



UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

CENTRO DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

MAESTRÍA EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO

Implementación de una plataforma virtual para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las tic, en los estudiantes del grado 12, del Bachiller informático del Colegio Secundario de Guabito.

PREPARADO POR:

VLADIMIR ANDERSON

TUTORA DEL PROYECTO:

MARIELA DELAURO

AÑO 2019

ÍNDICE

Resumen Técnico	4
PROPUESTA DEL PROYECTO.....	5
1. El Problema.....	6
• Justificación.....	7
• Contexto del Problema.....	8
2. Prospectiva.....	10
3. Propuesta Pedagógica	11
4. Objetivos	13
• Generales.....	13
• Específicos:.....	13
5. Resultados Esperados	14
6. Aspectos Operativos	15
• Administración.....	15
• Aprendizaje y tecnologías	15
• Tutoría.....	16
• Materiales didácticos.....	17
7. Evaluación y Seguimiento del proyecto.....	18
• Antes, durante y al finalizar el proyecto.....	18
• Indicadores de evaluación de cada aspectos operativo	19
8. Cronograma para ejecución del proyecto.....	20
9. Presupuesto	21

10. Bibliografía	22
DESAROLLO DEL PROYECTO	24
1. Nombre del Curso Virtual	25
2. Selección y Justificación.....	25
3. Planificación de las clases.....	27
4. Redacción de las Clases	35
5. Captura de las Clases	54
DOCUMENTOS ELABORADOS	65
1. Guía Didáctica	66
2. Unidad Didáctica	74
Conclusión	98

Resumen Técnico

El presente proyecto de intervención está enfocado a la necesidad de implementar una plataforma virtual para mejorar en proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las tic, en los estudiantes del grado 12, del Bachiller informático del Colegio Secundario de Guabito.

El bajo rendimiento académico y el mal uso que le dan a las tic en el aula son algunos de los problemas que tienen los estudiantes de 12 en la asignatura de multimedia y desarrollo web. Por este motivo se trabajará con la plataforma social educativa Edmodo, ya que el Colegio Secundario de Guabito no cuenta con plataforma virtual y aprovechando el beneficio que es gratuito.

Este proyecto tiene como objetivo: Mejorar y fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes por medio de una plataforma virtual, diseñar una plataforma virtual de aprendizaje para el Colegio Secundario de Guabito, desarrollar destrezas en los docentes y estudiantes en el uso de las tic, elaborar un programa de implementación de la plataforma virtual como programa académico para los alumnos del XII grado y Formatear una unidad didáctica con información base de la asignatura multimedia y desarrollo web.

El proyecto parte de la necesidad fundamental de estudiantes con problemas de bajo rendimiento académico y concentración, que requieren otros ambientes para asimilar saberes o conocimientos, pues como es bien sabido no todas las personas tienen el mismo ritmo de aprendizaje, por lo tanto, es conveniente implementar diversas estrategias metodológicas que procuren el aprendizaje global de sus educandos.

PROPUESTA DEL PROYECTO

1. El Problema

El siglo XXI es el escenario para potenciar el desarrollo científico y tecnológico de nuestra población, en especial de la niñez y juventud que asiste a los centros educativos y, de este modo cerrar la brecha de la desigualdad y fomentar un desarrollo equitativo que mejore su calidad de vida. En la página electrónica de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) encontramos que:

“La UNESCO comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.”

Para ello trabajar contra el analfabetismo tecnológico va más allá de solo enseñar el uso de una computadora o dispositivo móvil, sino también del abanico de servicios y oportunidades que ofrece la navegación en el ciberespacio es múltiple. Los niños, jóvenes y adultos pueden ver videos online, realizar diversas actividades lúdicas, conocer y conversar con otras personas mediante correos al instante (Chat), responder y hacer preguntas en la red, crear, navegar y explorar blogs, ganar dinero, realizar compras, leer las últimas noticias, investigar, estudiar, compartir conocimientos y pensamientos, confeccionar su página web y promocionar sus productos con el Internet.

Conectarse a Internet por medio de la red de Internet gratuita del Colegio Secundario de Guabito (C.S.G.) es una de las actividades extracurriculares y curriculares que ofrece la oportunidad a los estudiantes que asisten a ese centro educativo para que aprovechen al máximo este recurso para su alfabetización tecnológica e informática.

El Ministerio de Educación (MEDUCA) promovió con equipo de red de Internet con la finalidad de apoyar a los estudiantes para que tengan acceso a la tecnología y a la información, buscando ser una ayuda para la adquisición de nuevos conocimientos.

Pero la problemática actual es el mal uso que se le dan a las tic en el aula de informática los estudiantes de 12º grado del bachiller informático del Colegio Secundario de Guabito, en las asignaturas de multimedia y desarrollo web, el cual se ve reflejado en el bajo rendimiento académico de los estudiantes.

La implementación de una plataforma virtual impactará de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dicha integración de las tecnologías de la información y comunicación servirá como apoyo a la labor docente y brindará las herramientas necesarias para que el alumno trabaje a su propio nivel y también de manera colaborativa. Un ambiente de entorno virtual de aprendizaje administrará de manera significativa el tiempo que los estudiantes utilicen en el salón de informática ya que no tendrán la libertad de acceder a sitios o utilizar el tiempo en otros asuntos.

Justificación

La propuesta de implementación de las tic es relevante a nivel institucional, porque permite un aprendizaje significativo, en el que el proceso pedagógico es interactivo y cooperativo, pues en la educación virtual el docente es un facilitador y el estudiante es el dueño de su creatividad y sus competencias tecnológicas para el éxito de sus actividades diarias.

En este proyecto se trabajará con la plataforma social educativa Edmodo, ya que el Colegio Secundario de Guabito no cuenta con plataforma educativa y aprovechando el beneficio que es gratuito. La misma servirá como apoyo a las clases presenciales, además de que entrega a los estudiantes la posibilidad de administrar el tiempo desde sus hogares en el desarrollo de las clases, también de facilitar materiales didácticos y actividades que posibiliten el estudio de un contenido desde distintas perspectivas según la elección que el estudiante realice, todo esto guiado por un docente. La intención es trabajar en un ambiente presencial y virtual de aprendizaje constructivista donde el estudiante sea protagonista y responsable de la construcción de su propio conocimiento.

En las asignaturas una forma de combinar tendencias pedagógicas 3.0 emergentes, es utilizar el pensamiento computacional donde existirán representaciones cognitivas en

procedimientos que son la base de las asignaciones y tareas, resolviendo así sus problemas pueden desarrollar en los alumnos múltiples competencias y encontrar soluciones a problemas a través del ordenador además de automatizar sus procesos.

De igual manera, el Colegio Secundario de Guabito se convierte en promotor y difusor del uso importante que tienen las TIC por su bachiller informático, en la consecución de un aprendizaje significativo, pues a pesar que en la actualidad, la tecnología ha avanzado mucho en los últimos años, son pocas las escuelas o colegios que utilizan una herramienta informática o computacional e incluso la red para dinamizar los procesos de enseñanza y por el contrario, se siguen manteniendo metodologías tradicionales y retrógradas que estancan los procesos.

Vale la pena mencionar que este proyecto parte de la necesidad fundamental de estudiantes con problemas de bajo rendimiento académico y concentración, que requieren otros ambientes para asimilar saberes o conocimientos, pues como es bien sabido no todas las personas tienen el mismo ritmo de aprendizaje, por lo tanto, es conveniente implementar diversas estrategias metodológicas que procuren el aprendizaje global de sus educandos. Con el uso apropiado de esta propuesta se pretenden fortalecer otros aspectos, como es la ampliación y adecuación de la planta física institucional, pues para su desarrollo se necesita un espacio al que llamaremos salón de innovación que sea acorde con los intereses del proyecto, al igual que otros indicadores de mantenimiento virtual.

Contexto del Problema

El Colegio Secundario de Guabito cuenta con el bachiller informático, los jóvenes estudiantes de los niveles de 12 Grado, tienen asignaturas que pertenecen a su bachiller por ejemplo Multimedia y desarrollo Web, son asignaturas en las que los jóvenes deben dominar las competencias digitales al igual que las TIC, mediante el desarrollo de contenido didáctico, beneficiara en la apropiación de dichas competencias.

Los estudiantes de 12 grado del bachiller informático, que en su totalidad son 170, divididos en 7 salones, tienen en su mayoría entre 17 y 18 años, semanalmente tienen 5

horas de clases presenciales, en turno vespertino y los encargados de las asignaturas son dos docentes, una por cada asignatura, aunado a esto el plantel cuenta con un salón de informática obsoleto con pocas herramientas disponibles y actualizadas.

En los últimos años se ha observado una considerable falta de implicación en el aprendizaje, disminución de atención acompañado de la falta de interés, al igual en la baja participación que dificulta la comunicación entre docente - alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

El Trabajo de grado para optar por el título de Doctora en Ciencias de la Educación con orientación en Educación Social y Desarrollo Humano, de Ingrid Ludovina Cortés Escobar, de la Universidad Especializada de las Américas, titulado Competencias digitales de los alumnos de educación media y su relación con el rendimiento académico. Caso: Alumnos del XII grado de centros educativos, del año 2015. El trabajo se basó en dos interrogantes a saber: ¿Qué relación tienen las competencias digitales con el rendimiento académico de los estudiantes de XII grado de educación media? y ¿Cómo fortalecer el uso de las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para facilitar el proceso de enseñanza y de aprendizaje?

Se realizó en centros de educación media académica, públicos y privados, del distrito de Santiago de Veraguas, con una muestra de 318 estudiantes de XII grado considerando que los estudiantes habrían desarrollado competencias digitales básicas por ser beneficiarios del programa Balboa del Ministerio de Educación (MEDUCA) El Estudio fue cuantitativo, no experimental, post facto cuya conclusión principal fue que la población estudiada maneja competencias tecnológicas en un alto porcentaje e influye positivamente en las actividades académicas.

En la metodología presencial el facilitador brinda instrucciones de forma general, para realizar tareas tanto individual como grupal, a corto y a largo plazo, con fechas de entregas, el docente también realiza exámenes, parciales, practicas, correcciones etc.

El momento de la clase, cada salón costa de aproximadamente 22 a 25 estudiantes sentados en dirección al tablero, el docente en ocasiones con una computadora, un proyector multimedia en sus clases mostrando videos o diapositivas y cuando no con

cuadernos, libros, algunas copias, un tablero, más aun, siendo un bachiller informático. Cuando la realidad es que los jóvenes estudiantes en su gran mayoría en sus hogares tienen acceso a computadoras, acceso a internet, redes sociales, está claro que el ambiente en que viven los estudiantes ha cambiado. El detalle importante es que los cambios en la sociedad han avanzado muy rápido con relación a los cambios tecnológicos producidos en la escuela, lo que provoca que la mayoría de los docentes utilicen herramientas ambiguas tratando de adaptar las asignaturas a un nuevo contexto digital.

El bachiller informático que ofrece el Colegio Secundario de Guabito permite que los jóvenes estudiantes adquieran los conocimientos de las herramientas informáticas así como las habilidades y para el manejo de softwares de alto rendimiento, también que a lo largo del bachiller domine con facilidad y destreza todas las herramientas que brinda el paquete de Office, así como las herramientas de diseño y programación más conocidas y la posibilidad de instalar, reparar algunos sistemas informáticos.

El uso de nuevas tecnologías por parte de los docentes va a requerir horas de formación, asignación en modalidad grupal e individual.

2. Prospectiva

Este proyecto convirtió al Colegio Secundario de Guabito en una nueva organización educativa, para el año 2023, la participación activa de directivos y docentes permitieron un escenario que fuera posible la implementación a largo plazo (cinco años) y que tendrá la capacidad de responder sustancialmente a las demandas educativas.

El Colegio Secundario de Guabito cuenta con la plataforma E-DUCATIVA para el desarrollo de las clases no solo en los estudiantes del grado 12 de la asignatura multimedia y desarrollo web sino en todos los grados y asignaturas del bachiller informático.

Para cumplir con este proyecto mejoró su infraestructura tecnológica, adquirió 7 salones de innovación con su red de respaldos y cuenta con una conexión a internet que supera los 100 MB, además el 100 % de su personal docente capacitados en la plataforma

tecnológica y en sus competencias digitales, el Ministerio de Educación cuenta con SIACE 3.0 (Sistema de Administración de Centros Educativos) es una plataforma usada por los centros educativos para registrar las notas, asistencia y la impresión de boletines, mediante la contratación de 2 ingenieros informáticos lograron conectar la plataforma EDUCATIVA con SIACE 3.0.

3. Propuesta Pedagógica

Estas herramientas implican un aprendizaje significativo, en el que el proceso pedagógico es interactivo y cooperativo, pues en la educación virtual el docente es un facilitador y el estudiante es el dueño de su creatividad y sus competencias tecnológicas para el éxito de sus actividades diarias por lo que será necesario explorar y ampliar las teorías del aprendizaje constructivista.

Para el aprendizaje, medido por el uso de nuevas tecnologías, se posibilitan nuevas formas al transformar las estrategias tradicionales del proceso educativo. También cuenta con poderosos recursos que permite el enriquecimiento de los ambientes de aprendizajes y, así, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas. Las nuevas tecnologías, traen consigo nuevas oportunidades para los entornos educativos al posibilitar la inclusión de la diversidad a través de la combinación de medios que, aunados a un buen diseño instruccional, pueden ofrecer nuevas alternativas pedagógicas (Bates, 1999; Gagné, Briggs y Pager, 1992 Citados por Ramírez M, 2007).

La implementación de la plataforma virtual proporciona muchos beneficios a la institución, ya que es una herramienta tecnológica, la cual representa un costo muy accesible porque no requieren de grandes recursos tanto de hardware como de software, debido a que se puede implementar en una máquina con sistema operativo Windows. Además, es una herramienta de software libre además aprovechando las ventajas de Internet se puede prescindir del tiempo y el espacio para acceder a la aplicación.

La integración de las nuevas tecnologías de la información y comunicación constituyen una gran variedad de opciones que le permiten a docentes y estudiantes el acceso a la información en cualquier momento.

Esto sin duda crea un aprendizaje más personalizado, centrado en el estudiante y basado en el enfoque del constructivismo, ya que los estudiantes podrán practicar en las competencias en tic que la sociedad demanda y a la vez descubren otras habilidades como la curiosidad y el aprender a aprender, la iniciativa y responsabilidad, el trabajo en equipo.

En la educación virtual el constructivismo se hace muy evidente ya que toma importancia a todo lo que perciben nuestros sentidos, esta educación por internet presenta características de enfoque constructivista, siendo un sistema abierto guiado por la motivación. Según Kahn y Friedman (1993) citados por Borrás (1998) el aprendizaje constructivista se caracteriza por los siguientes principios:

1. De la instrucción a la construcción. Aprender no significa ni simplemente reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento.
2. Del refuerzo al interés. Los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención.
3. De la obediencia a la autonomía. El profesor debería dejar de exigir sumisión y fomentar en cambio libertad responsable.
4. De la coerción a la cooperación. Las relaciones entre alumnos son vitales. A través de ellas, se desarrollan los conceptos de igualdad, justicia y democracia (Piaget, 1932) y progresa el aprendizaje académico.

La educación virtual, siendo a través de la red, también tiene fundamentos en el enfoque constructivista, seremos específicos en una de las tres teorías que apoyan a la educación virtual, el constructivismo de acuerdo a Leflore (2000) citado por Henao y Zapata (2002), el diseño de actividades de enseñanza en la Red puede orientarse a la luz de varios principios de esta corriente tales como: el papel activo del alumno en la construcción de significado, la importancia de la interacción social en el aprendizaje, la solución de problemas en contextos auténticos o reales.

Cada individuo posee una estructura mental única a partir de la cual construye significados interactuando con la realidad. Una clase virtual puede incluir actividades que

exijan a los alumnos crear sus propios esquemas, mapas, redes u otros organizadores gráficos. Así asumen con libertad y responsabilidad la tarea de comprender un tópico, y generan un modelo o estructura externa que refleja sus conceptualizaciones internas de un tema.

La interacción social proporciona interpretaciones mediadas por la experiencia. Gran parte de lo que se aprende sobre el mundo depende de la comunicación con otras personas. El lenguaje es una herramienta fundamental para la producción de significados y la solución de problemas. En la educación virtual, la interacción social puede lograrse a través de chat, correo electrónico, foros de discusión y videoconferencias, entre otros. Los alumnos contestan preguntas, resuelven problemas, y realizan actividades en forma grupal. La red es un entorno, en el cual el trabajo en grupo puede alcanzar mayor relevancia. De cierta manera lo que cada estudiante hace es publicado, y el profesor puede determinar quién participa realmente en un proyecto.

Por último, un aporte contundente al enfoque de la educación virtual es el de Miller y Miller (2000), el desarrollo de un curso virtual debe tener en cuenta los siguientes aspectos: (1) orientación teórica, (2) las metas y objetivos de aprendizaje, (3) los contenidos, (4) las características del alumno, y (5) la capacidad tecnológica.

4. Objetivos

Objetivos Generales

- Implementar una plataforma virtual para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la asignatura de multimedia y desarrollo web, en los estudiantes del grado 12, del Bachiller informático del Colegio Secundario de Guabito.

Objetivos Específicos:

- Mejorar y fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes por medio de una plataforma virtual.

- Diseñar una plataforma virtual de aprendizaje para el Colegio Secundario de Guabito
- Desarrollar destrezas en los docentes y estudiantes en el uso de las tic.
- Elaborar un programa de implementación de la plataforma virtual como programa académico para los alumnos del XII grado.
- Formatear una unidad didáctica con información base de la asignatura multimedia y desarrollo web.

5. Resultados Esperados

Mediante el uso de la plataforma virtual de aprendizaje se aumentó el rendimiento académico de los estudiantes con respecto a las asignaturas que fueron evaluadas.

Los resultados fueron positivos debido a que la herramienta mejoró significativamente la comunicación entre el estudiante y el docente permitiendo un mejor aprovechamiento de la clase presencial.

Otro aspecto muy importante fue el incremento de la motivación por parte de los estudiantes hacia las asignaturas del bachiller informático.

La implementación de una plataforma virtual como apoyo a los 103 estudiantes del grado 12, del Bachiller informático del Colegio Secundario de Guabito, en la asignatura de Multimedia y Desarrollo Web, llenarán las expectativas del proyecto propuesto, empezando con un mejoramiento considerable en el uso de las herramientas tic definiendo roles, adaptando los contenidos temáticos y en el diseño de un programa de actividades académicas semanales tanto teóricas (Presencial) como en la práctica del curso (salones de innovación o en casa) dando como resultado un mejor rendimiento académico de los estudiantes de 12 año en un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo guiado y mediado por el docente de la asignatura, en el cambio de actitud y en la adquisición de nuevas competencias digitales.

En los resultados también respaldó que el uso del tic como herramienta de apoyo para la enseñanza mejoran las experiencias de un aprendizaje significativo.

6. Aspectos Operativos

Administración:

La administración de la plataforma virtual, la responsabilidad reside tanto en la secretaria, coordinadores de departamento, docente y estudiantes, tendrá un acceso fácil con contraseña única para estudiantes y padres de familia, las matriculas son dadas una vez al año por medio de la secretaria, los coordinadores por departamento son los encargados del calendario escolar, exámenes y supervisar las actividades de docentes, con respecto a las evaluaciones, asistencia y notas serán administradas por el docente, los estudiantes serán capaces de gestionar la plataforma, actualizar su portal, organizar y gestionar sus cursos, crear copias de seguridad, etc.

Aprendizaje y tecnologías

En Panamá la Educación básica y media se planifica a base de tres trimestres anuales, reiteramos nuestra plataforma virtual es para apoyo y no reemplazaremos de momento la presencialidad, el docente llevara su clase presencial reemplazado quizás, el tablero, los trabajos impresos, las presentaciones en cartulinas, los trabajos escritos; por medios digitales, presentaciones electrónicas, documentos en Word y etc. En las herramientas colaborativas se utilizarán las proporcionadas por Google Docs, con las que los alumnos ausentes pueden realizar los trabajos de la clase juntos con otros compañeros que están presentes, además ofrece la utilización de procesador de textos, planilla de cálculo y presentaciones para que los alumnos puedan crear y modificar en forma colaborativa los archivos, permitiendo que accedan a los mismos los que se encuentren presentes o ausentes en el aula, otra de potencial herramienta es la de google drive.

