

LAS **TIC** COMO RECURSOS EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN **DIDÁCTICA**

TEMA 4: MULTIMEDIA

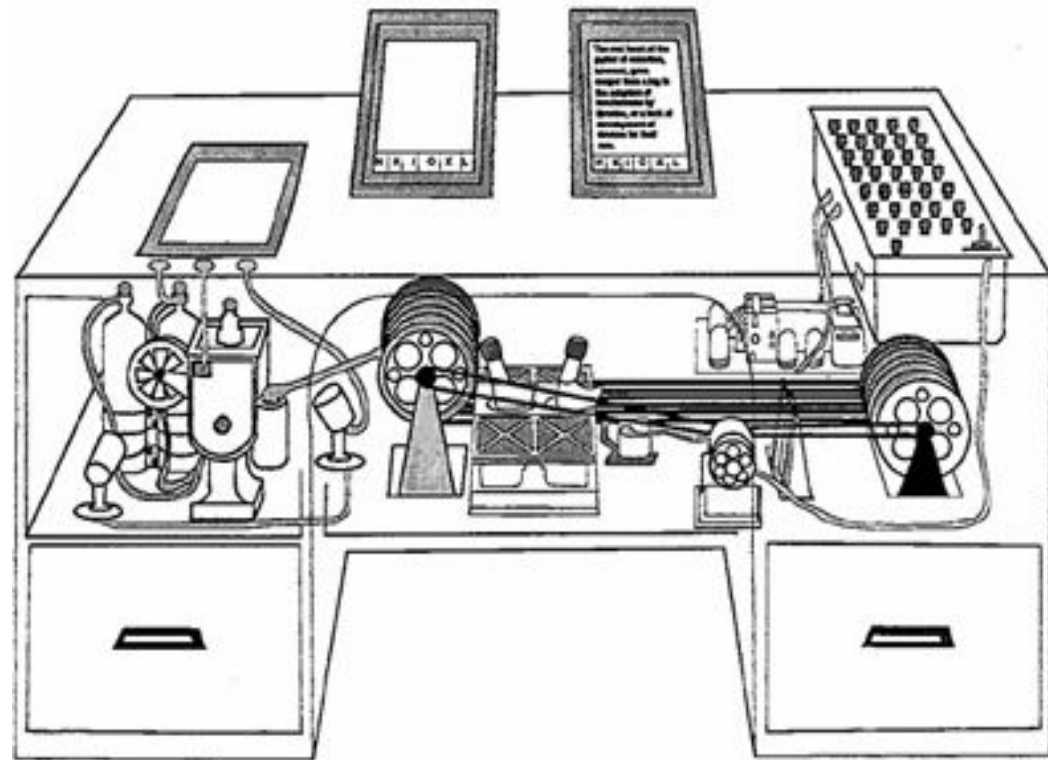
Isabel M. Solano Fernández

UNIVERSIDAD DE MURCIA

1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL CONCEPTO DE MULTIMEDIA

HIPERTEXTO

- V. Bush /1945.
- Engelbart
- Nelson | 60s



V. Bush: MEMEX

1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL CONCEPTO DE MULTIMEDIA

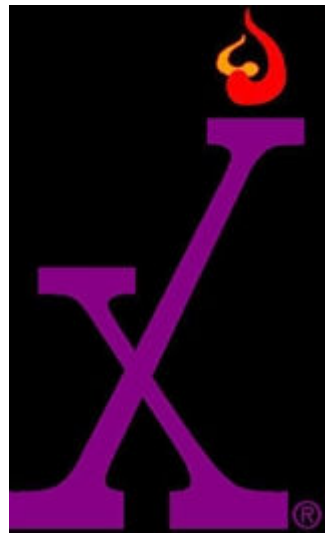
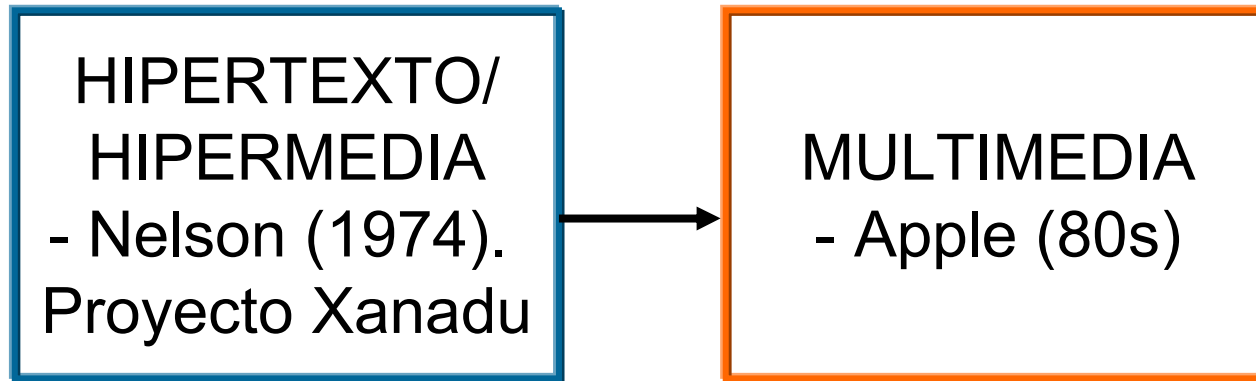
HIPERTEXTO

