



## **XXII Comunicaciones Científicas y Tecnológicas**

Orden Poster: CT-025 (ID: 533)

**Autor: Fernandez, Mirta Gladis**

**Título: Diseño de material multimedia para enseñanza aprendizaje**

Director:

Palabras clave: modelo instruccional, software educativo, propuesta curricular

Área de Beca: Tecnologías

Tipo Beca: Becas Piloto

Periodo: 01/05/2015 al 30/04/2017

Lugar de trabajo: Facultad De Cs. Exactas Y Naturales Y Agrimensura

Proyecto: (11F013) Sistemas de información y TIC: métodos y herramientas.

### **Resumen:**

Parte de un proceso de innovación pedagógica -requiere entre otras cuestiones- instancias de formación continua, acompañamiento y materiales de apoyo que permitan asistir y sostener el desafío que representa la incorporación las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). El diseño del Software Educativo debe considerar como requisitos mínimos: la finalidad, la interacción con el usuario, la individualización de trabajo, las interfaces intuitivas y el método didáctico.

En relación a lo expuesto y en el marco del programa Piloto de Becas del Plan de Mejoramiento de la Función I+D+i de la UNNE, se estudiaron metodologías, tecnologías y herramientas que brinda la Ciencia Informática, que cobran sentido en el marco de procesos educativos, de manera tal de favorecerlos y fortalecerlos, sintetizados en:

- El tratamiento de conceptos fundamentales de la Psicología Cognitiva. Análisis de software educativo y los procesos cognitivos implicados.
- La lectura y análisis crítico de materiales educativos.
- El diseño y producción de materiales educativos digitales (herramientas de autor, metodologías para el diseño, variables intervinientes, entre otros).
- El diseño de sistemas multimediales en la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estableciendo vínculos entre lo estudiado y los requerimientos curriculares de una asignatura, se presenta un trabajo en el cual se selecciona el modelo que dará el marco conceptual que indica cómo lograr ciertos procedimientos didácticos, y que a su vez están apoyados en las teorías de aprendizaje.

Se analizan materiales destinados a la enseñanza en diversos contextos y propone como objetivo "El diseño de un material hipermedia basado en Modelo Instruccional para la enseñanza en una asignatura del primer año de la Facultad de Artes en relación con el tratamiento de imagen digital".

Se entiende que el alumno es capaz de manipular situaciones y generar aprendizajes, esto exige diseñar nuevos escenarios, no reduciendo el espacio electrónico a Internet, sino también considerar los espacios posibilitados por la televisión, el cine, las tecnologías multimedia o los videojuegos. En el artefacto software, además de los contenidos curriculares se integran estos y otros elementos:

- Tareas: se realizan a fin de ejercitar, aplicar y comprender efectivamente.
- Herramientas: ofrecen alternativa y complementariedad en la aplicación de los conceptos vinculados.
- Simuladores: presentan artificialmente una situación real y con gran uso de recursos gráficos e interactivos.
- Elementos lúdicos: intentan ser una manera atractiva de presentar ejercicio de reflexión, razonamiento y resolución de problemas.
- Videos: son representaciones de conceptos vinculados.

Además el mismo, posibilita una retroalimentación a partir de su utilización.

A priori, es posible indicar que a través de la diversidad de actividades, gradualmente presentadas y didácticamente elaboradas, su implementación pretende motivar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el espacio curricular seleccionado.