4, 5 y 6 del bloque II y se establecieron los elementos multimedia que funcionarían como complementos de la materia. Como se mencionó en el capítulo de la presentación, dentro de la prueba PLANEA se muestra que resultados obtenidos en la asignatura de Español no son los deseados y no alcanzan la media nacional, derivado de lo anterior se propuso el uso de las TIC para la mejora del proceso de

enseñanza. El desarrollo de los materiales multimedia tiene como base el contenido del libro utilizado durante el curso en la materia de Español 1. Como resultado de los cuestionarios aplicados a los docentes y estudiantes, se llegó a la conclusión de que el uso de TIC, específicamente de material multimedia, debe ser incluido dentro los programas educativos, ya que las nuevas generaciones demandan formas dinámicas en el proceso de aprendizaje; con base en los cuestionarios se determinó que el educando puede procesar mejor la información si ésta viene en una presentación atractiva al ojo y con contenido audiovisual. En caso de que una limitante fuera el uso de internet para la visualización de los materiales multimedia se propone albergarlo en la plataforma Schoology y que éstos puedan ser descargados y transmitidos a los estudiantes por parte del docente.

B. DISEÑO: Dentro de esta fase, se especifica el contenido y la duración, misma que será respetada y adaptada a los tiempos establecidos por la institución para el Bloque II y que se implementará de manera paralela a las clases presenciales.

Tabla 6

Aprendizajes esperados.

PROYECTO	APRENDIZAJES ESPERADOS	DURACIÓN
PROYECTO 4: Comunicar lo que se sabe	Interpreta la información contenida en diversas fuentes de consulta y las emplea al redactar un texto informativo.	3 semanas
	Recupera las características textuales de monografías.	
	Utiliza adecuadamente nexos que organizan, ponderan e introducen	

	ideas en un texto.	
	Emplea la tercera persona, el impersonal y la voz pasiva en la descripción de los objetos o fenómenos.	
PROYECTO 5: Cuéntame una historia... de ciencia ficción.	Analiza los recursos literarios y discursivos, empleados en los cuentos de ciencia ficción.	3 semanas
	Identifica el papel de la ciencia y la tecnología en los cuentos de ciencia ficción.	
PROYECTO 6: Un suceso, varias posturas y un debate.	Compara el tratamiento de una misma noticia en distintos medios de comunicación.	2 semanas
	Recupera los datos de las fuentes consultadas al analizar una noticia.	
	Argumenta sus puntos de vista al analizar una noticia y expresa su opinión sobre los hechos referidos.	
	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como fuente de consulta.	

Nota. Fuente: Figura 25 Elaboración propia con base en Rojas, 2012.

Para cada proyecto se planteó que cada uno de éstos contenga los siguientes materiales multimedia como apoyo:

Audios que motiven en el estudiante a la comprensión de manera auditiva, para el desarrollo y edición de éstos se utiliza la herramienta Adobe Audition; infografías para esquematizar información, permitiendo que el estudiante vea de manera clara el tema a exponer, apoyándose de la herramienta Adobe Illustratos, videos para comprender de manera audiovisual, utilizando el programa PowTon y presentaciones en línea con apoyo de la herramienta Prezi.

c. DESARROLLO: Esta etapa se alimenta de las anteriores, y refiere a la creación y producción de los materiales multimedia, alineándonos a los aprendizajes esperados.

Tabla 7

Descripción de material multimedia.

PROYECTO	MATERIAL MULTIMEDIA	OBJETIVO	Especificaciones
PROYECTO 4: Comunicar lo que se sabe	Audio	Elaboración de audio en el cual se da una introducción sobre la monografía, abordando: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es? • Objetivo • ¿Para qué sirve? • Elementos que la integran de manera general. 	Formato mp3 con duración máxima de 5 minutos.
	Audio	Se hace lectura de monografía "Camaleón de Velo".	Formato mp3 con duración máxima de 5 minutos.
	Infografía	Se describirán las partes de una monografía:	Formato PDF,, tamaño doble

		<ul style="list-style-type: none"> • Portada • Índice • Introducción • Cuerpo del trabajo • Conclusiones • Fuentes consultadas. 	<p>carta.</p> <p>No utilizar más de 10 colores, utilizar suite de Adobe.</p>
	Video	<p>Se abordan temas sobre el uso de la:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tercera persona • El impersonal • Voz pasiva 	<p>Duración máxima de 10 minutos, en formato mp4.</p>
	Presentación en línea Prezi	<p>Se describe el párrafo y sus conectores, se dan pautas y consideraciones para la correcta redacción de una monografía.</p>	<p>Enlace URL</p>
PROYECTO 5: Cuéntame una historia... de ciencia ficción.	Presentación en línea Prezi	<p>Se da introducción y características de la narrativa de ciencia ficción.</p>	<p>Enlace URL</p>
	Audio	<p>Lectura de texto “Asnos estúpidos”.</p>	<p>Formato mp3 con duración máxima de 5 minutos.</p>
	Audio	<p>Elaboración de audio con información sobre géneros narrativos.</p>	<p>Formato mp3 con duración máxima de 5 minutos.</p>

	Video	Se describe mediante un video los tipos de narrador que puede haber en una historia.	Duración máxima de 10 minutos, en formato mp4.
PROYECTO 6: Un suceso, varias posturas y un debate.	Video	Se abordan aspectos de la noticia: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es? • Importancia • Estructura y elementos básicos. 	Duración máxima de 10 minutos, en formato mp4.
	Infografía	Abordar tema sobre ¿cómo está redactada una noticia?	Formato PDF,, tamaño doble carta. No utilizar más de 10 colores. Utilizar suite de Adobe.
	Video	Analizar tendencias de los periódicos.	Duración máxima de 10 minutos, en formato mp4.

Nota. Elaboración propia.

Con la propuesta presentada, se pretende incidir en la comprensión de los contenidos del bloque II de la materia de español y que con el material multimedia logre un aprendizaje significativo.

Los materiales multimedia desarrollados son los siguientes:

- Cuatro audios.

- Dos infografías.
- Tres videos
- Dos presentaciones en línea Prezi

Mismos que tendrán la finalidad de complementar el contenido presencial. Para albergar el material multimedia se hará uso de la plataforma Schoology, que puede ser consultada por el docente para la descarga de éste, para acceder al material es necesario tener un usuario y contraseña que será asignado por el administrador del curso, en caso de que el estudiante desee acceder a la plataforma podrá crear su usuario y contraseña para tener la posibilidad de descargar y visualizar el contenido en el ordenador.

X. MATERIAL MULTIMEDIA COMO MEDIO DE MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL BLOQUE II DE LA MATERIA DE ESPAÑOL

Teniendo como base el libro denominado Español 1 conect@ palabras (Rojas, 2012.) correspondiente a la materia de español, el cual funge material de apoyo para el docente y de trabajo para el estudiante, se realiza la siguiente propuesta en la cual se incorpora el uso de material multimedia dentro del presente trabajo, mismo que es complemento del libro de texto y clases presenciales.

