



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**“ACTITUD DE LOS DOCENTES Y ESTUDIANTES EN EL USO DEL
PROYECTOR MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE,
EN EL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE JULI,
PUNO-2016”**

PRESENTADO POR EL BACHILLER:

LAURA MAMANI ELMER

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN
COMPUTACIÓN E INFORMATICA**

PUNO – PERÚ

2017

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios y a mis padres. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar mis estudios, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar de mi educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. Es por ello que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.

Elmer Laura Mamani

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora; en segundo lugar a cada uno de los que son parte de mi familia. A mis padres quienes a lo largo de toda mi vida han apoyado y motivado mi formación académica, creyeron en mí en todo momento y no dudaron de mis habilidades.

A mis profesores a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza y finalmente un eterno agradecimiento a esta prestigiosa Universidad Alas Peruana a la cual abrió abre sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

Elmer Laura Mamani

RESUMEN

Los materiales educativos en el Nuevo Enfoque Pedagógico, tienen mayor realce, pero la utilización de objetos naturales no siempre es accesible ni pedagógicamente conveniente, ya que sólo permite el conocimiento exterior del objeto; mientras que el aprendizaje debe tener como finalidad revelar la esencia del objeto o fenómeno.

La mayor parte del aprendizaje que el estudiante es a través de los sentidos, teniendo en cuenta que muchos autores han anunciado, que un material es mejor que palabras, es a través de la vista y de los demás sentidos, que se aprende mejor, pero, no significa todo, diferentes medios y materiales tienen ventajas y desventajas, como lo es el proyector multimedia; su uso es muy necesario, pero requiere de diversos accesorios. Es el instrumento mediador en la construcción de conocimientos y por lo tanto, desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los alumnos. En tal sentido surge el presente trabajo de investigación titulado: "VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LOS PROFESORES Y ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE JULI -2016 ", se efectuó debido a la frecuencia de uso en diversas especialidades y temáticas, el cual está orientado por el siguiente problema: ¿Cuáles serán las ventajas y desventajas del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje en los profesores y estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Público de Juli –2016 ?

El objetivo que se plantea es: Identificar las ventajas y desventajas del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje en los profesores y estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Público de Juli –2016 .

Una vez planteado el problema de estudio, se ubica el marco teórico que implica analizar y explicar las teorías o enfoques teóricos que se divide en: Antecedentes, base teórica y términos básicos. En la primera, son considerados algunos trabajos de investigación que han antecedido al presente trabajo; en la segunda, se describe varias teorías, en este caso el Proyector Multimedia; La tercera parte, explica

algunos términos que se han venido manejando a lo largo de la segunda parte.

La presentación, análisis e interpretación de los resultados, se lleva a cabo con tablas como: frecuencias porcentuales, en cuadros y gráficos estadísticos, posteriormente se yuxtapone las conclusiones, sugerencias y los anexos.

ÍNDICE

	Pág.
ÍNDICE	6
CAPÍTULO I	9
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	11
1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	12
1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.3.1. PROBLEMA GENERAL.....	13
1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	13
1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	13
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL	13
1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	14
1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES	14
1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	15
1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.6.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	17
CAPÍTULO II	19
II. MARCO TEÓRICO	19

2.1.	ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	19
2.2.	SUSTENTO TEÓRICO	19
2.2.1.	PROYECTOR MULTIMEDIA.....	19
2.2.2.	IMPORTANCIA DEL PROYECTOR MULTIMEDIA	26
2.2.3.	VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA27	
2.2.4.	TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	28
2.3.	CONCEPTOS BÁSICOS.....	31
2.3.1.	PROYECTOR MULTIMEDIA.....	31
2.3.2.	APRENDIZAJE.....	32
2.3.4.	COMPRENSIÓN.....	32
2.3.5.	CAPACIDAD.....	32
2.3.6.	HABILIDAD.....	33
2.3.7.	DESTREZA.....	33
2.3.8.	ACTITUD EN EL APRENDIZAJE	33
CAPÍTULO III		34
3.	PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	34
3.1.	RESULTADOS DE LAS DESVENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA.....	46
3.2.	RESULTADO GENERAL DE LAS VENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA.....	59
CAPÍTULO IV.....		¡Error! Marcador no definido.
4.	CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES.....		61
SUGERENCIAS		62
CAPITULO V		¡Error! Marcador no definido.
5.	BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

BIBLIOGRAFÍA	63
ANEXOS	64

INTRODUCCIÓN

El proyector multimedia como enseñanza y aprendizaje en educación superior, desempeña un papel muy importante, pero claro está que su utilización no resolverá todos los problemas pedagógicos planteados al maestro, menos aún con los diversos avances de la ciencia y tecnología moderna podrán sustituir al maestro. A propósito Jean Giraud, inspector de enseñanza técnica en Francia, aclara muy bien este concepto cuando escribe que “cada auxiliar audiovisual no da más de lo que puede”. Nos permitiremos analizar algo positivo a esta notable observación: aun así, hay que obligar a que este medio rinda lo más que puede y lo mejor posible, en la enseñanza aprendizaje de maestros y alumnos.

Para el desarrollo de aplicación y ejecución del presente trabajo de investigación, el informe está estructurado en tres capítulos, como sigue:

Capítulo I: Planteamiento del Problema; se ubica la descripción del problema; se plantea la teoría, exigencia para todos los que tenemos la responsabilidad de diseñar y conducir un determinado proceso educativo. Sobre todo si se trata de enriquecer la experiencia del educando. Delimitación de la investigación, problema de investigación, objetivo de investigación, hipótesis de la investigación, identificación y clasificación de variables; metodología de la investigación; tipo y nivel de investigación, método y diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, justificación importancia y limitaciones de investigación.

Capítulo II: Marco Teórico; como primera instancia se presentan algunos antecedentes que guardan relación y orienta el trabajo de investigación; en el sustento teórico, se presentan algunas teorías básicas de los diferentes autores involucrados en el quehacer educativo, principalmente en lo referente a los estilos de crianza paterna en relación a las formas de comportamiento de sus menores hijos, para su uso teórico, organizativo y práctico que se deben de tener presente

en la labor del docente; se considera la definición conceptual.

Capítulo III: Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados, esboza la presentación de resultados.

Luego se determina las conclusiones y recomendaciones del estudio y finalmente las referencias bibliográficas con sus respectivos anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

La mayor parte del aprendizaje que realiza el ser humano desde que nace, es a través de la vista y de los demás sentidos, en este sentido se debe incrementar la posibilidad de que los alumnos utilicen el mayor número de sus sentidos en el proceso de los aprendizajes educativos, para lo cual el maestro se vale de diversos materiales educativos, aunque en el transcurso del tiempo se les ha venido asignando diversos tipos de nombres como: auxiliares de la enseñanza, recursos didácticos, recursos auxiliares, ayudas audiovisuales, etc.

Los materiales educativos en el constructivismo, tiene mayor significación, cuando más real sea posible y pedagógicamente conveniente, pero la utilización de objetos naturales no siempre es accesible ni pedagógicamente conveniente, ya que con frecuencia sólo permite el conocimiento descriptivo, exterior del objeto; mientras que el aprendizaje debe tener como finalidad revelar la esencia del objeto o fenómeno.

Por lo tanto en algunas sesiones de aprendizaje conviene presentar materiales educativos preparados especialmente en función de las exigencias científicas y pedagógicas, el cual puede tomar la forma de paneles, fotografías, tablas, esquemas, diagramas, mapas de todo tipo, diapositivas, películas etc.

En nuestro caso, el estudio que se plantea es saber las ventajas y desventajas del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje en los profesores y estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Público de Juli, teniendo en cuenta, que es un instrumento muy didáctico en proceso de enseñanza aprendizaje, el cual desempeñan un papel muy importante, claro está que no resolverá todos los problemas pedagógicos planteados al maestro, menos aún con los avances tecnológicos modernos podrán sustituir al maestro.

Aun así se piensa que el docente debe de conservar la libertad de desarrollar la clase de acuerdo a su criterio profesional y experiencia, se estima que el conocimiento acerca de las diferentes proyectoras multimedias de hecho será útil para optimizar su actividad logrando un objetivo con un esfuerzo y con calidad.

Por esta razón, en este trabajo se presentan algunas ideas básicas recopiladas de algunos autores que presentan algunas ideas básicas sobre aspectos conceptuales, organizativos y prácticos, que deben tener presente respecto al proyector multimedia y aseverando con el trabajo de investigación según los resultados logrados.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente trabajo se tuvo algunas limitaciones que fueron superadas, en el transcurso de la investigación:

- Las huelgas de los transportistas, no permitían encuestar a la totalidad de estudiantes y profesores de la mencionada institución.
- Nuestras prácticas que son continuas, del mismo modo dificultaron parcialmente la aplicación de la encuesta, ya que la mayoría de los compañeros estaban dictando las sesiones de aprendizaje, en nuestras instituciones educativas.
- Un mínimo de estudiantes a las que se ha aplicado la encuesta, no efectuaban con seriedad, sino con algo de burla o juego.

Estas fueron las dificultades que se ha tenido en la aplicación de nuestra

investigación, los cuales fueron superadas.

1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la actitud de los docentes y estudiantes en el uso del Proyector Multimedia en la enseñanza y aprendizaje, en el Instituto Superior Pedagógico Público de Juli –2016?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cuál es la actitud de los docentes y estudiantes, en las ventajas del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje?
- ¿Cuál es la actitud de los docentes y estudiantes, en las desventajas del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje?

1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la actitud de los docentes y estudiantes en el uso del Proyector Multimedia en la enseñanza y aprendizaje, en el Instituto Superior Pedagógico Público de Juli –2016.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la actitud de los docentes y estudiantes, en las ventajas del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje.
- Evidenciar la actitud de los docentes y estudiantes, en las desventajas del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje.

1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

La actitud de los docentes y estudiantes en el uso del Proyector Multimedia es una ventaja significativa, en la enseñanza y aprendizaje, en el Instituto Superior Pedagógico Público de Juli 2016

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

- La actitud de los docentes y estudiantes, declaran que es una ventaja el uso del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje, y enriquece el vocabulario
- La actitud de los docentes y estudiantes, opinan que es una desventaja el uso del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Variable	Dimensiones	Indicadores	Valoración
La actitud de los docentes y estudiantes en el uso del Proyector Multimedia	Ventajas	1.- El proyector multimedia enriquecen la experiencia sensorial 2.- El proyector multimedia, aproxima al alumno a la realidad. 3.- El proyector multimedia, facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje. 4.- El proyector multimedia, motiva el aprendizaje 5.- El proyector multimedia, estimula la imaginación y la capacidad de abstracción 6.- Economiza tiempo, en la comprensión y la elaboración de conceptos. 7.- Estimulan las actividades de los alumnos 8.- Enriquece el vocabulario de los alumnos.	1.- Totalmente de acuerdo 2.- De acuerdo 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4.- En desacuerdo 5.- Total mente en desacuerdo 1.- Totalmente de acuerdo 2.- De acuerdo 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4.- En desacuerdo 5.- Total mente en desacuerdo

	Desventajas	<p>9. Requiere de equipos adicionales para su uso.</p> <p>10.- Es sumamente cara.</p> <p>11.- Para su diseño requiere de un tiempo considerable.</p> <p>12.- Es sumamente delicado.</p> <p>13.- Tiene un tiempo de proyección limitado de 60 min, a 90 min.14.- La lente se opaca con el tiempo.</p> <p>15.- Requiere de un espacio amplio para su proyección o un ecran.</p> <p>16.- Las diapositivas no deben ser extensas como más de 50 a más.</p>	
--	-------------	--	--

1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación que se asume para el presente trabajo de investigación es el DESCRIPTIVO: descriptivo porque “son aquellos que buscan describir, más no explicar determinadas características del objeto de estudio” (Velásquez Fernandez, Ángel R. 2003, p. 133.) Sin embargo, Con mucha frecuencia, el propósito del investigador, consiste en describir situaciones, eventos y hechos. Es decir cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de cualquier fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández Sampieri, Roberto y otros. 2003, p. 117) y transversal porque, la investigación se efectuó en un momento dado, tal como se presenta en la realidad.

