



Agosto 2018 - ISSN: 1989-4155

PROYECTOS MULTIMEDIA EDUCATIVOS Y ETAPAS PARA SU DESARROLLO

Ismari Jarit Mena Ponciano¹

Universidad Interamericana para el Desarrollo

Ismarimena1995@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Ismari Jarit Mena Ponciano (2018): "Proyectos multimedia educativos y etapas para su desarrollo", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (agosto 2018). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/proyectos-multimedia-educativos.html>

RESUMEN

El objetivo de este artículo es analizar el concepto de proyectos multimedia educativos, su uso en el ámbito educativo y las etapas que sugieren algunos autores para poder desarrollarlo, destaca la importancia de su evaluación para poder brindar un producto de calidad, que responda a las necesidades e intereses de los usuarios.

Se resalta la importancia de saber crear proyectos multimedia con fines pedagógicos ya que en el ámbito educativo, se han dado cambios significativos debido al uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

ABSTRACT

The objective of this article is to analyze the concept of educational multimedia projects, their use in the educational environment and the stages suggested by some authors to develop it, stresses the importance of their evaluation in order to provide a quality product that meets the needs and interests of users.

¹ Licenciada en Educación Secundaria con Especialidad en Español. Maestrante. Maestría en Educación.

The importance of knowing how to create multimedia projects with pedagogical purposes is highlighted, since in the educational field, significant changes have occurred due to the use of information and communication technologies (ICT).

PALABRAS CLAVE

Proyecto multimedia – Etapas - Ámbito educativo - Cambios - Recursos

KEYWORDS

Multimedia Project – Stages - Educational field – Changes - Resources

INTRODUCCIÓN

La sociedad de hoy en día está inmersa en un mundo globalizado en el que predomina el uso de diversas herramientas tecnológicas como el celular, la computadora, tabletas electrónicas, entre otras. De manera general se podría decir que algunas personas para llevar a cabo la mayoría de sus actividades están acostumbradas al uso del internet y de la tecnología.

La manera en que han evolucionado los inventos tecnológicos es vertiginosa y sin duda las personas para poder llevar a cabo sus actividades laborales y cotidianas se han tenido que adaptar a esos cambios.

El impacto de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje han ido produciendo un cambio en el papel del docente, una transformación potencial de los sistemas educativos, exigiendo nuevos roles, nuevas metodologías de enseñanza, entre otros. Algunos docentes han buscado diferentes estrategias de enseñanza que se adapten a las necesidades de los estudiantes, aprovechando los recursos tecnológicos para crear proyectos que motiven a sus alumnos y les ayuden a seguir creciendo profesionalmente, dándole a estas herramientas una intencionalidad pedagógica y didáctica que ayude a los alumnos en la construcción del conocimiento contribuyendo a su formación integral.

Este documento se centra en el análisis y la descripción de los proyectos multimedia educativos y en las etapas o fases para su desarrollo; pretende orientar a personas interesadas en la elaboración e implementación de uno, enfocándose en el ámbito educativo.

1 PROYECTOS MULTIMEDIA

En el ámbito educativo, un proyecto implica el diseño y desarrollo de actividades secuenciadas y organizadas previamente.

Algunos docentes han implementado en sus proyectos el uso de multimedia, con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje y hacer el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) una práctica común para que de esta manera los alumnos en su futuro sepan responder a las demandas de la sociedad.

Morón y Aguilar definen multimedia como:

“Aquello que engloba a todo entorno de comunicación capaz de permitir la combinación en un solo sistema de medios como la imagen, tanto estática como en movimiento, sintética o no, analógica o digital, el sonido y el procesamiento de datos. Su principal característica suele ser la interactividad”(C. Moron & Aguilar, 1994).

Wadaski define multimedia mediante las raíces etimológicas de los elementos que constituyen el término *multi*, que significa muchos y *media*, que representa medios. Así multimedia significa agregar o integrar diversos medios con apoyo de la computadora (Wodasky, 1995).

Entonces, multimedia significa la creación de un producto digital mediante la mezcla de medios sonoros (audios, música, voces, diálogos), textuales (texto, hipertexto), visuales (video, fotografías, ilustraciones, graficas), entre otros.