Tabla 8

Propuestas de incorporación

ETAPAS	ACTIVIDADES	PROPUESTA DE MATERIAL MULTIMEDIA
PROYECTO 4: COMUNICAR LO QUE SE SABE.		
Objetivo: Redactar un documento en el cual se comunicará los resultados de la investigación acerca de un tema de interés.		
	1. Leer y revisar textos expositivos para identificar	

<p>Qué es una monografía.</p> <p>(Sesiones 1 y 2)</p>	<p>las características, función y partes de una monografía.</p>	
		<p>2. Escuchar audio “La monografía” en el que se menciona definición etapas y estructura de la monografía.</p>
		<p>3. Escuchar audio “Camaleón de velo”.</p>
	<p>4. Revisar en equipo las fichas del proyecto anterior.</p>	
	<p>5. Elaborar un esquema de contenidos para redactar la monografía.</p> <p>6. Organizar las fichas obtenidas con la investigación sobre el tema de su interés.</p>	
	<p>7. Buscar información adicional si se requiere.</p>	
	<p>8. Conocer cómo se pueden organizar y redactar las diferentes partes de una monografía.</p>	
		<p>9. Visualizar infografía de “Partes de la monografía”.</p>

Redacción de la monografía. (Sesiones 3, 4, 5, 6, 7 Y 8)		10. Consultar video: “tercera persona, impersonal y voz pasiva”
		11. Visualizar presentación Prezi: El párrafo y los conectores.
	9. Redactar la primera versión del cuerpo del trabajo.	
	10. Definir los conceptos que se utilizarán.	
	11. Conocer diferentes tipos de párrafos y conectores para usarlos en la redacción de la monografía.	
	12. Redactar la introducción y las conclusiones. 13. Redactar la portada, la bibliografía y el índice.	
Corrección y entrega de la monografía. (Sesiones 9, 10, 11)	14. Corregir, en equipo, la primera versión de la monografía.	
	15. Presentar el texto en limpio y con ilustraciones ante el grupo.	

Y 12)	16. Comentar la utilidad de los trabajos presentados y lo aprendido en el proyecto	
	17. Organizar un sistema de préstamo a domicilio de las monografías, para darlas a conocer entre familiares y amigos.	
	18. Solicitar alguna monografía en préstamo para leerla en casa, con la familia.	
	19. Valorar las actividades del proyecto	
ETAPAS	ACTIVIDADES	PROPUESTA DE MATERIAL MULTIMEDIA
PROYECTO 5: CUÉNTAME UNA HISTORIA... DE CIENCIA FICCIÓN		
Objetivo: Leer cuentos de ciencia ficción, analizar los recursos literarios y discursivos que los autores de este tipo de textos emplean para captar la atención del lector y sorprenderlo con tramas novedosos. Escribir un cuento de ciencia ficción y compartirlo con compañeros.		
	1. Leer varios cuentos de ciencia ficción para disfrutarlos e identificar sus características.	

Leer para conocer (Sesiones 1, 2, 3, 4 y 5)	2. Identificar los elementos narrativos del cuento.	
		3. Escuchar audio “Asnos estúpidos”.
		4. Consulta de audio “Géneros narrativos”.
	5. Identificar los géneros narrativos del cuento	
	6. Identificar los elementos específicos del subgénero de ciencia ficción.	
		7. Visualizar presentación Prezi: “Narrativa de ciencia ficción”
	8. Conocer que actividades nos pueden ayudar a construir el cuento que queremos contar.	
	9. Elegir un punto de partida para decidir qué tipo de historia contar.	
	10. Seleccionar el tema.	
		11. Visualizar video “Tipos de narrador”.
	12. Tomar decisiones sobre la trama, personajes, tipo de	

	narrador, espacios y ambientes.	
Redacción del cuento (Sesión 6)	13. Redactar el cuento cuidando que tenga todas las partes y elementos pertinentes.	
	14. Revisar el cuento escrito para corregir la coherencia dentro de la historia, sintaxis y ortografía.	
Corrección y entrega del cuento (Sesiones 7 y 8)	15. Intercambiar cuentos para ayudar a los compañeros a corregirlos a través de un diálogo con ellos y con la ayuda de diccionarios gramaticales.	
	16. Hacer las correcciones del cuento y pasarlo en limpio.	
	17. Leer algunos de los cuento elaborados.	
	18. Armar varias antologías de los cuentos creados.	
	19. Presentar las antologías con padres de familia y compañeros de otro grado.	

	20. Dejar un ejemplar en la biblioteca escolar y promover su lectura.	
	21. Hacer una valoración de las actividades realizadas en el proyecto.	
ETAPAS	ACTIVIDADES	PROPUESTA DE MATERIAL MULTIMEDIA
PROYECTO 6: UN SUCESO, VARIAS POSTURAS Y UN DEBATE		
Objetivo: Analizar, comparar y valorar críticamente noticias, debatir puntos de vista sobre las maneras de tratar una noticia por parte de diferentes medios de comunicación.		
La noticia. (Sesiones 1, 2, 3 y 4)	1. Identificar los diferentes elementos de contenido de las noticias	
		2. Visualizar infografía “¿cómo está estructurada la noticia?”
	3. Diferencias hechos y opiniones de las noticias.	
		4. Consulta de video “El análisis comparativo de las noticias”.

	5. Comparar versiones distintas de una noticia publicada en diversos periódicos.	
	6. Registrar, en un cuadro, la evolución de una noticia según diversas fuentes.	
El debate (Sesión 5, 6, 7 y 8)		7. Visualizar presentación de Prezi: “El debate y la estructura de los textos argumentativos”.
	8. Conocer la función de un debate.	
	9. Conocer diferentes estrategias y maneras de argumentar opiniones.	
	10. Organizar el debate.	
	11. Participar en el debate.	
	12. Comentar los logros y dificultades que se tuvieron durante el proyecto.	

Nota. Fuente: Rojas C. A. Y., Ibarra B. I. I., Luna R. J., Luna A. L. (2012), Español 1 Conect@ palabras, Editorial SM.

X.1.1 Audio la monografía y “camaleón de velo”

Tabla 9

Audio "La monografía"

AUDIO: LA MONOGRAFÍA	
Fade in	Monografía, proviene de las raíces griegas <i>mono</i> : que significa único y <i>graphos</i> que significa escrito.
The fat rat-windfall	Es el estudio o investigación que se realiza en forma exhaustiva sobre un tema en particular desarrollándolo en una forma lógica, ordenada y sistemática con el fin primordial de transmitir a otros el resultado de todo ese cúmulo de información obtenida en la investigación.
(Segundo plano)	Las etapas para la realización de la misma son: <ol style="list-style-type: none">1. Seleccionar el tema,2. Limitar el tema3. Búsqueda de fuentes bibliográficas.4. Evaluación y análisis de la bibliografía.5. Búsqueda de fuentes de información.6. Formulación de la hipótesis.7. Redacción del borrador y bosquejo.8. Redacción y presentación del trabajo. La estructura de la monografía se compone de:

Fade out	<p>aunque poseen cinco dedos en cada pata, estos se encuentran fusionados de modo que tienen dos hacia el exterior y tres hacia el interior en las extremidades delanteras. Ocurre lo contrario en las extremidades traseras. Esto hace que sus extremidades parezcan tenazas o manoplas con uñas.</p> <p>Las palmas de sus manos, pies y punta de la cola tienen una piel diseñada para desplazarse sobre superficies lisas. Su cola es generalmente larga que el resto del cuerpo, además de ser prensil, por lo que en muchas ocasiones funciona como si fuera una “quinta pata”.</p> <p>La vista es el sentido más desarrollado de los camaleones. El movimiento de los ojos de forma vertical es de un ángulo de 90° y un ángulo horizontal de 180°. Gracias a su gran movilidad, un camaleón puede ver los alrededores sin girar la cabeza, su vista es tan fina que pueden detectar el peligro a una distancia de hasta 120 m. el olfato y el oído no están tan desarrollados.</p> <p>Por su olor lo reconocerás</p> <p>Es de sobra conocido que los camaleones cambian de color. Esto se debe a unas células dérmicas llamadas cromatóforos que contienen pigmentos que permiten hacer el cambio de color.</p> <p>Las hembras no gestantes y los jóvenes camaleones son de color verde intenso y tienen algunas manchitas blancas. Las hembras gestantes son de un color verde más oscuro y tienen manchitas amarillas y azules. Las variaciones en el color de la piel del camaleón no solo le sirven para camuflarse, sino que reflejan su estado anímico, rango, sexo y estado reproductor.</p>
----------	---

¿Es macho o hembra?