Otras herramientas son los debates a través de foros “dudas y sugerencias”, donde los estudiantes pueden manifestar las dificultades, inquietudes y sugerencias respecto al funcionamiento del curso, foro de noticias mediante el cual el docente del curso enviará información a los estudiantes con una frecuencia mínima semanal sobre los temas y actividades que debe realizar, así como sobre el desarrollo del curso y los foros temáticos que están disponibles en cada módulo de aprendizaje para resolver inquietudes respecto al desarrollo de los temas y actividades; la recopilación y presentación de actividades en documentos digitales, representación gráfica de mapas conceptuales.

Muchas de las actividades serán realizadas en las aulas de innovación y sustentadas allí mismo.

Tutoría:

Actualmente un docente está encargado de los 103 estudiantes con 5 grupos de 12 grado, pero tomando en cuenta que será modificado la metodología a una plataforma virtual, será necesario contratar 5 docentes por cada salón, 3 técnicos para el mantenimiento de las computadoras y 3 también en la preparación de la plataforma virtual, además de 3 tutores auxiliares para el apoyo de la misma, dichos docentes deben tener un perfil de trabajo basados en plataformas virtuales, en cuanto a la planta docente se capacitarán constantemente en algunos softwares interactivos y multimedia durante la etapa de adaptación y monitoreo y cada docente al finalizar cada trimestre será evaluado para el mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los contenidos de este Curso serán desarrollados por el facilitador, conjuntamente con el participante, procurando mostrar siempre la utilidad que tiene tal conocimiento en el resto del bachillerato y en el campo laboral. La estrategia comprende desarrollar en la presencialidad, un curso que genere en los participantes la inquietud por investigar y explorar diversos contenidos y herramientas tecnológicas sobre la plataforma Edmodo, esta permitirá renovar la praxis docente y complementar los saberes adquiridos en el recorrido de la asignatura.

La misma podrá gestionar los contenidos, también permite al profesor poner a disposición del alumno información en forma de archivos organizados a través de distintos directorios y carpetas. En cuanto a la comunicación y colaboración, tendrá foros de debate e intercambio de información, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales.

Por último, en el seguimiento y evaluación, el profesor realizara cuestionarios editables para la evaluación del alumno y de autoevaluación para los mismos, tareas, informes de la actividad de cada alumno, plantillas de calificación y asignación de permisos.

Materiales didácticos:

Como mencionamos la intención es de reducir los papeles y materiales impresos, además tomando en cuenta que estamos en educación media, los documentos a utilizar serán en formato pdf, por su fácil modo de lectura y serán controlados por el docente. Quiero decir que a medida que el docente termina una sesión o tema será habilitada la descarga de la unidad. Se debe realizar una reestructuración en base a las nuevas adecuaciones de las horas prácticas en los salones de innovación, el Ministerio de Educación contiene todos los contenidos por asignaturas y nivel en su página web. Además todos los docentes utilizan los libros proporcionados por la institución educativa, dado que los libros contienen la información impresa se seleccionará una comisión docente para la selección de dichos contenidos, es un cambio un poco brusco por la inversión dada en la adquisición.

Entre los materiales didácticos tenemos:

- Guía Didáctica: En esta sección presentan los fundamentos, objetivos, contenidos, metodología de trabajo, evaluación y cronograma del curso.
- Unidad Didáctica: En cada uno de los temas se constituirán la bibliografía básica y obligatoria de las mismas.
- Videos: Para apoyar el contenido de la tema, presentar definiciones o ejemplos.
- Blogs: Sitios donde se presentan información adicional o lecturas complementarias.

- Foros: Compartir información que se genera entre los participantes.
- Imagen: Contiene información para alimentar los textos.
- Páginas Web: Proporciona información parar realizar investigaciones.

7. Evaluación y Seguimiento del proyecto

Antes, durante y al finalizar el proyecto:

La plataforma virtual será el apoyo a los estudiantes del 12 Grado del Bachiller informático representa un pilar importante para el sostenimiento del proyecto, no es suficiente explotar todas las funciones y beneficios de la plataforma virtual, sino tener la posibilidad de realizar un seguimiento personalizado a los administradores, tutores, estudiantes, padres de familia pudiendo adaptar el proceso a los ritmos de aprendizaje de todos y cada uno de los involucrados. Al ofrecer un seguimiento se puede ampliar fuertemente los resultados de cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje de la plataforma.

Y en ese sentido va dirigido el seguimiento, mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, el fracaso del proyecto podría ser determinado no solo por los últimos en la cadena que serían los estudiantes, son muchos los factores que podrían influir en un cambio negativo o positivo, pasando desde los administradores, tutores hasta los estudiantes, el seguimiento por parte de tutores a estudiantes es bastante simple por cada clase, asignación, tarea, foro, el tutor de la asignatura podrá realizar el seguimiento y progreso de cada alumno, generar los informes y visualizar estadísticas.

Otra herramienta muy útil para un seguimiento y de ser necesario una corrección, al finalizar cada trimestre será obligatorio una encuesta a los alumnos que han culminado, se pretende investigar sobre los aspectos centrales que serán tenidos en cuenta en la evaluación de la asignatura, ejemplo los materiales didácticos, la comunicación e interacción que se ha producido en el entorno virtual y las herramientas tecnológicas que las que se cuentan, básicamente la usabilidad de la plataforma virtual.

En cuanto a los tutores al finalizar el trimestre se enviará una encuesta que resulta ser una autoevaluación, pues se investiga aspectos de su propia práctica, también los recursos que ha tenido disponibles y el uso que ha hecho de los mismos, la comunicación dentro de la plataforma virtual, tanto la mantenido con los alumnos y compañeros, la participación que los alumnos han tenido en el foro y la interacción con los alumnos.

Indicadores de evaluación de cada aspectos operativo

Administración:

Es necesario que la secretaría sea la encargada de la función administrativa de las asignaturas, de igual manera la configuración y actualización de la plataforma virtual.

Es imprescindible que los estudiantes, tutores, padres de familia, tengan acceso de forma expedita a la información, registros académicos, asistencias, progreso evolutivo de la asignatura, de igual manera los procesos de inscripción y matrícula de la institución.

Aprendizaje y Tecnologías

Es imprescindible que se implementen prácticas formativas y sumativas virtuales con autorregulación del aprendizaje, para que los jóvenes estudiantes adopten técnicas, estrategias apropiadas a fin de seguir un ritmo adecuado y cumplir con las fechas de entregas de actividades y la participación dinámica y colaborativa.

Es deseable que los estudiantes tengan una supervisión permanente en el salón de innovación con el objetivo de mantener sus habilidades y la interacción en el ambiente virtual no sea una razón para abandonar el curso, es necesario que conozcan las herramientas que se utilizaran en clases, además de tutoriales instructivos.

Es importante que desde inicio del trimestre se cuente con experiencias significativas que permitan a los estudiantes de 12° grado, estudiar, comprender, investigar y desarrollar nuevas experiencias digitales con la ayuda de las tic desde el salón de innovación, lo cual permitirá en todo caso revisar los conceptos y procedimientos en relación con la práctica de evaluación.

Es necesario que haya una relación múltiple y recíproca entre la necesidad de establecer métodos y procedimientos de evaluación de aprendizajes expresados en manera de

competencias y demandas del mundo laboral, profesional y universitario, se toma mucha importancia en este punto ya que es el último año en el nivel medio, lo que conllevaría a un cambio metodológico en la docencia del nivel medio y alrededor de su institución.

Tutoría

Es necesario que cree un plan de capacitación continua por asignatura con un formato común, con el fin de mantener y adquirir nuevas competencias digitales que sean de beneficios para los estudiantes, además que contenga las pautas y criterios para su seguimiento y evaluación, deberá ser coordinado por un tutor que da vínculos a las aportaciones de los profesores de los distintas asignaciones y niveles.

Es imprescindible la creación de guías didácticas para cada una de las unidades que forman parte de los contenidos, también el programa debe contemplar formación para profesores que desde el punto de vista de esta modalidad virtual de evaluación y para la acreditación del trabajo personal de cada alumno.

Material Didáctico

Es necesario que los materiales didácticos estén en dirección desde la transmisión de contenidos seleccionados para el entorno virtual hasta la oportunidad de reflexionar creativamente y que además cumplan funciones de orientación para el estudio, la evaluación y la coevaluación de los estudiantes.

Es imprescindible que los contenidos de las asignaturas sean en base a los establecidos en el plan de estudio del bachiller en informático para alcanzar los objetivos deseados, al igual que el diseño de las actividades coherente con los contenidos y la selección de herramientas tecnológicas adecuadas para la evaluación tanto las competencias específicas adquiridas sobre un tema concreto.

8. Cronograma para ejecución del proyecto

El cronograma está basado en el inicio del año escolar y finaliza al terminar el primer trimestre Junio.

Actividades	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agost.	Sept.
Replanteamiento del Proyecto	*						
Configuración de Herramienta Tecnológica	*						
Diseño General de la Plataforma	*	*					
Elaboración de guía didáctica	*	*					
Preparación de materiales de estudio		*	*				
Capacitación de Administrativos		*					
Capacitación de Docentes		*					
Capacitación de Estudiantes			*				
Diseño de Clase Virtual			*	*			
Implementación de Plataforma				*	*		
Evaluación y seguimiento del Curso					*	*	*
Evaluación de Plataforma							*

9. Presupuesto

La implementación de un aula virtual tiene como objeto determinar la inversión y el presupuesto a utilizar.

Este proyecto consta de dos tipos de adecuaciones el salón de innovación y la plataforma virtual.

Inversión de Plataforma virtual

N°	Concepto	Total \$
1	Servidor – Hardware (servidor de aplicaciones y base de datos)	2,000.00
1	Plataforma - Software (sistema de gestión de aprendizaje)	5,000.00

1	Recurso Humano (programador)	1,600.00
1	Otros Recursos (material didáctico y bibliográfico)	600.00
	Total	9,000.00

Inversión de Salón de Innovación

	Concepto	Total \$
1	Construcción del Salón	20,000.00
25	Equipos (Computadoras a utilizar)	20,000.00
1	Recurso Humano (técnico)	1,000.00
	Total	41,000.00

10. Bibliografía

Borrás, I. (1998). Enseñanza y aprendizaje con la Internet: una aproximación crítica. San Diego State University. Estados Unidos. Recuperado de http://mibibliotecatec.weebly.com/uploads/5/4/5/7/54577939/ense%C3%B1anza_y_aprendizaje_con_la_internet_una_aproximacion_critica.pdf

Cortés, L. (2015). Competencias digitales de los alumnos de educación media y su relación con el rendimiento académico. Caso: Alumnos del XII grado de Centros Educativos. Panamá, Universidad Especializada de las Américas, Trabajo de grado. Panama. Documento recuperado de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5uB2MadbzB4J:repositorio.udelas.ac.pa/bitstream/handle/123456789/60/TESIS%2520INGRID%2520CORT%25C3%>

2589S%2520%25281%2529.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy+&cd=1&hl=es
&ct=clnk&gl=pa

Henao O, Zapata Z. (2002). La enseñanza virtual en la educación superior. Instituto Colombiano para el fomento de la Educación Superior. Pág. 16, 20. Colombia. Documento recuperado de http://www.fumc.edu.co/wp-content/uploads/resoluciones/arc_914.pdf

Ramírez, M. (2007). Recursos didácticos mediados por tecnología: Desarrollo e investigación de objetos de aprendizaje. Memorias del 4° Congreso internacional de educación, México. Documento recuperado de http://www.ruv.itesm.mx/convenio/catedra/recursos/material/ci_05.pdf

Unesco. (s.f). Las TIC en la educación. Recuperado de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

DESAROLLO DEL PROYECTO

1. Nombre del Curso Virtual

Multimedia y Desarrollo Web

2. Selección y Justificación

Plataforma Social Educativa Edmodo

Justificación

La razón por la cual decidí utilizar Edmodo es por la interacción social proporcionada por la interpretación de esta herramienta, la misma permite que los profesores puedan evaluar, informar y compartir asignaciones con sus estudiantes. Gran parte de lo que se aprende sobre el mundo depende de la comunicación con otras personas. En la educación virtual, la interacción social puede lograrse a través de chat, correo electrónico, foros de discusión y videoconferencias, entre otros. Edmodo es una herramienta eficaz para apoyar a las clases presenciales del Colegio Secundario de Guabito. Será útil para repasar y para aprender nuevos contenidos. Un aspecto importante en la selección de Edmodo es que está dirigido a una generación de estudiantes que son nativos digitales, sabiendo lo que representa una gran interacción a las redes sociales. Esta herramienta conocida como el Facebook de las escuelas, consiguió hacer de la educación un tema atractivo para los estudiantes generando el mismo interés de la social media, pero sobre la base de la información académica. Al estar constituido en forma de red social, los estudiantes están más predispuestos a aprender.

Al tratarse de una plataforma educativa, los profesores y alumnos son los encargados de brindar un contenido académico que sea útil para el resto de los usuarios. Viéndolo desde el punto pedagógico, una tendencia es la gamificación en el aula, que se integra en Edmodo a través de las insignias, que son creadas por el profesor y otorgadas a los alumnos, en la cual se puede dar estos premios a estudiantes que en función considere más oportuno. Puede ser un premio al mejor comentario, al trabajo más creativo, al mejor

elaborado o a aquel que más se ha empeñado ha puesto; existen insignias creadas por predeterminadas y el profesor puede crear las suyas propias, personalizándolas a su gusto y necesidades. También Edmodo tiene una gran ventaja en el aprendizaje colaborativo, ya que no tiene que ser necesariamente el docente el que aclare una duda, sino que puede ser otro alumno de ese mismo grupo quien ayude a comprender el problema de un compañero. Por último, Edmodo es una red social mediadora entre el aprendizaje obtenido de los intercambios relacionados con los contenidos académicos producidos en el ámbito de aprendizaje formal y las prácticas e intereses cotidianos que los estudiantes le asignan a este tipo de redes sociales.

En cuanto a la estructura tecnológica de Edmodo: Es compatible con los sistemas operativos más populares (Windows, Mac OS, iOS, Android), por lo que podrás consultarlo desde cualquier ordenador, tablet o smartphone. Los profesores son los responsables de crear los grupos y de administrarlos. Puede subir archivos, crear eventos, realizar Quiz, diseñar Asignaciones, poner Calificaciones, pueden crear un grupo de una clase entera o de una materia en concreto. A los estudiantes sólo puede unirse a los grupos, no puede crearlos, siempre que conozca el código de acceso al mismo, y que puede descargarse archivos, consultar los eventos, contestar a las Quiz, entregar las Asignaciones una vez finalizadas, ver sus Calificaciones, enviar un archivo al profesor/a, etc.

La estructura que tendrá Edmodo para la implementación es la siguiente:

- Clase: Se utilizará la aplicación Google Sites como apoyo a edmodo. Las clases serán redactadas con el editor de texto que ofrece google sites.

Esta herramienta permite crear las clases con los temas de las unidades didácticas, se incrustarán los recursos multimediales que apoyen a las clases como videos e imágenes, se añadirán los enlaces para descargar el material bibliográfico obligatorio y las lecturas complementarias, además de los enlaces que los dirijan a la plataforma edmodo.

Para acceder a las clases se compartirán los enlaces desde el muro de edmodo.

- Muro: Dentro de la clase, tenemos el mensaje, el cual tiene una similitud al muro del Facebook y lo utilizaremos para compartir las noticias, información como foros, actividades y los enlaces de las clases en google sites. En sí no es un editor de texto, pero tiene una codificación para tamaño de texto, negrita, subrayado, etc.
- Sub-Grupo: Hemos creado un grupo, para cada sección de nuestra clase, por ejemplo:
 - *Foro de Bienvenida: Darle la bienvenidas a los estudiantes y conocerlos.
 - *Clase – Unidad N°1: En la sección Mensajes de este espacio nos permite redactar una clase, con todas las consignas y asignaciones, insertar imágenes, insertar vínculos hacía otros sitios complementarios (youtube, etc) y adjuntar documentos.
 - *Foro – Unidad N°1: Contiene la consigna sobre la participación de la Unidad N°1.
- Asignación: Dentro de Sub – Grupo Clase Unidad N°1, se estará subiendo la actividad relacionada a esta clase. Dentro de este mismo sector se estará devolviendo la asignación con su respectiva corrección.
- Mensajería interna: Aquí nos comunicaremos en directo con los estudiantes.
- Aplicación Calendario: Tendrá la función de agendar las actividades dentro del curso.
- Biblioteca: Dentro de este segmento existe una carpeta llamada Multimedia y Desarrollo Web, con las Unidades de las Clases.
- Progreso: Se podrá ver el rendimientos de los estudiantes y asignar insignias a los estudiantes.

3. Planificación de las clases

Clase 1: Plataformas y Sistemas Multimedia.

- Objetivos:
 - Definir el Concepto de Plataformas Multimedia.
 - Comprender como están compuestas las plataformas multimedia.

- Conocer e identificar los modos en que funcionan las plataformas multimedia.
- **Contenidos:**
 - Plataformas para el Desarrollo de Sistemas Multimedia
 - Definición de plataformas multimedia
 - Modos de plataformas multimedia.
 - Plataformas Online
 - Plataformas Offline
- **Bibliografía**
 - Anderson, Vladimir (2019), Multimedia y Desarrollo Web, Unidad N°3 – Plataformas Multimedia. Edmodo.
 - Elizabeth (2015), Producción de multimedia, Investigación Multimedia, Plataformas Multimedia. Recuperado de. <http://yemuweb.blogspot.com/2015/09/plataformas-multimedia.html>
 - Jaén, Nausica (2014), Tecnología de la Información, Plataformas Multimedias. Recuperado de <http://pagenjaen10.blogspot.com/2014/05/plataformas-multimedias.html>
- **Recursos multimedia:**
 - **Imagen Representando Clase N°1. Anderson, Vladimir (2019). Google Drive. Url: <https://drive.google.com/open?id=1hD1GRCI3n0Z36t-5IE4yLUz3KXjHkPmL>**
 - **Imagen Representando Título de Clase N°1, Plataforma y Sistemas Multimedia. Anderson, Vladimir (2019). Google Drive. Url: https://drive.google.com/file/d/1KJe_DMEbopO2ToHJNVZyxg0mhZTWOdNe/view**
 - Imagen representando la definición de plataformas multimedia. Macuare, Luis y Macuare Yarith (s.f). Universidad Politécnica Territorial. Url: <https://drive.google.com/open?id=12FQPQ-RSkmytrjchbVjJgKPXbM23P2kB>
 - Video representa una definición de plataforma multimedia. Ospina, Gerardo (2018). Youtube. Url: https://www.youtube.com/watch?v=0_dIRE5Vg1g

- Imagen Representa a Jóvenes conectados a internet, mediante plataforma online. Libertad y Pensamiento (s.f). Las mejores plataformas educativas para estudiar online gratis en Internet. Url: <http://www.libertadypensamiento.com/2015/08/las-mejores-plataformas-educativas-para-estudiar-online-gratis-en-internet.html>
 - Imagen Representa a las plataformas multimedia offline. Edwcrumo (2011). Plataformas Medios de Difusión. Slideshare. Url: <https://es.slideshare.net/edwcrumo/plataformas-medios-de-difucion>
 - Imagen Representa al logo de asignaciones. Freepng (s.f). Url: <https://www.freepng.es/png-lqpnnl/>
 - Imagen de Tutor: Anderson, Vladimir (2019). Url: <https://drive.google.com/open?id=1aUaIOGcpd9MsN543s6IXE1qv93-2rd7d>
 - Imagen Firma Personalizada de tutor. Anderson, Vladimir (2019). Google Drive. Url: <https://drive.google.com/open?id=1VdA-VCg4ii5qGv-3DVvPakGQNRcvtqS0>
- Actividad 1:
 - Realice una Síntesis de una a dos páginas sobre los puntos críticos, acorde al punto de vista planteado en el desarrollo de la unidad 3.
 - Objetivos: Establecer un grado de comprensión sobre los fundamentos y definición de Plataformas Multimedia y su modo de transmisión.
 - Evaluación: Introducción, Enfoque o Idea Principal, Argumento, Gramática -Ortografía y Conclusión.
 - Plazo: 7 días.
 - Foro:
 - Las plataformas multimedia integran una gran cantidad de componentes para hacer ciertas tareas que proporcionan a los usuarios nuevas oportunidades de acceder a nuevas tecnologías.

