

# Multimedia Educativo

**Sesión 11: Otros elementos de un producto multimedia educativo: la interacción. Segunda parte.**

# Contextualización

- Como ya se analizó en la sesión pasada, dentro del ámbito de los proyectos de comunicación multimedia existen algunos requerimientos que deben contener entre ellos la interacción.
- Hay que recordar que la interacción es un término que describe acciones recíprocas entre dos o más personas; es decir, que debe haber una participación activa entre dos o más personas, en este caso una interacción entre la aplicación y el estudiante.

# Introducción

- *¿Cómo planificar?*

- La planeación es una acción que consiste en la elaboración de un plan para cumplir con algunos de los objetivos o metas. El proceso y tiempo de duración es variable, ya que de éste dependen algunas otras características como los recursos con lo que se cuenta.
- En la mayor parte de las planeaciones se cuentan con ciertas etapas, porque es un proceso por el cual se debe tomar alguna decisión, desde la identificación del problema hasta la solución posible. No obstante, dentro de la sesión también habrá que conocer las distintas aplicaciones multimedia con la que se puede generar interacción.

# Explicación Planificación de interacción

- La planificación de la interacción es aquella que está enfocada a la solución de áreas específicas como la educación.



# Planificación de interacción

- Requiere del establecimiento de ciertos compromisos que enfoquen a cumplir con los objetivos de la actividad.



# Planificación de interacción

- Existen tres principios en los cuales se basa la planificación de la interacción:
- **Principio de participación**
- **Principio de continuidad**
- **Principio holístico**



# Programas para interacción

- Muchos desarrolladores de software crean aplicaciones libres que pueden ser utilizadas por docentes para la elaboración de aplicaciones multimedia.



# Programas para interacción

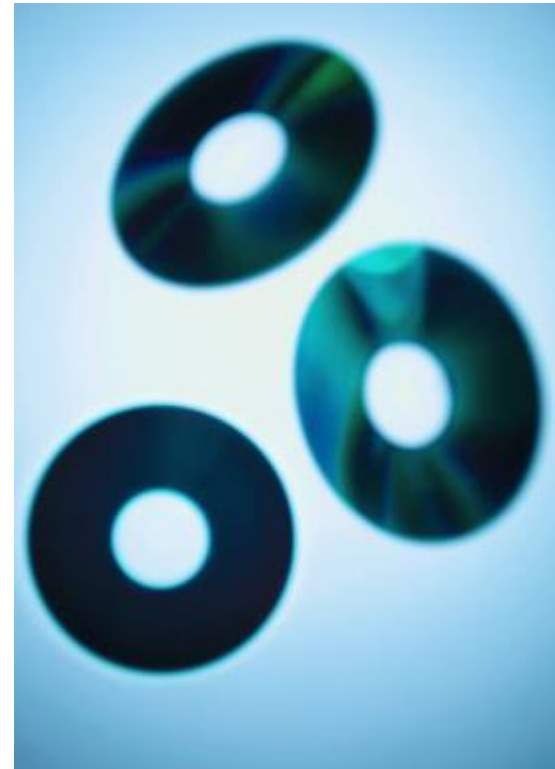
- La mayor parte del software educativo es libre, por lo que le permiten al profesor hacer los cambios necesarios en el contenido y actividades que se proponen y los adaptan de acuerdo a sus necesidades pedagógicas.
- Un ejemplo de software educativo es:
  - **JClic**





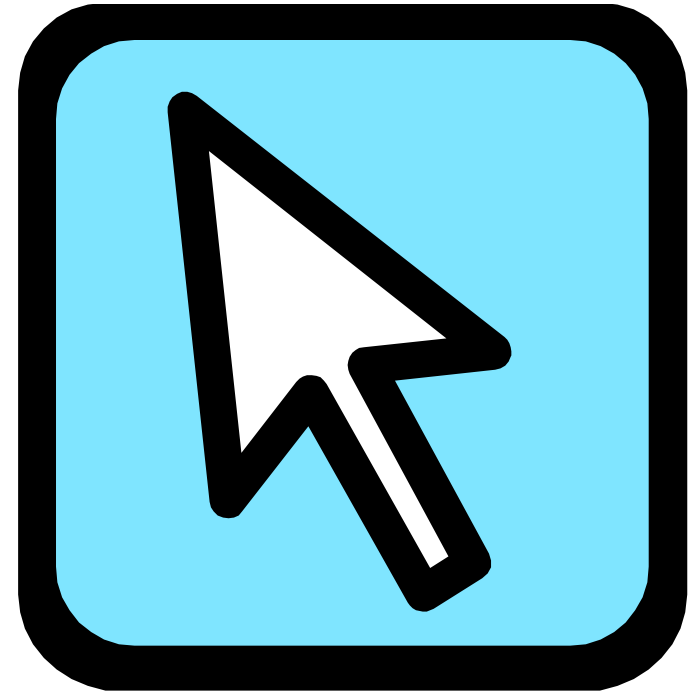
# Difusión de interacción

- Una de las maneras más comunes de la distribución de la interacción es a partir de su almacenamiento en unidades ópticas como el CD, en el cual se hace la distribución de la aplicación de manera completa y usada para las necesidades pertinentes de cada área.