En ocasiones es difícil distinguir entre hembras y machos [...]. Las patas traseras del camaleón macho tienen un espolón. También puedes diferenciarlos por el tamaño de su cresta: la de los machos es siempre más grande (llega a medir 8 cm). Además, los machos tienen franjas de color amarillo en los costados [...].

De buen apetito

Los camaleones son ávidos cazadores y depredan a toda presa que puedan introducir en su boca. Las presas más para alimentar a los camaleones son grillos, cucarachas de Madagascar, *zophobas*, *tenebrios* y gusano de cera, entre otros.

La cantidad de comida de los camaleones varía de acuerdo con su edad, sexo, época del año, temperatura de su terrario o hábitat y estado de salud.

Reproducción

La hembra incuba los huevos por casi medio año. Cuando nacen, los bebés miden de 55 a 75 mm.

Especie protegida

Actualmente, casi todos los ejemplares que se venden como mascotas han sido criados en cautiverio. Aun así, esta especie se encuentra protegida por el CITES, que es un convenio que regula el comercio internacional de especies animales y vegetales amenazadas.

Nota. Fuente: Rojas C. A. Y., Ibarra B. I. I., Luna R. J., Luna A. L. (2012), Español 1 Conect@ palabras, Editorial SM. *Tabla 13 Tabla 14*

X.1.2 Infografía: partes de la monografía

Con base en el libro de texto utilizado, se retoman las partes que conforman a la monografía y hace una breve explicación de cada elemento.



Figura 26 Infografía: Partes de la monografía. Con base en Rojas (2012).

X.1.3 Video: tercera persona, impersonal y voz pasiva

Se hace una presentación sobre el empleo de la tercera persona, impersonal y voz pasiva, mismas que pueden ser utilizadas en las oraciones de las monografías.



X.1.3 Presentación en línea Prezi: el párrafo y los conectores

Se presenta una descripción detallada con respecto a los párrafos que conforman a la monografía, así mismo, se ejemplifica cada uno de ellos.

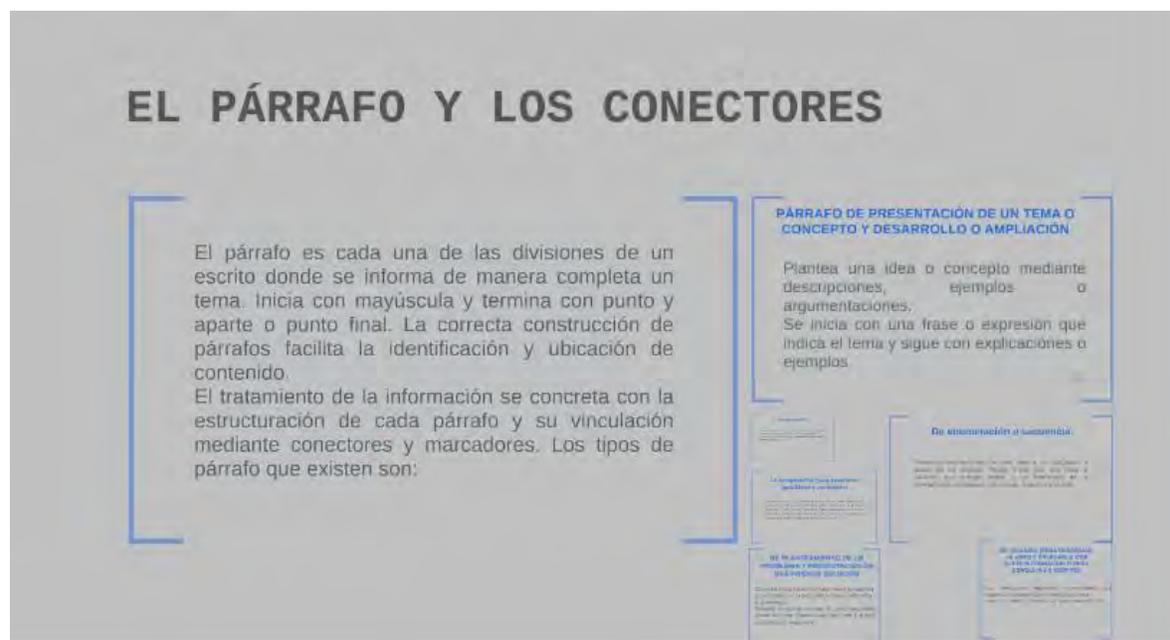


Figura 28 Prezi:el parrafo y los conectores. Con base en Rojas (2012).

X.2.1 Audio “asnos estúpidos” y géneros narrativos.

Tabla 15

Audio "Asnos estupidos".

AUDIO: ASNOS ESTUPIDOS	
Fade in Sonido galaxia (Segundo plano)	<p>Naron, de la longeva raza rigeliana, era el cuarto de su estirpe que llevaba los anales galácticos. Tenía en su poder el gran libro que contenía la lista de las numerosas razas de todas las galaxias que habían adquirido el don de la inteligencia, y el libro, mucho menor, en el que figuraban las que habían llegado a la madurez y poseían méritos para formar parte de la Federación Galáctica. En el primer libro habían tachado algunos nombres anotados con anterioridad: los de las razas que, por el motivo que fuere, habían fracasado. La mala fortuna, las deficiencias bioquímicas o biofísicas, la falta de adaptación social se cobraban su tributo. Sin embargo, en el libro pequeño nunca se había tenido que tachar ninguno de los nombres anotados.</p> <p>En aquel momento, Naron, enormemente corpulento e increíblemente anciano, levantó la vista al notar que se acercaba un mensajero.</p> <p>-Naron -saludó el mensajero-. ¡Gran Señor!</p> <p>-Bueno, bueno, ¿qué hay? Menos ceremonias.</p> <p>-Otro grupo de organismos ha llegado a la madurez.</p> <p>-Estupendo, estupendo. Hoy en día ascienden muy aprisa. Apenas pasa año sin que llegue un grupo nuevo. ¿Quiénes son?</p> <p>El mensajero dio el número clave de la galaxia y las coordenadas del mundo en cuestión.</p> <p>-Ah, sí -dijo Naron- lo conozco.</p> <p>Y con buena letra cursiva anotó el dato en el primer libro, trasladando</p>

Fade out	<p>luego el nombre del planeta al segundo. Utilizaba, como de costumbre, el nombre bajo el cual era conocido el planeta por la fracción más numerosa de sus propios habitantes.</p> <p>Escribió, pues: La Tierra.</p> <p>-Estas criaturas nuevas -dijo luego- han establecido un récord. Ningún otro grupo ha pasado tan rápidamente de la inteligencia a la madurez. No será una equivocación, espero.</p> <p>-De ningún modo, señor -respondió el mensajero.</p> <p>-Han llegado al conocimiento de la energía termonuclear, ¿no es cierto?</p> <p>-Sí, señor.</p> <p>-Bien, ese es el requisito -Naron soltó una risita-. Sus naves sondearán pronto el espacio y se pondrán en contacto con la Federación.</p> <p>-En realidad, señor -dijo el mensajero con renuencia-, los observadores nos comunican que todavía no han penetrado en el espacio.</p> <p>Naron se quedó atónito.</p> <p>-¿Ni poco ni mucho? ¿No tienen siquiera una estación espacial?</p> <p>-Todavía no, señor.</p> <p>-Pero si poseen la energía termonuclear, ¿dónde realizan las pruebas y las explosiones?</p> <p>-En su propio planeta, señor.</p> <p>Naron se irguió en sus seis metros de estatura y tronó:</p> <p>-¿En su propio planeta?</p>
----------	---