- V. Bush /1945.
- Engelbart
- Nelson | 60s



D. Engelbart: **NLS**

1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL CONCEPTO DE MULTIMEDIA

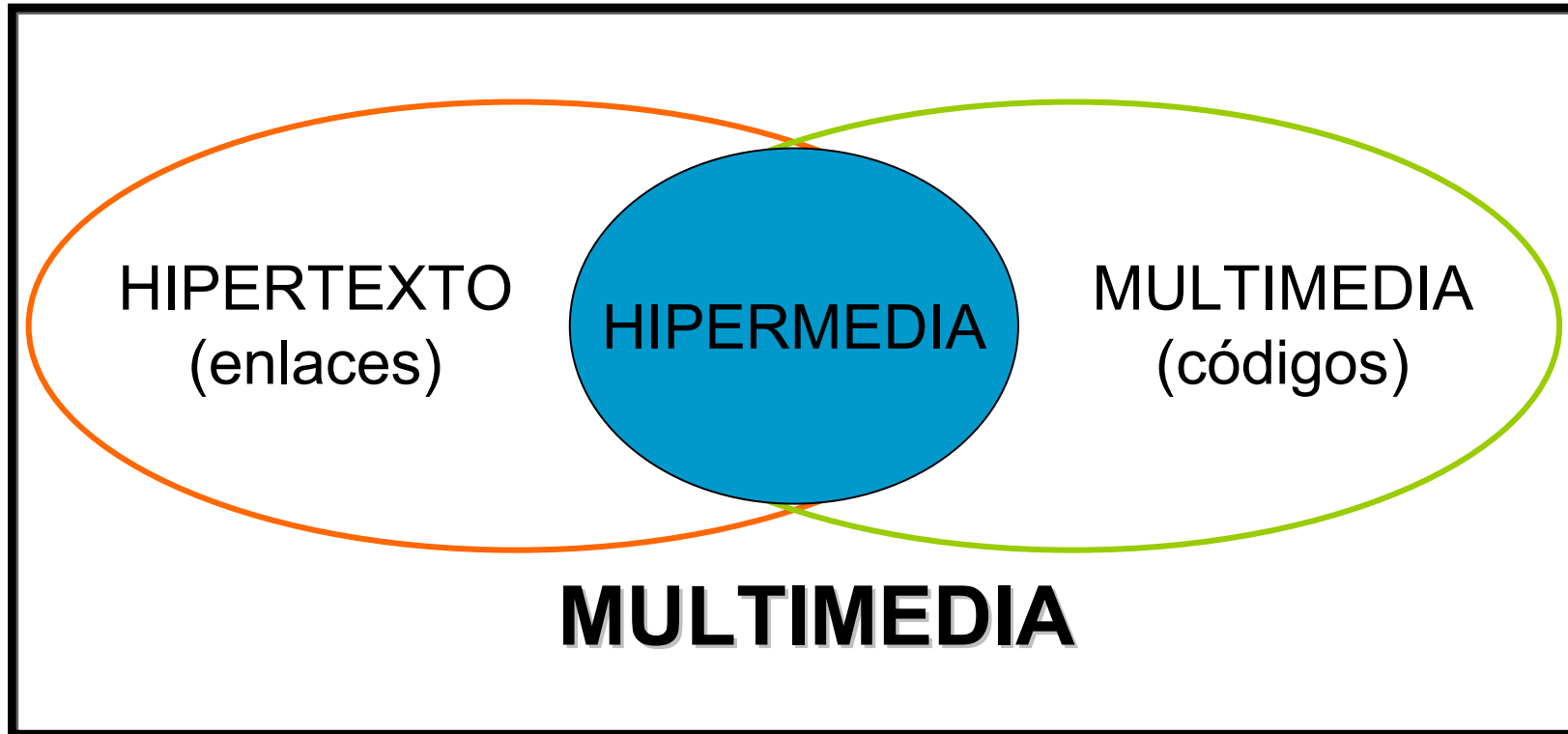


Proyecto Xanadú de **Nelson**

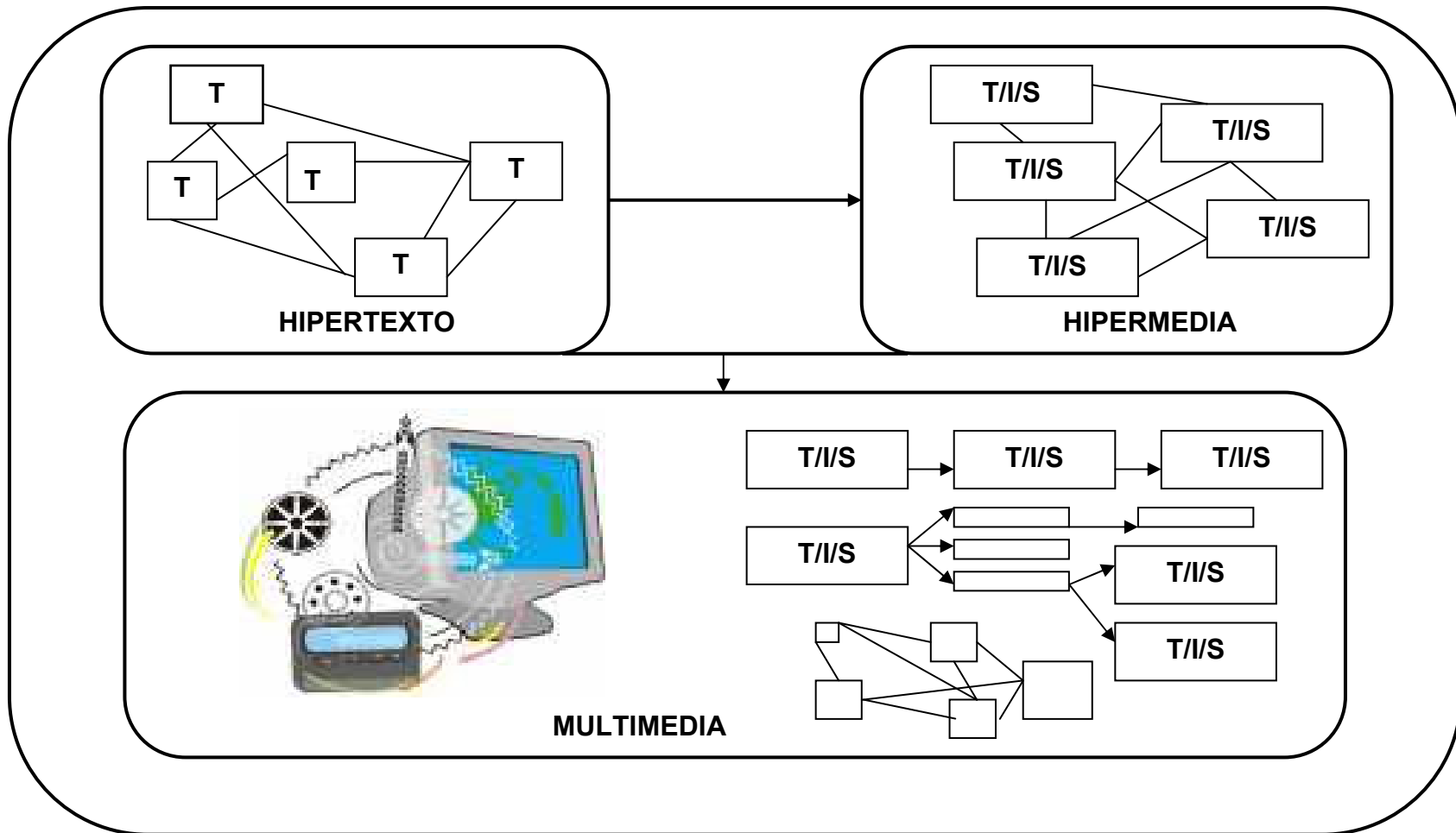


Interfaz gráfica de **apple**