Por medio del avance de las nuevas tecnologías, los medios de comunicación en este caso la Internet y la multimedia han tomado grandes

espacios dentro de diferentes áreas, que han hecho de ella más fácil el proceso de desarrollo, desde diferentes formas de usarla como a través de videos, imágenes, textos, interactividad, animaciones entre otras.

A partir de esta breve introducción y de la lectura de la unidad 3, exprese su opinión sobre el papel que desempeña las plataformas multimedia en nuestra sociedad actual. ¿Son importantes al momento de adquirir nuevos contenidos o estar informados?

Recuerde que los foros son un punto de encuentro, todos deben participar y opinar, su participación no debe ser mayor a 15 líneas.

- Objetivo de Foro: Conocer las diversas opiniones en cuanto a las plataformas multimedia.
- Plazo: 7 días

Clase 2: Clasificación de las plataformas multimedia.

- **Objetivos:**

Comprender e identificar como están clasificadas las plataformas multimedia.

- **Contenidos:**

Clasificación de las plataformas multimedia

- Plataformas del tipo CMS
- Plataformas APP MOBILE
- Plataformas Widgets Gadgets
- Plataformas Social media

- **Bibliografía:**

- Anderson, Vladimir (2019), Multimedia y Desarrollo Web, Unidad N°3 – Plataformas Multimedia. Edmodo.
- Jaén, Nausica (2014), Tecnología de la Información, Plataformas Multimedias. Recuperado de <http://pagenjaen10.blogspot.com/2014/05/plataformas-multimedias.html>

- **Recursos multimedia:**

- **Imagen Representando Clase N°2. Anderson, Vladimir (2019). Google Drive.** Url: <https://drive.google.com/open?id=1JwT7rD13D6kkCJzICG4ACzRrwZ4jpJTn>
- **Imagen Representando Título de Clase N°2, Anderson, Vladimir (2019). Google Drive.** Clasificación de las plataformas multimedia. Url: <https://drive.google.com/open?id=1B7F6ZExnyZhXrCG-9aVXsMGE1dSQF UC>
- Video representa una definición de plataforma multimedia CMS. Experimentando y aprendiendo (2017). Youtube. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=znLuEZXz1x0>
- Imagen Representa aplicación móviles. Villalta, Pedro (2013). Android Estudio. Url: <https://www.androidestudio.com/2013/11/framework-para-desarrollo-para.html>
- Video representa una definición de Widget. Computer Hoy (2015). Youtube. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=q6d1M1OtqwQ>
- Imagen representa a personas pensando en una Plataforma social media. Romero, Irene (2015). Creatiabusiness. Url: <https://creatiabusiness.com/wp-content/uploads/2015/12/Banner-Redes-Sociales.jpg>
- Imagen Representa al logo de asignaciones. Freepng (s.f). Url: <https://www.freepng.es/png-lgpnnl/>
- Imagen de Tutor: Anderson, Vladimir (2019). Url: <https://drive.google.com/open?id=1aUaIOGcpd9MsN543s6IXE1qv93-2rd7d>
- Imagen Firma Personalizada de tutor. Anderson, Vladimir (2019). Google Drive. Url: <https://drive.google.com/open?id=1VdA-VCq4ii5gGv-3DVvPakGQNRCvtqS0>
- Actividad 1:
 - Investigue en la web sobre los CMS más utilizados en el mercado. El trabajo deberá incluir: Introducción, Características, Funciones.

- Objetivos: Conocer las diferentes herramientas tecnológicas utilizadas para gestionar contenidos.
- Evaluación: Introducción, Cantidad de información, Organización, Diagrama – Ilustraciones, Conclusión.
- Plazo: 7 días.
- Actividad 2:
 - Elabore un cuadro comparativo que contraste las características principales sobre la clasificación de las plataformas multimedia según autoría, basado en las lecturas y le sirva como un documento de apoyo sobre el dominio de este módulo.
 - Objetivos: Identificar y comparar las principales características de la clasificación de las distintas plataformas multimedia.
 - Evaluación: Establece elementos y características, identifica semejanza y diferencias, representación y esquema de organización, ortografía y gramática.

Clase 3: Tipos de plataformas multimedia.

- Objetivos: Apropiar los fundamentos básicos sobre los diferentes tipos de plataformas
- Contenidos:

Tipos de Plataformas Multimedia

- Plataformas Educativas
- Plataformas Comerciales
- Plataformas Informativas
- **Bibliografía:**
 - Anderson, Vladimir (2019), Multimedia y Desarrollo Web, Unidad N°3 – Plataformas Multimedia. Edmodo.
 - Pacheco, Yuli (s.f), Multimedia, Tipologías y Plataformas. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/0037604536735aa696f11>

- **Recursos multimedia:**

- **Imagen Representando Clase N°3. Anderson, Vladimir (2019). Google Drive.** Url: <https://drive.google.com/file/d/1UCw9wYCI-VmpMG6clBkFDtZXLbNstEHK/view>
- **Imagen Representando Título de Clase N°3, Anderson, Vladimir (2019). Google Drive.** Tipos de plataformas multimedia. Url: <https://drive.google.com/file/d/149ZP8aH0r-ALloZ0LsMJBsZu6ZaZupTE/view>
- Slider Share representa definición de plataformas educativas. Ocampo, Arturo (2012). Plataformas Educativas. Url: https://es.slideshare.net/Departamento_Academico/plataformas-educativas-concepto-caractersticas-y-ejemplos
- Video representa una definición de plataforma Comercial multimedia. Martínez, Fernanda (2016). Youtube. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=4EjpFFLA9Ws>
- Imagen representa a una persona leyendo el periódico con Plataforma informativas. Barrios, Elena (2013). Mass Media y Social Media: adaptarse y convivir. Eltipómetro. Url: <http://eltipometro.es/mass-media-y-social-media-adaptarse-y-convivir/>
- Imagen Representa al logo de asignaciones. Url: https://www.clipartmax.com/middle/m2i8Z5G6N4A0b1H7_imagen-noticia-checklist-clipart-png/
- Imagen de Tutor: Url: <https://drive.google.com/open?id=1aUaIOGcpd9MsN543s6IXE1qv93-2rd7d>
- Imagen Firma Personalizada de tutor. Url: <https://drive.google.com/open?id=1VdA-VCq4ii5qGv-3DVvPakGQNRCvtqS0>

- **Actividad 1:**

- Elabore un mapa conceptual del tema “Los tipos de Plataformas Multimedia”, incluyendo las ideas relevantes y estructurado los conceptos

más generales a los más específicos, que contenga el material de la Unidad 1, basado en las lecturas para que le sirva como un documento de apoyo sobre el dominio de este tema.

- Objetivos: Describir qué es una plataforma de multimedia según su tipo y sus componentes. Identificar las plataformas multimedia educativas, comerciales e informativas.
- Evaluación: Concepto Principal, Concepto Subordinado, Palabras de enlaces y preposiciones, Enlaces Cruzados y Creatividad, Jerarquía
- Plazo: 7 días.

- Actividad 2:

- Foro:

En esta era digital, las tecnologías de la información avanzan a un ritmo incontrolable, las personas están cada vez más informadas y manejan con facilidad múltiples plataformas multimedia. El crecimiento del internet ha tenido un impacto significativo en el comercio, los negocios, la industria, educación, entre otros sectores, incluyendo nuestra vida personal; cada vez son más las empresas e instituciones que emplean las tecnologías para cumplir sus metas.

En este sentido, realice una búsqueda sobre las plataformas multimedia de tipo informativa, ya sean plataformas de revistas, noticias, música, deportes, etc. ¿Cuáles son las más utilizadas?, ¿Cuáles utiliza o ha utilizado usted y porque?

Es necesario que en sus participaciones sean breves y concisos.

- Objetivos: Brindar información adicional sobre los diferentes tipos de plataformas informativas.
- Plazo: 7 Días.

4. Redacción de las Clases

CLASE N°1

PLATAFORMAS Y SISTEMAS MULTIMEDIA

Hola a todos, iniciamos en clase con el tema 1 de la Unidad N°3, Plataformas y Sistemas Multimedia, esperando que sea de su agrado y comprensión.

En esta Clase estableceremos:

- Una definición de plataformas multimedia.
- Conoceremos el modo en que se transmiten las plataformas multimedia, Online y Offline.

Jóvenes, metámonos un poco en ambiente. El desarrollo vertiginoso que ha logrado la tecnología y la informática, con tantas tareas que podemos hacer desde nuestro ordenador o nuestros dispositivos móviles, en nuestra vida cotidiana, nuestros empleos, en los estudios, pagar nuestras cuentas de luz, teléfono, cable, bancos desde la comodidad de nuestro hogar o trabajo, acabaríamos con esas interminables filas o pérdidas de tiempo, los mismo para sacar una cita al hospital, comprar por internet, estudiar desde nuestros hogares, estar informados de todo el acontecer nacional e internacional, manejar grandes flujos de información, procesarla y almacenarla, ahora que podríamos decir de la comunicación la comunicación, simplemente son dispositivo que nos hacen acortar la distancia.

Ahora bien, **¿Qué es una plataforma multimedia?** Comenzaremos definiendo la palabra **plataforma**, refiriéndonos a cualquier tipo, lugar, espacio o base donde vamos a construir o estructurar algo, podríamos llamar plataforma a la fundación de una casa, ella debe ser lo suficientemente fuerte para resistir todo lo que vamos a colocar encima

de ella. La **multimedia** es el conjunto de diferentes medios digitales, entre ellos el audio, video, imágenes, texto, etc., que de alguna u otra forma sirve como medio de comunicación e información. Entonces una plataforma multimedia, sería una infraestructura para dar apoyo a los diferentes medios usados para transmitir mensajes. Esto permite definir que una plataforma multimedia viene a ser un sistema que sirve de base para dar funcionalidad a la transmisión de información a través de diferentes medios como ordenadores, tabletas y dispositivos móviles.

En la siguiente imagen vemos otra definición de plataformas multimedia.

PROGRAMACION DE LA PLATAFORMA MULTIMEDIA.

PLATAFORMA MULTIMEDIA.

Son sitios de Internet que sirven para almacenar distintos tipos de información tanto personal como a nivel de negocios. A su vez son redes sociales que facilitan el contacto con amigos, familiares y otros.



La plataforma multimedia se ha posicionado en el ámbito virtual en la red de internet, que definió nuevas alternativas sobre el uso de la plataforma. Funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas/aplicaciones con distintos contenidos, como pueden ser juegos imágenes, textos cálculos, simulaciones, videos entre otros.



Fuente: Macuare, Luis y Macuare, Yarith (s.f). Universidad Politécnica Territorial.

En definitiva, se puede concluir que una plataforma multimedia es un sistema que está integrado por varios recursos y medios tecnológicos, en función del contenido, con el objetivo de establecer un intercambio de comunicación, información, contenido, opinión, tanto de modo directo o síncrona como de forma asíncrona, que permita almacenar para consultar posteriormente cualquier contenido.

Ya sabemos que todas las funciones o tareas mencionadas al inicio de la clase, son gracias a que las múltiples plataformas multimedia que pueden soportar la cantidad de elementos a mostrar. Dependiendo de la función, pueden dividirse en dos modos: las

denominadas online, 'en línea' o 'conectados' y las plataformas offline 'desconectados' o 'sin acceso a la red de internet.

A continuación, los invito a un video donde tenemos otra definición de las plataformas multimedia.

“VIDEO DE YOUTUBE ADJUNTO”

Fuente: Ospina, Gerardo (2018). Youtube. Url: https://www.youtube.com/watch?v=0_dIRE5Vg1g

Plataformas multimedia Online

Las plataformas en línea son un sistema donde el usuario se conecta desde un dispositivo electrónico a la red de Internet para intercambiar información deseada desde algún lugar de la red, y se componen por lo general de páginas web informativas, interactivas, vídeos, música y documentos digitales variados. Esto quiere decir que cuando estamos conectados a una red de internet, ya sea tipos de datos móviles o por medio de una red wifi, estamos online.

Por lo tanto, aplicaciones de la vida diaria utilizadas para la comunicación, como por ejemplo whatsapp, es un claro ejemplo de plataforma online ya que podemos compartir y recibir múltiples archivos como audio, video, texto, imágenes. Y así tenemos muchísimas plataformas más, que cuando queremos información, algún servicio, alguna compra o comunicación estará disponible siempre y cuando estemos conectados a una red de internet. Esta sería una ventaja para este tipo de plataformas multimedia, tener todo a la mano o de manera actualizada. La desventaja es que no tendríamos información correcta o simplemente la plataforma no trabaaría de manera adecuada por la falta de conectividad.

Los invitamos a ver la imagen sobre plataformas online.



Fuente: Libertad y Pensamiento (s.f). <http://www.libertadypensamiento.com/2015/08/las-mejores-plataformas-educativas-para-estudiar-online-gratis-en-internet.html>

En la ilustración podemos observar a jóvenes interactuando en una plataforma online, tal vez buscando información o de manera de estudio, con la particularidad de un joven conectando un cable desde el ordenador hasta el mundo, dando a entender que están online.

Plataformas multimedia offline

Con respecto a este tipo de plataformas, son aquellas que están desconectadas de la red. Están constituidas por sistemas como base de datos ubicadas en un computador en una red local, para consulta y acceso a servicios específicos que no requieren acceso amplio de usuarios de la red.

Un ejemplo práctico son las bases de datos de artículos y trabajo de investigación que tiene una biblioteca universitaria para ser consultada sólo por los usuarios de esa universidad. O un sistema de registro de historial médico sobre el desarrollo de la salud de pacientes de una institución médica que solo tiene acceso los médicos y personas autorizadas, ya sea a través de medios digitales o en medios físicos como el papel.

Un videojuego contiene todos sus elementos almacenados en sus discos siendo así interactiva, solo cambiamos de disco y cambiaríamos de juego, este último actuaría como base de datos local.

Los invito a la siguiente imagen donde vemos algunos ejemplos de plataformas Off line.



Fuente: Edwcrumo (2011). <https://es.slideshare.net/edwcrumo/plataformas-medios-de-difucion>

El éxito de una plataforma offline o desconectada va a depender de que todo el material necesario para su ejecución, imágenes, videos, textos, audio, estén previamente almacenada en sus diferentes dispositivos, discos duros, cd-room, usb.

En el caso puntual de la ilustración, podemos observar a varias plataformas offline, como es el caso de encarta, que era una enciclopedia educativa que en su versión premium contenía más de 62,000 artículos incluyendo mapas, audio, video, textos y en diferentes idiomas.

Para una mejor comprensión del tema los invito a leer la bibliografía, en la misma encontrarán el material de base obligatorio y el material optativo o complementario.

Bibliografía

- Lectura Obligatoria

Anderson, Vladimir (2019), Multimedia y Desarrollo Web, Unidad N°3 – Plataformas Multimedia. Edmodo.

- Lectura Optativa

Elizabeth (2015), Producción de multimedia, Investigación Multimedia, Plataformas Multimedia. Recuperado de. <http://yemuweb.blogspot.com/2015/09/plataformas-multimedia.html>

Jaén, Nausica (2014), Tecnología de la Información, Plataformas Multimedias. Recuperado de <http://pagenjaen10.blogspot.com/2014/05/plataformas-multimedias.html>

“La explosión tecnológica no había eliminado la capacidad humana de cometer errores”, Noah Gordon 1996.

Para culminar con el desarrollo del tema N°1, los invitamos a las siguientes actividades:

Asignaciones



- Realice una Síntesis de una a dos páginas sobre los puntos críticos, acorde al punto de vista planteado en el desarrollo del tema.
- El trabajo o informe que presente debe tener hoja de presentación, nombre, apellido y cédula del participante e índice comprensivo del material.

- El tamaño y tipo de letra a utilizar es arial #12, no presente faltas ortográficas que podrían desmejorar la calidad de su respuesta.
- La síntesis debe ir adjunta en la sección Asignaciones de Edmodo, el trabajo final debe ser entregado en formato .doc o en formato .pdf, de esta manera **Apellido_Nombre_Asignacion1**.
- Es necesario realizar una lectura comprensiva y comprometida del tema 1 y fuentes complementarias.
- Para acceder al módulo deben dirigirse a la sección Biblioteca de la Plataforma Edmodo o también pueden descargarlo **aquí**, el material complementario 1 **aquí** y el material complementario 2 **aquí**.
- La asignación debe ser entregada en 7 días a partir del día de publicación.



Estimados participantes, un saludo cordial para todos

La lectura del módulo 3 tema 1, nos introduce en aspectos conceptuales, características y modo en la que funcionan las plataformas multimedia.

Las plataformas multimedia integran una gran cantidad de componentes para hacer ciertas tareas que proporcionan a los usuarios nuevas oportunidades de acceder a nuevas tecnologías.

Por medio del avance de las nuevas tecnologías, los medios de comunicación en este caso la Internet y la multimedia han tomado grandes espacios dentro de diferentes áreas, que han hecho de ella más fácil el proceso de desarrollo, desde diferentes formas de

usarla como a través de videos, imágenes, textos, interactividad, animaciones entre otras.

A partir de esta breve introducción y de la lectura de la unidad 3, exprese su opinión sobre el papel que desempeña las plataformas multimedia en nuestra sociedad actual. ¿Son importantes al momento de adquirir nuevos contenidos o estar informados?

Recuerde que los foros son un punto de encuentro, todos deben participar y opinar, su participación no debe ser mayor a 15 líneas. Comenten y compartan entre ustedes.

Este foro tiene una duración de 7 días a partir de hoy

Espero sus contribuciones

Saludos

Profesor:
Vladimir Anderson
informática



CLASE N°2

CLASIFICACIÓN DE LAS PLATAFOMAS MULTIMEDIA

Distinguidos participantes: nuevamente les doy la bienvenida a la clase N°2, de la Unidad N°3 continuando con el tema **Clasificación de las plataformas multimedia**.

Objetivo:

Comprender e identificar como están clasificadas las plataformas multimedia.

Jóvenes, en la clase pasada estuvimos abordando el tema de las plataformas multimedia, la cual concluimos que es un sistema que está integrado por varios recursos, medios tecnológicos, que dependiendo de su función, el objetivo principal es la de comunicar. Otro tema fue el modo en que se transmite las plataformas multimedia. Modo

online que es aquella plataforma que en su funcionamiento va a depender siempre de una red de internet manteniendo la comunicación fluida y las plataformas offline, que son aquellas que su ejecución y contenido esta almacenada previamente de forma local.

Ahora ¿**Cómo se clasifican las plataformas multimedia?**

Estas plataformas multimedia son de código abierto, según su funcionabilidad y orientados a las necesidades del usuario, cuyo software se comparte y distribuye libremente. En principio todas son gratuitas, pero a medida que requiera alguna personalización o no queramos algún tipo de propaganda o comercial tendremos que pagar. Entre ellas tenemos: Plataformas web del tipo CMS, Aplicaciones App Mobile Widgets o gadgets, Plataformas Social Media.

Plataformas del Tipo CMS, estas plataformas según sus iniciales (Content Manager System) en español Sistemas gestor o administrador de contenidos. Estos sistemas originalmente fueron usados internamente por las organizaciones que buscaban publicar o compartir contenido informativo en la red de Internet, como eran las revistas en línea, los periódicos, páginas web y otras publicaciones corporativas. En la actualidad son sistemas que permiten manejar de forma independiente los contenidos y el diseño. Así, se logra administrar el contenido y darles mayor atención a los elementos de un diseño específico al sitio sin tener que preocuparse por los aspectos técnicos y configuraciones ya que vienen preestablecidos con muchos diseños. Esto quiere decir cualquier usuario pueda administrar y gestionar contenidos de una web con facilidad y sin conocimientos de programación Web. Hoy día son muchas las empresas y artistas que eligen una plataforma CMS para promocionar sus artículos que pagar por un sitio web personal, este es el caso de Justin Bieber, Los Rolling Stones, Katy Perry, La Revista Forbes, La NFL, La Playstation, etc. Hay que aclarar que todas estas empresas y artistas utilizan el servicio de pago para la personalización de sus sitios.