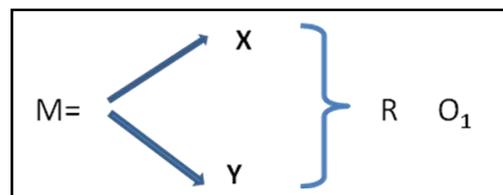
En tal sentido, la investigación es descriptiva, porque se evidencia la descripción de la variable; Trastorno específico del lenguaje en relación al desarrollo de habilidades de expresión oral en niños de 4 y 5 años, para luego correlacionar ambas variables y ver la relación que existe.

El nivel de investigación que asume el presente estudio es el Correlacional que asume dos variables.

1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El método de investigación, que presenta la investigación es el cuantitativo respecto al uso de diseños estadísticos que asume.

El diseño de investigación es CORRELACIONAL, porque el propósito de los estudios correlacionales, "es saber cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas" (Hernández S, R. y otros. 2003). Es decir, intentar predecir el valor aproximado que tendrá un grupo de individuos en una variable, a partir del valor que tienen en la variable o variables relacionadas. Estas variables de estudio según el diseño correlacional son: el trastorno específico del lenguaje, con la variable, habilidades de la comprensión y expresión de aprendizaje en el área de Comunicación.



DONDE:

M= Muestra de los niños de cinco años.

X= Variable "X" dependiente. Trastorno Específico del Lenguaje. (TEL)

Y= Variable "Y" independiente. Habilidades de Expresión Oral.

R= Relación entre ambas variables "X" y "Y"

O₁= Observación de la muestra de estudio, según variables.

1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

Población:

Nuestra población en la realización del presente trabajo de investigación fueron los docentes y estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Público de Juli, Puno-2016”.

Muestra:

La muestra estudiada fue de 235 personas entre alumnos y docentes.

1.6.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

Observación.- Es el proceso de búsqueda y recolección de información más espontánea y natural. Es un proceso orientado a encontrar significados que pueden explicar algunos hechos que afectan el desarrollo óptimo de las competencias.

Técnica.- La técnica que se aplicó a la muestra de la investigación es la escala de Likert, que sirve para la recolección de datos acerca de hechos objetivos, opiniones, conocimientos, etc. basado en una interacción indirecta (encuestador) y el encuestado (el que responde). El cual es un formulario impreso que los individuos responden por sí mismo sirviendo de instrumento para obtener la información deseada, sobre todo a escalas masivas, el mismo está compuesto por preguntas previamente elaboradas que son significativas para la investigación y se aplica a la muestra seleccionada.

Instrumento.- El instrumento que se utiliza en dicha investigación es el cuestionario, que consta como se ha explicado anteriormente, por preguntas previamente elaboradas que son significativas para la investigación, para saber las ventajas y desventajas del uso del proyector multimedia en los profesores y estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Público de Juli.

PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS.-

Para llevar a cabo la recolección de los datos se efectuó lo siguiente:

- Elaboración de los instrumentos de la investigación.
- Presentación de solicitud a la Dirección del Instituto Superior Pedagógico Público de Juli.
- Coordinación con los directivos y profesores de las especialidades, con el fin de aplicar los instrumentos de acuerdo a lo planificado.
- Aplicación de los instrumentos de investigación.

1.6.5. PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS.

Para la sistematización de los datos se aplicó las técnicas estadísticas siguientes:

- Tabulación de la información obtenida y presentación de éstos en cuadros de distribución de frecuencias con sus respectivos gráficos.
- Aplicación de las medidas de tendencia central que es la media aritmética de ambas variables.

1.6.6. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

El diseño estadístico, no se considera, en correspondencia a la hipótesis que no se tiene, por el contrario se está aplicando la escala de Likert que va desde 1 a 5 puntos para la ventaja y de 5 a 1 para la desventaja del uso del proyector multimedia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Después de una la comprensión de textos escritos con una diferencia de 1,59.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1. PROYECTOR MULTIMEDIA.

Esta herramienta pedagógica es una forma concreta de aplicar los principios básicos del constructivismo en el aula¹, permite la proyección de documentos sobre una pantalla o pared, se trata de un instrumento que permite concretar la luz de una bombilla sobre un objeto colocado en una plataforma regulable, contra una superficie de cristal, el cual es proyectado las diferentes diapositivas, imágenes o escritos, comúnmente se realiza con las nuevas funciones de Microsoft PowerPoint y todos los programas de Microsoft Office, el programa facilita los movimientos y animaciones respectivas, con voz o sin ella, en forma automática o manual.

Proyecta imágenes fijas o móviles, que permite visualizar objetos o fenómenos.

¹ ALMEIDA SAENZ, Orlando. “Tecnología Educativa en el Nuevo Enfoque y Aplicación Práctica del Constructivismo” 1ra Edic. Editorial “J.C.”

Sirven para la práctica de la observación y el análisis correspondiente. Para que las imágenes cumplan una mayor efectividad su objetivo es transmitir un mensaje y que esta sea comprendida por los receptores, es conveniente tener en cuenta algunos aspectos complementarios. Deben ser trazados con titulares o pequeñas descripciones. Se puede acompañar de flechas o recuadros que mantengan la atención de los que observan.

El efecto que tenga una proyección, dependerá también en parte de la forma cómo la gente lo observe. Si de un vistazo, de una observación detenida, a medias o de un análisis detallado a una imagen fija que podría ser motivadores, sobre diversos aspectos de la vida cotidiana, textos, fotografías, etc.

Las presentaciones pueden presentarse acompañadas de una grabación especialmente preparada de acuerdo a una secuencia didáctica establecida. Otra forma de presentar las imágenes es acompañándolas con una guía explicativa, sobre cada una de las vistas. Esta guía puede ser leída por el profesor textualmente o comentada a partir de una explicación básica.²

El uso diversificado de este medio es una exigencia para todos los que tenemos la responsabilidad de diseñar y conducir un determinado proceso educativo. Sobre todo si se trata de enriquecer la experiencia del educando. Favorecer la comprensión y el análisis del contenido y desarrollar el espíritu crítico y creativo.

1.- MICROSOFT POWER POINT

PowerPoint incorpora nuevos efectos de animaciones de entrada y salida, mejor control de intervalos y rutas de movimientos, es decir, rutas predibujadas que pueden seguir los elementos de una secuencia de animación, de forma que pueda sincronizar varias animaciones de texto y objetos.

² YUCRA VARGAS, Jorge. "Medios y Materiales Educativos", Segunda Edic. Edit. Titikaka, FCEDUC. 2001. Pág. 82.

Las combinaciones de animación le permiten aplicar un conjunto prediseñado de efectos de animación y transición a toda la presentación de una vez. El panel de tareas combinaciones de animación le permite elegir la combinación de animación más adecuada a la audiencia y material, una combinación sutil como elegante u otra más impactante como Remolino. También sigue disponiendo de la posibilidad de aplicar efectos de animación diapositiva a diapositiva.

2.- DIAPOSITIVAS

Las diapositivas consisten en imágenes fijas y móviles, que son proyectadas siguiendo una secuencia. Estas desarrollan un tema y van acompañadas de un comentario del expositor. Se las puede utilizar para motivar, ilustrar, sintetizar o analizar un texto. En el uso de las diapositivas es importante no improvisar y tener todo preparado. En ese sentido, se recomienda la elaboración de un guión dado que orienta y dirige la producción y el contar con un proyector en buenas condiciones.

Facilitan una comprensión rápida, enfatizan puntos clave en un orden adecuado, para cumplir estos propósitos deben de ser atractivas, fáciles de leer y claras en sus planteamientos. No es conveniente plantearse muchas transparencias por clase o presentación ya que no es posible dejarlas un tiempo suficientemente proyectadas para que sean asimiladas.

3.- RECOMENDACIONES

No hay que olvidar que la realidad circundante puede representar un rico potencial para nuestros estudiantes, si lo sabemos incorporar como medio educativo.

La noción de medio – entorno, al menos desde los aspectos físicos – naturales, los elementos históricos, literarios, artísticos, técnicos, científicos, hasta económicos; es decir, todo lo que es exterior al ser humano, lo que le rodea el conjunto de acciones y de influencias que se ejercen sobre él y sobre las cuales reacciona.

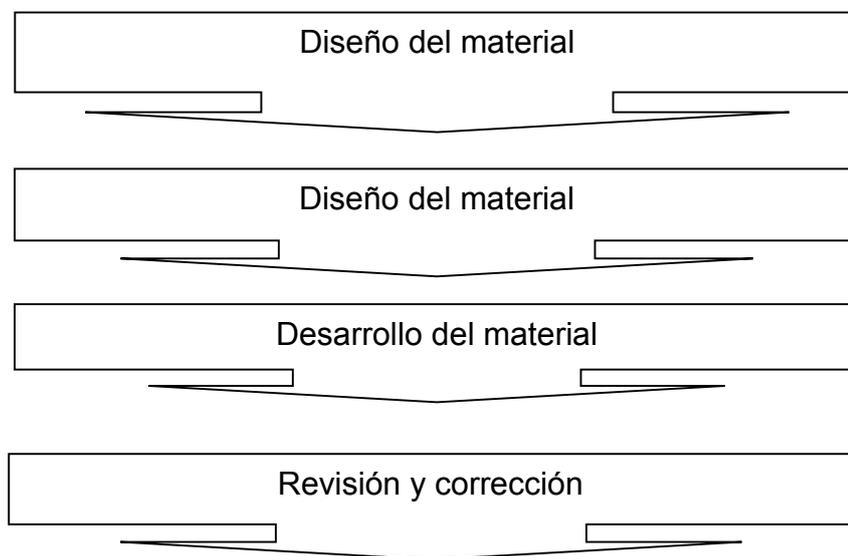
En el caso de que no sea posible aproximar al alumno a su realidad, se le puede

llevar a formar conceptos razonables correctos mediante descripciones verbales, ilustraciones o proyecciones correctas mediante descripciones verbales, ilustraciones o proyecciones. Las ilustraciones de cualquier tipo, pertinentes a la tarea educativa y adecuada al nivel del estudiante y a sus intereses, sirven para facilitar su aprendizaje, además podemos favorecer una aprehensión más profunda y duradera a través de experiencias vinculadas a la audición, visualización y gusto.

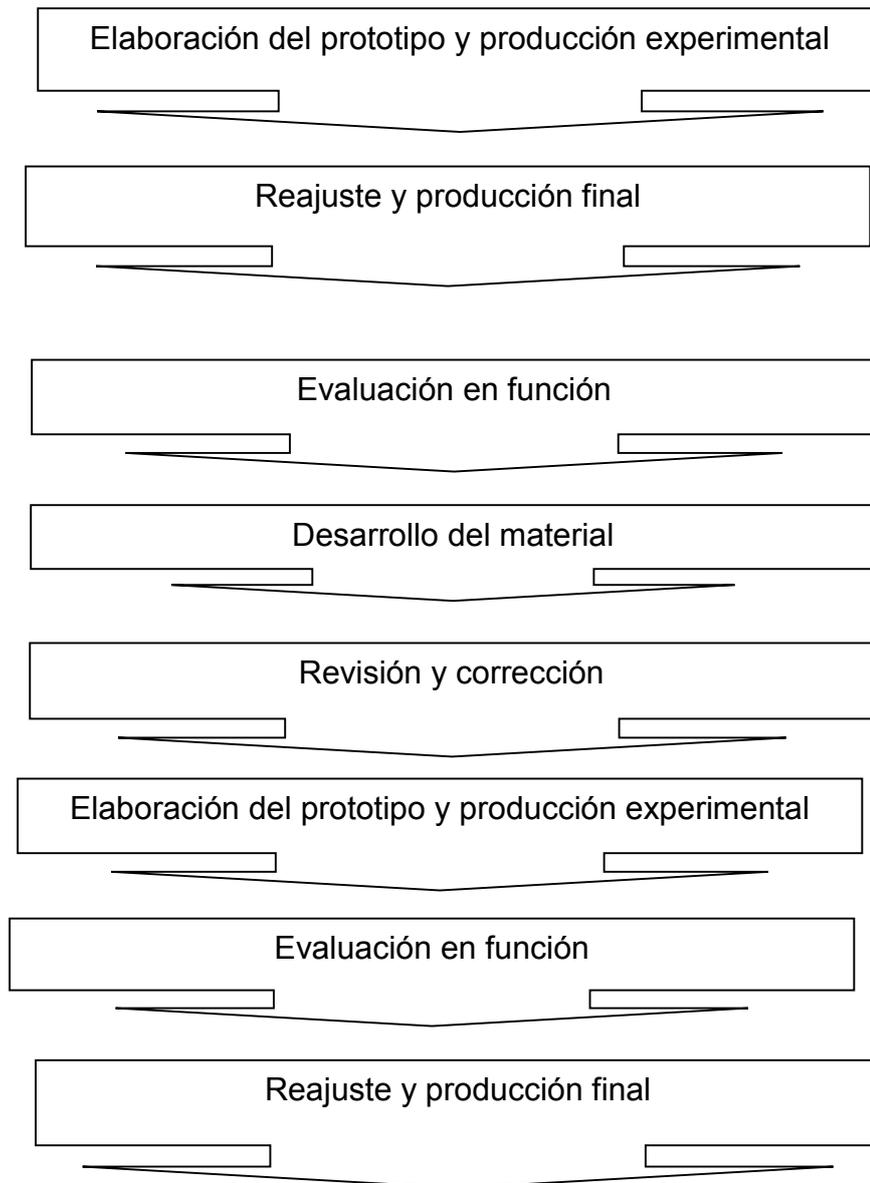
Se puede combinar el uso de dos o más medios, entonces hablaríamos de materiales multimedia o multimediales, que son comúnmente, utilizados en la modalidad de Educación o distancia, utilizando diversos medios integrados o asociados; cualquiera sea la situación de aprendizaje, es necesario tener presente que si usamos una serie de medios sin un objetivo claro, en lugar de orientar el aprendizaje, dispersamos al estudiante.³