2. CONCEPTO DE MULTIMEDIA, HIPERTEXTO E HIPERMEDIA



2. CONCEPTO DE MULTIMEDIA, HIPERTEXTO E HIPERMEDIA



2. CONCEPTO DE MULTIMEDIA, HIPERTEXTO E HIPERMEDIA

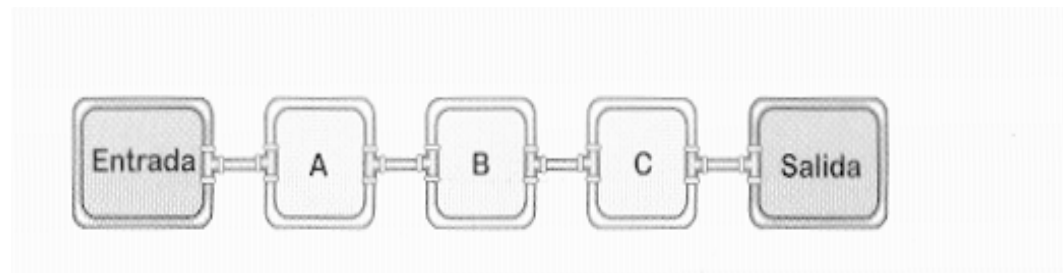
- Multicódigo
- Estructuras diversas
- Diferentes grados de interactividad