De acuerdo a las diferentes definiciones se puede decir que un proyecto multimedia es una propuesta para realizar un programa o aplicación digital con diversas finalidades, integra varios elementos como: imágenes, texto, sonido, videos, entre otros. Puede ser consultado en internet, CD-rom, Dvd, computadora, celular, entre otros. Cabe señalar que al planear el proyecto se deben

fijar los objetivos, un presupuesto y un tiempo determinado. Para comenzar con un proyecto multimedia se necesita tener claro el objetivo y las necesidades de los usuarios.

El eje de los proyectos multimedia educativos es la combinación de texto, imágenes, animaciones, video sonido e interactividad, con la finalidad de dar a conocer un tema, reforzar algún contenido, crear plataformas para motivar a los alumnos sobre alguna asignatura, entre otros.

2 ¿CÓMO SE LLEVA A CABO UN PROYECTO MULTIMEDIA EDUCATIVO?

De acuerdo con (Vaughan, 2002) (Citado en Méndez, Hernández, Figueroa, 2007) un proyecto multimedia está compuesto por cuatro fases básicas:

1. Planificación y coste: esta fase se inicia cuando se ha determinado la idea o necesidad para la cual se desarrollará el proyecto. Posteriormente se planifican los medios y contenidos que pueden utilizarse, como textos, imágenes, audio, video, entre otros. Después se desarrolla el plan del entorno multimedia, la estructura y el sistema de navegación, que permita al usuario del producto acceder a todos los contenidos y recursos, también se estima el tiempo en el cual se elaborará el proyecto y por último, se prepara un presupuesto.
2. Producción: en esta fase se realizan cada una de las tareas planificadas para crear el producto final.
3. Prueba: se evalúa que el producto multimedia cumpla con los objetivos planteados, así como se garantiza su correcto funcionamiento, si es así, entonces se produce el número de copias necesario.
4. Distribución: se hace llegar el producto multimedia al usuario final.

Por otra parte (Salinas, 1992) (citado en itinerario para la creación de materiales multimedia interactivos, 2018), refiere a un proyecto multimedia tres momentos: guinización, realización y postproducción:

1. El guión del material multimedia: consiste en relacionar, ordenar y secuenciar cada una de las pantallas incluyendo los contenidos, elementos y la forma de presentación; la

elaboración de este guión pasa por dos etapas: creación del mapa general de navegación y creación del guion final. En la primera, se hace una descripción gráfica de la estructura general del programa, mostrando información, ejemplos, actividades, botones, entre otros; de esta manera se podrá identificar cómo se podrá mover el usuario. En la segunda etapa, el guion recoge todos los elementos y acciones de cada pantalla que se utilizará, concretando los elementos como imágenes, títulos, animaciones, videos, audios, entre otros. Es importante que en esta etapa se revise cuidadosamente la propuesta de cada apartado para no tener errores en las siguientes fases.

2. Realización: Una vez terminado el guión, se deben llevar a cabo las acciones que se propusieron en él: diseño de los elementos gráficos, captura de imágenes, insertar textos, sonidos, videos, entre otros. En esta etapa del proyecto se deben tomar en cuenta aspectos como: el equipamiento, el software de programación, conocimientos y tiempo que se necesita. Una vez hecho nuestro guión realidad se llevará a cabo una revisión y evaluación de los materiales, si algo no funciona se debe cambiar o corregir. Al final es recomendable hacer una prueba piloto con algunos usuarios, esta prueba permitirá observar si el proyecto es funcional, si se adapta a los intereses y necesidades, si se consiguen los objetivos planeados, entre otros.
3. Postproducción: En este momento, el proyecto se pone en marcha y se sigue un proceso para realizar nuevas evaluaciones al material, se detectan posibles errores de ejecución y diseño. En esta etapa se recomienda hacer una evaluación formativa la cual se lleva a cabo durante todo el proceso, permite ver el progreso y de esta manera hacer las correcciones para mejorar la calidad del proyecto.

3 EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Es importante mencionar que para llevar a cabo un proyecto multimedia se necesita de personal capacitado que ayude a elaborarlo, evaluarlo y hacer las correcciones pertinentes en cuanto a

estructuración, secuenciación de la información, calidad técnica, contenidos, adecuación a los usuarios, el lenguaje que se utiliza calidad didáctica, entre otros.

Al evaluar el proyecto didáctico, se concretan las decisiones previamente adoptadas, realizamos la validación técnica, de ejecución y didáctica, con la finalidad de ofrecer un producto de calidad, que responda a los objetivos que se plantearon y a las necesidades de los usuarios.