4.- PROCESO DE PRODUCCIÓN

A continuación le brindamos pautas básicas para producir un material visual, siguiendo las siguientes etapas:



³ YUCRA VARGAS, Jorge. “Medios y Materiales Educativos”, Segunda Edic. Edit. Titikaka, FCEDUC. 2001. Pág. 68.



Explicaremos en que consiste cada una de las etapas:

a.- DISEÑO DEL MATERIAL

Define el contenido a tema que va a desarrollar, ejemplo: la anatomía de los insectos.

Formule las capacidades que desea alcanzar tomando en consideración el nivel del público o usuarios ante quienes presentará las diapositivas. (Ver anexos)

Precise el número de láminas y el título o el tema de cada una. Luego, describa las características que debe tener en cuanto a imagen y texto. Se puede utilizar una hoja guía.

Defina el tamaño de la proyección, tomando en consideración el número de personas que integran el grupo al que está destinado.

Defina el color que va a emplear, en la proyección.

b.- DESARROLLO DEL MATERIAL

Elabore las diapositivas de acuerdo a las características que consideró en la etapa del diseño. Tenga en cuenta además las recomendaciones que plantea Esteban Chávez (1990).

- No hay que sobre cargar cada diapositiva con información, cada ilustración debe comunicar solamente una o dos ideas básicas.
- En cada lámina hay que emplear pocos elementos que deben de estar distribuidos en forma armónica y clara, para que la composición de la diapositiva sea fácil de visualizar.
- Las ilustraciones en las diapositivas deben servir para aclarar, reforzar y complementar alas explicaciones verbales.
- Los textos debe de ser claros y breves.
- Las letras deben de ser suficientemente grandes, para que puedan leer sin problemas todos los asistentes.
- Sobre esta base las ilustraciones y letras deben de tener colores claros, que resalten la visualización.

c.- REVISIÓN Y CORRECCIÓN DEL MATERIAL

Pida a sus colegas o a un alumno representativo observar sus láminas y recoja sus opiniones. Formule preguntas que le permita comprobar si su objetivo ha sido comprendido y las diapositivas fueron claras, si el tamaño de las letras es el adecuado, si las ilustraciones son representativas del tema y la realidad de los alumnos.

Por ejemplo:

¿Cuál es el mensaje que se quiere transmitir?

¿Las diapositivas son vistosas?

¿El color es el adecuado?

¿El tamaño de las letras es el correcto?

¿La ilustración es representativa según el tema?

En base a las opiniones recogidas, revise y haga los reajustes necesarios.

d.- ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO

Hecho los reajustes usted tiene el prototipo de las láminas.

e.- EVALUACIÓN EN FUNCIÓN

Ahora, puede continuar presentando las diapositivas a sus alumnos y recogiendo de ellos sus comentarios y sugerencias (evaluación) en función que le ayudará a mejorar su material.

Un aspecto muy importante que debemos de prever es la forma cómo exponemos nuestras diapositivas, para ellos se debe tener en cuenta el proyector multimedia y el acen.

f.- REAJUSTES Y PRODUCCIÓN FINAL

Si usted tiene la oportunidad de reajustar su prototipo en base a los datos que recogió en la evaluación, reelabore las diapositivas y logrará una producción final.

2.2.2. IMPORTANCIA DEL PROYECTOR MULTIMEDIA

La importancia del proyector multimedia está dada por su carácter instrumental para comunicar experiencias. El aprendizaje humano es de condición fundamentalmente perceptiva y por ello, cuantas más sensaciones reciba el sujeto, mejores serán sus percepciones. En este sentido el proyector multimedia educativo deben ofrecer al alumno un verdadero cúmulo de sensaciones visuales, auditivas y táctiles que faciliten su aprendizaje.

Por tanto Yrene Mello Carvalho, señala que, los proyectores educativos son importantes por qué:

- Enriquecen la experiencia sensorial, base del aprendizaje. Aproxima al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados.
- Facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje.
- Motivan el aprendizaje
- Estimula la imaginación y la capacidad de abstracción del alumno.
- Economiza tiempo, tanto de las explicaciones, como en la percepción, comprensión y la elaboración de conceptos.
- Estimulan las actividades de los alumnos, su participación activa.
- Enriquece el vocabulario.

A lo anterior podríamos añadir que el proyector multimedia, también tiene la capacidad de desarrollar el poder de apreciación de la belleza que nos ofrece la naturaleza y la identificación con el propio entorno. Así mismo, permite cultivar el poder de observación, de expresión creadora y de comunicación.⁴

⁴ MELLO CARVALLO, Yrene. "Tecnología y Educación" Primera Edición, Editorial, Kairo, 1999. Pág. 201.

2.2.3. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA

A continuación presentamos las principales ventajas y limitaciones del proyector multimedia, según Jerrola Kemp (1989), su lectura propiciará criterios para la selección.

2.2.3.1. VENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA

- Son útiles para observación detallada y a un ritmo individual.
- Proporcionan representaciones realistas y llenas de colorido.
- Se pueden revisar y poner al día fácilmente.
- Se manejan, se guardan y se reacomodan con facilidad para varios usos.
- Pueden combinarse con narración grabada, para mejor presentación.
- Pueden usarse individualmente o en grupo
- Se puede controlar el ritmo de presentación y puede ser controlada por el maestro.
- Puede proyectarse con equipo muy simple.
- Pueden suministrar aplicaciones en casi todas las áreas.
- Equipo muy fácil de manejo.
- Pueden presentar información en forma dinámica.
- Se usan para grandes grupos.
- Los movimientos dan un contenido más dinámico y vistoso al grupo.
- Las presentaciones pueden ser combinadas entre gráficas e imágenes fijas o móviles.
- Facilita el aprendizaje de los diversos temas.

2.2.3.2. DESVENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA

- Requiere de equipos adicionales para su uso.
- Es sumamente cara.
- Para su diseño requiere de un tiempo considerable.
- Es sumamente delicado.
- Tiene un tiempo de proyección limitado de 60 min, a 90 min.
- La lente se opaca con el tiempo

- Requiere de un espacio amplio para su proyección o un écran.
- Que el ambiente de la proyección debe estar oscuro.
- Las diapositivas no deben ser extensas como más de 50 a más.
- Que el mensaje sea afectado por deficiencia personal como voz baja.

2.2.4. TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.

Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"

Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

Por diferenciación progresiva: cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.

“Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones.

Aprendizaje de Representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice:

Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan (AUSUBEL: 1983:46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

Aprendizaje de Conceptos:

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL: 1983:61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significativo para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota

y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

Aprendizaje de proposiciones.

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición. (AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN: 1983)

“Por reconciliación integradora: cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.

Por combinación: cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas

de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.”

Ventajas del Aprendizaje Significativo: (Ausubel)

Produce una retención más duradera de la información.

Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

2.3. CONCEPTOS BÁSICOS

2.3.1. PROYECTOR MULTIMEDIA.

El proyector multimedia, permite la proyección de documentos sobre una pantalla o pared, se trata de un instrumento que permite concretar la luz de una bombilla sobre un objeto colocado en una plataforma regulable, contra una superficie de cristal, el cual es proyectado la diferentes diapositivas, imágenes o escritos, comúnmente se realiza con las nuevas funciones de Microsoft PowerPoint y todos los programas de Microsoft Office, el programa facilita los movimientos y animaciones respectivas, con voz o sin ella, en forma automática o manual.

2.3.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

El Aprendizaje Significativo, unas veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los que ya posee y otros al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya tiene.

2.3.3. APRENDIZAJE

En el presente trabajo de investigación, el término aprendizaje se usa en el sentido proceso y resultado. Como proceso se refiere a la acción de asimilar conocimientos, habilidades y destrezas; mientras que como resultado, se refiere al cambio de conducta que experimenta el educando como consecuencia de la asimilación. Por consiguiente, el aprendizaje del estudiante se mide por los calificativos que obtenga, y estos calificativos pueden corresponder a los siguientes niveles, según el ministerio de Educación.

- Presenta serias dificultades. (00-05)
- No logró (06-10)
- Ha logrado (11-15)
- Ha avanzado (16-20)

2.3.4. COMPRENSIÓN

Facultad para comprender alguna cosa. y/o conjunto de cualidades que integran una idea.

2.3.5. CAPACIDAD.

“Es una habilidad general para... que utiliza o pueda utilizar un aprendiz. El componente fundamental de una capacidad es cognitiva.

Las capacidades se pueden clasificar en grandes bloques o macro capacidades, cognitivas, psicomotoras, de comunicación, y de inserción social (las capacidades afectivas son de hecho valores). El número de capacidades que debe desarrollar la escuela es aproximadamente unas treinta y deben ser identificadas en el proyecto

educativo. La suma de capacidades de un aprendiz constituye su inteligencia”⁵

2.3.6. HABILIDAD

“Es un componente, un paso mental estático o potencial (unas veces puede ser utilizada y otras veces no). Es un proceso de pensamiento estático y potencial para ser utilizado. Un conjunto de habilidades constituyen una destreza”⁶

2.3.7. DESTREZA

“Es una habilidad específica para que, utiliza y puede utilizar un aprendiz para aprender. Un conjunto o una constelación de destrezas constituyen una capacidad. El componente fundamental de una destreza es cognitiva”⁷

2.3.8. ACTITUD EN EL APRENDIZAJE

“En los estudiantes deben crearse actitudes favorables hacia el aprendizaje y el trabajo escolar. Se debe poner cuidado en crear interés, sentimientos de importancia y seguridad, buena voluntad hacia el maestro y el reconocimiento de que la escuela es un privilegio. A demás, el maestro debe prevenir o excluir cosas como miedo o resentimiento contra el temor fracaso, desaliento, sentimiento de inferioridad o inseguridad, indiferencia y desagrado hacia el trabajo escolar. Un estudiante, inclusive uno brillante, puede realizar un trabajo deficiente en la escuela a causa de actitudes inadecuadas o injusta.”⁸

⁵ ROMÁN PÉREZ, Martiniano. “Currículum y Programación” 1º Edic. Editorial EOS. Madrid. 1994. Pág. 78.

⁶ NAVARRO PEÑA, Elsa “Idem” EDIC. “JC” Lima - Perú 1998. Pág.161.

⁷ NAVARRO PEÑA, Elsa “Idem” EDIC. “JC” Lima - Perú 1998. Pag. 159

⁸ VILLEGAS LOZA, Octavio. “Manual Práctico del Maestro” 2º Edic. Editorial Cultural Madrid España. 1999. Pág. 105.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

VENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA

A continuación, se dará a conocer los resultados de las ventajas del proyector multimedia en la enseñanza aprendizaje de los alumnos y profesores.