3. TIPOS DE MULTIMEDIA: ESTRUCTURA

ESTRUCTURA

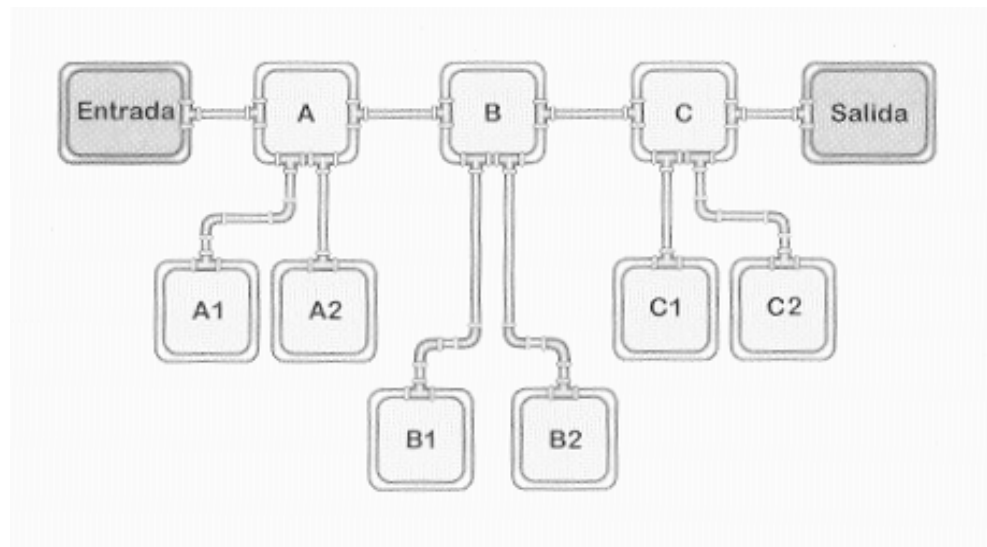
◆ LINEAL



3. TIPOS DE MULTIMEDIA: ESTRUCTURA

ESTRUCTURA

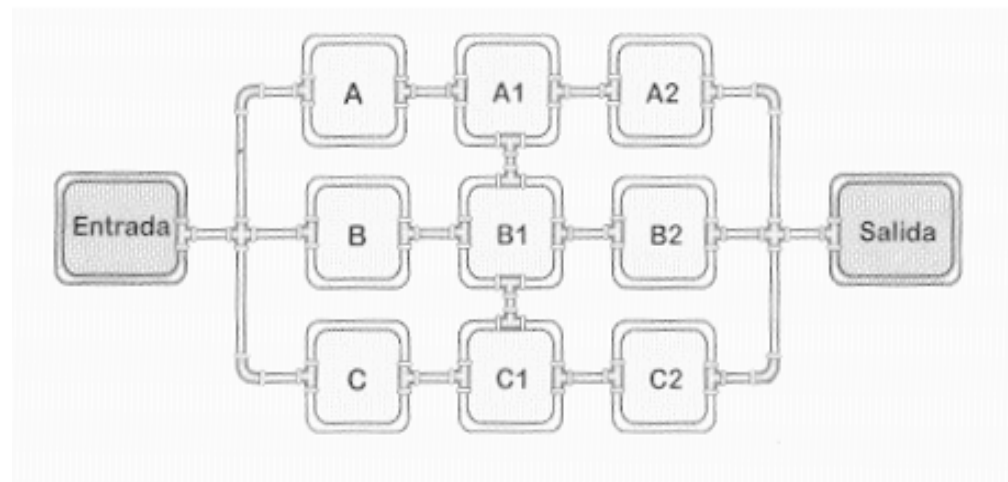
◆ RAMIFICADO: RAMIFICADO-LINEAL



