

## Diseño de multimedia educativa

Luis Alberto Lesmes, Jorge Emilio Franco y Holby Muñoz

*Conjunto de pautas metodológicas orientadas al diseño y la construcción de aplicativos en formatos multimedia, particularmente enfocados en la enseñanza del Diseño, sus incidencias pedagógicas, comunicativas y tecnológicas, entre otras.*

### Introducción

Las Tecnologías de Información y Comunicación, TICs, están cada vez más presentes en la vida cotidiana de las nuevas generaciones. Su impacto permite un mejor proceso de aprendizaje, mejora el fortaleciendo de las competencias y facilita el acceso a nuevos conocimientos. Garantizan además, la oportunidad de llegar a más personas, incluso en sitios antes inaccesibles al sistema educativo.

La construcción de nuevos ambientes de aprendizaje en entornos digitales y la utilización de los mismos en prácticas pedagógicas tradicionales, potencian en gran medida los resultados que se vienen logrando. Su uso dentro y fuera del aula transforman el papel que estudiantes y profesores cumplen. Los estudiantes se hacen más independientes y se convierten en gestores de su propio aprendizaje; los docentes asumen su papel de mediadores, de facilitadores o de orientadores y asumen la labor que implica pensar su oficio en nuevos espacios; incentivando con ello el desarrollo del programa académico en la metodología por créditos en la cual la universidad está inmersa.

Dentro de un galopante proceso de globalización de naturaleza política, social, económica y cultural, determinado por leyes y fenómenos objetivos, que se hace manifiesto a nivel mundial, en condiciones nunca antes vistas. Las universidades y sus diferentes programas educativos, se ven abocados a la irrefrenable necesidad de diseñar, construir e implementar, un importante acumulado de productos pedagógicos en formato digital, que permitan acompañar, complementar y facilitar los procesos de enseñanza - aprendizaje que vienen desarrollando.

Los recursos tecnológicos disponibles, hacen de la producción intelectual en formato digital, una necesidad inaplazable. Exigen una propia y particular forma de narración que aproveche opciones como la imagen, el sonido y la interactividad, que vienen demostrando una excelente tarea en la mediación del aprendizaje.

### Estructura

El diseño de un aplicativo en formato multimedia con fines educativos se estructura desde dos ámbitos diferentes: el ámbito del diseño y el de la pedagogía. El diseño aporta al proceso de construcción del producto aquellos elementos constitutivos formales y comunicacionales

que determinan aspectos de mucha importancia como condiciones de uso, viabilidad, funcionalidad, etc. La pedagogía por su parte define la situación de fondo. Determina la razón de ser del producto y su fin eminentemente educativo.

Desde el diseño, es posible definir cuatro perspectivas diferentes: la teórica, la creativa, la tecnológica y la funcional. La teórica, plantea entre otros, parámetros estéticos y sensoriales, especialmente los visuales; además conceptos organizacionales de la información y aplicación de metodologías comunes para la concreción de las otras etapas del proceso; la creativa, desde la cual se orienta su carácter constructivo para descubrir y contribuir en la aplicación de los nuevos lenguajes y estilos narrativos propios de estos nuevos medios; la tecnológica, que estructura y fundamenta la capacidad creativa en límites y aplicaciones pertinentes, hace viables y posibles los resultados desde realidades concretas. Y por último, el funcional que brinda posibilidad de construir las ideas proyectadas, en ambientes digitales específicos, orientadas al medio, proyectadas al uso y pensadas en función.

Frente a la pedagogía, debe abordarse cuatro perspectivas principales para dar una mirada global, son ellas: la teórica, la metodológica, la ética y la política. La teórica orienta a la toma decisiones en tres campos diferentes: la didáctica pensada como estrategia, el currículo como definitorio de los contenidos pedagógicos específicos y la evaluación como agente de medida y control tanto del proceso como del resultado que se pretende lograr. La metodológica que hace posible la construcción del discurso pedagógico propiamente dicho, y definido en dos aspectos principales: el modelo pedagógico seleccionado y el estilo pedagógico del docente, entendido en este caso como el diseñador. La perspectiva ética, desde la que se asumen los papeles de orden social, institucional y personal frente al compromiso del producto, desde ella se asumen las posiciones, principios, misión, visión, etc. Y por último la perspectiva política, determinante de aspectos tan importantes como el proyecto social al cual se encaminan la producción, particularmente porque se está hablando de material educativo; y el contexto en al menos dos aspectos, el modelo tecnológico sobre el que se soporta y el sistema educativo en el que se inscribe el proyecto.

### Pautas y principios

Como consecuencia del presente análisis, se proponen una serie de principios y pautas que orienten el diseño de aplicativos en formato multimedia con fines educativos.

Esta conferencia fue dictada por **Luis Alberto Lesmes, Jorge Emilio Franco y Holby Muñoz** (Universidad Autónoma de Colombia, Colombia) el miércoles 1 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.