CUADRO N° 01

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA ENRIQUECE LA EXPERIENCIA SENSORIAL, BASE DEL APRENDIZAJE.

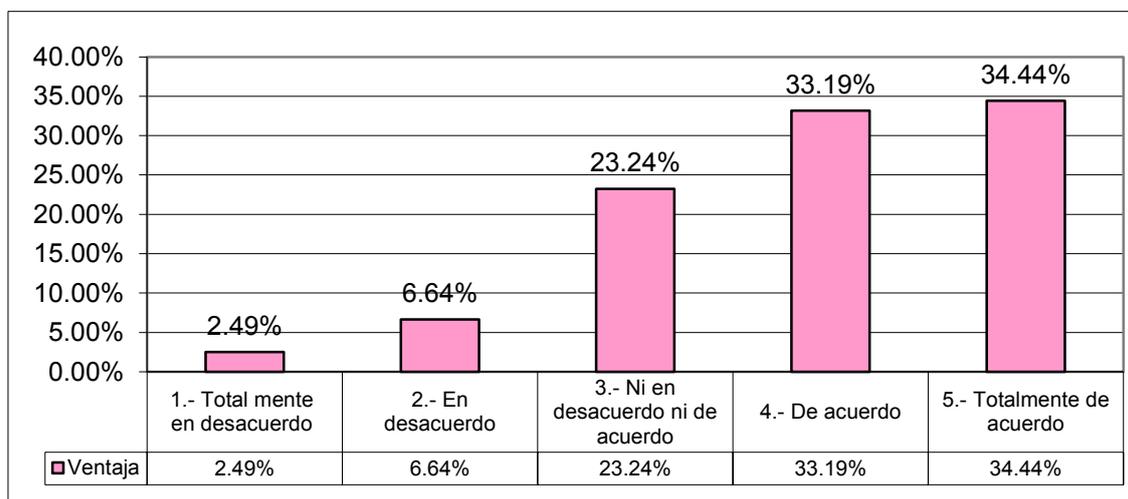
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Total mente en desacuerdo	06	00	06	2.49
2.- En desacuerdo	16	00	16	6.64
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	54	02	56	23.24
4.- De acuerdo	69	11	80	33.19
5.- Totalmente de acuerdo	70	13	83	34.44
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 01

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA ENRIQUECE LA EXPERIENCIA SENSORIAL, BASE DEL APRENDIZAJE.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 01, se observa que el 34.44% que representa a 70 estudiantes y 13 profesores, declaran están totalmente de acuerdo que el proyector multimedia enriquece la experiencia sensorial, que es base del aprendizaje; del mismo modo, el 33.19% que pertenece a 69 estudiantes y 11 profesores, opinan que están de acuerdo que el proyector multimedia enriquece la experiencia sensorial.

Pero, el 23.24% que representa a 54 estudiantes y 02 profesores manifiestan que no están en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia enriquece la experiencia sensorial; sin embargo, el 6.64% que pertenece a 16 estudiantes declaran estar en desacuerdo, que el proyector multimedia enriquece la experiencia sensorial.

El 2.49% que corresponde a 06 estudiantes manifiestan estar totalmente en desacuerdo que el proyector multimedia enriquece la experiencia sensorial, que es base del aprendizaje.

CUADRO N° 02

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, APROXIMA AL ALUMNO A LA REALIDAD.

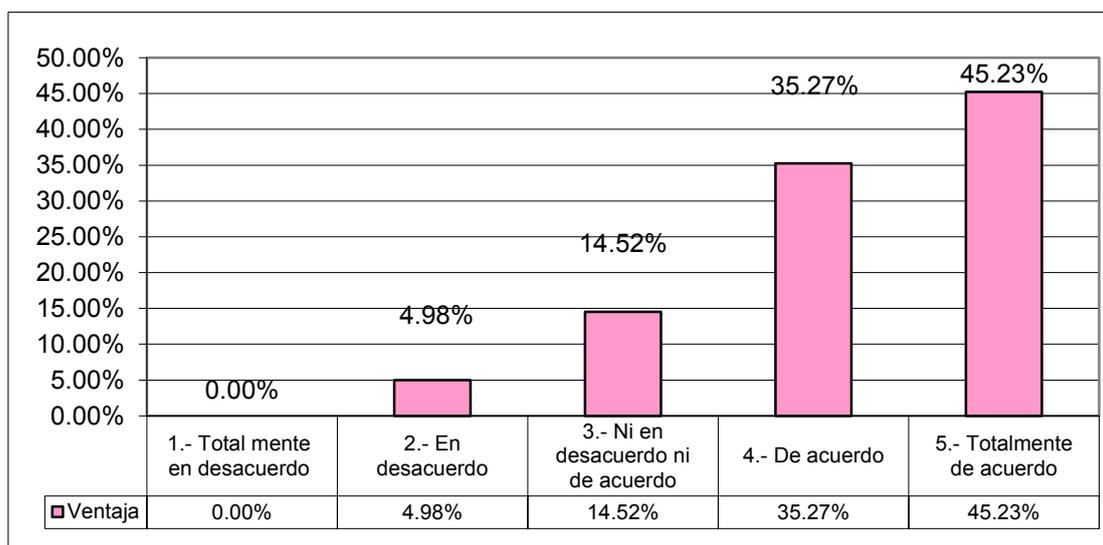
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Total mente en desacuerdo	00	00	00	00
2.- En desacuerdo	12	00	12	4.98
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	32	03	35	14.52
4.- De acuerdo	78	07	85	35.27
5.- Totalmente de acuerdo	93	16	109	45.23
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 02

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, APROXIMA AL ALUMNO A LA REALIDAD.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 02, se observa que el 45.23% que representa a 93 estudiantes y 16 profesores declaran, que están totalmente de acuerdo, que el proyector multimedia, aproxima al alumno a la realidad; así mismo, el 35.27% que corresponde a 78 estudiantes y 07 profesores dicen estar de acuerdo que el proyector multimedia, aproxima al alumno a la realidad.

Pero, el 14.52% que corresponde a 32 estudiantes y 03 profesores opinan que están ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia, aproxima al alumno a la realidad; sin embargo, el 4.98% que es igual a 12 estudiantes declaran que están en desacuerdo que el proyector multimedia, aproxima al alumno a la realidad.

CUADRO N° 03

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, FACILITA LA ADQUISICIÓN Y LA FIJACIÓN DEL APRENDIZAJE.

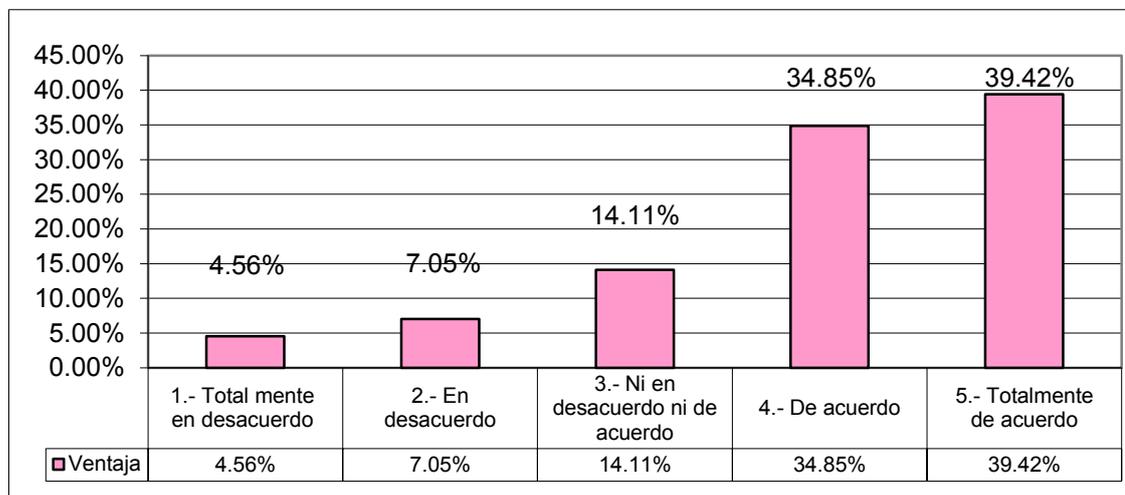
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Total mente en desacuerdo	11	00	11	4.56
2.- En desacuerdo	16	01	17	7.05
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	32	02	34	14.11
4.- De acuerdo	75	09	84	34.85
5.- Totalmente de acuerdo	81	14	95	39.42
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 03

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, FACILITA LA ADQUISICIÓN Y LA FIJACIÓN DEL APRENDIZAJE.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 03, se observa que el 39.42% que representa a 81 estudiantes y 14 profesores, declaran que están totalmente de acuerdo que el proyector multimedia, facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje; del mismo modo, el 34.85% que es igual a 75 estudiantes y 09 profesores, que hacen 84 encuestados, opinan estar de acuerdo que el proyector multimedia, facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje.

Pero, el 14.11% que representa a 32 estudiantes y 02 profesores dicen estar ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia, facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje; sin embargo, el 7.05% que corresponde a 32 16 estudiantes y 01 docente, dicen estar en desacuerdo que el proyector multimedia, facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje.

Del mismo modo, el 4.56% que representa a 11 estudiantes están totalmente en

desacuerdo que el proyector multimedia, facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje.

CUADRO N° 04

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, MOTIVA EL APRENDIZAJE.

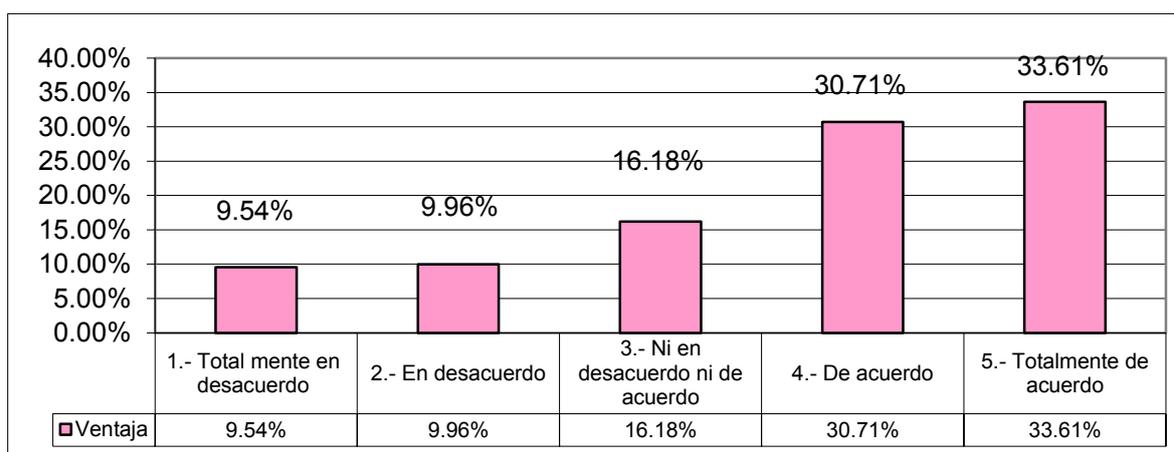
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Total mente en desacuerdo	21	02	23	9.54
2.- En desacuerdo	23	01	24	9.96
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	34	05	39	16.18
4.- De acuerdo	69	05	74	30.71
5.- Totalmente de acuerdo	68	13	81	33.61
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 04

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, MOTIVA EL APRENDIZAJE



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 04 se observa que el 33.61% que es igual a 68 estudiantes y 13 profesores dicen estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia motiva el aprendizaje; así mismo, el 30.71% que corresponde a 69 estudiantes y 05 profesores dicen estar de acuerdo que el proyector multimedia motiva el aprendizaje.

Pero, el 16.18% que corresponde a 34 estudiantes y 05 profesores opinan estar ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia motiva el aprendizaje; por el contrario, el 9.96% que representa a 23 estudiantes y 01 profesor opinan estar en desacuerdo que el proyector multimedia motiva el aprendizaje.

Mientras que el 9.54% que corresponde a 21 estudiantes y 02 profesores están totalmente en desacuerdo que el proyector multimedia motiva el aprendizaje.