	<p>-Si, señor.</p> <p>Con gesto pausado, Naron sacó la pluma y tachó con una raya la última anotación en el libro pequeño. Era un hecho sin precedentes; pero es que Naron era muy sabio y capaz de ver lo inevitable, como nadie, en la galaxia.</p> <p>-¡Asnos estúpidos! -murmuró.</p>
--	---

Nota. Fuente: Rojas C. A. Y., Ibarra B. I. I., Luna R. J., Luna A. L. (2012), Español 1 Conect@ palabras, Editorial SM. *Tabla 16 Tabla 17*

Tabla 18

Audio "Géneros narrativos"

AUDIO: GÉNEROS NARRATIVOS	
<p>Fade in</p> <p>The fat rat-unity</p> <p>(Segundo plano)</p>	<p>Los géneros narrativos más frecuentes en la literatura son el cuento y la novela.</p> <p>El cuento es un relato breve que le da mayor importancia a la narración por encima de recursos como el dialogo y la descripción. Generalmente se presenta en prosa y, por su extensión suele tener una trama sencilla, pocos personajes y unidad en torno de un solo tema.</p> <p>La novela es cambio es una narración de mayores dimensiones, que puede contener más de una trama o una sola, pero de carácter más complejo, muchos personajes, varios clímax e incluso más de un desenlace. Si bien la narración sigue siendo importante, este género explota con mayor frecuencia a los recursos como el dialogo y la descripción.</p> <p>Estos géneros se dividen en subgéneros, según la temática que aborden. Así, se puede hablar de novela o cuento policiaco, de terror, de ciencia ficción, etcétera. En el caso de la literatura de ciencia ficción, los temas se relacionan con avances tecnológicos, científicos,</p>

<p>Fade out</p>	<p>problemáticas futuristas, etcétera.</p> <p>Los géneros narrativos tienen, por lo general, la secuencia exposición, nudo y desenlace.</p> <p>Principio o exposición inicial de acontecimientos</p> <p>Se presenta a los personajes, se dice que quieren hacer o lograr y cuáles son las condiciones en las que se encuentran. Se describe la normalidad de la historia o de la vida del personaje, se menciona la atmosfera, el espacio o lugar y los tiempos en que se desenvuelve. Se presentan todos los elementos para comprender la trama que se desarrollara en el nudo.</p> <p>Parte intermedia o nudo (también llamado clímax)</p> <p>Se presenta un problema que rompe con la normalidad del inicio y los personajes tienen que resolverlo. Ocurre lo más interesante de la historia porque es el momento en el que los acontecimientos cambian las condiciones de existencia de los personajes.</p> <p>Final o desenlace</p> <p>Se plantea la solución a la historia, cuando se resuelven o se agravan los conflictos o problemas planteados. Puede ser inesperado, sorprendente, triste, alegre, negativo... Hay narraciones de final abierto, en las cuales no se presenta una solución concreta, sino que se menciona alguna acción o hecho que puede terminar de diversas maneras (se deja que el lector las imagine).</p>
-----------------	--

Nota. Fuente: Rojas C. A. Y., Ibarra B. I. I., Luna R. J., Luna A. L. (2012), Español 1 Conect@ palabras, Editorial SM. *Tabla 19 Tabla 20*

X.2.2 Video: tipos de narrador

Se presenta un video mediante animación, en el cual se explica cada uno de los tipos de narrador, estos son: Omnisciente (3ª. Persona), observador cuasi omnisciente o testigo (3ª. Persona), personaje (1ª. Persona) y en 2ª. Persona, así mismo se presentan las características de cada uno de ellos.



Figura 29 Video "Tipos de narrador". Con base en Rojas (2012).

X.2.3 Presentación en línea Prezi: narrativa de ciencia ficción

Da pautas sobre lo que es la ciencia ficción como subgénero narrativo y se muestran características de éstas.

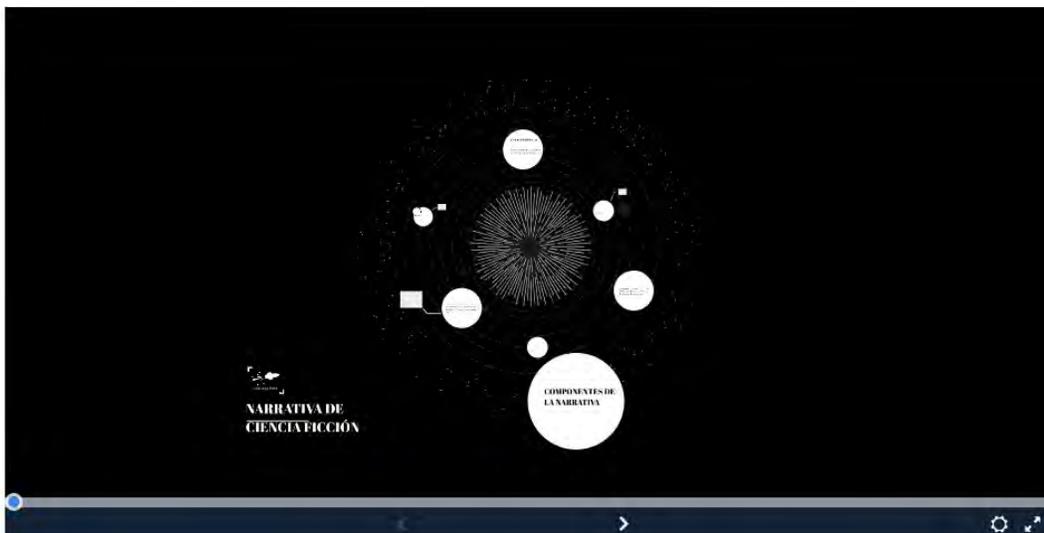


Figura 30 Prezi: narrativa de ciencia ficción. Con base en Rojas (2012).

X.3 Proyecto 6

X.3.1 Infografía: ¿Cómo está redactada una noticia?

Se presentan de manera gráfica aspectos básicos sobre la estructura de la noticia, cuáles son las preguntas que debe responder para dar una información completa y se explica elementos sobre las declaraciones y opiniones.



Figura 31 Infografía: ¿cómo redactar una noticia? Con base en Rojas (2012).

X.3.2 Video: el análisis comparativo de las noticias.

Mediante un video animado se dan elementos para distinguir las posturas de las noticias transmitidas por los medios.



Figura 32 Video: el análisis comparativo de las noticias. Con base en Rojas (2012).

X.3.3 Presentación en línea Prezi: el debate y la estructura de los textos argumentativos.

Se señalan definiciones sobre el debate y se abordan puntos sobre los elementos a abordar dentro de un debate oral, así mismo, se presentan los argumentos más comunes.

El debate y la estructura de los textos argumentativos

El debate es una discusión, entre dos o más personas, que se desarrolla a partir de la expresión de opiniones o posiciones diferentes en relación con un tema o hecho, por lo tanto, ya sea oral o escrito, es un texto argumentativo.

PARA PARTICIPAR EN UN DEBATE ORAL ES IMPORTANTE:

1. Entender el tema, sus partes y relación entre ellas.
2. Exponer con las propias palabras tu posición u opinión, reconocer las diferencias y coincidencias con las posiciones de los otros.
3. Ser abierta a lo que otros dicen para negociar y construir acuerdos, argumentando a favor de tus opciones.
4. Aportar la evidencia y habilidad para participar cada vez mejor en discusiones futuras.

TIPOS DE ARGUMENTOS MÁS COMUNES

1. **Argumento de autoridad:** Se apoya en la opinión de una persona o institución reconocida por su experiencia o conocimiento en el tema.

2. **Argumento de evidencia:** Se apoya en datos, estadísticas, hechos, ejemplos, etc.

3. **Argumento de analogía:** Se apoya en la comparación de situaciones o hechos.