Los invitamos a ver el video sobre las plataformas CMS.

“VIDEO DE YOUTUBE ADJUNTO”

Fuente: Experimentando y aprendiendo (2017). Youtube. Url:

<https://www.youtube.com/watch?v=znLuEZxz1x0>

Con respecto **Plataformas APP MOBILE**, son aquellas dedicadas a la telefonía y otros dispositivos móviles. Éstas han traído una serie de aplicaciones e innovaciones que se obtienen en su mayoría de manera gratuita y se les denomina App Mobile. En sí, son aplicaciones para móviles o a lo que llamaríamos programas en las computadoras de mesa o laptops, en su mayoría ofrecen la oportunidad de transmisión de datos tiempo real y un proceso de interacción espontáneo.

Una de las aplicaciones más conocidas y mencionadas en la clase anterior es **WhatsApp** que incluye una interacción multimedia entre usuarios de uno a uno y de uno a muchos y entre varios a través de los grupos que en la actualidad son tendencia en la comunicación para diferentes fines. Lo más importante es la comunicación al instante en tiempo real por notas de voz, video llamadas o el más corriente mensajes de texto.

En la actualidad todas las empresas tienen sus servicios disponibles no solo para computadoras sino también para móviles usando las aplicaciones, sabiendo que es una gran forma de promocionar sus productos, ya que donde nos movamos tenemos acceso a la información.

A continuación, les muestro la imagen sobre aplicaciones móviles.



Fuente: Villalta, Pedro (2013). Android Estudio. Url: <https://www.androidestudio.com/2013/11/framework-para-desarrollo-para.html>

Los Plataformas Widgets Gadgets

Los Widgets son programas de dimensiones muy reducidas que suelen tener una función específica; generalmente, dependen de otro mayor para funcionar o lo complementan. Estas sirven como atajo y muestran información y servicios.

En español se les denomina subprogramas, y es lo que se conoce como aplicaciones de escritorio en línea: tiempo, bolsa, cantidad de visitas en un blog.

Algo que tiene los widgets, es que están disponible tanto para los móviles o también los ordenadores de mesa o laptops, por darles un ejemplo en nuestros móviles tenemos el widgets del clima y hacer el clic sobre el podemos acceder a más información como ver el pronóstico del clima en una semana o configurar el clima de otro país, ocurre lo mismo cuando ejecutamos música de fondo, momentáneamente solo vemos en el reproductor de música las opciones de reproducir, pausa o siguiente, al hacer clic sobre el tenemos opciones como elegir un álbum, repetir alguna pista, etc.

Ahora le dejamos con el video sobre los Widgets.

“VIDEO DE YOUTUBE ADJUNTO”

Fuente: Computer Hoy (2015). Youtuue. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=q6d1M1OtqwQ>

Plataformas Social media

También conocidos como redes sociales, estas plataformas son espacios en donde los usuarios registrados intercambian información, datos y contenidos de diferentes temas con un grupo de personas a los que se les llama amigos o seguidores, de modo tal que interactúan y hasta crear comunidades virtuales que persigue un relativo interés en común.

Estas comienzan cuando un usuario recibe una solicitud de amistad o permisos para poder ser seguido, al aceptar todo el contenido publicado será visto por las personas o seguidores, también el usuario puede seguir contenido de interés o seguir a páginas de noticias, estando así dentro de la llamada social media.

Existen plataformas social media de contenido específico como por ejemplo tripadvisor, que es una red dedicada a viajes donde los usuarios comparten sus experiencias sobre destinos, restaurantes, hoteles, premiando así a los usuarios más activos o colaboradores. Otro caso es el de LinkedIn, que es una red de profesionales donde los usuarios comparten temas exclusivos a bolsas empleos, profesiones, cursos, seminarios, estudios, etc.

En la siguiente imagen vemos algunas plataformas Social Media.



Fuente: Romero, Irene (2015). Creatiabusiness. Url: <https://cretiabusiness.com/wp-content/uploads/2015/12/Banner-Redes-Sociales.jpg>

A partir de ahora quedan invitados a leer la bibliografía, en la misma encontrarán el material de base obligatorio y el material optativo o complementario.

Bibliografía

- Lectura Obligatoria

Anderson, Vladimir (2019), Multimedia y Desarrollo Web, Unidad N°3 – Plataformas Multimedia. Edmodo.

- Lectura Optativa o Complementaria

Jaén, Nausica (2014), Tecnología de la Información, Plataformas Multimedia. Recuperado de <http://pagenjaen10.blogspot.com/2014/05/plataformas-multimedias.html>

“El arte de enseñar es el arte de ayudar a descubrir” Mark Van Doren.

Para culminar con el desarrollo del tema N°2, los invitamos a las siguientes actividades:

Asignaciones



:

- Investigue en la web sobre los CMS más utilizados en el mercado. El trabajo deberá incluir: Introducción, Características, Funciones y ejemplos.
- El trabajo o informe que presente debe tener hoja de presentación, nombre, apellido y cédula del participante e índice comprensivo del material.
- Será evaluado los siguientes puntos: Introducción, Cantidad de información, Organización, Diagrama – Ilustraciones, Conclusión.
- El tamaño y tipo de letra a utilizar es arial #12, no presente faltas ortográficas que podrían desmejorar la calidad de su respuesta.
- La investigación debe ir adjunta en la sección Asignaciones de Edmodo, el trabajo final debe ser entregado en formato .doc o en formato .pdf, de esta manera **Apellido_Nombre_Asignacion2**.
- Es necesario realizar una lectura comprensiva y comprometida del tema 1 y fuentes complementarias.
- Para acceder al módulo deben dirigirse a la sección Biblioteca de la Plataforma Edmodo o también pueden descargarlo **aquí** y el material complementario **aquí**.
- La asignación debe ser entregada en 7 días a partir del día de publicación.



- Elabore un cuadro comparativo que contraste las características principales sobre la clasificación de las plataformas multimedia según autoría, basado en las lecturas y le sirva como un documento de apoyo sobre el dominio de este módulo.
- El trabajo o informe que presente debe contener hoja de presentación, nombre, apellido y cédula del participante e índice comprensivo del material.
- Será evaluado los siguientes puntos: Establece elementos y características, identifica semejanza y diferencias, representación y esquema de organización, ortografía y gramática.
- El cuadro debe ir adjunta en la sección Asignaciones de Edmodo, el trabajo final debe ser entregado en formato .doc o en formato .pdf, de esta manera **Apellido_Nombre_Cuadro**.
- Es necesario realizar una lectura comprensiva y comprometida del tema 1 y fuentes complementarias.
- Para acceder al módulo deben dirigirse a la sección Biblioteca de la Plataforma Edmodo o también pueden descargarlo **aquí** y el material complementario **aquí**.
- La asignación debe ser entregada en 7 días a partir del día de publicación.

De esta manera culminamos el tema N°2, se despide su tutor.

Profesor:
Vladimir Anderson
informática



CLASE N°3

TIPOS DE PLATAFORMAS MULTIMEDIAS

Distinguidos participantes, sean ustedes Bienvenidos a la última clase de la Unidad N°3, en este clase veremos el tema de los tipos de plataformas multimedia.

Esta tercera clase tiene como objetivo:

Apropiar los fundamentos básicos sobre los diferentes tipos de plataformas multimedia.

En la clase anterior vimos cómo estaban clasificadas las plataformas multimedia según sus funciones y usabilidad, ahora veremos las plataformas según el tipo de contenido, la cual podemos agruparlos en Plataformas Educativas, comerciales e informativas.

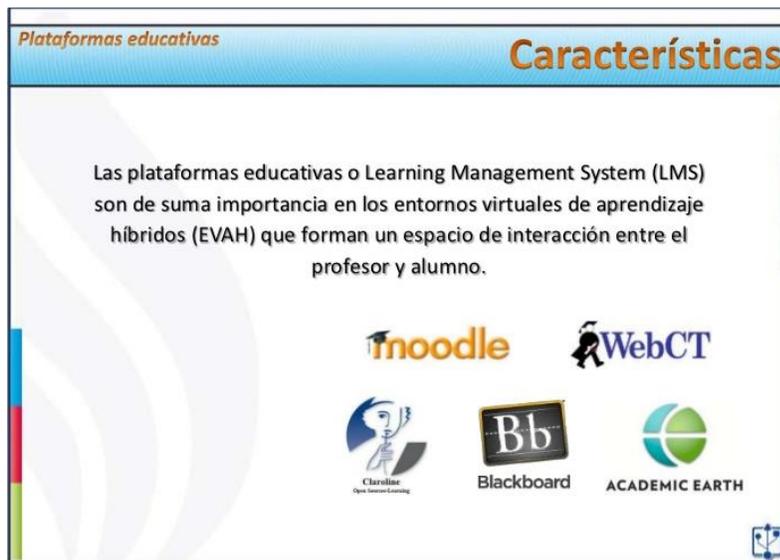
Plataformas educativas

Las plataformas de tipo educativo son espacios que combinan recursos multimedia creados con la única finalidad de facilitar procesos pedagógicos. Estas plataformas están diseñadas para soportar formatos de audio, imagen, texto, vídeo, representaciones gráficas, animación e interactividad elaborado para facilitar la enseñanza de un tema específico, casi que de manera personalizada.

Podemos mencionar algunas plataformas como Moodle, Edmodo, educativa que son de carácter abierto y se encuentra disponible en la web, como mencionamos admite la integración de diferentes recursos multimedia y por el otro lado tenemos a plataforma como: Illuminate, Blackboard, Udemy o Latam, plataformas de propietario que, aunque son educativas, en su esencia son netamente comerciales.

Estas plataformas trabajan de manera online y para acceder a ella es necesario contar con una red de internet.

Quedan ustedes invitados a ver la próxima imagen.



Fuente: Ocampo, Arturo (2012). Plataformas Educativas. Url:

https://es.slideshare.net/Departamento_Academico/plataformas-educativas-concepto-caractersticas-y-ejemplos

Las Plataformas Comerciales

Sin duda estamos en la era donde es más fácil pagar sus facturas o realizar compras en internet, como es el caso de Amazon, ebay, etc. El objetivo de las plataformas multimedia comerciales es facilitar la interacción entre el usuario y el espacio web creado para generar alguna transacción entre una empresa determinada y el cliente. En muchos casos se presenta como catálogo virtual donde se actualiza constantemente los nuevos productos que se encuentran a la venta.

Aquí les dejo un video sobre las plataformas comerciales.

“VIDEO DE YOUTUBE ADJUNTO”

Fuente: Martínez, Fernanda (2016). Youtube. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=4EjpFFLA9Ws>

Por último, las **Plataformas Informativas**,

Estas plataformas utilizan múltiples medios para transmitir información de cualquier tipo, en ocasiones se actualizan varias veces en el día sobre todo cuando se trata de blogs de noticias.

Este tipo de plataformas suelen usar las redes sociales para realizar transmisiones en vivo, sobre eventos nacionales e internacionales. Algunos ejemplos son los canales de noticias, las bases de datos, las páginas web que contemplan datos estadísticos nacionales, informaciones en áreas específicas.

En la siguiente imagen vemos algunas plataformas informativas.



Fuente: Barrios, Elena (2013). Mass Media y Social Media: adaptarse y convivir. Eltipómetro. Url: <http://eltipometro.es/mass-media-y-social-media-adaptarse-y-convivir/>

Antes de dar por concluido la unidad N°3, están invitados a leer la bibliografía de Base, al igual que la lectura optativa o complementaria

Bibliografía:

- Lectura Obligatoria

Anderson, Vladimir (2019), Multimedia y Desarrollo Web, Unidad N°3 – Plataformas Multimedia. Edmodo.

- Lectura Optativa o complementaria.

Pacheco, Yuli (s.f), Multimedia, Tipologías y Plataformas. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/0037604536735aa696f11>

Para culminar con el desarrollo del tema N°3, los invitamos a las siguientes actividades:

Asignaciones



- Elabore un mapa conceptual del tema “Los tipos de Plataformas Multimedia”, incluyendo las ideas relevantes y estructurado los conceptos más generales a los más específicos, que contenga el material de la Unidad 3, basado en las lecturas para que le sirva como un documento de apoyo sobre el dominio de este tema.
- Será evaluado los siguientes puntos Concepto Principal, Concepto Subordinado, Palabras de enlaces y preposiciones, Enlaces Cruzados y Creatividad, Jerarquía
- El tamaño y tipo de letra a utilizar es la de su agrado, no presente faltas ortográficas que podrían desmejorar la calidad de su respuesta.
- El debe ir adjunta en la sección Asignaciones de Edmodo, el trabajo final debe ser entregado en formato .doc o en formato .pdf, de esta manera **Apellido_Nombre_Mapa**.
- Es necesario realizar una lectura comprensiva y comprometida del tema 1 y fuentes complementarias.
- Para acceder al módulo deben dirigirse a la sección Biblioteca de la Plataforma Edmodo o también pueden descargarlo **aquí** y el material complementario **aquí**.
- La asignación debe ser entregada en 7 días a partir del día de publicación.



Estimados participantes, un saludo cordial para todos

En esta era digital, las tecnologías de la información avanzan a un ritmo incontrolable, las personas están cada vez más informadas y manejan con facilidad múltiples plataformas multimedia. El crecimiento del internet ha tenido un impacto significativo en el comercio, los negocios, la industria, educación, entre otros sectores, incluyendo nuestra vida personal; cada vez son más las empresas e instituciones que emplean las tecnologías para cumplir sus metas.

En este sentido, realice una búsqueda sobre las plataformas multimedia de tipo informativa, ya sean plataformas de revistas, noticias, música, deportes, etc. ¿Cuáles son las más utilizadas?, ¿Cuáles utiliza o ha utilizado usted y porque?

Es necesario que en sus participaciones sean breves y concisos.

Recuerde que los foros son un punto de encuentro, todos deben participar y opinar, Comenten y compartan entre ustedes.

Este foro tiene una duración de 7 días a partir de hoy

Espero sus contribuciones

De esta manera culminamos con la Unidad N° 3, a lo largo del módulo vimos todo lo relacionado a las plataformas multimedia, su modo de transmisión, clasificación y tipos.

Fue para mí un placer estar con ustedes en el desarrollo de la asignatura Multimedia y Desarrollo Web. Se despide de ustedes su tutor.

Profesor:
Vladimir Anderson
informática



5. Captura de las Clases



Vladimir Yair Anderson Serrano publicó para **Multimedia y Desarrollo Web, Clase N°1** [Menos](#)
Profesor  a las Colegio Secundario De Guabito
jun. 11 · 4:46 PM · 

Clase N°1.
Bienvenidos estimados participantes.
Favor seguir las siguientes indicaciones:
1. Para acceder a la clase hacer clic <https://sites.google.com/view/clase-n1/home>, también esta disponible en la parte posterior del mensaje.
2. Para entregar la asignación dirigirse a la sección por entregar.
3. Para participar del foro N°1, hacer clic <https://new.edmodo.com/post/700039185>
Nos vemos

Multimedia y Desarrollo Web

CLASE N°1

PLATAFORMAS Y SISTEMAS MULTIMEDIA

Hola a todos, iniciamos en clase con el tema 1 de la [Unidad N°3](#), Plataformas y Sistemas Multimedia, esperando que sea de su agrado y comprensión.

 En esta Clase estableceremos:

- Una definición de plataformas multimedia.
- Conoceremos el modo en que se transmiten las plataformas multimedia, Online y Offline.

Jóvenes, metámonos un poco en ambiente. El desarrollo vertiginoso que ha logrado la tecnología y la informática, con tantas tareas que podemos hacer desde nuestro ordenador o nuestros dispositivos móviles, en nuestra vida cotidiana, nuestros empleos, en los estudios, pagar nuestras cuentas de luz, teléfono, cable, bancos desde la comodidad de nuestro hogar o trabajo, acabaríamos con esas interminables filas o pérdidas de tiempo, lo mismo para sacar una cita al hospital, comprar por internet, estudiar desde nuestros hogares, estar informados de todo el acontecer nacional e internacional, manejar grandes flujos de información, procesarla y almacenarla, ahora que podríamos decir de la comunicación la comunicación, simplemente son dispositivo que nos hacen acortar la distancia.

Ahora bien, **¿Qué es una plataforma multimedia?** Comenzaremos definiendo la palabra **plataforma**, refiriéndonos a cualquier tipo, lugar, espacio o base donde vamos a construir o estructurar algo, podríamos llamar plataforma a la fundación de una casa, ella debe ser lo suficientemente fuerte para resistir todo lo que vamos a colocar encima de ella. La **multimedia** es el conjunto de diferentes medios digitales, entre ellos el audio, video, imágenes, texto, etc., que de alguna u otra forma sirve como medio de comunicación e información. Entonces una plataforma multimedia, sería una infraestructura para dar apoyo a los diferentes medios usados para transmitir mensajes.

Esto permite definir que una plataforma multimedia viene a ser un sistema que sirve de base para dar funcionalidad a la transmisión de información a través de diferentes medios como ordenadores, tabletas y dispositivos móviles.

 En la siguiente imagen vemos otra definición de plataformas multimedia.

PROGRAMACION DE LA PLATAFORMA MULTIMEDIA.

PLATAFORMA MULTIMEDIA.

Son sitios de Internet que sirven para almacenar distintos tipos de información tanto personal como a nivel de negocios. A su vez son redes sociales que facilitan el contacto con amigos, familiares y otros.



La plataforma multimedia se ha posicionado en el ámbito virtual en la red de internet, que definió nuevas alternativas sobre el uso de la plataforma.

Funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas/aplicaciones con distintos contenidos, como pueden ser juegos imágenes, textos cálculos, simulaciones, videos entre otros.

①

Fuente: Macuare, Luis y Macuare, Yariilith (s.f). Universidad Politécnica Territorial.

En definitiva, se puede concluir que una plataforma multimedia es un sistema que está integrado por varios recursos y medios tecnológicos, en función del contenido, con el objetivo de establecer un intercambio de comunicación, información, contenido, opinión, tanto de modo directo o síncrona como de forma asíncrona, que permita almacenar para consultar posteriormente cualquier contenido.

Ya sabemos que todas las funciones o tareas mencionadas al inicio de la clase, son gracias a que las múltiples plataformas multimedia que pueden soportar la cantidad de elementos a mostrar. Dependiendo de la función, pueden dividirse en dos modos: las denominadas online, 'en línea' o 'conectados' y las plataformas offline 'desconectados' o 'sin acceso a la red de internet.

A continuación, los invito a un video donde tenemos otra definición de las plataformas multimedia.



①

Fuente: Ospina, Gerardo (2018). Youtube. Url: https://www.youtube.com/watch?v=O_dIRE5Vg1g

Plataformas multimedia Online

Las plataformas en línea son un sistema donde el usuario se conecta desde un dispositivo electrónico a la red de Internet para intercambiar información deseada desde algún lugar de la red, y se componen por lo general de páginas web informativas, interactivas, videos, música y documentos digitales variados. Esto quiere decir que cuando estamos conectados a una red de internet, ya sea tipos de datos móviles o por medio de una red wifi, estamos online.

Por lo tanto, aplicaciones de la vida diaria utilizadas para la comunicación, como por ejemplo whatsapp, es un claro ejemplo de plataforma online ya que podemos compartir y recibir múltiples archivos como audio, video, texto, imágenes. Y así tenemos muchísimas plataformas más, que cuando queremos información, algún servicio, alguna compra o comunicación estará disponible siempre y cuando estemos conectados a una red de internet. Esta sería una ventaja para este tipo de plataformas multimedia, tener todo a la mano o de manera actualizada. La desventaja es que no tendríamos información correcta o simplemente la plataforma no trabajaría de manera adecuada por la falta de conectividad.

Los invitamos a ver la imagen sobre plataformas online.



Fuente: Libertad y Pensamiento (s.f). <http://www.libertadypensamiento.com/2015/08/las-mejores-plataformas-educativas-para-estudiar-online-gratis-en-internet.html>

①

En la ilustración podemos observar a jóvenes interactuando en una plataforma online, tal vez buscando información o de manera de estudio, con la particularidad de un joven conectando un cable desde el ordenador hasta el mundo, dando a entender que están online.

