

La imparable multimedia

Internet constituye la infraestructura tecnológica y el medio organizativo que permite el desarrollo de una serie de formas de relación social que hace pocos años no habríamos podido ni imaginar.

Las comunidades virtuales se basan en la relación de personas con unos mismos intereses, afinidades, valores. Internet permite saltar las limitaciones físicas del espacio para buscar personas afines con las que establecer relación.



La mayor parte de estos movimientos sociales utilizan Internet como una forma privilegiada de acción y organización en red (cualquier persona puede lanzar un manifiesto en Internet y ver de aglutinar personas en torno a un proyecto). En ellos el poder funciona en redes locales que permiten organizar por ejemplo protestas globales.

Revolución Web 2.0 suele denominarse con el sobrenombre de inteligencia colectiva. Esta nueva concepción de Internet, en la que nos encontramos sumergidos hoy en día, posee las siguientes características:

- Usabilidad
- Participación
- Convergencia
- Integración entre distintas modalidades.
- Organización social.

Empezaremos analizando las posibilidades que nos brinda la Web 2.0.

1 Comunidades red



En los últimos años hemos asistido al nacimiento de diversas comunidades en Internet, entre otras podemos destacar:

- Facebook
- Flickr
- Twitter
- Virb
- MySpace
- Xing

Estos portales nacieron con una motivación no lucrativa, están creados con el fin de poder compartir y comunicarnos, y funcionan gracias a los usuarios que participan en ellos. Los fines son diversos, desde un proyecto laboral que deseas que todos conozcan hasta el estado anímico en el que te encuentras en ese momento, gracias a su inmediatez.

Todos estos espacios nos permiten construir una sociedad del aprendizaje nueva. Se crean aprendizajes conjuntos. Aportando una visión compartida integrada e integradora. Porque como dijo Ortega y Gasset “Yo no soy sólo yo, sino yo y mis circunstancias”.

Somos conscientes de que los hombres no aprenden solos, nos educamos entre nosotros y desde el marco de nuestra realidad cultural. Del mismo modo, una comunidad está estrechamente relacionada con los cambios y el crecimiento de sus alumnos.

Características generales de una comunidad red:

- Una comunidad supone trabajo en equipo.
- La correcta interacción entre los miembros de una comunidad es vital.
- La comunicación fluida es el eje vertebrador.
- Para muchos miembros supone un desafío tecnológico por no saber utilizar las herramientas. Pero este es un obstáculo fácilmente salvable.
- Por supuesto, nadie va a estar en un lugar donde no se sienta bien y pueda satisfacer sus intereses.
- Si no participas, no estás y por tanto, no existes.
- Suele alentarse y apoyarse entre todos los miembros para que haya participación y creen aprendizajes conjuntos.
- El conocimiento personal se convierte en conocimiento explícito y se pone a disposición del resto de la comunidad virtual.

2 Sociedad del aprendizaje



Multitud de profesores y profesoras comparten y hacen pública recursos en portales de Internet con el fin de crear un aprendizaje colectivo.

En estas comunidades o sociedades red, así como en blogs educativos

podemos encontrar tanto software gratuito, programas útiles para el diseño y edición de contenidos didácticos; diversas herramientas, documentación.... Todo de modo altruista.

Así como consejos y pautas ante situaciones complicadas como conflictos en el centro educativo. Porque como suele decirse “la unión hace la fuerza”.

Hay una característica común, y es que la gran mayoría de estos contenidos y recursos tienen que ver con la multimedia. Como ya sabemos todos, los centros de enseñanza y formación utilizan cada vez más esta poderosa herramienta para el aprendizaje.

3 Centros TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)



La incorporación de las Tecnologías de Información y comunicación (TIC) al proceso de Enseñanza y Aprendizaje ha supuesto una verdadera revolución. Ya que sus posibilidades son infinitas. Internet ha transformando las posibilidades de acceso a la información en el mundo entero, cambiando nuestra manera de comunicar y de trabajar.

En el ámbito Educativo, los niños y niñas con Discapacidad o Necesidades Educativas Especiales (NEE), han podido ver facilitada su integración Educativa, así como su inclusión escolar. Todo ello ha retribuido en una mejor calidad de vida.