4. **Argumento de autoridad:** Se apoya en la opinión de una persona o institución reconocida por su experiencia o conocimiento en el tema.

Cargando contenido...
<
>

Figura 33 Prezi: el debate y la estructura de los textos argumentativos. Con base en Rojas (2012).

XI. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación, se seleccionó la plataforma de gestión de aprendizaje Schoology, de la cual dentro de los aportes a la literatura se expusieron las ventajas del uso de la misma. Posterior a la selección, se procede a crear el curso denominado “ESPAÑOL 1: Bloque II”, el educando ingresará a la página www.schoology.com y se proporcionará a los estudiantes el código: DNG2K-9H7SG para que puedan acceder a la consulta del material multimedia.

Para acceder como usuario de prueba se creó el usuario y contraseña que a continuación se anexa:

Tabla 21

Usuario y contraseña Schoology.

USUARIO	seminariotesisE1B2@gmail.com
CONTRASEÑA	s3m1n4r10

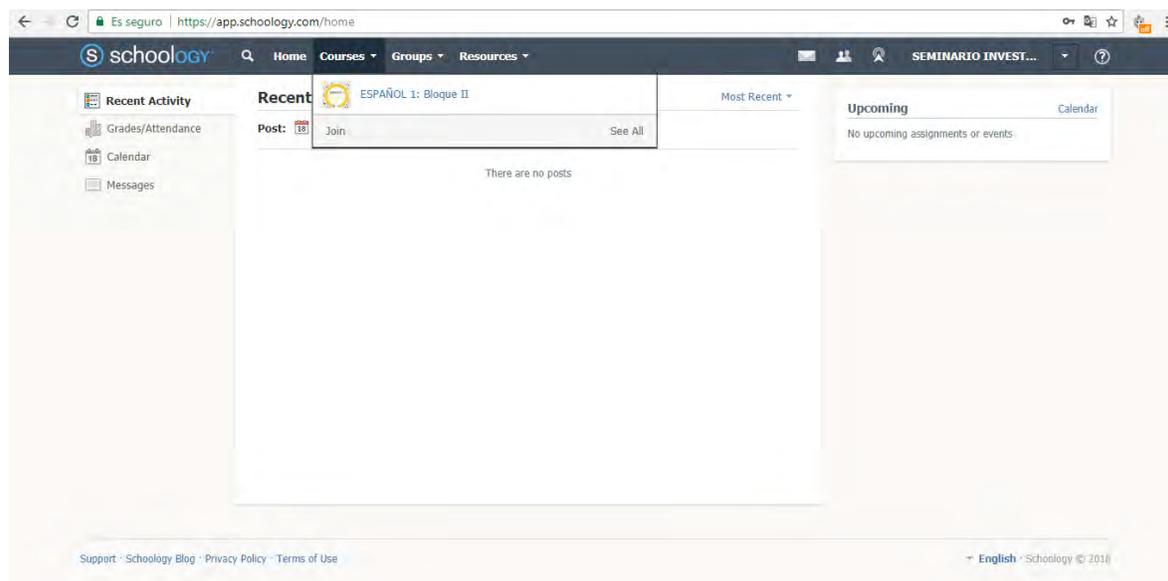


Figura 34 Vista de curso Schoology.

