CAPITULO 6

6. INSTRUMENTACION

6.1 Introducción a Internet y a la educación a distancia.

6.1.1 Internet

Con mucha frecuencia se escucha hablar de Internet como centro de obtención y transferencia de información y de su desarrollo, actualmente se encuentra de todo tipo de información en el Internet. El Internet en los últimos años ha desarrollado una interfase gráfica que permite la realización de una amplia gama de tareas, por medio de la información ofrecida a través de animaciones, imágenes, sonidos o simples textos.

Internet es la más grande colección de redes de computadoras que enlaza a millones de terminales en todo el mundo. Para poder acceder a la información que ofrece el Internet, se utiliza la tecnología cliente / servidor a la cual se la denomina Word Wide Web (www). Aplicando el software Browser (visualizador), tal como son los conocidos Microsoft Internet Explorer y Netscape Comunicator, un módem y una conexión con un proveedor de servicios de Internet, se puede acceder de forma muy fácil y rápida a la información ofrecida.

El visualizador, con la finalidad de comunicarse con los servidores que poseen información que se desea conocer, utiliza una diversidad de procedimientos estandarizados, los cuales son denominados Protocolos, de estos el más común es el de Trasferencias de Hipertexto (Hyper Text Trasfer Protocol http), el cual fue inicialmente establecido para trasmitir y visualizar documentos de texto con dirección, pero en la actualidad también ha sido desarrollado para elaborar gran diversidad de gráficos, sonidos y películas.

6.1.2 Educación a Distancia

6.1.2.1 Introducción

La educación a distancia es una estrategia educativa basada en la aplicación de la tecnología del aprendizaje sin limitaciones del lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. El objetivo del estudiante es la satisfacción inmediata de sus necesidades de aprendizaje y la obtención de recompensas por el perfeccionamiento de sus competencias profesionales.

Cuando nos referimos por la educación a distancia, normalmente nos referimos a un sistema de educación en el cual los alumnos y profesores no están en el mismo lugar.

La educación a distancia no pretende suplantar o combatir a la enseñanza tradicional, lo que trata es de complementar a esta. La educación a distancia a demostrado ser capaz de acercar formas de capacitación y de trabajo más actuales y eficientes a los sectores geográficamente o socialmente aislados.

6.1.2.2 Características

Una de las características de la educación a distancia es que se origina en las necesidades de una población bastante restringida, con intereses especiales, para satisfacer carencias reales y finaliza cuando ellas desaparecen. Tiene una gran utilidad práctica al vincular sus programas con las expectativas inmediatas de los destinatarios que no pueden abordarse en establecimientos educativos convencionales. Sus objetivos específicos tienden a provocar cambios a corto plazo, por la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y el cambio de actitudes.

Los requisitos de ingreso a los cursos son menos estrictos y permiten el acceso de grupos heterogéneos, que buscan el aprendizaje de habilidades prácticas que emplearán en la situación concreta de trabajo. El objetivo del alumno es la satisfacción inmediata de sus necesidades de aprendizaje y la obtención de recompensas tangibles por el perfeccionamiento de sus competencias profesionales.

6.2 Diseño de los cursos de computación

Existen actualmente una variedad de sitios en Internet que tienen cursos excelentes que son gratis y que están al alcance de todos los que tienen acceso al Internet, por ejemplo las páginas Web www.lawebdelprogramdor.com y www.aulaclic.org contienen un excelente material que es gratis.

Con la ayuda de estas páginas Web se han diseñado los cursos de Word, Excel, PowerPoint, HTML e Internet, para la publicación de estos cursos se diseñó y construyó páginas Web sencillas para que la información pueda ser vista por los profesores y estudiantes.

6.2.1 Herramientas para la creación de páginas Web.

Existen actualmente una variedad de programas que ayudan a construir páginas Web de forma amigable y sencilla que la herramienta inicial como fue el código HTML.

A continuación se va a describir brevemente los programas más utilizados para la creación de páginas Web animadas, ya que estos son los que servirán para construir las paginas Web para los cursos.

6.2.1.1 Dreamweaver

Dreamweaver MX, es una herramienta muy potente para el diseño y confección de páginas Web, este programa proporciona la incorporación de novedosos y muy atractivos dispositivos dinámicos.

Este software permite trabajar con capas y hojas de estilos (HTML dinámicos), javascript o películas flash, todo a través de menús, paletas de herramientas de cómodo manejo y de código fuente.

Dreamweaver es creado por Macromedia Inc.

6.2.1.2 Flash

Flash 5, es un instrumento multimedia de diseño vectorial que permite ejecutar con relativa facilidad un gran conjunto de gráficos, figuras, animaciones, interfaces, etc. Que ocuparán un mínimo de espacio en memoria, haciendo menos “pesada” la página Web, lo que permite que se presente de manera más rápida en el visualizador.

Flash principalmente produce animaciones, estas son muy útiles en cualquier ámbito de la multimedia y de manera muy especial para Internet, donde cada día se puede ver más páginas Web desarrolladas con esta herramienta.

Al igual que Dreamweaver, Flash es de Macromedia INC.

6.2.1.3 HTML

El Hyper Text Markup Languaje HTML, son etiquetas de lenguaje de marca de hipertexto, estas dan forma a las páginas que han sido puestas a disposición en Internet y que son llamadas por el Browser Web al usar un URL para descargar y abrir el archivo solicitado.

Las etiquetas HTML son códigos, los cuales son encerrados entre los símbolos de menor que (<) y mayor que (>), son utilizados por el browser para establecer la estructura de un documento, tal como formato de elementos gráficos y texto.

HTML en sus inicios fue un sistema de publicación simple de documentos sobre el Web, pero este fue evolucionando de forma muy acelerada para incluir ventajas que se pueden usar para elaborar aplicaciones complejas y que a la vez pueden interactuar con los usuarios.

6.2.2 Páginas Web para el curso

Las páginas Web del curso se encuentran algunas en el Anexo 8, son páginas sencillas que contienen información de los cursos propuestos.

6.2.2.1 Página Principal

Las páginas principales generalmente constan de la descripción del sitio, de las ventajas que se puede encontrar en él, enlaces con las páginas secundarias, etc.

La página principal del presente trabajo esta dividida en cuatro partes:

1. En la parte superior se encuentran los enlaces a los cursos de computación.
2. En la parte de la izquierda se encuentran los enlaces a los módulos de la propuesta de computación, a las principales variables del estudio a los estudiantes con su respectivo resultado y al final las páginas Web relacionadas con la educación de la computación.

3. La parte de la derecha de la página se encuentra dos imágenes animadas, la de la parte superior es un enlace a la propuesta de computación y la de la parte inferior es un enlace a un pequeño resumen del estudio realizado a los estudiantes.

4. Y en la parte inferior de la página se encuentra los logotipos del ICM y de la ESPOL, con sus respectivos enlaces a las páginas principales.

En el anexo 8 encontramos la página principal de los cursos, la dirección en Internet es http://www.aldeavirtual.com/educa/hugorenan/

6.2.2.2 Páginas secundarias

Las páginas secundarias son las que sirven de soporte de la página principal, ya que estas son las que muestran el contenido propiamente dicho de lo que se presenta en el sitio Web.

Para el presente trabajo, las páginas secundarias contendrán el texto del desarrollo de la teoría de los cursos, las ilustraciones gráficas y ejemplos de los mismos. En el anexo 9 podemos encontrar la página secundaria del curso de HTML.