CUADRO N° 05

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ESTIMULA LA IMAGINACIÓN Y LA CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN DEL ALUMNO.

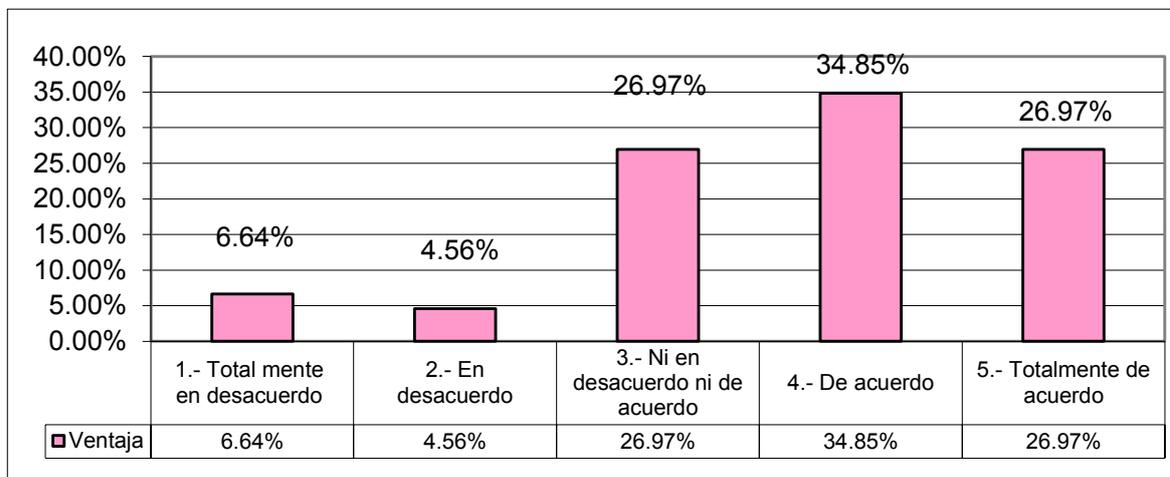
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente en desacuerdo	16	00	16	6.64
2.- En desacuerdo	11	00	11	4.56
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	58	07	65	26.97
4.- De acuerdo	78	06	84	34.85
5.- Totalmente de acuerdo	52	13	65	26.97
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 05

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ESTIMULA LA IMAGINACIÓN Y LA CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN DEL ALUMNO.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 05 se observa que el 34.85% que corresponde a 78 estudiantes y 06 profesores opinan estar de acuerdo que el proyector multimedia, estimula la imaginación y la capacidad de abstracción del alumno; del mismo modo, el 26.97% que corresponde a 52 estudiantes y 13 docentes que dicen que están totalmente de acuerdo que el proyector multimedia, estimula la imaginación y la capacidad de abstracción del alumno.

Pero, el 26.97% que corresponde a 58 estudiantes y 07 profesores declaran que están ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia, estimula la imaginación y la capacidad de abstracción del alumno; sin embargo, el 6.64% que es igual a 16 estudiantes opinan estar en desacuerdo que el proyector multimedia, estimula la imaginación y la capacidad de abstracción del alumno. Del mismo modo, el 4.56% que corresponde a 11 estudiantes declaran que están en desacuerdo que el proyector multimedia, estimula la imaginación y la capacidad de abstracción del alumno.

CUADRO N° 06

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ECONOMIZA TIEMPO, TANTO DE LAS EXPLICACIONES, COMO EN LA PERCEPCIÓN, COMPRENSIÓN Y LA ELABORACIÓN DE CONCEPTOS.

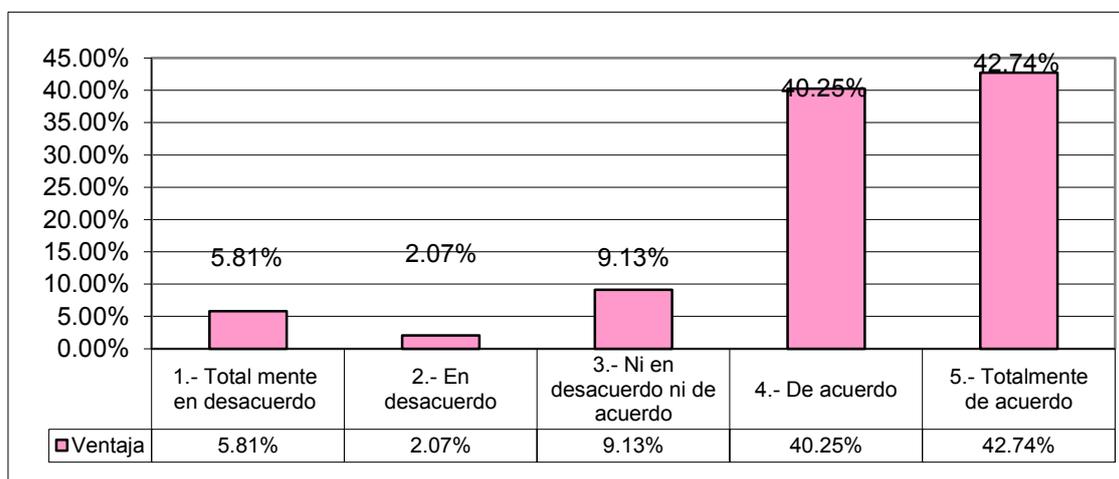
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente en desacuerdo	14	00	14	5.81
2.- En desacuerdo	05	00	05	2.07
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	16	06	22	9.13
4.- De acuerdo	89	08	97	40.25
5.- Totalmente de acuerdo	91	12	103	42.74
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 06

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ECONOMIZA TIEMPO, TANTO DE LAS EXPLICACIONES, COMO EN LA PERCEPCIÓN, COMPRENSIÓN Y LA ELABORACIÓN DE CONCEPTOS.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 06 se observa que el 42.74% que representa a 91 estudiantes y 12 profesores opinan que están totalmente de acuerdo que el proyector multimedia, economiza tiempo, tanto en explicaciones, como en la percepción, comprensión y la elaboración de conceptos; así mismo, el 40.25% que es igual a 89 estudiantes y 08 dicen estar de acuerdo que el proyector multimedia, economiza tiempo, tanto en explicaciones, como en la percepción, comprensión y la elaboración de conceptos.

Pero, el 9.13% que es igual a 16 estudiantes y 06 profesores declaran estar ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia, economiza tiempo, tanto en explicaciones, como en la percepción, comprensión y la elaboración de conceptos; sin embargo, el 5.81% que es igual a 14 estudiantes opinan que están totalmente en desacuerdo que el proyector multimedia, economiza tiempo, tanto en explicaciones, como en la percepción, comprensión y la elaboración de conceptos. Del mismo modo, el 2.07% que es igual a 05 estudiantes dicen que están en desacuerdo que el proyector multimedia, economiza tiempo, tanto en explicaciones, como en la percepción, comprensión y la elaboración de conceptos.

CUADRO N° 07

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ESTIMULA LAS ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS, SU PARTICIPACIÓN ACTIVA.

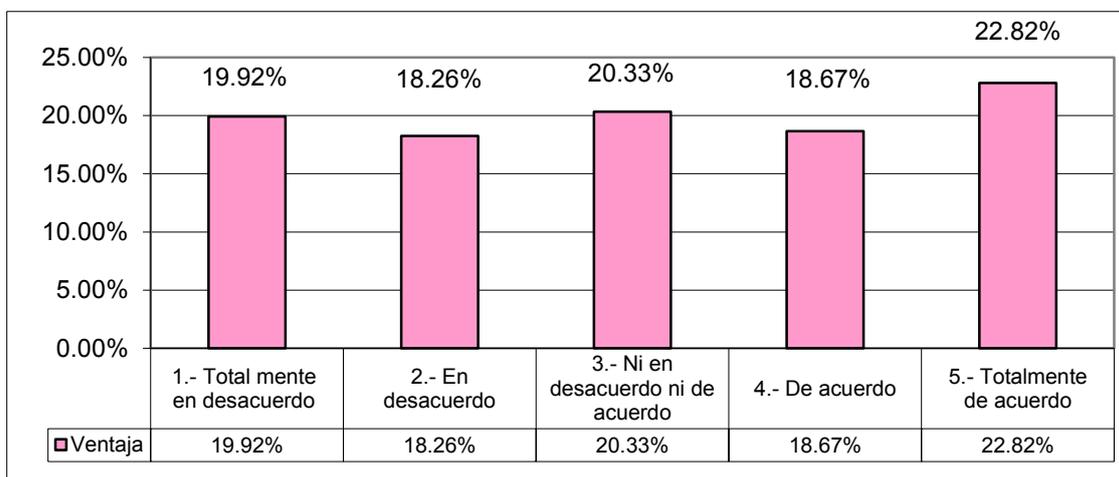
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente en desacuerdo	42	06	48	19.92
2.- En desacuerdo	39	05	44	18.26
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	45	04	49	20.33
4.- De acuerdo	39	06	45	18.67
5.- Totalmente de acuerdo	50	05	55	22.82
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 07

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ESTIMULA LAS ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS, SU PARTICIPACIÓN ACTIVA.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 07 se observa el 22.82% que corresponde a 50 estudiantes y 05 docentes dicen estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia, estimulan las actividades de los alumnos, su participación activa; del mismo modo, el 20.33% que es igual a 45 estudiantes y 04 profesores declaran ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia, estimula las actividades de los alumnos, su participación activa.

Sin embargo, el 18.67% que corresponde a 39 estudiantes y 06 profesores declaran estar de acuerdo que el proyector multimedia, estimulan las actividades de los alumnos, su participación activa; del mismo modo, el 18.26% que es igual a 39 estudiantes y 05 profesores manifiestan estar en desacuerdo que el proyector multimedia, estimulan las actividades de los alumnos, su participación activa.

Pero, el 19.92% que representa a 42 estudiantes y 06 profesores, opinan estar totalmente en desacuerdo que el proyector multimedia, estimulan las actividades de los alumnos, su participación activa.

CUADRO N° 08

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ENRIQUECE EL VOCABULARIO DE LOS ALUMNOS.

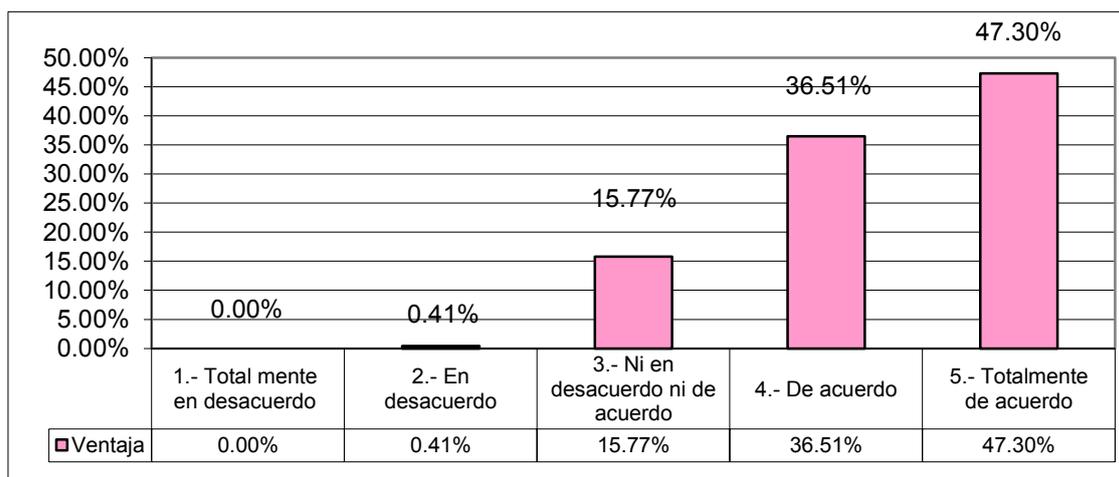
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente en desacuerdo	00	00	00	00
2.- En desacuerdo	00	01	01	0.41
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	32	06	38	15.77
4.- De acuerdo	79	09	88	36.51
5.- Totalmente de acuerdo	104	10	114	47.30
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 08

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ENRIQUECE EL VOCABULARIO DE LOS ALUMNOS.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 08 se observa, que el 47.30% que corresponde a 104 estudiantes y 10 profesores manifiestan estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia, enriquece el vocabulario de los alumnos; del mismo modo, el 36.51% que es igual a 79 estudiantes y 09 profesores opinan estar de acuerdo que el proyector multimedia, enriquece el vocabulario de los alumnos.