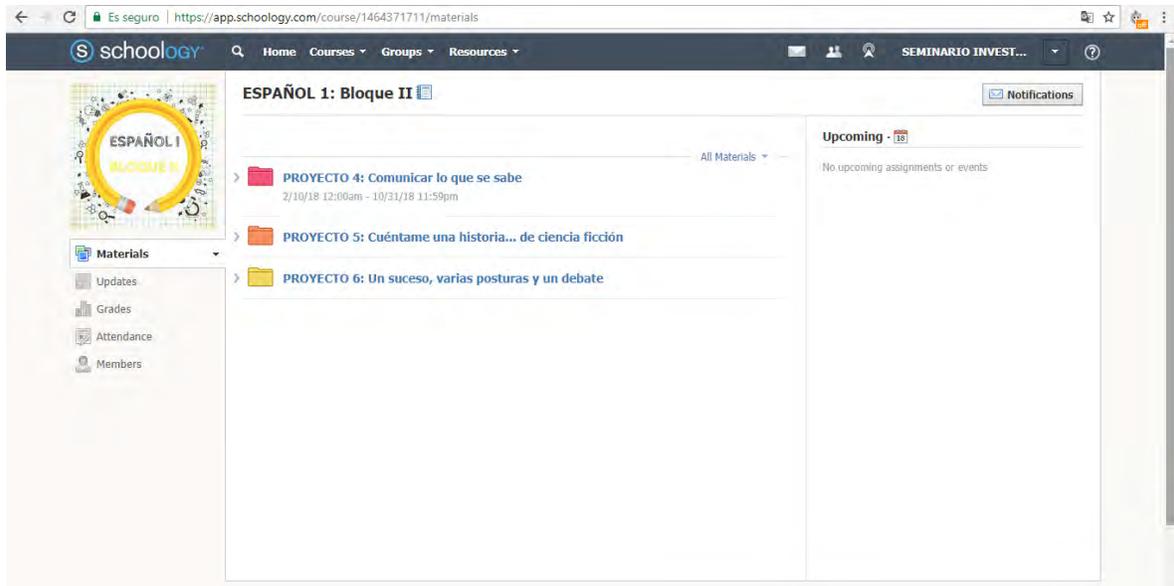


Figura 35. Vista general curso español 1: bloque II

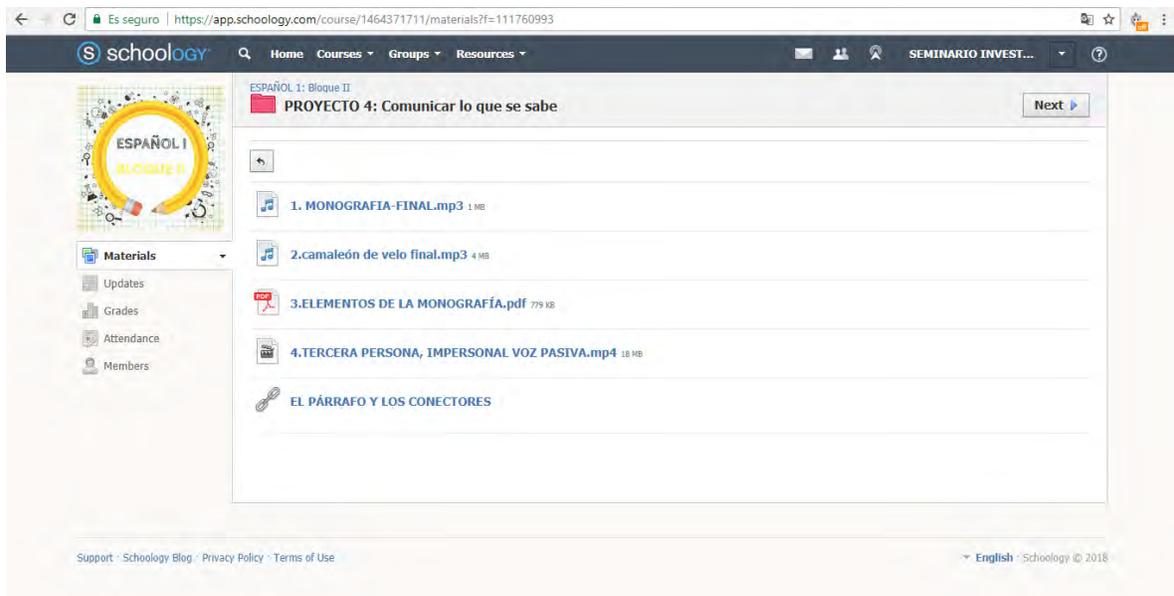


Figura 36 Vista proyecto 4

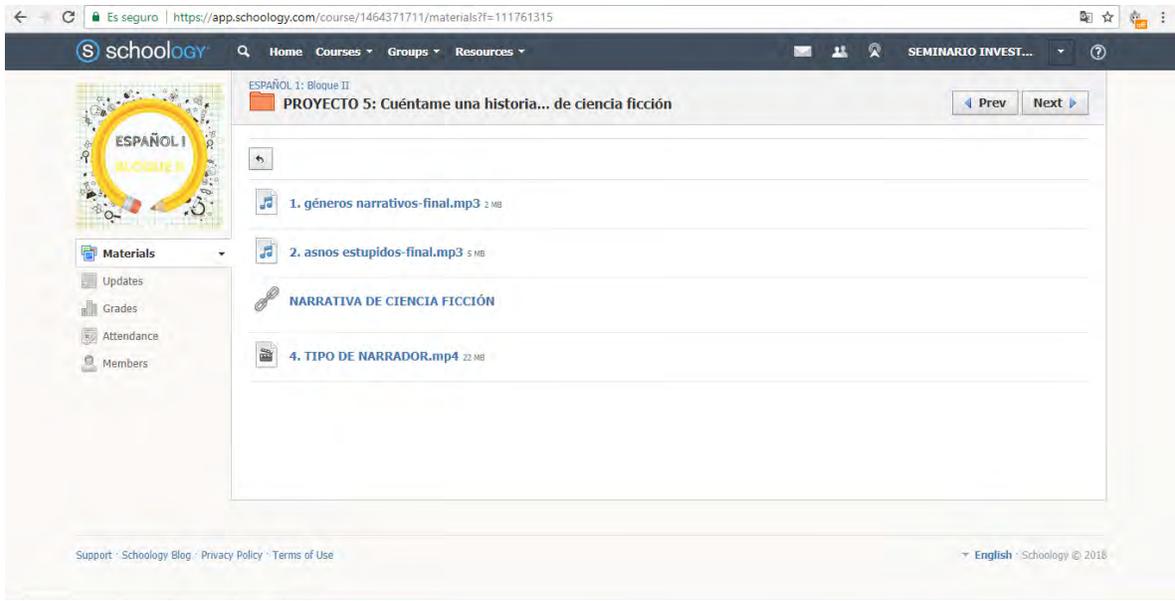


Figura 37 Vista proyecto 5

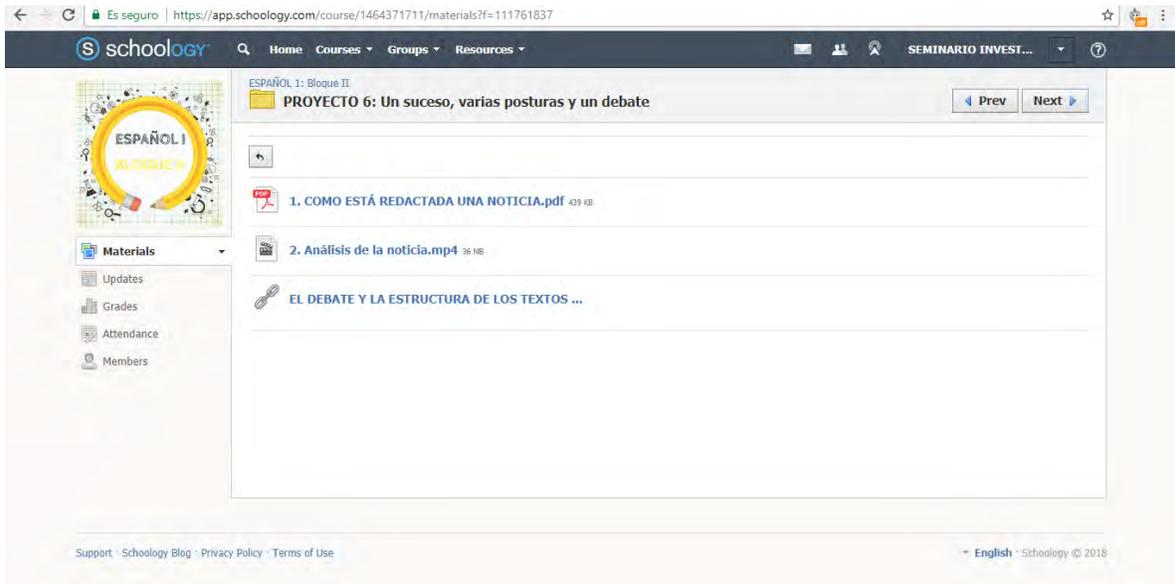


Figura 38 Vista proyecto 6

XII. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Basándonos en que el presente proyecto se encuentra en la Línea 2 de las Líneas de aplicación innovadoras del conocimiento denominada: Aplicación didáctica de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), y con respecto al alcance del proyecto terminal con orientación profesional, el presente documento se encuentra dentro de la tercera opción: Propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación, aunado a lo anterior se desglosa las estrategias de evaluación propuestas:

Con la finalidad de identificar si los objetivos planteados al inicio del proyecto se lograron, es importante considerar una evaluación formativa, en la cual se evalúan los avances con base en los alcances proyectados para determinar la mejor forma de continuar con el proceso de aprendizaje. Así mismo, por medio de una evaluación sumativa se verá un cambio de cuando se empleaba un método tradicional a cuando se implementan materiales multimedia.

Se realizará por medio de cuestionarios en el que el estudiante identifique cuáles fueron los cambios que verificó al implementar materiales multimedia y con un cuestionario al docente en el que pueda informar sobre cambios vistos al implementar éstos, dichas evaluaciones serán realizadas por la autora del presente trabajo y será realizado una vez sea aprobado el producto final del mismo.

El diseño de la evaluación antes planteada, se muestra a continuación adaptándose algunos aspectos de la Metodología para la Evaluación de la Calidad de Estrategias Didácticas de Cursos a Distancia (MACCAD) de Hayes (1992), y con base en esta se adecuó una evaluación para docente y una para estudiante.

Tabla 22

Evaluación docente.

EVALUACIÓN DOCENTE				
MATERIALES	Siempre 4	Generalmente 3	A veces 2	Nunca 1

¿Los materiales propuestos fueron adecuados para la comprensión de las temáticas?					
¿Los ejemplos fueron suficientes para ayudarlo a comprender los conceptos?					
¿Consultó los archivos sugeridos como lectura complementaria?					
¿Pudo consultar la plataforma schoology sin dificultades técnicas?					
Si tuvo alguna dificultad, identifíquela:					
ENTORNO TECNOLÓGICO		Siempre 4	Generalmente 3	A veces 2	Nunca 1
ACCESIBILIDAD	¿La distribución de los materiales en el entorno fue adecuada a sus necesidades?				
	¿Accedió sin dificultades a los servicios?				

USABILIDAD	¿Pudo manejar los recursos de la plataforma sin dificultad?				
	¿Los recursos ofrecidos por la plataforma se adecuaron a sus necesidades?				
Identifique sus necesidades insatisfechas					
SATISFACCIÓN GENERAL	Muy buena	Buena	Regular	Mala	
Realice el balance de su experiencia respecto:					
Materiales de aprendizaje					
Recursos de la plataforma					

Tabla 23

Evaluación estudiante.