(Marqués, 1999) (citado en Belloch, 2018) plantea, la necesidad de realizar una Evaluación Contextual de los programas, centrándose en su uso pedagógico en un contexto educativo concreto y comprobando su nivel de eficacia o eficiencia para conseguir los objetivos para los que ha sido diseñado, para Marqués en la evaluación contextual se deben considerar:

- Los objetivos educativos
- Los resultados obtenidos y su relación con los resultados previstos
- Los contenidos tratados
- Los recursos utilizados
- Las características de los alumnos
- La organización y metodología didáctica utilizada
- El sistema de evaluación utilizado

Por otra parte, (Salinas, 2018) (citado en Itinerario para la creación de materiales multimedia, 2018) diversifica diversas modalidades de evaluación entre ellas:

- Evaluación prospectiva o evaluación relativa al contexto: ofrece alternativas a la toma de decisiones concernientes al desarrollo de un proyecto. Trata de evaluar cuáles son los medios mejor adaptados a un determinado proyecto pedagógico, a un sistema educativo.
- Evaluación del producto: consiste en valorar la calidad científica y técnica de un programa antes de su difusión. Al tratarse de ajustar el proceso de producción mientras éste se desarrolla, coincidiría con la llamada evaluación formativa, que es la que sitúa a lo largo del proceso y permite, a la vez, estimar los progresos en relación al objetivo previsto e intervenir eventualmente para rectificar el proyecto.

- Evaluación para la selección de medios: consiste en determinados procesos valorativos encaminados a proporcionar criterios sobre la calidad científica y/o técnica de los materiales disponibles y sobre la adecuación de sus necesidades.
- Evaluación en la circulación: es la que se utiliza después de haber utilizado el medio.

Cabe mencionar que los proyectos multimedia educativos tienen que ser funcionales en relación al propósito planteado. Su funcionalidad se determinará por su nivel de eficacia para el logro de los objetivos planteados, los aprendizajes que posibilita, la aportación metodológica y la relación entre el coste económico que supone su uso y su nivel de eficacia.

CONCLUSIONES

Estamos viviendo en un mundo donde los progresos tecnológicos han tenido un crecimiento sorprendente, bajo esta situación el sistema educativo debe poner énfasis en el desarrollo de habilidades digitales, tanto en los docentes como en los alumnos; ambos deben tener la oportunidad de acceder a nuevos tipos de materiales educativos, nuevas formas de aprender y de enseñar.

Para la creación de proyectos multimedia, es necesario tener un concepto amplio de multimedia, identificando sus componentes como: imágenes, texto, sonido, animación, video, entre otros; también es importante conocer las características de la multimedia como interactividad, ramificación y navegación, esto con la finalidad de tener un panorama más amplio y facilitar la creación del proyecto.

Los proyectos multimedia pueden ser implementados en diferentes áreas y ayudan a brindar un servicio o una enseñanza de calidad. El apoyo gráfico y visual de los proyectos multimedia debe ayudar a incidir mejor en los contenidos que se requieren transmitir.

Las metodologías aquí planteadas son para diseñar proyectos multimedia educativos, tienen propuestas retomadas de diversos autores que facilitan la creación de estos proyectos.

Las propuestas contemplan el ámbito educativo, y engloban aspectos como diseño gráfico, audiovisual, interactivo, entre otros.

FUENTES DE CONSULTA

C. Moron, A., & Aguilar, D. (Octubre de 1994). Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/158/15800311.pdf>

Marqués. (1999), citado en Belloch, (2018). *Evaluación de las aplicaciones multimedia*. Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic4.pdf>

Salinas. (1992), citado en itinerario para la creación de materiales multimedia interactivos, (2018). http://mc142.uib.es:8080/rid=1KYNBTJ2J-7SM6M6-1C25/Itinerario_mm_fproduccion.pdf.

Salinas. (2018), citado en Itinerario para la creación de materiales multimedia, (2018). Obtenido de http://mc142.uib.es:8080/rid=1KYNBTJ2J-7SM6M6-1C25/Itinerario_mm_fproduccion.pdf

Vaughan. (2002), citado en Méndez, Hernández, Figueroa, (2007). *Multimedia*. Obtenido de <http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/955/Ver%F3nica%20M%E9ndez%20-%20multimedia.pdf;jsessionid=01A164117E633C1B85B6C60D3CC5B8A2?sequence=1>

Wodasky, R. (1995). *Multimedia para todos*. México: Prentice Hall.