3. TIPOS DE MULTIMEDIA: ESTRUCTURA

ESTRUCTURA

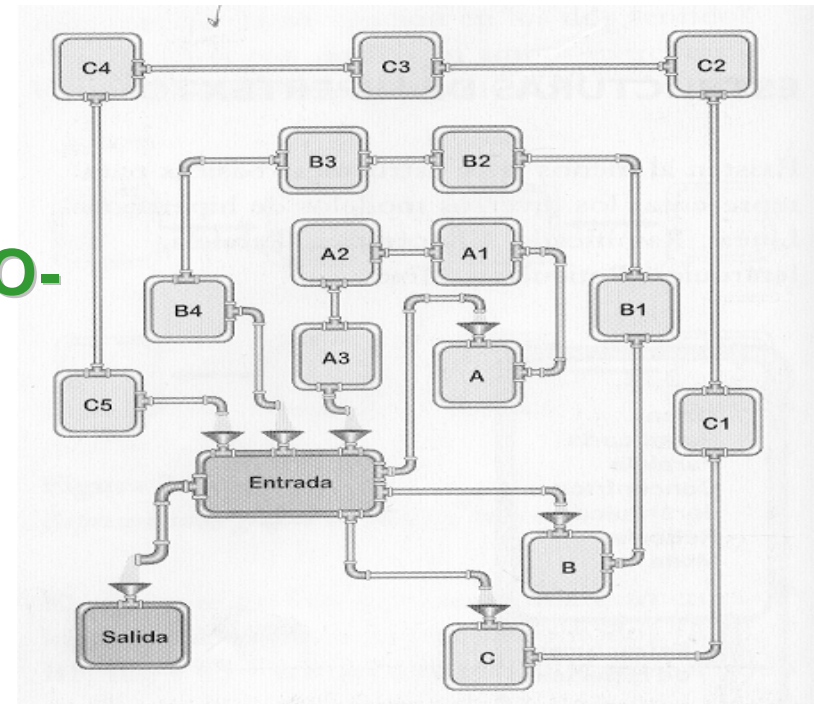
◆ RAMIFICADO: RAMIFICADO-PARALELO



3. TIPOS DE MULTIMEDIA: ESTRUCTURA

ESTRUCTURA

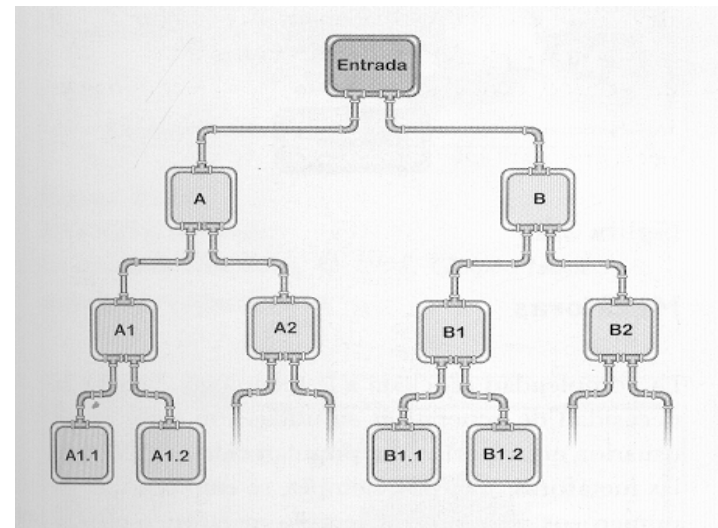
- ◆ **RAMIFICADO: RAMIFICADO-CONCÉNTRICO**