Pero, el 15.77% que corresponde a 32 estudiantes y 06 profesores están ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia, enriquece el vocabulario de los alumnos; sin embargo, el 0.41% que es igual a 01 profesor opina estar en desacuerdo que el proyector multimedia, enriquece el vocabulario de los alumnos.

3.1. RESULTADOS DE LAS DESVENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA

A continuación, se muestra los resultados de las desventajas del proyector multimedia, aplicados a los alumnos y profesores del ISPP – Juli, los cuales van de 1 a 5 puntos.

CUADRO N° 09

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, REQUIERE DE EQUIPOS ADICIONALES PARA SU USO.

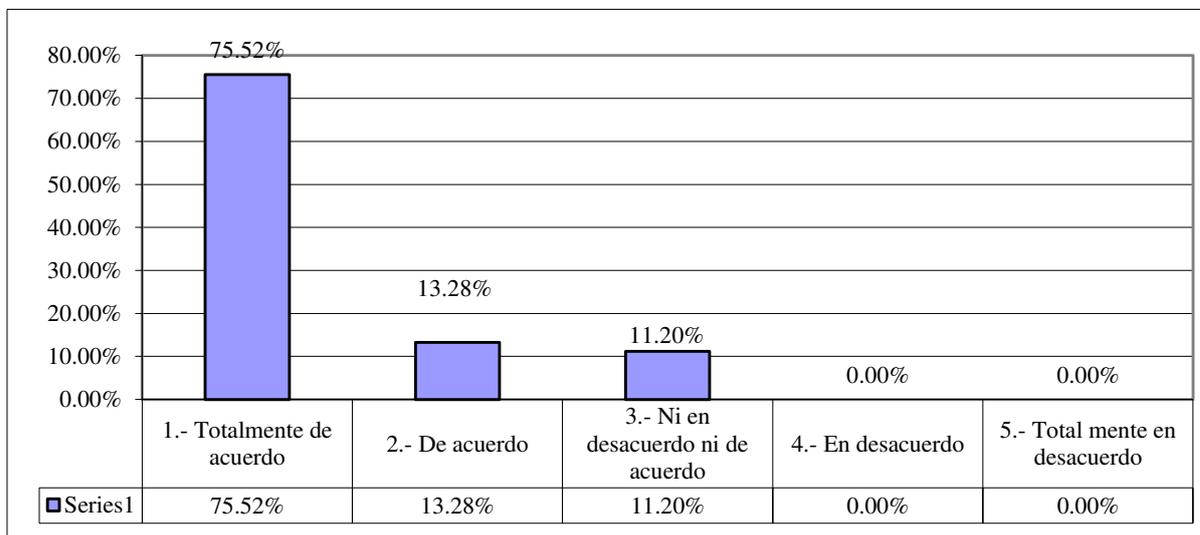
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	156	26	182	75.52
2.- De acuerdo	32	00	32	13.28
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	27	00	27	11.20
4.- En desacuerdo	00	00	00	00
5.- Total mente en desacuerdo	00	00	00	00
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 09

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, REQUIERE DE EQUIPOS ADICIONALES PARA SU USO.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 09 se observa que el 75.52% que corresponde a 156 estudiantes y 26 profesores dicen estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia requiere de equipos adicionales para su uso; del mismo modo, el 13.28% que corresponde a 32 estudiantes declaran estar de acuerdo que el proyecto multimedia, enriquece el vocabulario de los alumnos.

Sin embargo el 11.20% que corresponde a 27 estudiantes están ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyecto multimedia, enriquece el vocabulario de los alumnos.

CUADRO N° 10

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ES SUMAMENTE CARA.

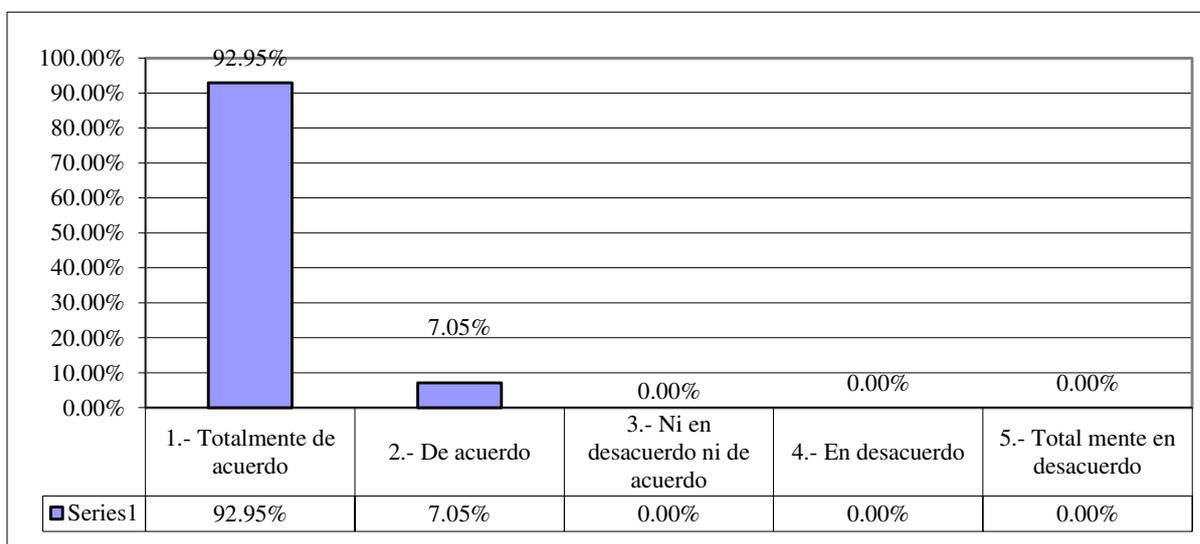
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	198	26	224	92.95
2.- De acuerdo	17	00	17	7.05
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	00	00	00	00
4.- En desacuerdo	00	00	00	00
5.- Total mente en desacuerdo	00	00	00	00
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 10

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ES SUMAMENTE CARA.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 10 se observa que el 92.95% que es igual a 198 estudiantes y 26 profesores dicen que están totalmente de acuerdo que el proyector multimedia es sumamente cara; del mismo modo, el 7.05% que es igual a 17 estudiantes dicen que el proyector multimedia es sumamente cara.

CUADRO N° 11

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, PARA SU DISEÑO DE DIAPOSITIVAS REQUIERE DE UN TIEMPO CONSIDERABLE.

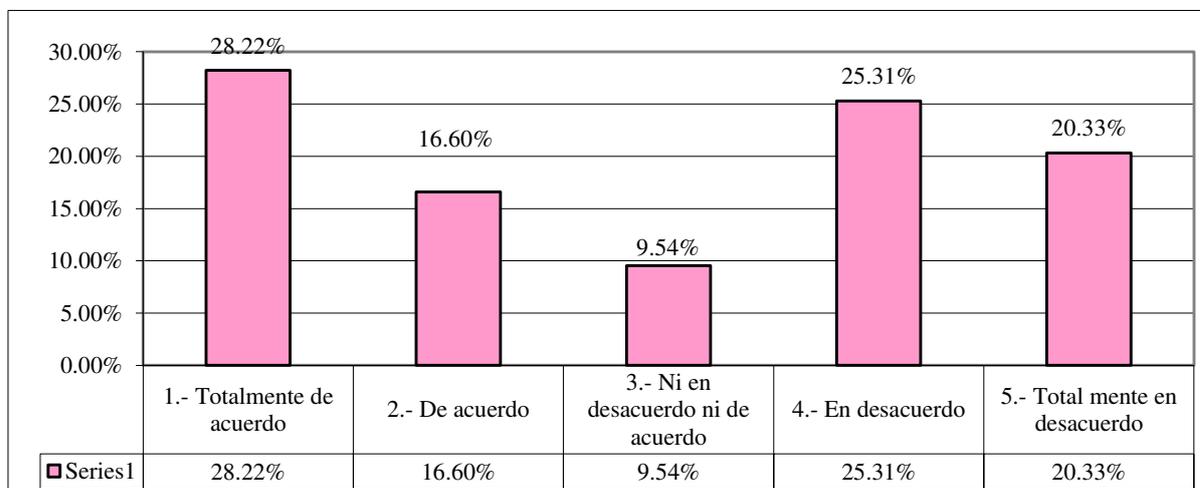
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	59	09	68	28.22
2.- De acuerdo	35	05	40	16.60
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	21	02	23	9.54
4.- En desacuerdo	56	05	61	25.31
5.- Total mente en desacuerdo	44	05	49	20.33
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 11

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, PARA SU DISEÑO DE DIAPOSITIVAS REQUIERE DE UN TIEMPO CONSIDERABLE.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 11 se observa que el 28.22% que es igual a 59 estudiantes y 09 profesores declaran estar totalmente de acuerdo, que el proyector multimedia, para su diseño de diapositivas requiere de un tiempo considerable; sin embargo, el 25.31% que es igual a 56 estudiantes y 05 profesores opinan estar en desacuerdo que el proyector multimedia, para su diseño de diapositivas requiere de un tiempo considerable.

Del mismo modo, el 20.33% que es igual a 44 estudiantes y 05 profesores están totalmente en desacuerdo que el proyector multimedia, para su diseño de diapositivas requiere de un tiempo considerable; sin embargo, el 16.60% que corresponde a 35 estudiantes y 05 profesores están de acuerdo que el proyector multimedia, para su diseño de diapositivas requiere de un tiempo considerable.

Y el 9.54% que corresponde a 21 estudiantes y 02 profesores están ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia, para su diseño de diapositivas requiere de un tiempo considerable.

CUADRO N° 12

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ES SUMAMENTE DELICADO.

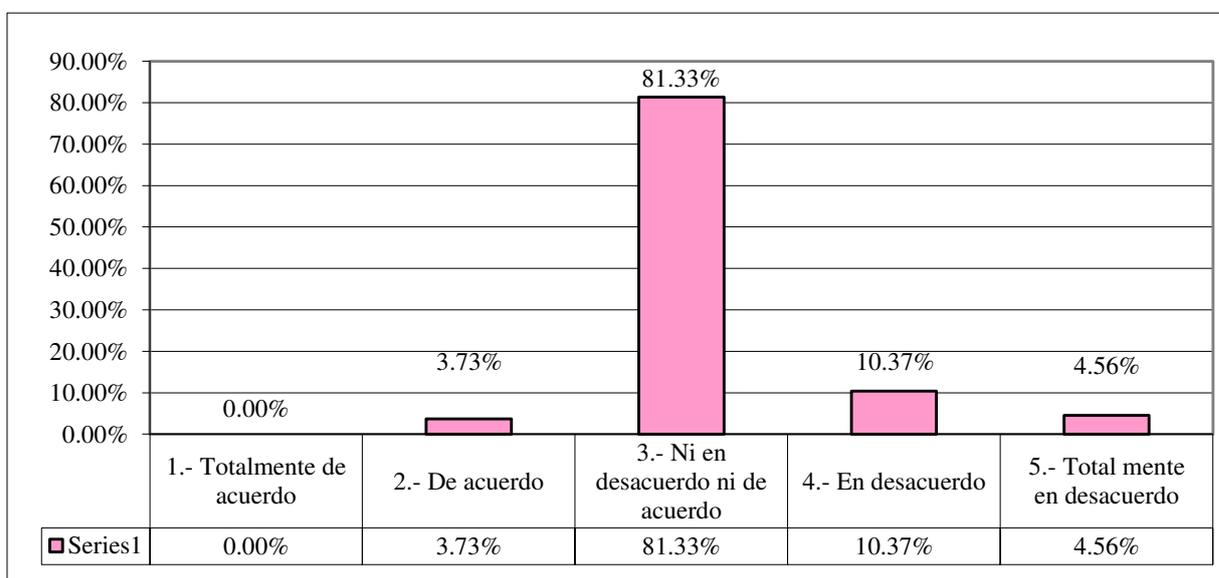
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	00	00	00	00
2.- De acuerdo	00	09	09	3.73
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	189	07	196	81.33
4.- En desacuerdo	15	10	25	10.37
5.- Total mente en desacuerdo	11	00	11	4.56
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

RÁFICO N° 12

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, ES SUMAMENTE DELICADO.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 12 se observa, que el 81.33% que corresponde a 189 estudiantes y 07 profesores dicen que ni están en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia es sumamente delicado; pero, el 10.37% que corresponde a 15 estudiantes y 10 profesores dicen que están en desacuerdo que el proyector multimedia es sumamente delicado.