Plataformas multimedia offline

Con respecto a este tipo de plataformas, son aquellas que están desconectadas de la red. Están constituidas por sistemas como base de datos ubicadas en un computador en una red local, para consulta y acceso a servicios específicos que no requieren acceso amplio de usuarios de la red.

Un ejemplo práctico son las bases de datos de artículos y trabajo de investigación que tiene una biblioteca universitaria para ser consultada sólo por los usuarios de esa universidad. O un sistema de registro de historial médico sobre el desarrollo de la salud de pacientes de una institución médica que solo tiene acceso los médicos y personas autorizadas, ya sea a través de medios digitales o en medios físicos como el papel.

Un videojuego contiene todos sus elementos almacenados en sus discos siendo así interactiva, solo cambiamos de disco y cambiaríamos de juego, este último actuaría como base de datos local.

Los invito a la siguiente imagen donde vemos algunos ejemplos de plataformas Off line.



Fuente: Edwcrumo (2011). <https://es.slideshare.net/edwcrumo/plataformas-medios-de-difucion>

El éxito de una plataforma offline o desconectada va a depender de que todo el material necesario para su ejecución, imágenes, videos, textos, audio, estén previamente almacenada en sus diferentes dispositivos, discos duros, cd-room, usb.

En el caso puntual de la ilustración, podemos observar a varias plataformas offline, como es el caso de encarta, que era una enciclopedia educativa que en su versión premium contenía más de 62,000 artículos incluyendo mapas, audio, video, textos y en diferentes idiomas.

Para una mejor comprensión del tema los invito a leer la bibliografía, en la misma encontrarán el material de base obligatorio y el material optativo o complementario.

Bibliografía

· Lectura Obligatoria

[Anderson, Vladimir \(2019\). Multimedia y Desarrollo Web. Unidad N°3 – Plataformas Multimedia.](#)

· Lectura Optativa

Elizabeth (2015), Producción de multimedia, Investigación Multimedia, Plataformas Multimedia. Recuperado de <http://yemuweb.blogspot.com/2015/09/plataformas-multimedia.html>

Jaén, Nausica (2014), Tecnología de la Información, Plataformas Multimedias. Recuperado de <http://pagenjaen10.blogspot.com/2014/05/plataformas-multimedias.html>

"La explosión tecnológica no había eliminado la capacidad humana de cometer errores", Noah Gordon 1996.

Para culminar con el desarrollo del tema N°1, los invitamos a las siguientes actividades:

Asignaciones



- Realice una Síntesis de una a dos páginas sobre los puntos críticos, acorde al punto de vista planteado en el desarrollo del tema.
- El trabajo o informe que presente debe tener hoja de presentación, nombre, apellido y cédula del participante e índice comprensivo del material.
- El tamaño y tipo de letra a utilizar es arial #12, no presente faltas ortográficas que podrían desmejorar la calidad de su respuesta.
- La síntesis debe ir adjunta en la sección por Entregar de Edmodo o también en el post llamado [CLASE N°1 SÍNTESIS](#), el trabajo final debe ser entregado en formato .doc o en formato .pdf, de esta manera **Apellido_Nombre_Asignacion1**.
- Es necesario realizar una lectura comprensiva y comprometida del tema 1 y fuentes complementarias.
- Para acceder al módulo deben dirigirse a la sección Biblioteca de la Plataforma Edmodo o también pueden descargarlo [aquí](#), el material complementario 1 [aquí](#), y el material complementario 2 [aquí](#).
- La asignación debe ser entregada en 7 días a partir del día de publicación.



Bienvenidos al [Foro N°1](#)

Estimados participantes, un saludo cordial para todos

La lectura del módulo 3 tema 1, nos introduce en aspectos conceptuales, características y modo en la que funcionan las plataformas multimedia.

Las plataformas multimedia integran una gran cantidad de componentes para hacer ciertas tareas que proporcionan a los usuarios nuevas oportunidades de acceder a nuevas tecnologías.

Por medio del avance de las nuevas tecnologías, los medios de comunicación en este caso la Internet y la multimedia han tomado grandes espacios dentro de diferentes áreas, que han hecho de ella más fácil el proceso de desarrollo, desde diferentes formas de usarla como a través de videos, imágenes, textos, interactividad, animaciones entre otras.

A partir de esta breve introducción y de la lectura de la unidad 3, exprese su opinión sobre el papel que desempeña las plataformas multimedia en nuestra sociedad actual. ¿Son importantes al momento de adquirir nuevos contenidos o estar informados?

Recuerde que los foros son un punto de encuentro, todos deben participar y opinar, su participación no debe ser mayor a 15 líneas. Comenten y compartan entre ustedes.

Este foro tiene una duración de 7 días a partir de hoy

Espero sus contribuciones en el Foro N°1 de Edmodo.



Saludos

Profesor:
Vladimir Anderson
informática





Vladimir Yair Anderson Serrano publicó para
Multimedia y Desarrollo ... Más
Profesor a las Colegio Secundario De Guabito
jun. 12 · 2:30 AM ·

Clase N°2

Bienvenidos estimados participantes.

Favor seguir las siguientes indicaciones:

1. Para acceder a la clase hacer clic <https://sites.google.com/view/clase-n2/home>, también esta disponible en la parte posterior del mensaje.
 2. Para entregar las tareas dirigirse a la sección asignación de Edmodo.
- Nos leemos

Multimedia y Desarrollo Web

CLASE N°2

CLASIFICACIÓN DE LAS PLATAFORMAS MULTIMEDIA

Distinguidos participantes: nuevamente les doy la bienvenida a la clase N°2, de la [Unidad N°3](#) continuando con el tema **Clasificación de las plataformas multimedia**.

Objetivo:



Comprender e identificar como están clasificadas las plataformas multimedia.

Jóvenes, en la clase pasada estuvimos abordando el tema de las plataformas multimedia, la cual concluimos que es un sistema que está integrado por varios recursos, medios tecnológicos, que dependiendo de su función, el objetivo principal es la de comunicar. Otro tema fue el modo en que se transmite las plataformas multimedia. Modo online que es aquella plataforma que en su funcionamiento va a depender siempre de una red de internet manteniendo la comunicación fluida y las plataformas offline, que son aquellas que su ejecución y contenido esta almacenada previamente de forma local.

Ahora ¿Cómo se clasifican las plataformas multimedia?

Estas plataformas multimedia son de código abierto, según su funcionalidad y orientados a las necesidades del usuario, cuyo software se comparte y distribuye libremente. En principio todas son gratuitas, pero a medida que requiera alguna personalización o no queramos algún tipo de propaganda o comercial tendremos que pagar. Entre ellas tenemos: Plataformas web del tipo CMS, Aplicaciones App Mobile Widgets o gadgets, Plataformas Social Media.

Plataformas del Tipo CMS, estas plataformas según sus iniciales (Content Manager System) en español Sistemas gestor o administrador de contenidos. Estos sistemas originalmente fueron usados internamente por las organizaciones que buscaban publicar o compartir contenido informativo en la red de Internet, como eran las revistas en línea, los periódicos, páginas web y otras publicaciones corporativas. En la actualidad son sistemas que permiten manejar de forma independiente los contenidos y el diseño. Así, se logra administrar el contenido y darles mayor atención a los elementos de un diseño específico al sitio sin tener que preocuparse por los aspectos técnicos y configuraciones ya que vienen preestablecidos con muchos diseños. Esto quiere decir cualquier usuario pueda administrar y gestionar contenidos de una web con facilidad y sin conocimientos de programación Web. Hoy día son muchas las empresas y artistas que eligen una plataforma CMS para promocionar sus artículos que pagar por un sitio web personal, este es el caso de Justin Bieber, Los Rolling Stones, Katy Perry, La Revista Forbes, La NFL, La Playstation, etc. Hay que aclarar que todas estas empresas y artistas utilizan el servicio de pago para la personalización de sus sitios

Los invitamos a ver el video sobre las plataformas CMS.



Fuente: *Experimentando y aprendiendo* (2017). Youtube. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=znLuEZx1xQ>

Con respecto **Plataformas APP MOBILE**, son aquellas dedicadas a la telefonía y otros dispositivos móviles. Éstas han traído una serie de aplicaciones e innovaciones que se obtienen en su mayoría de manera gratuita y se les denomina App Mobile. En sí, son aplicaciones para móviles o a lo que llamaríamos programas en las computadoras de mesa o laptops, en su mayoría ofrecen la oportunidad de transmisión de datos tiempo real y un proceso de interacción espontáneo.

Una de las aplicaciones más conocidas y mencionadas en la clase anterior es **WhatsApp** que incluye una interacción multimedia entre usuarios de uno a uno y de uno a muchos y entre varios a través de los grupos que en la actualidad son tendencia en la comunicación para diferentes fines. Lo más importante es la comunicación al instante en tiempo real por notas de voz, video llamadas o el más corriente mensajes de texto.

En la actualidad todas las empresas tienen sus servicios disponibles no solo para computadoras sino también para móviles usando las aplicaciones, sabiendo que es una gran forma de promocionar sus productos, ya que donde nos movamos tenemos acceso a la información.

A continuación, les muestro la imagen sobre aplicaciones móviles.



Fuente: Villalta, Pedro (2013). *Android Estudio*. Url: <https://www.androidestudio.com/2013/11/framework-para-desarrollo-para.html>

Los Plataformas Widgets Gadgets

Los Widgets son programas de dimensiones muy reducidas que suelen tener una función específica; generalmente, dependen de otro mayor para funcionar o lo complementan. Estas sirven como atajo y muestran información y servicios.

En español se le denomina subprogramas, y es lo que se conoce como aplicaciones de escritorio en línea: tiempo, bolsa, cantidad de visitas en un blog.

Algo que tiene los widgets, es que están disponible tanto para los móviles o también los ordenadores de mesa o laptops, por darles un ejemplo en nuestros móviles tenemos el widget del clima y hacer el clic sobre el podemos acceder a más información como ver el pronóstico del clima en una semana o configurar el clima de otro país, ocurre lo mismo cuando ejecutamos música de fondo, momentáneamente solo vemos en el reproductor de música las opciones de reproducir, pausa o siguiente, al hacer clic sobre el tenemos opciones como elegir un álbum, repetir alguna pista, etc.

Ahora le dejamos con el video sobre los Widgets.



Fuente: Computer Hoy (2015), Youtube. Url:
<https://www.youtube.com/watch?v=q6d1M1OtqwQ>

Plataformas Social media

También conocidos como redes sociales, estas plataformas son espacios en donde los usuarios registrados intercambian información, datos y contenidos de diferentes temas con un grupo de personas a los que se les llama amigos o seguidores, de modo tal que interactúan y hasta crear comunidades virtuales que persigue un relativo interés en común.

Estas comienzan cuando un usuario recibe una solicitud de amistad o permisos para poder ser seguido, al aceptar todo el contenido publicado será visto por las personas o seguidores, también el usuario puede seguir contenido de interés o seguir a páginas de noticias, estando así dentro de la llamada social media.

Existen plataformas social media de contenido específico como por ejemplo tripadvisor, que es una red dedicada a viajes donde los usuarios comparten sus experiencias sobre destinos, restaurantes, hoteles, premiando así a los usuarios más activos o colaboradores. Otro caso es el de LinkedIn, que es una red de profesionales donde los usuarios comparten temas exclusivos a bolsas empleos, profesiones, cursos, seminarios, estudios, etc.

En la siguiente imagen vemos algunas plataformas Social Media.



Fuente: Romero, Irene (2015). Creatiabusines. Url:
<https://creatiabusines.com/wp-content/uploads/2015/12/Banner-Redes-Sociales.jpg>

A partir de ahora quedan invitados a leer la bibliografía, en la misma encontrarán el material de base obligatorio y el material optativo o complementario.

Bibliografía

· Lectura Obligatoria

[Anderson, Vladimir \(2019\), Multimedia y Desarrollo Web, Unidad N°3 – Plataformas Multimedia.](#)

· Lectura Optativa o Complementaria

Jaén, Nausica (2014), Tecnología de la Información, Plataformas Multimedia. Recuperado de <http://pajenjaen10.blogspot.com/2014/05/plataformas-multimedias.html>

"El arte de enseñar es el arte de ayudar a descubrir" Mark Van Doren.

Para culminar con el desarrollo del tema N°2, los invitamos a las siguientes actividades:

Asignaciones



- Investigue en la web sobre los CMS más utilizados en el mercado. El trabajo deberá incluir: Introducción, Características, Funciones y ejemplos.
- El trabajo o informe que presente debe tener hoja de presentación, nombre, apellido y cédula del participante e índice comprensivo del materia.
- Será evaluado los siguientes puntos: Introducción, Cantidad de información, Organización, Diagrama - Ilustraciones, Conclusión.
- El tamaño y tipo de letra a utilizar es arial #12, no presente faltas ortográficas que podrían desmejorar la calidad de su respuesta.
- La Investigación debe ir adjunta en la sección por Entregar de Edmodo o también en el post llamado [CLASE N°2 INVESTIGACIÓN](#), el trabajo final debe ser entregado en formato .doc o en formato .pdf, de esta manera Apellido_Nombre_Asignacion2.
- Es necesario realizar una lectura comprensiva y comprometida del tema 1 y fuentes complementarias.
- Para acceder al módulo deben dirigirse a la sección Biblioteca de la Plataforma Edmodo o también pueden descargarlo [aquí](#), y el material complementario [aquí](#).
- La asignación debe ser entregada en 7 días a partir del día de publicación.



- Elabore un cuadro comparativo que contraste las características principales sobre la clasificación de las plataformas multimedia según autoría, basado en las lecturas y le sirva como un documento de apoyo sobre el dominio de este módulo.
- El trabajo o informe que presente debe contener hoja de presentación, nombre, apellido y cédula del participante e índice comprensivo del material.
- Será evaluado los siguientes puntos: Establece elementos y características, identifica semejanza y diferencias, representación y esquema de organización, ortografía y gramática.
- El cuadro comparativo debe ir adjunta en la sección por Entregar de Edmodo o también en el post llamado [CLASE N°2 CUADRO COMPARATIVO](#), el trabajo final debe ser entregado en formato .doc o en formato .pdf, de esta manera Apellido_Nombre_Cuadro.
- Es necesario realizar una lectura comprensiva y comprometida del tema 2 y fuentes complementarias.
- Para acceder al módulo deben dirigirse a la sección Biblioteca de la Plataforma Edmodo o también pueden descargarlo [aquí](#), y el material complementario [aquí](#).
- La asignación debe ser entregada en 7 días a partir del día de publicación.

De esta manera culminamos el tema N°2, se despide su tutor.

Profesor:
Vladimir Anderson
Informática





Vladimir Yair Anderson Serrano publicó para **Multimedia y Desarrollo ...** Más
Profesor a las Colegio Secundario De Guabito
jun. 12 · 3:47 AM ·

Clase N°3.
Bienvenidos estimados participantes.
Favor seguir las siguientes indicaciones:
1. Para acceder a la clase hacer clic <https://sites.google.com/view/clase-n3/home>, también esta disponible en la parte posterior del mensaje.
2. Para entregar las asignaciones dirigirse a la sección asignación de Edmodo.
3. Para participar del foro N°2, hacer clic <https://new.edmodo.com/post/700054943> Nos... Más

Multimedia y Desarrollo Web

CLASE N°3

TIPOS DE PLATAFORMAS MULTIMEDIA

Distinguidos participantes, sean ustedes Bienvenidos a la última clase de la [Unidad N°3](#), en este clase veremos el tema de los tipos de plataformas multimedia.

Esta tercera clase tiene como objetivo:

- ⓘ Apropiar los fundamentos básicos sobre los diferentes tipos de plataformas multimedia.

En la clase anterior vimos cómo estaban clasificadas las plataformas multimedia según sus funciones y usabilidad, ahora veremos las plataformas según el tipo de contenido, la cual podemos agruparlos en Plataformas Educativas, comerciales e informativas.

Plataformas educativas

Las plataformas de tipo educativo son espacios que combinan recursos multimedia creados con la única finalidad de facilitar procesos pedagógicos. Estas plataformas están diseñadas para soportar formatos de audio, imagen, texto, video, representaciones gráficas, animación e interactividad elaborado para facilitar la enseñanza de un tema específico, casi que de manera personalizada.

Características

Las plataformas educativas o Learning Management System (LMS) son de suma importancia en los entornos virtuales de aprendizaje híbridos (EVAH) que forman un espacio de interacción entre el profesor y alumno.

Fuente: Ocampo, Arturo (2012). Plataformas Educativas. Url:
<https://es.slideshare.net/Departamento-Academico/plataformas-educativas-concepto-caracteristicas-y-ejemplos>

Las Plataformas Comerciales

Sin duda estamos en la era donde es más fácil pagar sus facturas o realizar compras en internet, como es el caso de Amazon, ebay, etc. El objetivo de las plataformas multimedia comerciales es facilitar la interacción entre el usuario y el espacio web creado para generar alguna transacción entre una empresa determinada y el cliente. En muchos casos se presenta como catálogo virtual donde se actualiza constantemente los nuevos productos que se encuentran a la venta.

Aquí les dejo un video sobre las plataformas comerciales.



Fuente: Martínez, Fernanda (2016). Youtube. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=4EjpFFLA9Ws>

Por último, las **Plataformas Informativas**,

Estas plataformas utilizan múltiples medios para transmitir información de cualquier tipo, en ocasiones se actualizan varias veces en el día sobre todo cuando se trata de blogs de noticias.

Este tipo de plataformas suelen usar las redes sociales para realizar transmisiones en vivo, sobre eventos nacionales e internacionales. Algunos ejemplos son los canales de noticias, las bases de datos, las páginas web que contemplan datos estadísticos nacionales, informaciones en áreas específicas.

En la siguiente imagen vemos algunas plataformas informativas.



Fuente: Barrios, Elena (2013). Mass Media y Social Media: adaptarse y convivir. Eltipómetro. Url: <http://eltipometro.es/mass-media-y-social-media-adaptarse-y-convivir/>

①

Antes de dar por concluido la unidad N°3, están invitados a leer la bibliografía de Base, al igual que la lectura optativa o complementaria

Bibliografía:

· Lectura Obligatoria

[Anderson, Vladimir \(2019\). Multimedia y Desarrollo Web. Unidad N°3 – Plataformas Multimedia.](#)

· Lectura Optativa o complementaria.

Pacheco, Yuli (s.f), Multimedia, Tipologías y Plataformas. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/0037604536735aa696f11>

Para culminar con el desarrollo del tema N°3, los invitamos a las siguientes actividades:

Asignaciones



- Elabore un mapa conceptual del tema "Los tipos de Plataformas Multimedia", incluyendo las ideas relevantes y estructurado los conceptos más generales a los más específicos, que contenga el material de la Unidad 3, basado en las lecturas para que le sirva como un documento de apoyo sobre el dominio de este tema.
- Será evaluado los siguientes puntos Concepto Principal, Concepto Subordinado, Palabras de enlaces y preposiciones, Enlaces Cruzados y Creatividad, Jerarquía.
- El tamaño y tipo de letra a utilizar es la de su agrado, no presente faltas ortográficas que podrían desmejorar la calidad de su respuesta.
- El Mapa debe ir adjunta en la sección por Entregar de Edmodo o también en el post llamado [CLASE N°3 MAPA CONCEPTUAL](#), el trabajo final debe ser entregado en formato .doc o en formato .pdf, de esta manera Apellido_Nombre_Mapas.
- Es necesario realizar una lectura comprensiva y comprometida del tema 3 y fuentes complementarias.
- Para acceder al módulo deben dirigirse a la sección Biblioteca de la Plataforma Edmodo o también pueden descargarlo [aquí](#), y el material complementario [aquí](#).
- La asignación debe ser entregada en 7 días a partir del día de publicación.



Bienvenidos al [Foro N°2](#)

Estimados participantes, un saludo cordial para todos

En esta era digital, las tecnologías de la información avanzan a un ritmo incontrolable, las personas están cada vez más informadas y manejan con facilidad múltiples plataformas multimedia. El crecimiento del internet ha tenido un impacto significativo en el comercio, los negocios, la industria, educación, entre otros sectores, incluyendo nuestra vida personal; cada vez son más las empresas e instituciones que emplean las tecnologías para cumplir sus metas.

En este sentido, realice una búsqueda sobre las plataformas multimedia de tipo informativa, ya sean plataformas de revistas, noticias, música, deportes, etc. ¿Cuáles son las más utilizadas?, ¿Cuáles utiliza o ha utilizado usted y porque?