# Difusión de interacción

- No obstante con la llegada de la era digital, existen sitios web donde se pueden descargar las aplicaciones de manera legal y a su vez es una forma de distribuir las aplicaciones interactivas en Internet.



# Conclusión

- En la presente sesión concluimos el tema de la interacción, se dieron a conocer diferentes aspectos de la manera en que funciona ésta. Lo más importante es conocer las distintas aplicaciones libres que son utilizadas para la educación, sin embargo lo más destacado es que a pesar de ser creadas por un autor puede modificarse su contenido y ser usado de acuerdo a las necesidades del docente.
- No obstante hay que reconocer que en las dos sesiones que se habló de la interacción nos damos cuenta que hacer multimedia es realizar cosas dinámicas.



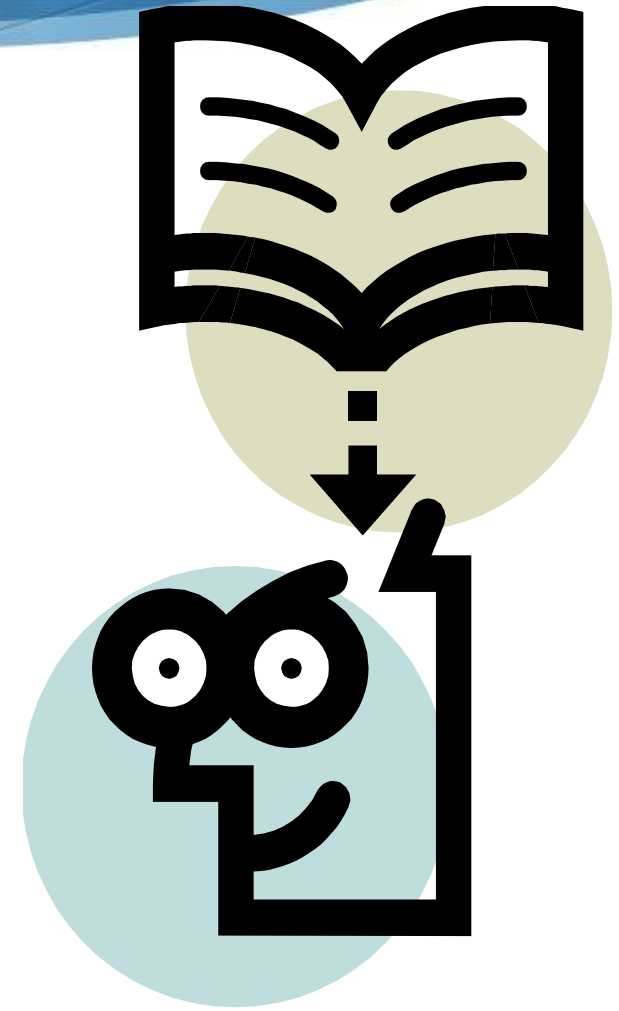
# Para aprender más

- Con base al tema se te proporciona la siguiente lectura llamada “Diseño, uso, evaluación e implementación de una aplicación multimedia”, la cual encuentras en el siguiente link:
- [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/12/12\\_0467.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/12/12_0467.pdf)



# Bibliografía

- Gutiérrez, A. (1999). *Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías*. España: Publidisa.
- Quesada, M. (s/f). *Nuevas tecnologías, procedimientos básicos e ideas de aplicación en la educación*. España: Publidisa.



# Cibergrafía

- Belloch, C. (2010). *Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas*. En Universidad de Valencia. Consultado el 7 de abril de 2014:  
<http://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic5.pdf>
- Definicion.de. (2010). *Planeación*. Consultado el 7 de abril de 2014:  
<http://definicion.de/planeacion/>
- JClic. (s/f). *Introducción a JClic*. Consultado el 7 de abril de 2014:  
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/jclic/>
- Mi colegio en la nube. (s/f). *Software educativo*. Consultado el 7 de abril de 2014:  
[http://www.micolegioenlanube.co/index.php?option=com\\_content&view=category&id=123&Itemid=153](http://www.micolegioenlanube.co/index.php?option=com_content&view=category&id=123&Itemid=153)



UNID<sup>®</sup>

---

UNIVERSIDAD  
INTERAMERICANA  
PARA EL DESARROLLO