Sin embargo, el 4.56% que es igual a 11 estudiantes manifiestan estar totalmente en desacuerdo que el proyector multimedia es sumamente delicado; por el contrario, el 3.73% que es igual a 09 profesores dicen estar de acuerdo que el proyector multimedia es sumamente delicado.

CUADRO N° 13

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, TIENE UN TIEMPO DE PROYECCIÓN LIMITADO DE 60 MIN, A 90 MIN.

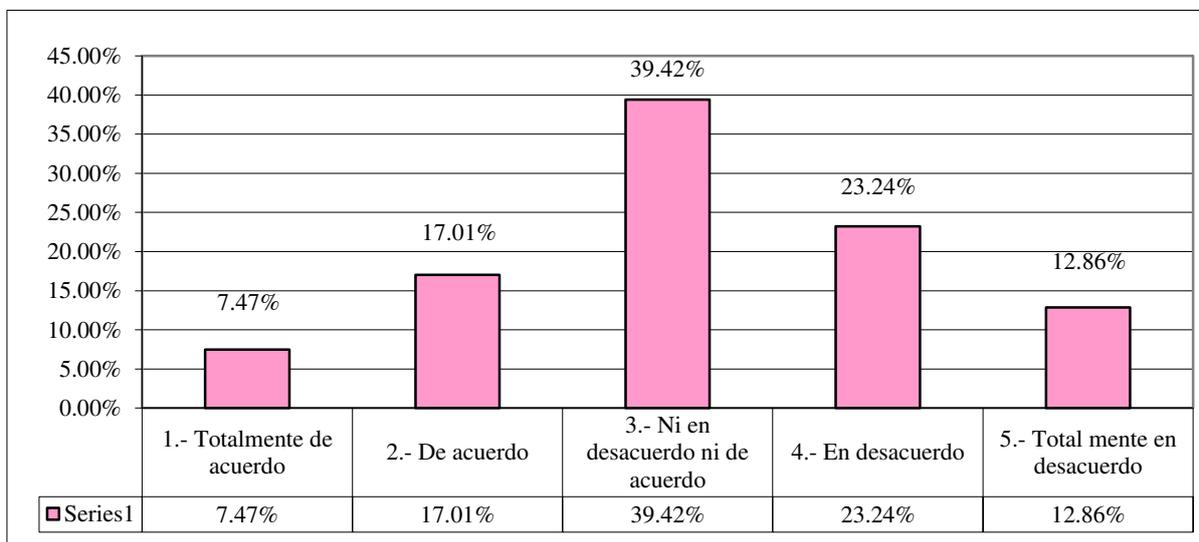
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	18	00	18	7.47
2.- De acuerdo	38	03	41	17.01
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	79	16	95	39.42
4.- En desacuerdo	49	07	56	23.24
5.- Total mente en desacuerdo	31	00	31	12.86
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 13

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, TIENE UN TIEMPO DE PROYECCIÓN LIMITADO DE 60 MIN, A 90 MIN.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 13 se observa que el 39.42% que corresponde a 79 estudiantes y 16 profesores afirman estar ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia tiene un tiempo de proyección limitado de 60 minutos a 90 minutos.

Con el 23.24% que es igual a 49 estudiantes y 07 profesores afirman estar en desacuerdo que el proyector multimedia tiene un tiempo de proyección limitado de 60 minutos a 90 minutos; Pero, el 17.01% que es igual a 38 estudiantes y 03 profesores están sumamente de acuerdo que el proyector multimedia tiene un tiempo de proyección limitado de 60 minutos a 90 minutos.

El 12.86% que es igual a 31 estudiantes declaran estar totalmente en desacuerdo

que el proyector multimedia tiene un tiempo de proyección limitado de 60 minutos a 90 minutos; por el contrario, el 7.47% que es igual a 18 estudiantes manifiestan estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia tiene un tiempo de proyección limitado de 60 minutos a 90 minutos.

CUADRO N° 14

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, LA LENTE SE OPACA CON EL TIEMPO.

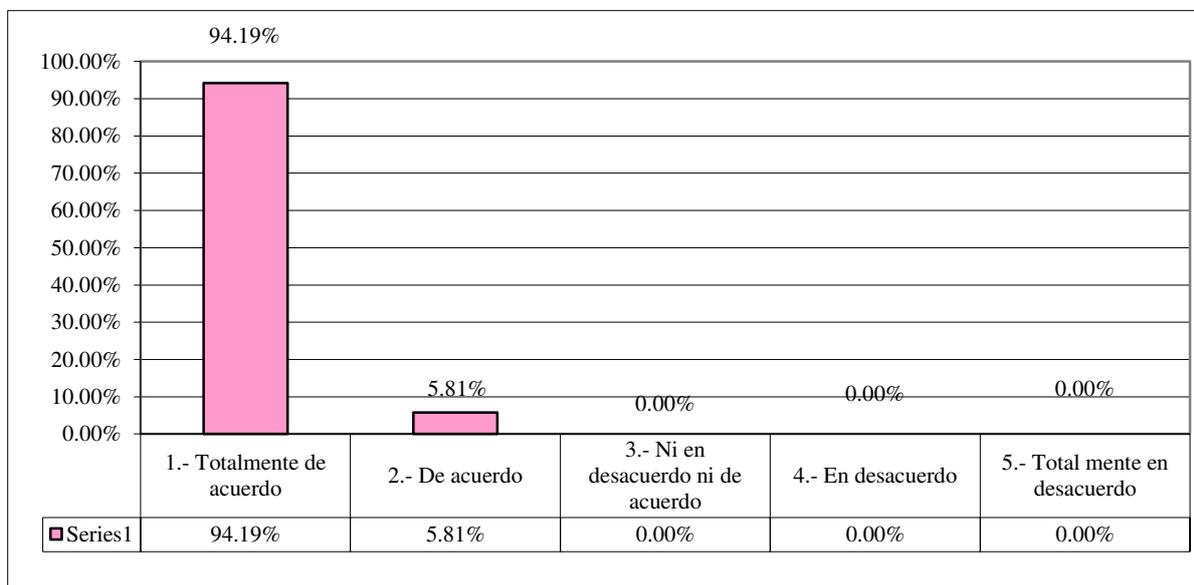
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	201	26	227	94.19
2.- De acuerdo	14	00	14	5.81
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	00	00	00	00
4.- En desacuerdo	00	00	00	00
5.- Total mente en desacuerdo	00	00	00	00
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 14

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, LALENTE SE OPACA CON EL TIEMPO



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 14 se observa que el 94.19% que representa a 201 estudiantes y 26 profesores dicen estar totalmente de acuerdo que del proyector multimedia la lente se opaca con el tiempo.

Así mismo el, 5.81% que representa a 14 estudiantes, están de acuerdo que del proyector multimedia la lente se opaca con el tiempo.

CUADRO N° 15

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, REQUIERE DE UN ESPACIO AMPLIO PARA SU PROYECCIÓN O UN ECRAN.

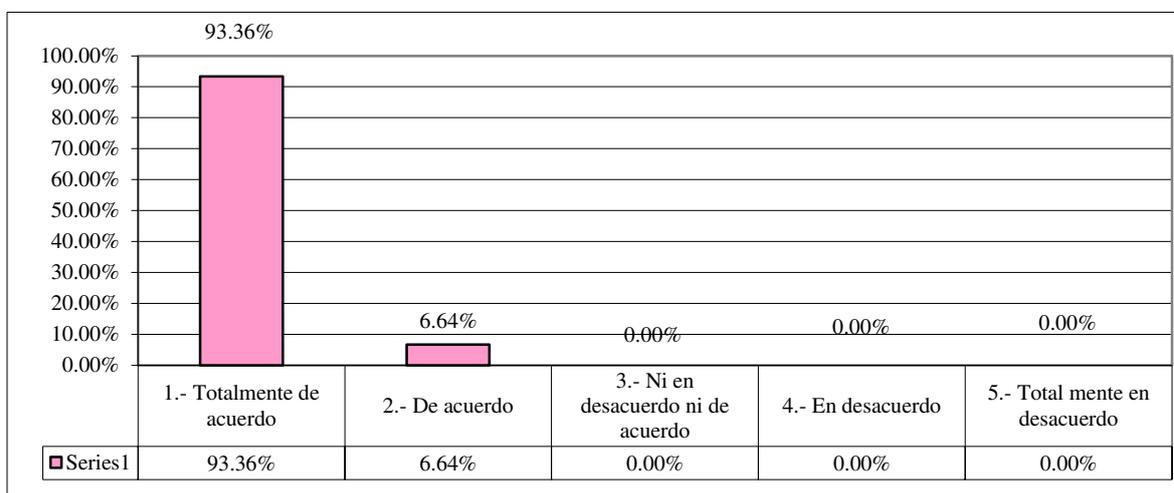
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	199	26	225	93.36
2.- De acuerdo	16	00	16	6.64
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	00	00	00	00
4.- En desacuerdo	00	00	00	00
5.- Total mente en desacuerdo	00	00	00	00
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

GRÁFICO N° 15

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, REQUIERE DE UN ESPACIO AMPLIO PARA SU PROYECCIÓN O UN ECRAN.



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 15, se observa que el 93.36% que corresponde a 199 estudiantes y 26 profesores están totalmente de acuerdo, que el proyector multimedia, requiere de un espacio amplio para su proyección o un écran.

Del mismo modo, el 6.64% que corresponde a 16 estudiantes están de acuerdo, que el proyector multimedia, requiere de un espacio amplio para su proyección o un écran.

CUADRO N° 16

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, LAS DIAPOSITIVAS NO DEBEN SER EXTENSAS COMO MÁS DE 50 A MÁS.

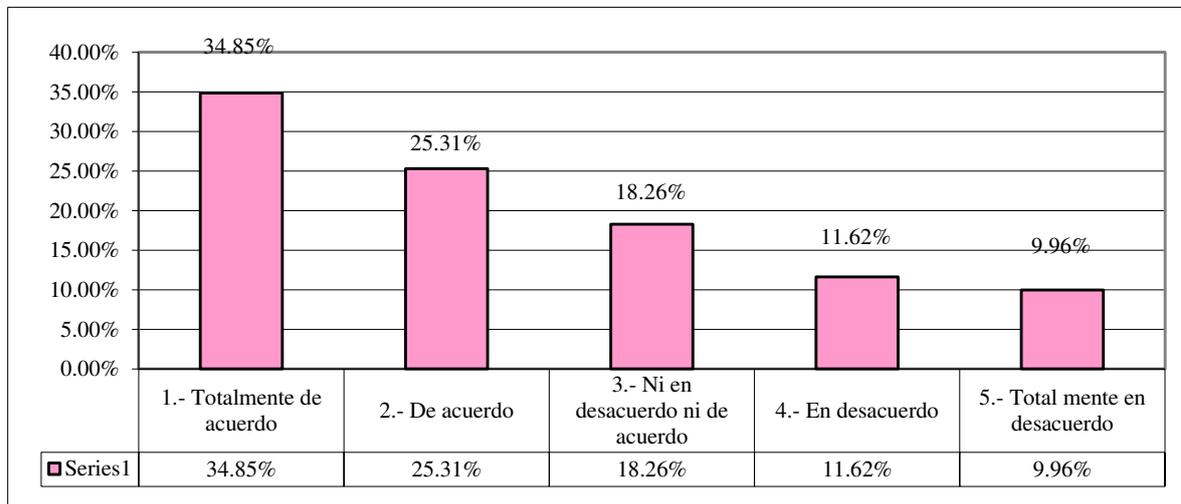
CATEGORÍAS	Alumnos	Profesores	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	68	16	84	34.85
2.- De acuerdo	56	05	61	25.31
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	39	05	44	18.26
4.- En desacuerdo	28	00	28	11.62
5.- Total mente en desacuerdo	24	00	24	9.96
TOTALES	215	26	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

CUADRO N° 16

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y PROFESORES, SI EL PROYECTOR MULTIMEDIA, LAS DIAPOSITIVAS NO DEBEN SER EXTENSAS COMO MÁS DE 50 A MÁS



FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 16, se observa que el 34.85% que es igual a 68 estudiantes y 16 profesores están totalmente de acuerdo, si en el proyector multimedia, las diapositivas no deben ser extensas como más de 50 a más; de la misma forma, el 25.31% que es igual a 56 estudiantes y 05 profesores están de acuerdo que el proyector multimedia, las diapositivas no deben ser extensas como más de 50 a más.