3. TIPOS DE MULTIMEDIA: ESTRUCTURA

ESTRUCTURA

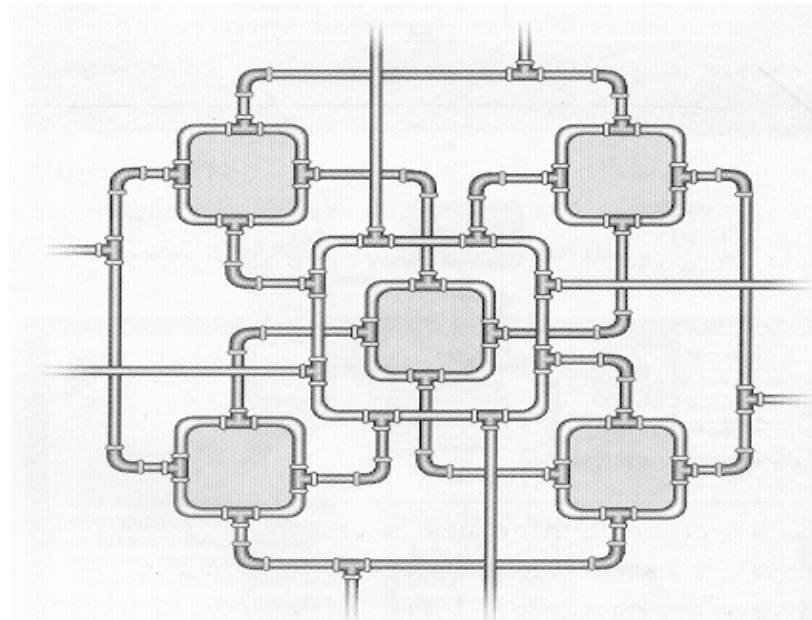
◆ RAMIFICADO: RAMIFICADO-JERÁRQUICO



3. TIPOS DE MULTIMEDIA: ESTRUCTURA

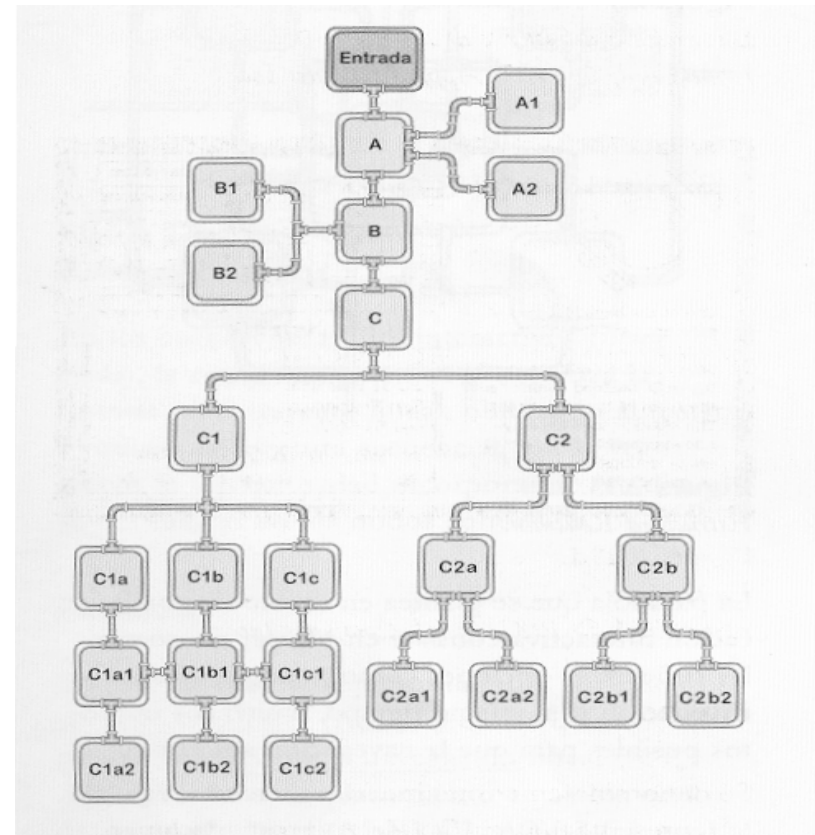
ESTRUCTURA

◆ HIPERTEXTUAL



3. TIPOS DE MULTIMEDIA: ESTRUCTURA

- ESTRUCTURA
◆ MIXTO



4. CRITERIOS DE APLICACIÓN DIDÁCTICA DEL MULTIMEDIA

■ Contexto

- ✓ Disponibilidad
- ✓ Usabilidad
- ✓ Conectividad
- ✓ Accesibilidad
- ✓ Requisitos de software