Es necesario que en sus participaciones sean breves y concisos.

Recuerde que los foros son un punto de encuentro, todos deben participar y opinar, Comenten y compartan entre ustedes.

Este foro tiene una duración de 7 días a partir de hoy

Espero sus contribuciones

Profesor:
Vladimir Anderson
informática



DOCUMENTOS ELABORADOS

GUÍA DIDÁCTICA

MULTIMEDIA Y DESARROLLO WEB

1. FUNDAMENTACIÓN

La sociedad actual exige que las tecnologías de la información, y muy particularmente los recursos multimedia, están en constante modificación. La evolución continúa de nuestro medio hoy se le conoce con el nombre de sociedad de la información y, en materia de multimedios y web, la capacidad de combinar distintos formatos de presentación de la información, como lo que es posible crear con multimedia y la posibilidad de llegar a lugares tan remotos que antes era imposible imaginar a través de la Internet. Todo ello ofrece a la sociedad un mundo de posibilidades para la comunicación, que las empresas e instituciones educativas están aprovechando al máximo para potenciar su productividad y por supuesto, incrementar la competitividad, logrando así ir con los avances de la era digital.

Por esta razón, el uso de los recursos multimedia y de aplicaciones web no sólo lo vemos en el área de la publicidad y mercadeo sino también en la formación del individuo como persona. Además de su aplicabilidad en el área comercial, es importante hacerle ver a cada estudiante del bachillerato la importancia de éste en sus clases e incentivarlos de manera que vayan creando proyectos aplicando multimedia para el bien de su comunidad e interactuando con personas a través de Internet con servicios web.

2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Generales

Conocer los diferentes elementos que intervienen en el desarrollo de proyectos y procesos que involucren el desarrollo tecnológico multimedia.

Específicos

Describir e identificar los elementos que comprenden un sistema multimedia.

Utilizar los elementos de multimedia para la creación de proyectos.

3. CONTENIDO

Unidad N°1 (**Presencial**)

1. Fundamentos de Tecnología Multimedia
 - 1.1 Hipertextos
 - 1.2 Hipermedia
 - 1.3 Multimedia
 - 1.4 Multimedia Interactiva
 - 1.5 Antecedentes Históricos de la Tecnología Multimedia

Unidad N°2 (**Presencial**)

2. Elementos Multimedia
 - 2.1 Texto
 - 2.2 Imágenes
 - 2.3 Audio
 - 2.4 Video

Unidad N°3 (**Virtual**)

3. Plataformas para el Desarrollo de Sistemas Multimedia
 - 3.1 Definición de plataformas multimedia
 - 3.2 Modos de plataformas multimedia.
 - 3.2.1 Plataformas Online
 - 3.2.2 Plataformas Offline
 - 3.3 Clasificación de plataforma multimedia
 - 3.3.1 Plataformas del tipo CMS
 - 3.3.2 Plataformas App Mobile
 - 3.3.3 Plataformas Widgets o gadgets
 - 3.3.4 Plataformas Social Media
 - 3.4 Tipos de plataformas multimedia
 - 3.4.1 Plataformas educativas
 - 3.4.2 Plataformas comerciales
 - 3.4.3 Plataformas informativas

4. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología a desarrollar será presencial con clases virtuales, el curso tiene 3 unidades, de las cuales la Unidad N°3 (Virtual) tendrá una duración de una duración de 4 semanas correspondiendo a un subtema por semana, los contenidos de este Curso serán desarrollados por el facilitador, conjuntamente con el participante, sujeto de la formación en formato pdf; procurando mostrar siempre la utilidad que tiene tal conocimiento, en el resto del bachillerato y en el campo laboral. Para tal fin, se harán exposiciones, clases acompañadas de ejemplos; y prácticas intensivas para adquirir experiencias significativas. Las clases virtuales se estarán publicando a primeras horas del día según el calendario.

Las asignaciones serán semanales, según los contenidos a desarrollar, la cual será especificado por el docente en la clase virtual.

El compromiso docente incluye guiar por medio de actividades sincrónicas y asincrónicas el desarrollo de las diferentes sesiones en línea, y aportar los conocimientos necesarios para la adquisición de experiencias enriquecedoras de índoles individual y colectiva. Para ello, la propuesta docente contempla la disponibilidad de tiempo para atender inquietudes por medio de la plataforma Edmodo, se habilitará un foro de consulta, por mensajería interna y con un grupo de whatsapp.

La participación en los foros de consulta se considera en sí misma un recurso optativo de aprendizaje al familiarizar a los alumnos con los contenidos del curso, pero se considerará obligatoria el foro mencionado por el docente para la superación del curso.

El aprendizaje se realizará secuencialmente, realizando la unidad didáctica conforme se van asimilando los temas anteriores. Una norma a seguir, en cualquier caso, es la de que para realizar los cuestionarios de evaluación y las actividades prácticas debe haberse accedido al contenido teórico relacionado con dichos recursos de evaluación.

Las asignaciones tendrán un plazo de ocho días a partir de la publicación, en la plataforma Edmodo se extenderá un día de más las asignaciones, por aquellos

estudiantes que tengan algún inconveniente. En el caso de no recibir asignaciones, me comunicaré con los estudiantes para que me puedan explicar su situación.

5. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Se tomará en cuenta una evaluación continua, dependiendo del desempeño general y las entregas de las actividades establecidas como obligatorias

Las devoluciones de las actividades serán descritas en forma de comentarios y observaciones que el docente encuentre de los trabajos individuales o grupales recibidos. También serán reconocidos los principales logros de trabajo.

- Se evaluará la participación en los foros, actividades grupales e individuales.
- Formatos de documentos presentados.
- Redacción y coherencia.
- Uso correcto de la comunicación de la plataforma educativa.
- Dominio básico de las herramientas informáticas.

En este caso para evaluar las actividades Virtuales vamos a utilizar las rúbricas.

Debe ser realizada por el docente mediante el uso de técnicas e instrumentos que permitan comprobar y valorar el logro de los objetivos desarrollados en cada subtema del plan de estudio. Para aprobar el curso se necesita como mínimo 3.

Criterios a Evaluar – Mapa Conceptual	
Concepto principal	5
Conceptos Subordinados	5
Palabras de enlace y proposiciones	5
Enlaces cruzados y Creatividad	5
Jerarquía	5

Criterios a Evaluar - Foros	
Participación	5
Importancia del tema	5
Aporte de nuevas ideas	5
Calidad de las intervenciones	5
Interacción con los compañeros y tutor	5

MULTIMEDIA Y DESARROLLO WEB

Criterios a Evaluar – Síntesis	
Introducción	5
Enfoque o Idea Principal	5
Argumento	5
Gramática	5
Ortografía	5
Conclusión	5

Criterios a Evaluar – Investigación	
Introducción	5
Cantidad de Información	5
Organización	5
Diagrama - Ilustración	5
Conclusión	5

Criterios a Evaluar – Cuadro Comparativo	
Elementos y características	5
Semejanza y diferencias	5
Representación y esquema de organización	5
Gramática	5
Ortografía	5

6. CRONOGRAMA DE TRABAJO

SESIÓN PRESENCIAL Y VIRTUAL				
CLASE	TEMA		ACTIVIDAD	Tiempo
1	1. Fundamentos de Tecnología Multimedia		Investigación en la web sobre las tecnologías multimedia	4 Semanas
2	1.1 Hipertextos 1.2 Hipermedia		Realizar un cuadro comparativo de las tecnologías multimedia	
3	1.3 Multimedia 1.4 Multimedia		Mapa conceptual	
4	Interactiva 1.5 Antecedentes		Elaborar una síntesis	
	Históricos de la		Realizar una línea de tiempo	

MULTIMEDIA Y DESARROLLO WEB

	Tecnología Multimedia		
5	2. Elementos Multimedia 2.1 Texto	Investigación en la web sobre las diferentes elementos multimedia	4 Semanas
6	2.2 Imágenes	Leerán, debatirán y expondrán acerca de los diferentes tipos de elementos multimedia	
7	2.3 Audio 2.4 Video		
8		Elaborar una presentación sobre los diferentes elementos multimedia Elaborar un informe	
9	3. Plataformas para el Desarrollo de Sistemas Multimedia 3.1 Definición de plataformas multimedia 3.2 Modos de plataformas multimedia. 3.2.1 Plataformas Online 3.2.2 Plataformas Offline	Participación de un debate Elaborar una síntesis	7 Días
10	3.3 Clasificación de plataforma multimedia 3.3.1 Plataformas del tipo CMS 3.3.2 Plataformas App Mobile 3.3.3 Plataformas Widgets o gadgets 3.3.4 Plataformas Social Media	Investigación en la web Realiza un cuadro comparativo	7 Días
11	3.4 Tipos de plataformas multimedia 3.4.1 Plataformas educativas	Elaborar un Mapa Conceptual	7 Días

	3.4.2 Plataformas comerciales	Participación de Foro	
	3.4.3 Plataformas informativas		
12	Clase de Cierre	Foro de Cierre	

7. PRESENTACIÓN DEL TUTOR

Soy Vladimir Anderson, docente en el Centro Educativo Oficial Nocturno de Guabito.

Soy Licenciado en Informática para la Gestión Educativa y Empresarial, me dedico a la docencia en Jóvenes y Adultos del sistema educativo, me especialicé en Entornos Virtuales de Aprendizaje y en Docencia Superior.

Además de trabajar como docente, soy encargado del soporte informático y miembro del comité de riesgos de la Cooperativa el Educador Bocatoreño, en Bocas del Toro Panamá.

Saludos

Profesor:
Vladimir Anderson
Informática



Plataformas para el desarrollo de sistemas multimedia

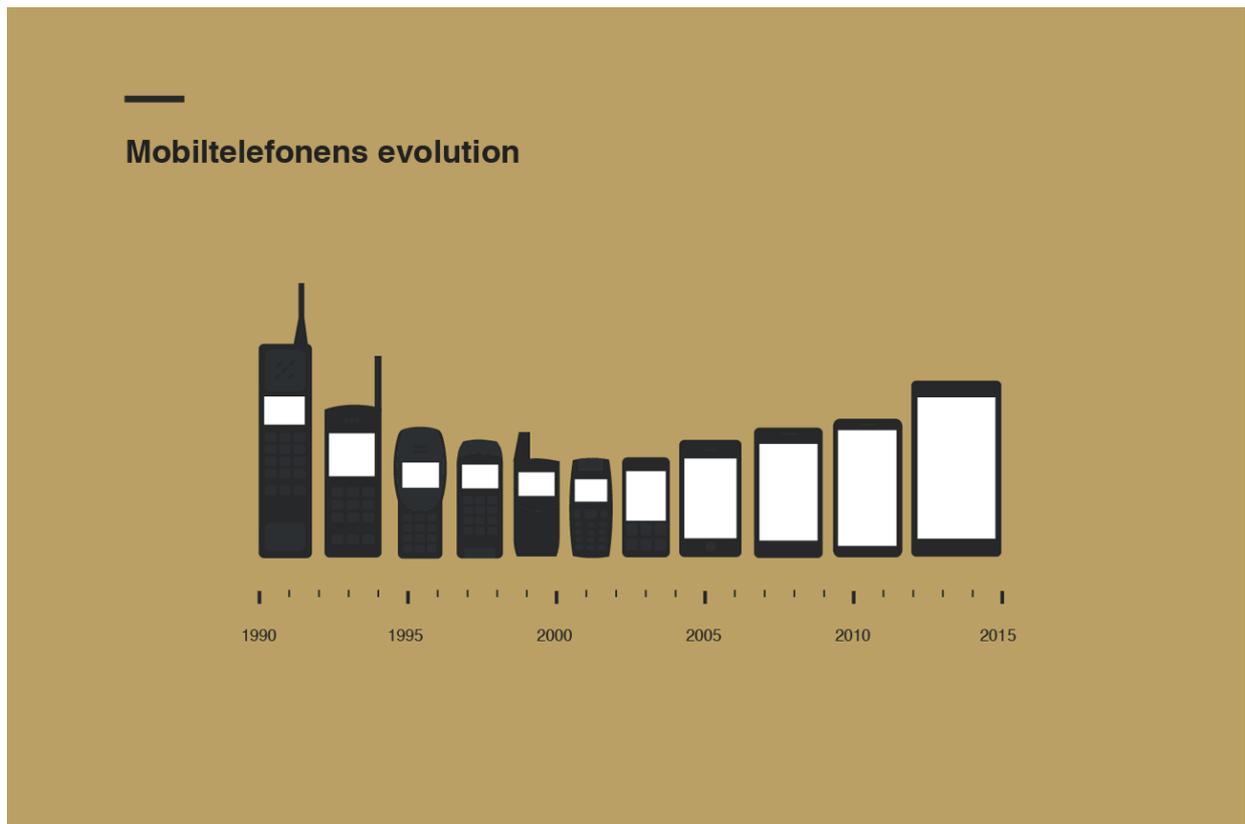
Autor: Vladimir Yair Anderson



El desarrollo vertiginoso que ha logrado la tecnología y la informática dispone diversidad de herramientas que vienen a cambiar el modo de hacer las cosas en todos los campos de la ciencia y la sociedad. Estos cambios han llevado a la creación de espacios entornos que se convierten en sistemas interactivos multimedia se están integrando en nuestro entorno y cada vez hay más productos incluso para uso cotidiano y doméstico.

Los sistemas multimedia permiten al usuario tener una experiencia de acceso y uso donde se combinan diversos formatos como son: audio, texto, imágenes, vídeos en un mismo documento que son coordinadas (producidas, controladas y mostradas) por un ordenador.

Por su parte, han surgido y van evolucionando cada día con los avances en aplicaciones que permiten actualizar y mantener vigentes algunas a la vez que se crean otras que van acorde con las necesidades del usuario y la disposiciones que tienen en la red de redes, conocida como la Internet.



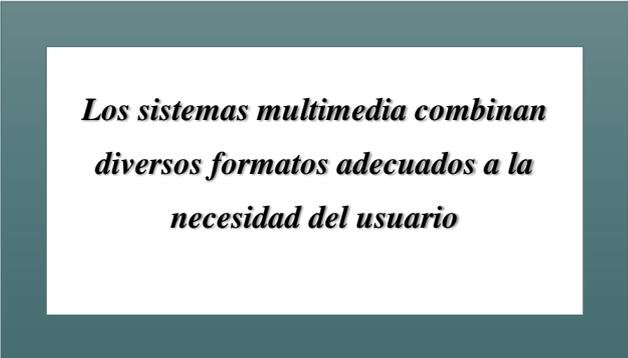
Descripción de la imagen: Evolución de los teléfonos móviles

Fuente: <http://galla.seelenfluegel.info/cat/meme-cell-phone-size.html>

1.1. Definición de plataformas multimedia

El término multimedia, se emplea con frecuencia en la forma de adjetivo en expresiones como «empresa multimedia», «ordenador multimedia» o «comunicación multimedia». Es común también encontrar la palabra usándose como sustantivo, cuando se menciona, sobre el, la, lo o los multimedia.

Para la Real Academia de la Lengua Española, su origen latino, «multi» de numeroso y «media» que es el plural de *medium* o medios, señala a un significado claro de lo que se definir: multimedia es todo aquello que se expresa, transmite o percibe a través de varios medios (Salaverría, 2001). Una definición más ajustada y ampliamente aceptada es la dada por el Diccionario Internacional de Cambridge que define la palabra como “el uso de una combinación de imágenes estáticas y móviles, sonido, música y palabras, especialmente en ordenadores o entretenimiento” (Cambridge, 2000).



***Los sistemas multimedia combinan
diversos formatos adecuados a la
necesidad del usuario***

Se tiene entonces que el término multimedia, al usarse como adjetivo, hace referencia a los mensajes expresados de forma simultáneas por varios medios. Cuando se usa el término como un adjetivo, se tiene un significado mayor. Especialmente al usarse con la palabra *plataforma*.

Una plataforma, viene a constituirse en una estructura que soporta o sirve de apoyo para algo. En el caso que nos compete, lo multimedia, sería una infraestructura para dar apoyo a los diferentes medios usados para transmitir mensajes. Esto permite definir que una plataforma multimedia viene a ser un sistema que sirve de base para dar funcionalidad a la transmisión de información a través de diferentes medios disponibles.

Una plataforma debe permitir a todos los usuarios obtener nuevas capacidades, aplicaciones y servicios de valor agregado, adicionales a las ya previstas por un medio en particular.



Descripción de la imagen: Ficheros multi-formato

Fuente: <https://www.studio-24-7.com/file-formats-and-their-uses-explained/>

Inicialmente una plataforma se concibió como una colección simple de páginas y recursos para ser consultados (García, 1998). Con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el término plataforma pasó a tener un significado mayor. Involucra un sistema complejo para la administración de procesos y tareas con el objetivo de optimizar recursos y lograr los objetivos de una forma eficiente.

La evolución tecnológica ha logrado que hablar de productos multimedia, es hacer referencia directa al concepto de plataforma. En general, según Fundéu BBVA «lo multimedia» está implícito en el término de plataformas.

En definitiva, se puede concluir que una plataforma multimedia es un sistema que está integrado por varios recursos y medios tecnológicos, en función del contenido, con el objetivo de establecer un intercambio de comunicación, información, contenido, opinión, tanto de modo directo o síncrona como de forma asíncrona, que permita almacenar para consultar posteriormente cualquier contenido.

Con la explosión de la Web 2.0, los sitios web dedicados a compartir contenidos multimedia comenzaron a desarrollar características de las funcionales que dieron vida a lo que hoy conocemos como las Redes Sociales. Dentro de este rango se pueden incluir a sitios como Flickr, usado para el intercambio de fotos e imágenes, Last.FM, para la reproducción de música, y el mismo YouTube, el líder en el intercambio y reproducción de videos.

La revolución tecnológica siguió avanzando, creando el surgimiento de nuevas redes sociales, y la consolidación de las ya existentes en otros ámbitos geográficos y funcionales, como es el caso de Facebook y Twitter.

La importancia de las plataformas multimedia en la web 2.0 son las posibilidades que ofrece al usuario que superan las debilidades de las plataformas tradicionales

Según Díaz (2009), las plataformas deben poseer unas aplicaciones mínimas, que se pueden agrupar en:

- Herramientas de gestión de contenidos, que permiten al usuario disponer de los recursos en forma de archivos (que pueden tener distintos formatos: pdf, xls, doc, txt, html...) organizados a través de distintos directorios y carpetas.
- Herramientas de comunicación y colaboración, como foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales.
- Herramientas de seguimiento y evaluación, como cuestionarios forma de contacto para la autoevaluación de la plataforma y su mejoramiento continuo.
- Herramientas de administración y asignación de permisos. Se hace generalmente mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados.
- Herramientas complementarias, como portafolio, block de notas, sistemas de búsquedas de contenidos y opciones que permita diferenciar la plataforma con relación a los servicios tradicionales que ofrecen las demás plataformas.