Pero, el 18.26% que corresponde a 39 estudiantes y 05 profesores ni están en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia, las diapositivas no deben ser extensas como más de 50 a más; sin embargo, el 11.62% que representa a 28 estudiantes dicen estar en desacuerdo que el proyector multimedia, las diapositivas no deben ser extensas como más de 50 a más.

Por el contrario, el 9.96% que es igual a 24 estudiantes están totalmente en desacuerdo que el proyector multimedia, las diapositivas no deben ser extensas como más de 50 a más, ya que son extensas y aburridos.

3.2. RESULTADO GENERAL DE LAS VENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA

CUADRO N° 17

RESULTADO GENERAL SOBRE LAS VENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA.

CATEGORÍAS	Total	%
1.- Totalmente en desacuerdo	15	6.22
2.- En desacuerdo	16	6.64
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	42	17.43
4.- De acuerdo	80	33.20
5.- Totalmente de acuerdo	88	36.51
TOTALES	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. , según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro, se observa que el 36.51% de los encuestados declaran estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia si tiene ventajas favorables; y el 33.20% confirman que están de acuerdo que el proyector multimedia tiene ventajas favorables, en la enseñanza y aprendizaje de los diferentes temas en estudiantes y profesores.

CUADRO N° 18

RESULTADO GENERAL SOBRE LAS DESVENTAJAS DEL PROYECTOR MULTIMEDIA.

CATEGORÍAS	Total	%
1.- Totalmente de acuerdo	129	53.53
2.- De acuerdo	29	12.03
3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo	48	19.92
4.- En desacuerdo	21	8.71
5.- Total mente en desacuerdo	14	5.81
TOTALES	241	100%

FUENTE: Encuesta a los docentes y estudiantes del ISPP – Juli. 2006, según escala Likert.

ELABORACIÓN: Los ejecutores.

INTERPRETACIÓN

En el cuadro, se observa que el 53.53% de los encuestados declaran estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia si tiene desventajas y el 19.92% confirman que están ni en desacuerdo ni de acuerdo que el proyector multimedia tiene desventajas, en la enseñanza y aprendizaje de los diferentes temas en estudiantes y profesores.

CONCLUSIONES

PRIMERA

Al identificar las ventajas del proyector multimedia, se observa que tanto los estudiantes como los docentes con el 47.30% de 241 encuestados afirman que están totalmente de acuerdo que una de las ventajas del proyector multimedia es enriquecer el vocabulario de los alumnos en las exposiciones del mismo; seguido del 42.74% que corresponde a 91 estudiantes y 12 docentes declaran estar totalmente de acuerdo, que economiza tiempo, en las explicaciones, comprensión, en la elaboración de conceptos y como en la percepción; del mismo modo, otra de las ventajas del proyector multimedia es que aproxima al alumno a la realidad, con el 45.23% que representa a 109 entrevistados entre docentes y estudiantes.

SEGUNDA

Las desventajas del proyector multimedia según las encuestas de 215 alumnos y 26 profesores, con el 94.19% que corresponde a 201 estudiantes y 26 profesores manifiestan que una de las desventajas, es que la lente se opaca con el tiempo y se hace borroso; otra desventaja es sumamente cara con el 92.95%; otra desventaja que conforma el 81.33% que corresponde a 189 estudiantes y 07 profesores afirman que ni están en desacuerdo ni de acuerdo que es sumamente delicado el proyector multimedia; y otra desventaja que están totalmente de acuerdo, es que requiere de equipos adicionales como el mouse, teclado y la CPU, que hacen el 75.52% de los encuestados.

TERCERA

Llegamos a la conclusión general según los encuestados, que el 36.51% que representa a 88 encuestados declaran estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia tiene ventajas; sin embargo, el 53.53% de los encuestados declaran estar totalmente de acuerdo que el proyector multimedia si tiene desventajas.

SUGERENCIAS

PRIMERA

Se sugiere a los profesores que al hacer uso el proyector multimedia, tengan bien en cuenta que temas ha de proyectar, si es conveniente o no lo es, si tiene los accesorios correspondientes, si economizará tiempo o será muy largar la explicación y tener cuidado con el uso.

SEGUNDA

Se sugiere a las autoridades pertinentes de nuestra institución, comprar más proyectoras multimedias para el uso en aulas porque economiza tiempo, en las explicaciones, en la comprensión de los diversos temas, en la elaboración de conceptos y como en la percepción, enriquece el vocabulario y aproxima al alumno a la realidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA SAENZ, Orlando. "Tecnología Educativa en el Nuevo Enfoque y Aplicación Práctica del Constructivismo" 1ra Edic. Editorial "J.C."
- CAHUAYA CHIQUE, José Luis y otros, Lleva como título; "La aplicación de la proyectora multimedia en la enseñanza del área de C.T.A. en alumnos del VII ciclo de la I.E.S. "Nuestra Señora del Carmen" - "
- MELLO CARVALLO, Yrene. "Tecnología y Educación" Primera Edición, Editorial, Kairo, 1999.
- NAVARRO PEÑA, Elsa "Antología de la Educación" 1º Edic. Editorial EDIMAG. "JC" Arequipa - Perú 1998.
- ROMÁN PÉREZ, Martiniano. "Currículum y Programación" 1º Edic. Editorial EOS. Madrid. 1994.
- VILLEGAS LOZA, Octavio. "Manual Práctico del Maestro" 2º Edic. Editorial Cultural Madrid España. 1999.
- YUCRA VARGAS, Jorge. "Medios y Materiales Educativos", Segunda Edic. Edit. Titikaka, FCEDUC. 2001.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: ACTITUD DE LOS DOCENTES Y ESTUDIANTES EN EL USO DEL PROYECTOR MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EN EL INSTITUTO DE SUPERIOR PEDAGÓGICO PUBLICO DE JULI, PUNO 2016

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema Principal:</p> <p>¿ cuál es la actitud de los docentes y estudiantes en el uso del proyector multimedia en la enseñanza aprendizaje, en el instituto de superior pedagógico público de juli?</p> <p>Problemas Secundarios:</p> <p>1.- ¿ cual es la actitud de los docentes y estudiantes en las ventajas proyector del multimedia en la enseñanza y aprendizaje?</p> <p>2.- ¿ cual es la actitud de los docentes y estudiantes en las desventajas del proyector multimedia en la enseñanza y aprendizaje?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la actitud de los docentes y estudiantes en el uso del proyector multimedia en la enseñanza aprendizaje, en el instituto de superior pedagógico público de juli</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>1.- identificar actitud de los docentes y estudiantes en las ventajas proyector del multimedia en la enseñanza y aprendizaje.</p> <p>2.-ividenciar actitud de los docentes y estudiantes en las desventajas proyector del multimedia en la enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>la actitud de los docentes y estudiantes en el uso del proyector multimedia ,en la enseñanza aprendizaje, en el instituto de superior pedagógico público de juli.</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <p>Primera Hipótesis</p> <p>1.- la actitud de los docentes y estudiantes en las ventajas proyector del multimedia en la enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Segunda Hipótesis</p> <p>2.- la actitud de los docentes y estudiantes en las desventajas del proyector multimedia</p>	<p>Variables de la Investigación.</p> <p>6.2.1 Variable Independiente:</p> <p>Actitud del docente y estudisnte</p> <p>Variable Dependiente:</p> <p>Rendimiento de los proyectores</p> <p>Para la Variable Independiente:</p> <p>a) motiva</p> <p>b) estimula</p> <p>c) Visibilidad</p> <p>Para la variable Dependiente</p>	<p>6.3 Tipo y nivel de la Investigación:</p> <p>6.3.1 Tipo de la Investigación:</p> <p>Descriptiva.- Por cuanto en el estudio se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así describir lo que se investiga.</p> <p>6.3.2 nivel de la investigación:</p> <p>Debe ser entendida como el comienzo o el soporte de futuras investigaciones.</p>

		en la enseñanza y aprendizaje.	a) Empeño b) Dedicación c) Esfuerzo d) Eficiencia	
--	--	--------------------------------	--	--

ENCUESTA

INDICACIONES: Seleccione y encierre en un círculo su respuesta a cada una de las preguntas que aparecen a continuación. Se refiere al uso del PROYECTOR MULTIMEDIA en la enseñanza aprendizaje.

1.- El proyector multimedia enriquecen la experiencia sensorial, base del aprendizaje.

- 1.- Total mente en desacuerdo
- 2.- En desacuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- De acuerdo
- 5.- Totalmente de acuerdo

2.- El proyector multimedia, aproxima al alumno a la realidad.

- 1.- Total mente en desacuerdo
- 2.- En desacuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- De acuerdo
- 5.- Totalmente de acuerdo

3.- El proyector multimedia, facilita la adquisición y la fijación del aprendizaje.

- 1.- Total mente en desacuerdo
- 2.- En desacuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- De acuerdo
- 5.- Totalmente de acuerdo

4.- El proyector multimedia, motiva el aprendizaje

- 1.- Total mente en desacuerdo
- 2.- En desacuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- De acuerdo
- 5.- Totalmente de acuerdo

5.- El proyector multimedia, estimula la imaginación y la capacidad de abstracción del alumno.

- 1.- Total mente en desacuerdo
- 2.- En desacuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- De acuerdo
- 5.- Totalmente de acuerdo

6.- Economiza tiempo, tanto de las explicaciones, como en la percepción, comprensión y la elaboración de conceptos.

- 1.- Total mente en desacuerdo
- 2.- En desacuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- De acuerdo
- 5.- Totalmente de acuerdo

7.- Estimulan las actividades de los alumnos, su participación activa.

- 1.- Total mente en desacuerdo
- 2.- En desacuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- De acuerdo
- 5.- Totalmente de acuerdo

8.- Enriquece el vocabulario de los alumnos.

- 1.- Total mente en desacuerdo
- 2.- En desacuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- De acuerdo
- 5.- Totalmente de acuerdo

9.- Requiere de equipos adicionales para su uso.

- 1.- Totalmente de acuerdo
- 2.- De acuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- En desacuerdo
- 5.- Total mente en desacuerdo

10.- Es sumamente cara.

- 1.- Totalmente de acuerdo
- 2.- De acuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- En desacuerdo
- 5.- Total mente en desacuerdo

11.- Para su diseño requiere de un tiempo considerable.

- 1.- Totalmente de acuerdo
- 2.- De acuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- En desacuerdo
- 5.- Total mente en desacuerdo

12.- Es sumamente delicado.

- 1.- Totalmente de acuerdo
- 2.- De acuerdo

- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- En desacuerdo
- 5.- Total mente en desacuerdo

13.- Tiene un tiempo de proyección limitado de 60 min, a 90 min.

- 1.- Totalmente de acuerdo
- 2.- De acuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- En desacuerdo
- 5.- Total mente en desacuerdo

14.- La lente se opaca con el tiempo.

- 1.- Totalmente de acuerdo
- 2.- De acuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- En desacuerdo
- 5.- Total mente en desacuerdo

15.- Requiere de un espacio amplio para su proyección o un ecran.

- 1.- Totalmente de acuerdo
- 2.- De acuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- En desacuerdo
- 5.- Total mente en desacuerdo

16.- Las diapositivas no deben ser extensas como más de 50 a más.

- 1.- Totalmente de acuerdo
- 2.- De acuerdo
- 3.- Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4.- En desacuerdo
- 5.- Total mente en desacuerdo