

UNIVERSIDAD DEL ESTE
Escuela de Estudios Profesionales

Taller #1
Equipos Tecnológicos y Multimedia para la educación virtual

Luz Evelyn Betancourt Pabón

ETEL 600 – E-learning, Integración Tecnológica y Multimedia

Dra. Digna Rodríguez

17 de mayo de 2015

Taller #1

Título: Tabla Comparativa de Conceptos

E-learning	Multimedios	Guión (scrip)	Banner dinámico
<p>El <i>e-learning</i> o enseñanza virtual es un proceso de enseñanza-aprendizaje que se da a través de diferentes plataformas tecnológicas. Este proceso es uno flexible en cuanto a tiempo y espacio pues se puede dar de manera sincrónica o asincrónica. Al llevarse a cabo a través de una comunicación sincrónica o asincrónica podemos ver la separación física que hay del estudiante y profesor. El estudiante solo necesita conexión a Internet permitiendo que el mismo sea parte de su formación. El estudiante adquiere diferentes herramientas para desarrollar su aprendizaje en un ambiente colaborativo con sus compañeros, profesores o tutores.</p>	<p>Es un sistema con capacidad de presentar información en forma de texto, de sonido o imágenes. Para transmitir la información puede utilizar simultáneamente diversos recursos como imágenes, fotos, secuencias animadas, gráficos animados, sonidos y textos entre otros.</p>	<p>El guión según la RAE es un texto que se expone, con un sin número de detalles necesarios para su realización. El guión o scrip está compuesto por un conjunto de acciones que se conectan de forma secuencial. Entre sus funciones encontramos que ayudan a regular de manera efectiva la forma en que se comportan respecto a un contexto determinado. A través del lenguaje de programación se puede dictar unas instrucciones que se archivan en forma de texto y las mismas son interpretadas para su ejecución. Se pueden convertir a un archivo binario para correr los procesos.</p>	<p>El banner dinámico es una animación que contiene diversas palabras que salen o que se pueden ver en el espacio de un banner. Con este se pueden configurar diferentes imágenes o mensajes que roten en cualquier lugar de la web lo que lo hace ser dinámico.</p>

Referencias

- Aiello, M. (2004). *El blended learning como práctica transformadora*. Pixel-Bit: revista de medios y educación, (23), 21-26. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2302.htm>
- Alvarez, M. A., Lazaro, J. M., & Mendez, N. (2002). *Introducción a los lenguajes del web*. DesarrolloWeb.com".< <http://www.desarrolloweb.com/manuales/27>>(26/02/2003). Recuperado de <http://www.ipereda.com/descargas/manuales/php/1-Manual%20de%20Introducci%C3%B3n%20Lenguajes%20Web%20-%2022%20pag.pdf>
- Falces, C., Sierra, B., Briñol, P., & Horcajo, J. (2002). Alteraciones del script y juicios afectivos: la satisfacción del consumidor. *Psicothema*, 14(3), 623-629. Recuperado de <http://www.unioviado.net/reunido/index.php/PST/article/view/7993/7857>
- Gallego Rodríguez, A., & Martínez Caro, E. (2003). *Estilos de aprendizaje y e-learning. Hacia un mayor rendimiento académico*. Recuperado de <http://repositorio.bib.upct.es:8080/jspui/bitstream/10317/982/1/eae.pdf>
- Peñalvo, F. J. G. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 6(2), 1. Recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm
- Pina, A. R. B. (1994). Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (1), 1. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n1/n1art/art11.htm>
- RAE, (2014). Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=GUI%C3%93N>

Taller #1 Tarea #2

Escrito sobre los programas SwuifMax, PowerDirector y Audacity

Desde los inicios de la tecnología y la Web se han ido desarrollando diferentes sistemas y programas que han ayudado al usuario a desarrollar diferentes proyectos. En la educación se han adoptado y adaptado los mismos para que los estudiantes tengan un aprendizaje efectivo y de alto nivel. Hay diferentes herramientas que podemos utilizar los educadores para desarrollar nuestras clases o cursos. No tan solo se ha visto esta aceptación de la tecnología en la educación sino que también en la sociedad donde vivimos. Tanto la informática, el internet y la telecomunicación son utilizadas hoy día por personas que les interesan las nuevas tecnologías que se presentan a diario.

Entre los programas o herramientas que tenemos al alcance de la mano está el PowerDirector, este es un programa donde se pueden editar videos en formato digital. Con este se pueden crear películas que contengas música, voz, efectos especiales, transiciones, en fin que sea interactivo. Para lograr los objetivos es importante tener a la mano todas las cosas que necesitamos como lo son videoclips, fotos, música y voz. Con este se puede trabajar de diferentes maneras, añadir o quitar audios, láminas, efectos especiales, contractes, movimientos, etc., en fin todo lo que necesitamos para presentar una película.

Otra de las herramientas que se pudo analizar y que se ha utilizado es Audacity que es un programa de código abierto para grabar y editar sonidos. Con audacity se pueden grabar sonidos directos utilizando un micrófono o se puede digitalizar de otro lugar al igual que editarse.

También se pueden importar y exportar archivos de sonido en diferentes formatos. A la verdad

que es un programa muy fácil de usar, la experiencia ha sido muy buena con este programa pues hasta ahora se ha utilizado para diferentes grabaciones de clases.

Ahora bien, otro programa que estaba asignado para ver y analizar es el SwuifMax, aunque la búsqueda fue intensa a través del internet, no se pudo trabajar directamente con este. Sin embargo la búsqueda refirió a la herramienta Swish Max, una herramienta interesante y aunque fácil, no tan manejable como las antes mencionadas. Esta se puede utilizar también para hacer video y trabajar con sonido como apoyo para la enseñanza aprendizaje. Estas herramientas parecen ser muy interesantes para desarrollarlas en algún proyecto relacionado en el diseño instruccional que como profesionales se ofrecerán a diversas personas.

Referencias

Felipe, A. (2013). Swish Max Tutorial - Parte1. [Video File]. Video colocado para <https://www.youtube.com/watch?v=ix5qbYf6Z7w>

García, A. (2011). *Tutorial de power director para editar y recortar videos de ps3*. [Video File]. Video colocado para <https://www.youtube.com/watch?v=OOB9dN9y9Q4>

Mod, A. (2011). *Audacity Tutorial Basico [Español] HD*. [Video File]. Video colocado para <https://www.youtube.com/watch?v=51AilgCR5OQ>