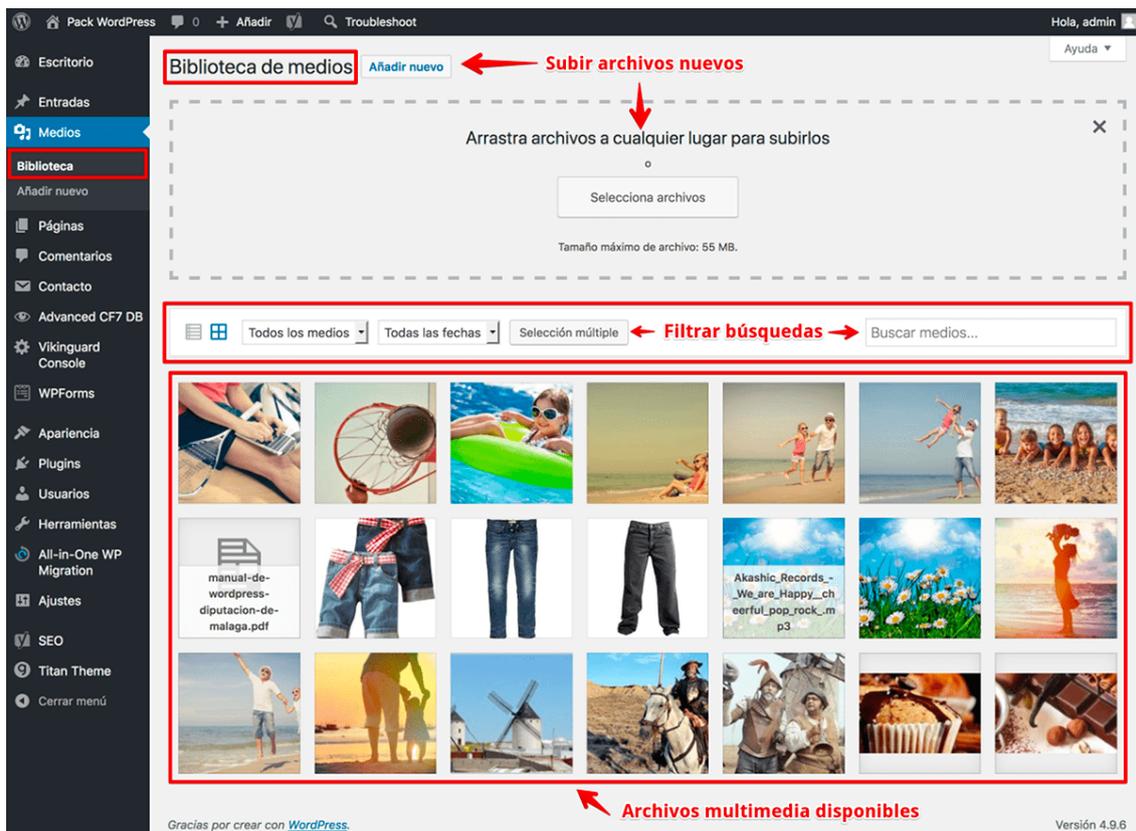
Por ello queda claro que las plataformas deben de tener herramientas de gestión, de comunicación, de evaluación, de administración y herramientas complementarias que permita la integración con servicios y funciones de otras plataformas.

1.2 Modos de plataformas multimedia

Las plataformas multimedia pueden dividirse en dos modos: las denominadas online, 'en línea' o 'conectados' y las plataformas offline 'desconectados' o 'sin acceso a la red de internet.

1.2.1 Plataformas Online

Una plataforma en línea es un sistema donde el usuario se conecta desde un dispositivo electrónico a la red de Internet para intercambiar información deseada desde algún lugar de la red, y se componen por lo general de páginas web informativas, interactivas, vídeos, música y documentos digitales variados.



Descripción de la imagen: Interfaz de Wordpress.org

Fuente: <https://www.webempresa.com/wordpress/crear-web-wordpress.html>

Este tipo de plataforma en línea reside en un servidor en la red de Internet, y su aplicación y funcionamiento requiere, por lo menos, de contar con dispositivo o computador con conexión a la red, un navegador y por supuesto de una aplicación que permita conectarse al servicio que ofrece la plataforma.

Un ejemplo viene a ser un blog, Wordpress.com, donde usuarios presentan y actualizan información de forma remota a través de unos administradores web, y otros usuarios acceden a ella a través de una interfaz web: la aplicación reside en los servidores de WordPress, y se accede a los servicios de dicha plataforma a través de un navegador.

Las aplicaciones informáticas que se usaban tradicionalmente de forma local, sin conexión, es decir desconectadas, como lo son programas administrativos, financieros y educativos comenzaron a tomar un valor adicional al usar los beneficios de las plataformas multimedia creando productos innovadores conocidos como las 'nubes'.



Descripción de la imagen: Ejemplos de plataformas online

Fuente: <https://www.xovi.com/es/plataformas-para-crear-tu-tienda-online/>

Estas nubes son plataformas tecnológicas que permita almacenar y gestionar cualquier tipo de recurso multimedia, incluyendo aplicaciones que pueden ser utilizadas en cualquier momento y desde cualquier lugar geográfico donde se tenga acceso a la red.

Este tipo de plataforma multimedia tiene grandes ventajas, incluyendo la forma de actualizarse de forma inmediata, o de forma regular y constantemente para mantener los recursos disponibles las 24 horas del día.

Entre otras ventajas se tienen las siguientes:

Estas plataformas ofrecen gran movilidad, dado que puedes ejecutarlas desde cualquier computador con conexión a internet. La información que se administra y residen en la red, se accede a través de internet, motivo por el cual son formas atractivas para desarrollar aplicaciones multiusuario que impulsa el trabajo colaborativo y la compartición de información entre varios usuarios.

El cliente o usuario que utiliza la aplicación no se le exigen contar con un computador con grandes características para trabajar con ella.

Una de las ventajas de mayor provecho para todos los usuarios es que las plataformas online (en la nube) se adapta y ajusta a los equipos y medios que disponen los usuarios para conectarse a ella.

Con relación a las desventajas, se puede mencionar, la comunicación en estas plataformas es constante con el servidor que funciona como aplicación y por ello se crea una dependencia con la plataforma que requiera de una excelente o mejor conexión a la red de internet.

Es necesario que los computadores que funcionan como servidores tengan las mejores prestaciones y rendimiento posible para ejecutar y dar funcionamiento los servicios que ofrece la plataforma de forma fluida y precisa. Esta debe funcionar no sólo para un usuario sino para todos los que la utilicen de forma concurrente y simultánea.

1.2.2. Plataformas offline

Este tipo de plataformas desconectadas de la red están constituidas por sistemas como base de datos ubicadas en un computador en una red local, para consulta y acceso a servicios específicos que no requieren acceso amplio de usuarios de la red.

Ejemplo práctico son las bases de datos de artículos y trabajo de investigación que tiene una biblioteca universitaria para ser consultada sólo por los usuarios de esa universidad. O un sistema de registro de historial médico sobre el desarrollo de la salud de pacientes de una institución médica que solo tiene acceso los médicos y personas autorizadas, ya sea a través de medios digitales o en medios físicos como el papel.



Descripción de la imagen: Proceso de impresión de fotografías

Fuente: <https://www.innovativeos.com/services/printing-promotional-items/>

Sobre las ventajas, la implementación y funcionalidad no requieren generalmente de comunicaciones con el exterior, sino que se realiza de forma local. Esto incide en una mayor rapidez para el procesamiento de la información, y como consecuencia, en mayores capacidades a la hora de diseñar y desarrollar herramientas más complicadas o funcionales.

Las plataformas offline tienen como desventaja principal la dependencia del sistema operativo que utilice el computador o red de computadores.

Con respecto a las desventajas, el acceso de la plataforma se restringe solo a la red o dispositivos conectados localmente. La plataforma es dependiente del sistema operativo que utilice el computador o red de computadores, teniendo capacidades restringidas por lo ya existentes en la infraestructura tecnológica, con son los dispositivos de video, memoria, impresora y demás artefactos.

1.3. Clasificación de las plataformas multimedia

Las plataformas multimedia pueden dividirse en dos grandes grupos: las de código abierto (open source), cuyo software se comparte y distribuye libremente, y las de código propietario (privadas), que son de pago. Esta primera clasificación, basada en la autoría del producto, puede subdividirse, a su vez, en: Plataformas web del tipo CMS, Aplicaciones App Mobile Widgets o gadgets, Plataformas Social Media.

1.3.1. Plataformas del tipo CMS

Según Drúla, G (2015): Son plataformas abiertas y libres, utilizadas en un creciente número de web, y están orientadas a las necesidades de los usuarios. Ofrecen herramientas muy completas que pueden combinar varias tecnologías y asegurar la compatibilidad en distintas plataformas y canales, facilitando además las actividades colaborativas.

Por ejemplo, Schulz (2013) expone su proyecto de software libre llamado MythTV, que es un sistema de gestión multimedia con arquitectura cliente-servidor que permite la transmisión de secuencias de vídeo y películas en distintos medios: ordenadores, tabletas o teléfonos inteligentes.



Descripción de la imagen: Plataformas CMS más utilizadas

Fuente: <http://sitomaestro.com/websites-development-online-marketing/en/services/cms-platforms>

Las plataformas web del tipo CMS (Content Manager System) son gestores de contenido, como Joomla, Drupal o WordPress, entre otros. Plataformas de vídeo compartido (video sharing) como PHPMotion.

El término Content Management System o Sistema de Gestión de Contenido fue originalmente usado para referirse a la publicación de sitios web. Los primeros sistemas de administración de contenidos fueron desarrollados internamente por las organizaciones que buscaban publicar contenido informativo en la red de Internet, como eran las revistas en línea, los periódicos y otras publicaciones corporativas.

Una plataforma CMS, es un sistema que permite manejar de forma independiente los contenidos y el diseño. Así, se logra administrar el contenido y darle luego mayor atención a los elementos del diseño específico al sitio sin tener que ajustar formato al contenido en cada momento.

Esta característica permite la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores.



Un ejemplo práctico es cuando los editores cargan el contenido al sistema (que puede ser una revista o periódico) y otro de nivel superior que permite que estos contenidos sean visibles a todo el público, según las exigencias y políticas de quien lo administra.

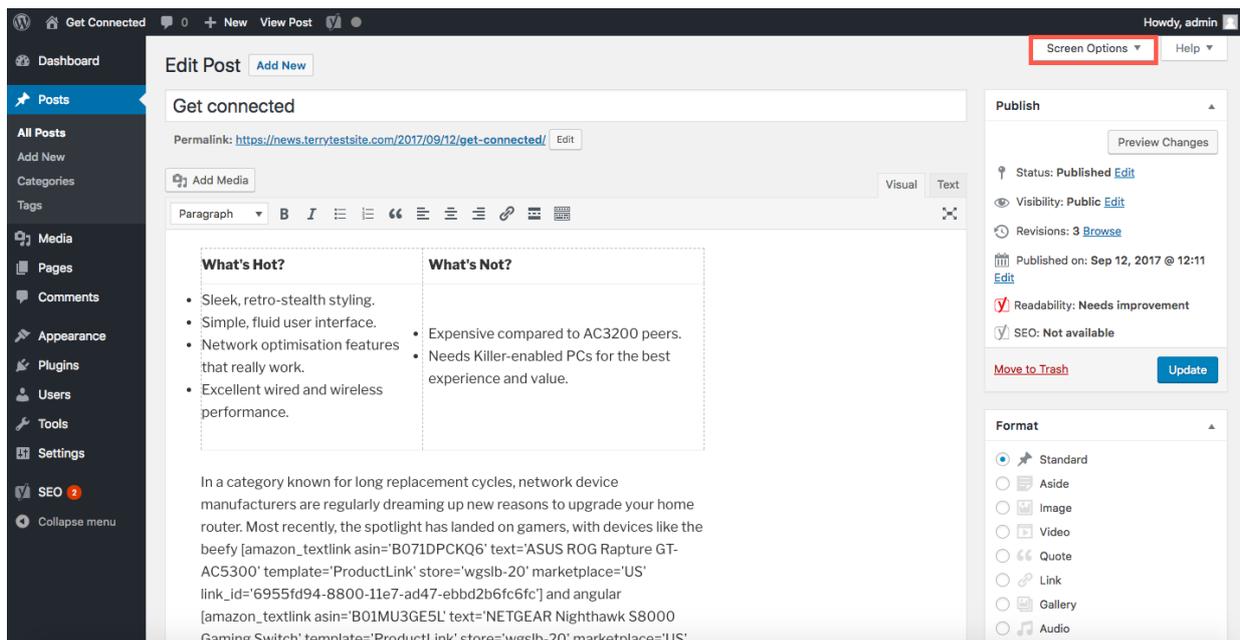
Sobre la funcionalidad de los CMS, James Robertson (2003) propone una división a la funcionalidad de los sistemas de gestión de contenidos en cuatro categorías: creación de contenido, gestión de contenido, publicación y presentación.

a. Creación de contenido

Un CMS genera herramientas para que los creadores sin o poco conocimiento técnico en páginas web puedan dedicar al contenido. Lo habitual es proporcionar un editor de texto tipo WYSIWYG (“Lo que usted ve es lo que usted obtiene”), en el que el usuario ve el resultado final mientras escribe, al estilo de los editores comerciales, pero con una amplia opción de formatos de texto.

Hay otras herramientas como la edición de los documentos en formato XML, usado para darle estructura y forma al contenido de un documento, utilización de aplicaciones de oficinas con las que se integra el CMS, importación de documentos existentes y editores que permiten añadir marcas, habitualmente en lenguaje de marcado HTML, para indicar el formato y estructura de un documento.

Un CMS puede contar con una o varias de estas herramientas, pero siempre tendría que proporcionar un editor WYSIWYG por su facilidad de uso y la comodidad de acceso desde cualquier ordenador con un navegador y acceso a Internet.



Descripción de la imagen: Proceso de creación de contenido en WordPress

Fuente: <https://hostpapasupport.com/add-custom-meta-boxes-wordpress-posts/>

Para la creación del sitio web, los CMS tienen herramientas para fijar la estructura, el formato de las páginas, la parte visual, los patrones, y un sistema por módulos que permite incluir funciones no previstas originalmente.

b. Gestión de contenido

Los documentos creados se almacenan en una base de datos centralizada donde también se guardan el resto de los datos de la web, cómo son los datos relativos a los documentos sobre las versiones, el autor, las fechas de publicación, de acceso, etc., así como datos y preferencias de los usuarios al navegar por los recursos de la plataforma.

La estructura del sitio web se puede ajustarse con una herramienta que, presenta una visión jerárquica del sitio y permite realizar de forma fácil las modificaciones necesarias. Mediante la estructura se asigna un grupo a cada área, con funciones, editores, autores y usuarios.

Eso es necesario para facilitar el ciclo de trabajo con un circuito de edición que va desde el autor hasta el responsable final de su respectiva publicación. El CMS permite la comunicación entre los miembros del grupo y hace un seguimiento del estado de cada paso del ciclo de trabajo.

c. Publicación

Una página lista y revisada para su publicación, automáticamente se le asigna la fecha de publicación, y cuando caduca se archiva para futuras referencias. En su publicación se aplica el patrón definido para toda la web o para la sección concreta donde está situada, de forma que el resultado final es un sitio web con un aspecto consistente en todas sus páginas. Esta separación entre contenido y forma permite que se pueda modificar el aspecto visual de un sitio web sin tocar para nada los documentos ya existentes en la plataforma. Además, permite liberar a los autores de preocuparse por el diseño final de su documento o recurso.

d. Presentación

Un CMS debe gestionar de forma automática la accesibilidad al sitio web que mantiene visible, con soporte de normas internacionales de accesibilidad como WAI, y adaptarse a las preferencias o necesidades de cada usuario. También puede proporcionar compatibilidad con los diferentes navegadores disponibles en todas las plataformas (Windows, Linux, Mac, Palm, etc.) y su capacidad de internacionalización lo permite adaptarse al idioma, sistema de medidas y cultura del visitante.

1.3.2. Plataformas APP MOBILE

El avance de las tecnologías de la información y la comunicación, al compás de los avances de la telefonía y otros dispositivos móviles (se mueven con el usuario, no necesitan estar conectados a un toma corriente) han traído una serie de aplicaciones e innovaciones que se obtienen en su mayoría de manera gratuita y se les denomina *App Mobile*, que son aplicaciones para móviles (Ipads, smartphones, Ipods, pocket PCs,

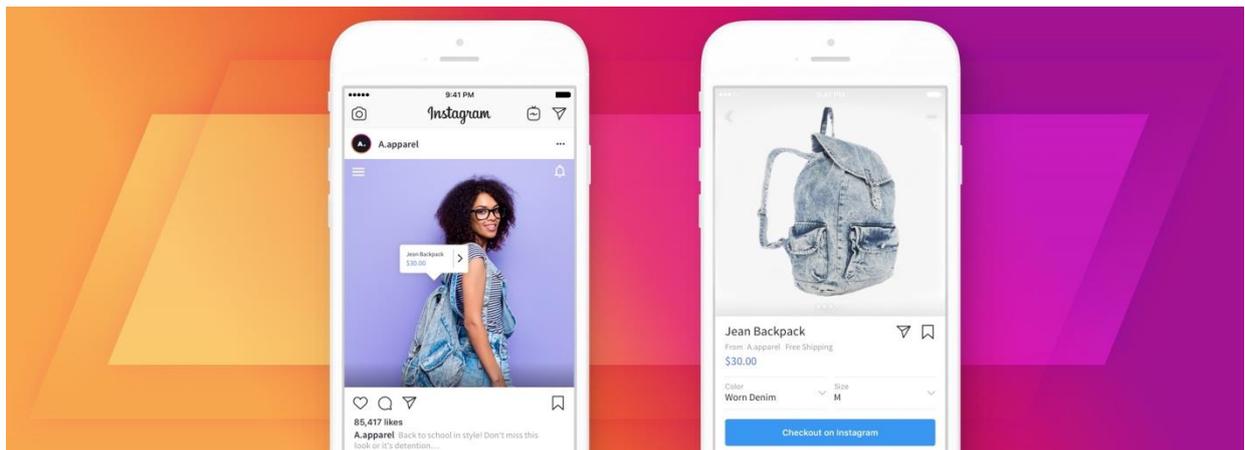
teléfonos móviles 3G/4G, consolas entre otros), en su mayoría ofrecen la oportunidad de transmisión de datos tiempo real y un proceso de interacción espontáneo.

Ejemplo de estas aplicaciones tenemos las más conocidas como son: **WhatsApp** que incluye una interacción multimedia entre usuarios de uno a uno y de uno a muchos y entre varios a través de los grupos que en la actualidad son tendencia en la comunicación para diferentes fines, lo más importante es la comunicación al instante en tiempo real por notas de voz, video llamadas o el más corriente mensajes de texto.

Otras apps usadas con mayor frecuencia:

- **Instagram:** una red social que permite el intercambio de diferentes recursos gráficos interactivos como vídeos, imágenes con contenido.
- **Telegram** cumple la función similar al whatsapp y el instagram porque los mensajes se borran en horas y no permanecen, así como sucede en las historias de facebook e instagram.

Ahora bien, estas App Mobile por si solas no tienen sentido para la educación. Sin embargo, cuando es usado en comunidades virtuales creadas con la finalidad de coadyuvar a procesos educativos formales o informales (promover el trabajo en equipo, socializar entre pares) y existe un orden, unas normas y además una estructura para la comunicación.



Descripción de la imagen: Interfaz de Instagram

Fuente: <https://www.bigcommerce.com/blog/instagram-checkout/>

En ese sentido, estas herramientas son ideales, así lo afirman Espinoza y otros (2018) quienes señalan que, al usar pedagógicamente las apps, se convierten en parte de lo

que han denominado M-learning como herramientas que potencia la flexibilidad y ubicuidad; lo que a su vez favorece el proceso de aprendizaje colaborativo, dada su facilidad para intercambiar ideas, argumentos, posturas, acuerdos, entre otras maneras de aprender colaborativamente.

1.3.3. Plataformas Widgets Gadgets

Estas plataformas se refieren a programas de dimensiones reducidas que suelen tener una función específica; generalmente, dependen de otro mayor para funcionar o lo complementan.

En ocasiones, en español se les denomina subprogramas, y es lo que se conoce como aplicaciones de escritorio en línea: tiempo, bolsa, cantidad de visitas en un blog. En fin, sirven para complementar espacios virtuales de aprendizaje.



Descripción de la imagen: Widgets de escritorio para Windows 7

Fuente: <http://win7gadgets.com/weather/>

Es importante resaltar que todas estas plataformas mencionadas CMS, App Mobile y los Gadgets combinan recursos multimedia y se encuentran en la virtualidad, están a la mano en cualquier momento y lugar gracias a otro tipo de plataformas que son comerciales, pero también tienen opciones muy variadas y gratuitas para descargar

infinidades de aplicaciones móviles. Este es el caso de Google Play, Play Store, entre otros.

1.3.4. Plataformas social media

Las plataformas social media son espacios con contenidos y objetos abiertos de aprendizaje multimedia. Estas plataformas se encuentran dispuestas para la interacción, comunicación e información en la vida cotidiana e igualmente para el apoyo de la educación, están equipadas con tecnología que se actualiza constantemente en la web; más específicamente, son objetos abiertos que engloban amplios rangos de aplicaciones informáticas, aplicaciones que se encuentran en la red de internet, cuya función es facilitar la creación, administración, gestión y distribución de cursos, comunicación e interacción a través del Internet.