■ Contenido

- ✓ Extensión
- ✓ Rigurosidad
- ✓ Adecuación a la audiencia

■ Formato

- ✓ Estructura del Hipermedia
- ✓ Tipo de medios utilizados

■ Metodología de Uso

- ✓ Material de autoaprendizaje
- ✓ Recurso complementario
- ✓ Niveles de profundización

■ Flexibilidad

- ✓ Posibilidad de modificación del material
-

REJILLA DE EVALUACIÓN

Hipermedia de autoaprendizaje
Tema: La Célula

Número de Observación					
Nombre del Material					
Autor					
Localización web					
¿Licencia abierta?		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>		
Tipo de Licencia que tiene:					
Accesible (Test Bobby)		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>		
Software de base					
¿El colegio dispone de ese software?		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>		
En caso de que No ¿es de fácil acceso?		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>		
Tipo de estructura que sigue el hipermedia					
De acuerdo con lo que pretendemos hacer con este material, y dadas las condiciones de nuestra clase, podemos considerar el material que estamos revisando, con relación a cada una de las siguientes afirmaciones así:					
		Ideal	Muy apropiado	Se ajusta	No es lo que espero
Extensión y profundidad del contenido					
Rigurosidad y Actualidad del contenido					
Lenguaje claro pero enriquecedor					
Uso de múltiples formatos para la presentación de los contenidos (imágenes, vídeos, audio, textos, simulaciones)					
Calidad de los formatos utilizados					
Independencia del alumno a la hora de abordar el material					
Exigencia de búsqueda de otros recursos por parte de los alumnos					
Diversidad en niveles de profundidad					
Posibilidad de acceso al material desde una conexión a Internet por módem					
Observaciones, otras ventajas o inconvenientes del material.					

5. CRITERIOS DE DISEÑO DE PRESENTACIONES VISUALES DIDÁCTICAS

- Comenzar atrayendo
 - Carácter Multimedia (código): textos, elementos visuales y sonido (¡cuidado!)
 - Mensaje con intencionalidad clara y bien estructurado.
 - Hacer referencia a una única idea
 - Organización de las pantallas
 - **Sencillez**
 - Uso de imágenes independientes.
 - Información concisa; de lo contrario dificultad lectora, copia de apuntes
-

5. CRITERIOS DE DISEÑO DE PRESENTACIONES VISUALES DIDÁCTICAS.

■ **Color**

- No debe limitarse al fondo y a los objetos
 - Resaltar palabras, textos y llamadas de atención
 - Un buen contraste entre elementos: percepción y discriminación.
 - Iluminación: colores pastel en sala iluminada.
-
- Resaltar exclusivamente los aspectos más importantes
 - No utilizar más de 12-15 líneas.
 - Letra clara, grande y bien legible (Arial, Verdana, tahoma)
 - Utilizar términos concisos y claros.
 - Cuidar la unidad de formato, estilo y color.
-

6. OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA.

OBJETOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

Componente instruccional que puede ser reutilizado muchas veces en diferentes contextos de aprendizaje (Wiley, 2002)

Uno de sus principales objetivos es la REUTILIZACIÓN de la información.

La información se organiza mediante METADATOS, que facilitan la búsqueda y recuperación de la información.

METADATOS

Son datos estructurados que describen las características de un recurso de aprendizaje: propósito, título, formato, lenguaje, creador, recurso de origen....

6. OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA.

REPOSITORIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Es un servicio centralizado de Internet que permite ALMACENAR y MANTENER información digital.

Organizado como grandes bases de datos que permiten almacenar y recuperar fácilmente la información.