4 Creación de contenidos didácticos multimedia

Los materiales multimedia permiten al alumno aproximarse a situaciones, personas, simulaciones y lugares que de otra forma serían muy difíciles de conocer. Estos medios, como todos, actúan como instrumentos de representación simbólica o aproximación a la realidad y son el soporte de las experiencias mediadas, a través de las cuales el alumno aprende, puede expresarse, comunicarse y compartir.

Premisas u objetivos preliminares antes de desarrollar un contenido didáctico multimedia:

- 1- Conocer el contenido, saber cómo estructurarlo y cómo presentarlo.
- 2- Conocer la audiencia.
- 3.- Mantener el interés del usuario.
- 4.- Comunicar visualmente...
- 5.- Y visualizar la comunicación.
- 6- Facilitar modos de elaborar el conocimiento de forma individualizada y crítica.
- 7- Ofrecer el control al usuario.
- 8- Ayudar al usuario a cristalizar sus pensamientos.
- 9- No centrar su atención en los mecanismos de navegación internos del programa. Y orientarlo.
- 10- Hacer un diseño simple....Pero no simplista.

El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) es un esquema teórico sencillo que sirve para contemplar con detenimiento las fases de cualquier tipo de actividad de formación.

El modelo ADDIE consta de cinco fases, pero cada una de ellas puede y debe ser descompuesta, a su vez, en subfases, donde se acomodarán los elementos que, desde la perspectiva de cada caso, deben ser tenidos en cuenta. Podemos interpretar este modelo como un esquema de trabajo aplicable al diseño de cursos; aunque también nos puede ayudar a sistematizar el diseño de materiales. Será cada uno de los usuarios de este material quien determine en qué fase o fases tendrá que prestar más atención.

Fases:

1º- Analizar: antes que nada hay que pararse a pensar el tipo de aprendizaje idóneo para la materia que se quiera impartir, las posibilidades del sistema que empleemos, etc.

2º- Diseñar: aquí se determina la forma y estructura que va a seguir el curso. Normalmente se crean plantillas para ahorrar tiempo y ganar calidad.

3º- Desarrollar: se rellenan esas plantillas con los contenidos apropiados, siguiendo las pautas marcadas.

4º- Implementar: todos los agentes que intervengan en este proceso deben saber perfectamente cuáles son sus cometidos, y el de los demás para no repetirnos. Por otra parte siempre hay que estar preparados para transformar eficientemente los contenidos que en el transcurso del tiempo lo necesiten.

5º- Evaluar: antes de publicar nada, hay que chequearlo y comprobar que todo está correcto.

5 E-learning



Esta modalidad de enseñanza junto con los Centros TIC fueron quienes empezaron a emplear, por su propia naturaleza, todas las posibilidades del multimedia.

Para la integración curricular de cualquier material basado en TIC o e-learning se han creado diversas aplicaciones. Pero me gustaría hablar en concreto de una de ellas por considerar que posee ventajas frente a las demás.

Para el aprendizaje multimedia interactivo existen herramientas de autor como CmapTools. Es un programa multiplataforma para la creación de mapas conceptuales, que posibilita tanto el trabajo local individual como en la red. Se fundamenta en las teorías del aprendizaje colaborativo. Por tanto, propone un diseño y una producción de material de modo cooperativo, con otros colegas o incluso con los mismos alumnos

Los mapas producidos son interactivos porque permiten enlazar e indexar casi todo tipo de archivos multimedia.

CmapTools está desarrollado por el Instituto de cognición humana y de las máquinas (IHMC, Institute for Human and Machine Cognition) de Florida y se puede descargar de forma gratuita

6 Conclusiones



A modo de resumen enumero algunas bazas que hacen del multimedia una herramienta fundamental para la enseñanza:

- Propician un aprendizaje constructivo
- Dinamismo en pro de conseguir mayor motivación por parte del alumnado
- Mantener la atención
- Refuerzo mediante materiales complementarios (link a recursos de distinta naturaleza...)
- Fácil acceso a una inmensa fuente de información
- Canales de comunicación inmediata (on/off)
- Capacidad de almacenamiento
- Automatización de trabajos
- Interactividad.
- Digitalización de toda la información