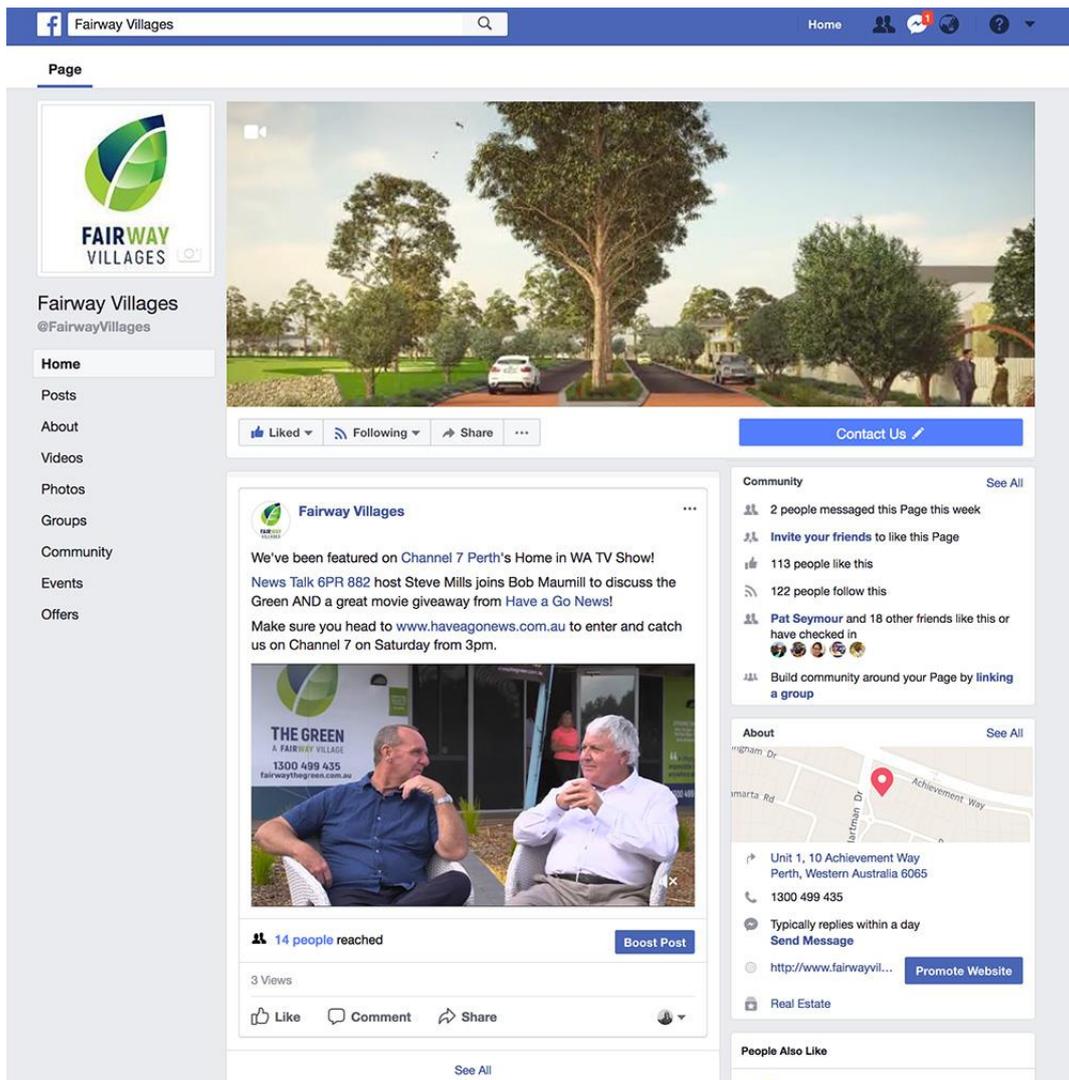
Descripción de la imagen: Ejemplos de apps de redes sociales

Fuente: <https://conexaoagencia.com.br/nosso-blog/planejamento-de-conteudo-para-redes-sociais/>

Como se puede apreciar, dado la funcionalidad que ofrecen las plataformas social media son ideales para usarse en el campo educacional, permiten el acercamiento científico, proporcionan al educador las herramientas tecnológicas de planeación y desarrollo, en la búsqueda de un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje, a través

de experiencias y vivencias diferentes a las plataformas tradicionales cerradas, de propietario que requieren conocimiento de expertos.

De acuerdo a Barberá (2006), “no se trata meramente de sistemas contenedores de cursos, sino que permiten de manera efectiva y sincrónica, incorporar herramientas de comunicación e intercambio de conocimientos para el desarrollo del aprendizajes significativos”.



Descripción de la imagen: Interfaz de Facebook

Fuente: <http://www.absoluteedgemia.com.au/facebook-page-setup/>

Las plataformas sociales media, pueden mejorar, expandir y enriquecer la experiencia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta permite a los estudiantes a tener un rol activo en vez de un rol pasivo en el aprendizaje. Puede hacer que el aprendizaje

se realice al propio ritmo del estudiante, más independiente, más personalizado y que responda a las necesidades especiales de cada sujeto.

Estas plataformas ofrecen diversas ventajas que las hacen más atractivas y a la vez novedosas que supone la creación de estos entornos de aprendizaje con plataformas social media es el aumento de la interactividad. Las plataformas social media más comunes son twitter, Facebook, YouTube, los blogs y plataformas más avanzadas como Google Classroom, Emaze, Edmodo, Zoom, Hangout, que también se convierten en plataformas que pueden ser descargadas en dispositivos androides con tecnología inteligente (tabletas, celulares entre otros).



Descripción de la imagen: Conferencia multi-pantalla en Zoom

Fuente: <https://blog.zoom.us/wordpress/2014/10/23/room-systems-dying-zoom-replacing/>

Estas plataformas son diferentes antes los clásicos temarios lineales que ofrecen algunas plataformas digitales tradicionales, puesto que permiten la interacción online asíncrona (los foros) y síncrona (los chats o videoconferencias) a través de vídeos,

colocar imágenes, textos, presentaciones, podcasts, otra ventaja que ofrecen es la posibilidad de construir el conocimiento en comunidad. Otra ventaja de las plataformas social media es que pueden ser utilizadas sin necesidad de costo alguno, lo cual también representa una ventaja no solo económica sino de accesibilidad a las mismas.

1.4. Tipos de plataformas multimedia

El mundo actualmente presenta la convergencia de diferentes plataformas multimedia, esto debido a la libertad que ofrece internet como una red de redes donde pueden crearse tanto plataformas de software libre que se encuentran de manera gratuita en la web, hasta plataformas que pertenecen a empresas de tecnología que requieren un pago para acceder a ellas. No obstante, todas van orientadas a generar facilidad de interacción, comunicación y relaciones de acuerdo al interés del usuario. Ahora bien, a continuación, revisaremos en qué consiste.

1.4.1. Plataformas educativas

Son los espacios que combinan recursos multimedia creados con la finalidad de facilitar procesos pedagógicos. Estos recursos vienen en formato de audio, imagen, texto, vídeo, representaciones gráficas, animación e interactividad elaborado para facilitar la enseñanza de un tema específico, casi que de manera personalizada.

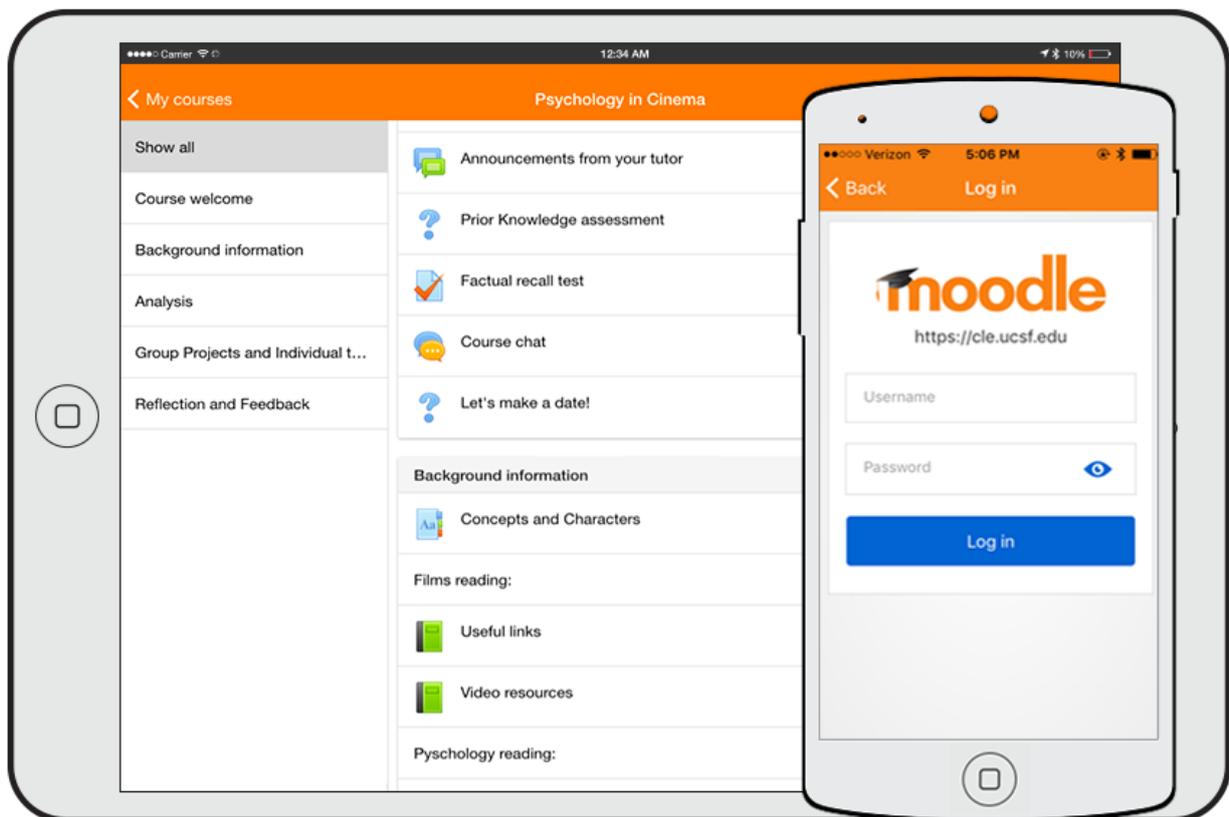


Descripción de la imagen: Plataformas de e-learning

Fuente: <https://intrabach.wordpress.com/2016/05/09/37-plataformas-virtuales-educativas-gratuitas/>

Podemos hacer mención de plataformas como Moodle, Edmodo, que son de carácter abierto y se encuentra disponible en la web a la vez que admite la integración de diferentes recursos multimedia y por el otro lado tenemos la plataforma Illuminate, Blackboard, Udemy o Latam, plataformas de propietario que, aunque son educativas, en su esencia son netamente comerciales.

Las plataformas educativas deben contemplar una serie de elementos y elementos que permitan garantizar su calidad en la administración de contenidos.



Descripción de la imagen: Interfaz móvil de Moodle

Fuente: <https://blogs.library.ucsf.edu/convergence/2017/08/09/moodle-mobile-app/>

En la actualidad, la mayor parte de las plataformas educativas son programas computacionales (software), o equipos electrónicos (hardware). Para ello la plataforma debe de cumplir ciertos elementos y características para poder cumplir su objetivo, las cuales se agrupan de la siguiente manera, según Rodríguez (2018):

- **LMS** (Learning Management System): es el punto de contacto entre los usuarios de la plataforma (profesores, estudiantes y empleados, fundamentalmente). Se

encarga, entre otras cosas, de presentar los cursos a los usuarios, del seguimiento de la actividad del alumno, etc.¹

- **LCMS** (Learning Content Management System): la cual engloba, aspectos directamente relacionados con la gestión de contenidos y la publicación de los mismos. También incluye la herramienta de autor empleada en la generación de los contenidos de los cursos.
- **Herramientas de comunicación**, para que los participantes de una actividad formativa puedan comunicarse y trabajar en común, deben proporcionarse los mecanismos necesarios para ello (chat, foros, correo electrónico, intercambio de ficheros, etc.).
- **Herramientas de administración**, las cuales son esenciales para la asignación de permisos dentro de cada uno de los cursos, para poder controlar la inscripción y el acceso a las diferentes etapas del curso.
- **Herramientas de calificaciones**, posibilitando las instituciones a imprimir boletines de forma automática sin desgaste de docentes en exhaustivas reuniones para realizar dichas evaluaciones, ya existe en el mercado una gratuita llamada My devise que ofrece todas las opciones sin necesidad de instalación, dando de forma fácil e intuitiva la posibilidad de gran organización por parte de alumnos y docentes
- **Herramientas de gestión de contenidos**, que permiten al profesor poner a disposición del alumno información en forma de archivos (que pueden tener distintos formatos: pdf, xls, doc, txt, html ...) organizados a través de distintos directorios y carpetas.
- **Herramientas de comunicación y colaboración**, como foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales.
- **Herramientas de seguimiento y evaluación**, como cuestionarios editables por el profesor para evaluación del alumno y de autoevaluación para los mismos, tareas, informes de la actividad de cada alumno, planillas de calificación.

- **Herramientas de administración y asignación de permisos.** Se hace generalmente mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados.

1.4.2. Plataformas comerciales

El objetivo de las plataformas multimedia comerciales es facilitar la interacción entre el usuario y el espacio web creado para generar alguna transacción entre una empresa determinada y el cliente, en muchos casos se presenta como catalogo virtual donde se actualiza constantemente los nuevos productos que se encuentran a la venta.



Descripción de la imagen: Plataformas de e-commerce

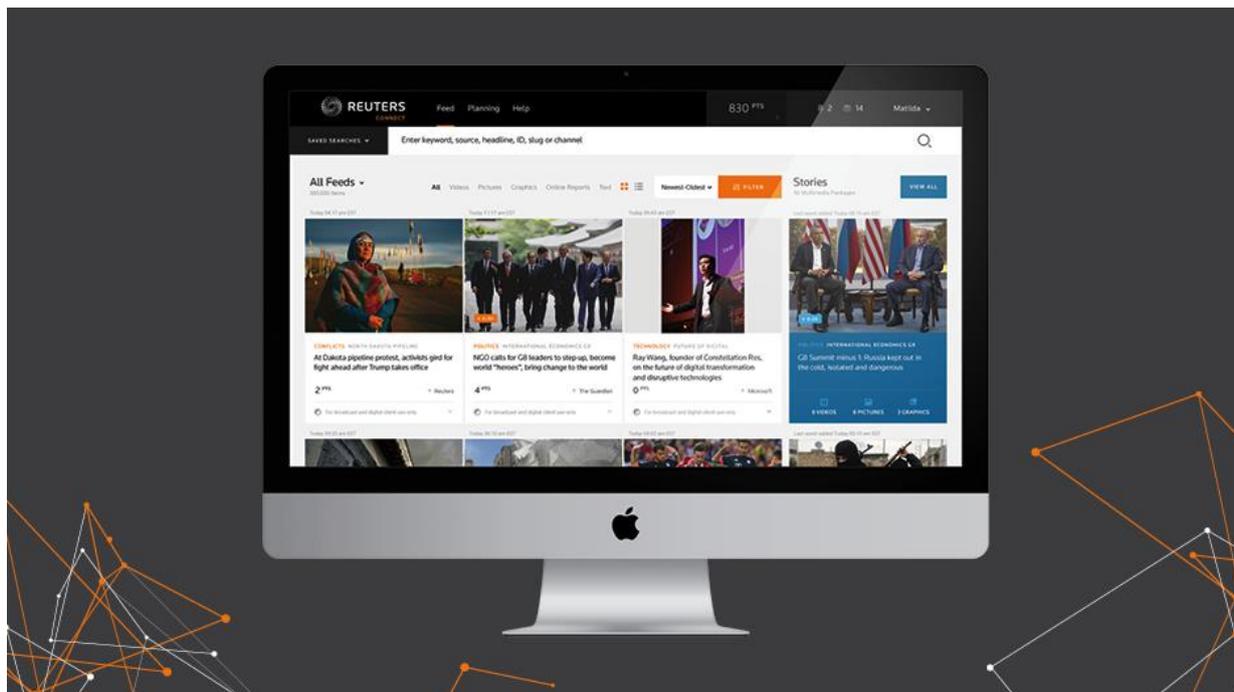
Fuente: <https://e-commerce-internet-marketing.com/?p=24>

Estas plataformas pueden ser de empresas de cable, empresas de seguro, LinkedIn, Mercado Libre, EBay, Amazon, entre otras.

1.4.3. Plataformas informativas

Es la utilización de múltiples medios para transmitir información de cualquier tipo que se actualiza constantemente, en ocasiones varias veces en el día sobre todo cuando se trata de blogs de noticias.

Aunque no tiene fines publicitarios en muchas ocasiones se pueden mezclar las tipologías resultando una multimedia informativa y publicitaria. Algunos ejemplos son los canales de noticias, las bases de datos, las páginas web que contemplan datos estadísticos nacionales, informaciones en áreas específicas.



Descripción de la imagen: Sitio web de Reuters, proveedor de noticias internacionales

Fuente: <https://agency.reuters.com/es/reuters-connect/faq.html>

Son ejemplos de plataformas informativas las páginas web de noticias, como CNN, BBC y Reuters.

Referencias

Bárbera, E (2006). Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. Revista de Educación a Distancia-RED. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M6>. [Recuperado 20-04-2019]

Cambridge International Dictionary (2000): Cambridge: Cambridge University Press
<http://dictionary.cambridge.org>

Castells, M. (2001): La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad. Barcelona: Arete.

Díaz, S. (2009). Plataformas Educativas, un entorno para profesores y alumnos. Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza. No 2. España.

Drúla, G (2015) Formas de Convergencia de Medios y contenidos multimedia: una experiencia rumana. DOI <http://dx.doi.org/10.3916/C44-2015-14>

Espinoza, J; Labrador, T; Rincón, J (2018) propuesta de aplicación de m-learning como herramienta para potenciar la comunicación e interacción y favorecer el aprendizaje colaborativo. En Revista Venezolana de Educación a Distancia- Re-AVED VI 1 Num1 (2018).

García Montoya (1998). "Multimedia y su aplicación en la formación", Barcelona, 1 diciembre de 1998, dins del XIX Symposium de la Asociación Española de Farmacéuticos de la Industria. Participación en la taula rodona sobre Formación de Personal. Resuma publicat al llibre de ponències: pàg. 401-410.

Fundéu BBVA (s/f). Plataformas multimedia.
<https://www.fundeu.es/escribireninternet/plataformas-multimedia/>

Robertson, J., Looking towards the future of CM [en línea]. Step Two, 14 enero 2003
<http://www.steptwo.com.au/papers/cmb_future/index.html>

Rodríguez, S (2018). *"Tecnología Educativa y Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*. Marfil.

Salaverría, Ramón (2001). *Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicacionales e instrumental*. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 7: 383-395.

SCHULZ, S. (2013). Collaborative Advantage: Open Source Leads Multimedia Convergence. eeTimes.com. (<http://goo.gl/M2t5QG>) (15-03-2013). (5-01-2014).

Conclusión

Las instituciones educativas tienen la necesidad de invertir en el desempeño del uso de las TIC y de los salones de informática, tanto en horas prácticas como teóricas. Bajo estas consideraciones, es importante aplicar la implementación de plataformas virtuales en el sector educativo e inclusive integrar la actualización continuamente a los nuevos sistemas educativos.

Las clases de los estudiantes de 12 en la asignatura de multimedia y desarrollo web se llevaban de manera muy poco llamativa. Eso conlleva a la implementación de la plataforma Edmodo la cual llena las expectativas del proyecto propuesto, empezando con un mejoramiento considerable en el uso de las herramientas TIC definiendo roles, adaptando los contenidos temáticos y en el diseño de un programa de actividades académicas semanales tanto teóricas como en la práctica del curso, dando como resultado un mejor rendimiento académico de los estudiantes en un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo guiado y mediado por el docente de la asignatura, en el cambio de actitud y en la adquisición de nuevas competencias digitales.

Esta herramienta mejora significativamente la comunicación entre el estudiante y el docente permitiendo un mejor aprovechamiento de la clase presencial.