ALGUNAS EXPERIENCIAS

RLO-CETL

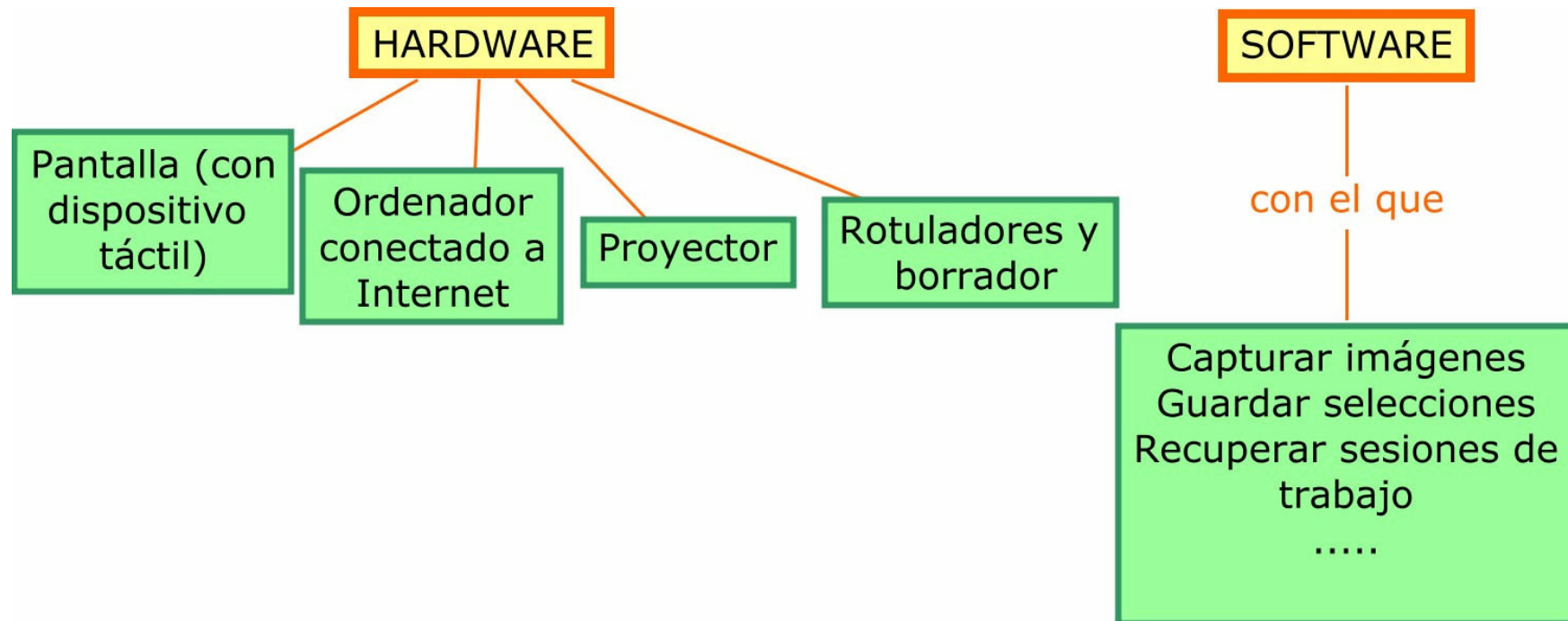
http://www.rlo-cetl.ac.uk/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=246&Itemid=297

PROYECTO AGREGA

<http://www.proyectoagrega.es/default/Inicio>

8. PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

Recurso tecnológico digital de carácter interactivo compuesto por ordenador con conexión a Internet, videoprojector y dispositivo electrónico para el manejo táctil de la pantalla.



8. PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA

IMPLICACIONES DE LAS PDI EN CONTEXTOS DE ENSEÑANZA

■ Interactividad

- ✓ Es lo que diferencia a la PDI de cualquier otra proyección en pantalla.

■ Movilidad

- ✓ Favorece la complementariedad de medios y la ubicación flexible de profesor y alumnos en el aula.

■ Elevada motivación

- ✓ Recursos interactivo y multimedia que permite la participación del alumno.

■ Rapidez y facilidad de uso

- ✓ Uso de aplicaciones integradas en un solo medio.

■ Multiplicidad de códigos

- ✓ Recurso multimedia apoyado en el uso de códigos sonoros, visuales, escritos, etc.

■ Versatilidad

- ✓ Diversas formas de presentar la información y de promover la interactividad con el alumnado.

LAS **TIC** COMO RECURSOS EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN **DIDÁCTICA**

TEMA 4: MULTIMEDIA

UNIVERSIDAD DE MURCIA