EVALUACIÓN ESTUDIANTE				
MATERIALES	Siempre 4	Generalmente 3	A veces 2	Nunca 1
¿Los materiales fueron adecuados para la comprensión				

de las temáticas?				
¿Consideras que el material multimedia ayudó a reforzar tu aprendizaje?				
Si tuvo alguna dificultad, identifícala:				
SATISFACCIÓN GENERAL	Muy buena	Buena	Regular	Mala
Realiza el balance de tu experiencia respecto:				
Materiales de aprendizaje				

XIII. CONCLUSIONES

El presente proyecto, se deriva de los cambios planteados durante la Reforma Educativa y los avances tecnológicos, es de suma importancia replantear diferentes aspectos, entre ellos, cómo se enseña y de qué forma los resultados transmiten el aprendizaje del estudiante, demostrando que el proceso de aprendizaje exige la articulación de las nuevas tecnologías.

En tal sentido, es preciso reforzar que el uso de materiales multimedia con fines educativos durante dicho proceso favorece la formación continua. En la actualidad, no es suficiente transmitir los conocimientos de manera tradicional, para lograr un aprendizaje significativo se deben activar el uso de manera crítica y responsable de las TIC. Así mismo, es destacable mencionar que los materiales multimedia poseen elemento que inciden en la manera de entender y apoyar a la educación.

Por lo anterior, el presente proyecto -el cual consistió en la creación de material multimedia del bloque II de la materia de español para los alumnos de primer grado de la secundaria General Martín José Urrutia Malagón- se basó en las planeaciones y programas correspondientes al grado de nuestro objeto de estudio, así mismo, para determinar los contenidos del material multimedia se encuentra fundamentado con los aprendizajes esperados de los proyectos 4, 5 y 6 de la guía didáctica de Español I.

Se considera importante concentrar estrategias que incorporen los recursos multimedia en las metodologías de enseñanza y que el docente con el uso, organización y administración de material multimedia tenga un soporte para que el proceso aprendizaje se vuelva dinámico y significativo para los estudiantes.

Como se mencionó dentro de los aportes a la literatura, el uso del material multimedia dentro del salón de clases motiva y apoya a que el estudiante tenga un aprendizaje considerable, sin embargo, no nos encontramos con un tema fácil ya que dentro de sus limitaciones podemos observar que la falta de recurso o infraestructura podrían ser elementos que coarten el uso de los mismo, de igual manera, el uso de TIC es impredecible saber si pueden ocurrir fallas técnicas en el uso de los programas, aunado a esto, deben planificarse actividades alternativas

Para finalizar y con base a la experiencia obtenida, y considerando que la educación debe estar acorde a los requerimientos y cambios que la sociedad demanda, se pone a consideración lo siguiente:

- Debido a que el proyecto se encuentra enfocado primordialmente al proceso de aprendizaje del estudiante, se propone una investigación adicional en la cual se pueda establecer un modelo enseñanza-aprendizaje más completo que permita una implementación total del material multimedia dentro de la metodología tradicional.
- Es de suma importancia considerar una capacitación a docentes para el uso de recursos tecnológicos y su aplicación en el rubro académico, diseño de material didáctico.
- Es necesario establecer contacto entre docentes y estudiantes en el cual se comparan sugerencias para utilizar las TIC con beneficios educativos, para que de este modo, los directivos apoyen iniciativas innovadoras.

XIV. REFERENCIAS

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77323978002>

Argueta, J. (2012). Uso de recursos multimedia para potenciar el aprendizaje de los estudiantes del noveno grado de la asignatura de electricidad en el Centro de Investigación e Innovación Educativas de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. (Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán) Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/uso-de-recursos-multimedia-para-potenciar-el-aprendizaje-de-los-estudiantes-del-noveno-grado-en-la-asignatura-de-electricidad-en-el-centro-de-investigacion-e-innovacion-educativas-de-la-universidad-pedagogica-nacional-francisco-morazan-ciie-upnfm/>

Armenta, J., Vales,., Acosta, C., & García, R. (2015). Aportes y reflexiones sobre la educación mediada por tecnologías. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/290447950_Teorias_que_sustentan_la_Tecnologia_Educativa

Baltazar, F.P., (2018). Estrategias de juegos de lucha y oposición para la iniciación deportiva. Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?id=TtRJDwAAQBAJ&pg=PT6&lpg=PT6&dq=Ense%C3%B1ar+no+es+s%C3%B3lo+proporcionar+informaci%C3%B3n,+sino+ayudar+a+aprender,+y+para+ello+el+docente+debe+tener+un+buen+conocimiento+de+sus+alumnos:+cu%C3%A1les+son+sus+ideas+previas,+qu%C3%A9+son+capaces+de+aprender&source=bl&ots=wsCKqE36Yh&sig=K14E-R_5vuWeInwL7SsJdEW1B2c&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjvicbc_MzdAhXE7IMKHSNMB0EQ6AEwEXoECAEQAQ#v=onepage&q=Ense%C3%B1ar%20no%20es%20s%C3%B3lo%2

Oproporcionar%20informaci%C3%B3n%2C%20sino%20ayudar%20a%20aprender%2C%20y%20para%20ello%20el%20docente%20debe%20tener%20un%20buen%20conocimiento%20de%20sus%20alumnos%3A%20cu%C3%A1les%20son%20sus%20ideas%20previas%2C%20qu%C3%A9%20son%20capaces%20de%20aprender&f=false

Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (13 de julio de 1993). Ley General de Educación.. Recuperado de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/137_190118.pdf

Castelán, Y. G. (s.f.). Multimedia en la educación, una necesidad. Recuperado de: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/e6.html>

Castro, C. (s.f.). La evaluación de los materiales didácticos en la formación con TIC: el caso del proyecto TICEC. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*. Recuperado de: <https://www.uam.es/servicios/apoyodocencia/ice/tarbiya/pdf/articulos/Tarbiya039-06.pdf> 82

Claro, M. (2010). Impacto de las TIC en los aprendizajes. Recuperado de: <http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/3781/lcw339.pdf?sequence=1>

Dirección General de Desarrollo Curricular (2006). Reforma de la Educación Secundaria. Fundamentación Curricular. Español . Recuperado de: <https://coleccion.siaeducacion.org/sites/default/files/fundamentacion.espanol.pdf>

Dirección General de Desarrollo Curricular (2014). Plan de estudios 2011-Educación Básica. Recuperado de: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan_de_Estudios_2011_f.pdf

El papel de los materiales digitales multimediales en el aula. (2009). Trabajo presentado en IV Congreso de la cibernsiedad 2009- Crisis analógica y

futuro digital Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=429442>

Galindo, J.P., Escalante, G., Cabezas, L. & García, A. (2016). ¿Cuáles son las fuerzas en común que han contribuido a que las MIPYMES de Nuevo León continúen operando en el mercado por más de 5 años. *Revista digital de la Universidad Autónoma de Nuevo León*. 2 (1). Recuperado de <http://www.web.facpya.uanl.mx/Vinculategica/Revistas/R2/2206%20-%202235%20-%20Cuales%20son%20las%20fuerzas%20en%20comun%20que%20han%20contribuido%20a%20que%20las%20MIPyMES%20de%20Nuevo%20Leon%20continen%20operando%20en%20el%20mercado%20por%20m%C2%A0s%20de%205%20anos.docx.pdf>

García, A. (2015). Los beneficios de la Tecnología en la Educación. Recuperado de: <http://www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/los-beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion.html>

Gómez, E.R., Ríos, J.M., Pasillas, D.G. (2016). El difícil tránsito hacia la semipresencialidad en la educación superior: un ejemplo iberoamericano. Recuperado de: http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/25/06_MO_25.pdf

Graells, P. (2000). Impacto de las tic en educación: funciones y limitaciones. Recuperado de: <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>

Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la informacion y la comunicación: evolucion del concepto y características. *International Journal of Educational Research and Innovation*, (6). Recuperado de: <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703/1559>

Gutierrez, E. (s.f.). Estudiantes universitarios ¿nativos digitales? Una reflexión sobre sus competencias tecnológicas y su formación en competencias. Recuperado de: http://ibi.unam.mx/publicaciones/19/tendencias_alfabetizacion_informativa-

Estudiantes%20universitarios%20-nativos%20digitales-
enedina%20ortega%20gutierrez.html

Guzmán, J., Mata, J., & Gómez, M. (s.f.). El sonido como herramienta tecnológica de apoyo a la educación. Recuperado de: <http://www.iiis.org/cds2008/cd2008csc/sieci2008/paperspdf/x654im.pdf>

Islas, M. I., & Hernández, S. M. (2014). El diagnóstico y análisis FODA. Recuperado de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDA D%202/pre_p71014_analisis_foda.html

Leal, E. (2008). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2521723.pdf>

Maldonado, M., (2018). El aula, espacio propicio para el fortalecimiento de competencias ciudadanas y tecnológicas. *Revista de investigaciones en educación*. 14 (1). Recuperado de: <http://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/822/1255>

Minervini, M. (2005). La infografía como recurso didáctico. *Revista Latina de Comunicación Social*. (59). Recuperado de: <http://www.revistalatinacs.org/200506minervini.pdf>

Muñoz, E. (2014). Uso didáctico de las infografías. *Revista digital del Centro del Profesorado Cuevas-Olula (Almeira)*. 7 (14). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4993674.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (s.f.). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

- Ortiz, C. (2003). Modelo de planeación mediante el análisis estratégico FODA: un caso de estudio. Recuperado de: http://jupiter.utm.mx/~tesis_dig/8454.pdf
- Paredes, M. (27 de noviembre de 2013). Opciones metodológicas para el análisis de la comunicación en el aula [Mensaje en blog]. Recuperado de <http://cesemyrna.blogspot.com/2013/11/>
- Ponce, H.(2007). La matriz FODA: alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones. *Enseñanza e Investigación en Psicología*. 12 (1). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29212108>
- Reflexión académica en diseño y comunicación. (2017). IV Congreso de Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio. `Interfaces Palermo`. Recuperado de : https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/649_libro.pdf
- Olivar G., y Daza, A; (2007). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y su impacto en la educación del siglo XXI. *Negotium*. 3(7) Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78230703>
- Ortí, C. (s.f.). Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.). Recuperado de: <http://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>
- Ortíz, M. (s.f.). Importancia del diseño de materiales educativos en la educación a Distancia. *Revista digital universitaria UNAM*. 12 (10). Recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.12/num10/art100/#up>
- Pabon, L. (Junio de 2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual?. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4966244.pdf>
- Prensky, M. (s.f.). Nativos e Inmigrantes Digitales. Recuperado de: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Rojas A. Y., Ibarra I. I., Luna J., & Lilia A. (2012). Español 1. México, D.F.: SM ediciones.

Salas, K. & Barbosa L. (s.f.). Las TIC como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje en Bibliotecología. Recuperado de: <http://iibi.unam.mx/publicaciones/280/tic%20educacion%20bibliotecologica%20las%20TICs%20Karla%20Rodriguez%20Salas.html>

Sánchez, G. (2014). Literacidad: Estrategias para el desarrollo eficaz de la comprensión lectora y la producción de textos [Slideshare]. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/luisin79/curso-literacidad>

Secretaría de Educación Pública. (2011). Programa de estudio guía para el maestro- Educación Básica secundaria. Recuperado de: http://www.curriculobasica.sep.gov.mx/pdf/secundaria/esp/2do/sec_espanol_2do.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2005). Educación Secundaria ESPAÑOL Programas de Estudio. Recuperado de: <http://educacionespecial.sepdf.gov.mx/escuela/documentos/CurriculumBasica/Secundaria/Programa/PEspanol.pdf>

Toledo, A. (s.f.). El Constructivismo Pedagógico. Recuperado de: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/EI%20Constructivismo%20Pedag%C3%B3gico.pdf>

Universidad Interamericana para el Desarrollo. (s.f.). UNID. Teorías del aprendizaje. Recuperado de: <http://biblioteca.iplacex.cl/RCA/EI%20conductismo.%20Teorías%20conductistas%20y%20educación.pdf>



ANEXO 1

ENCUESTA DE DIAGNÓSTICO PARA IMPLEMENTACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN I



El presente cuestionario tiene como finalidad recabar datos que permitan realizar un diagnóstico de la situación actual de las Tecnologías de información y Comunicación (TIC) enfocadas a la materia de Español I, así como identificar áreas de oportunidad o desventajas de implementar material multimedia en dicha materia. Los resultados obtenidos serán de carácter confidencial. De antemano muchas gracias por su colaboración.

Nombre: _____		Edad: _____	
Sexo: F <input type="checkbox"/>	M <input type="checkbox"/>	Profesión: _____	Años de servicio: _____

INSTRUCCIONES: Se agradece responda a las siguientes preguntas según su criterio de la manera en que se indica,

1. Con los avances tecnológicos ¿considera que el proceso de enseñanza es el correcto para las nuevas generaciones?

SI No ¿por qué? _____

2. ¿Cuáles serían sus propuestas para la mejora en el aprendizaje de los estudiantes?

3. Desde su experiencia, ¿cree que el proceso de enseñanza tradicional resulte monótono para las nuevas generaciones?

SI No ¿por qué? _____

4. ¿De qué manera cree que pueda utilizar las TIC's en el proceso de enseñanza?

5. Si su aula cuenta con herramientas tecnológicas ¿desarrolla sus clases haciendo uso de éstas?



frecuentemente En ocasiones Nunca No aplica



**ENCUESTA DE DIAGNÓSTICO PARA IMPLEMENTACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN I**

6. ¿Con qué frecuencia hace uso de éstas?

Siempre Rara vez Nunca Otro _____

7. Desde una visión personal, ¿qué es el material multimedia enfocado a la educación?

8. ¿Ha creado material multimedia para sus clases? ¿Por qué?

Si No ¿por qué? _____

9. Desde su experiencia, ¿considera que la implementación de material impactaría en el rendimiento académico?

Si No ¿por qué? _____

10. ¿Considera que los materiales multimedia resultarían una herramienta efectiva para que los objetivos planteados al inicio de curso sean cumplidos de manera adecuada?

Si No ¿por qué? _____

11. ¿Cuáles considera que serían las ventajas al implementar el uso de material multimedia en el proceso de enseñanza tradicional?

12. ¿Cuál sería la mayor limitante que tendría al implementar el material multimedia?



ENCUESTA DE DIAGNÓSTICO PARA IMPLEMENTACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN I



13. Desde su punto de vista, ¿qué ventajas obtendría el estudiante al implementar material multimedia?

14. ¿Qué tipo de material multimedia sería el adecuado para complementar los temas de su plan de trabajo?

15. ¿Cómo considera al material multimedia dentro del aula?

- Una herramienta para la mejora de la enseñanza
- Un recurso de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Una herramienta prescindible
- Un recurso que no necesariamente influye en el aprendizaje
- Otro (especifique) _____

ANEXO 2



ENCUESTA DE DIAGNÓSTICO PARA IMPLEMENTACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN I



1. ¿Con qué frecuencia hace uso de tus dispositivos electrónicos?

1-2 veces por semana 3-4 veces por semana 5- 7 veces por
semana

2. ¿Con qué finalidad los utilizas?

Diversión

Redes sociales

Fines educativos

Otros

3. ¿Con qué frecuencia los utilizan en el aula?

1-2 veces por semana 3-4 veces por semana 5- 7 veces por
semana

4. ¿Las estrategias de aprendizaje utilizadas son acordes a la actualidad?

SI NO

5. ¿Sabes que es un material multimedia?

SI NO Tal vez

6. ¿Consideras que las Tecnologías de la Información y Comunicación funcionarían como aliado en tu proceso de aprendizaje?

SI NO Tal vez