

Los tutoriales multimedia en la formación de habilidades informacionales

26 de mayo del 2010

José A. Sánchez Suárez (Siqui)

“Una imagen vale más de mil palabras, pero a condición
de que sea una buena imagen” Dorothy Leeds

Tutorial

Es un método de transferencia de conocimiento empleado con un objetivo educativo y que, por norma general, tiene carácter multimedia.

Material multimedia

Objeto aprendizaje que combina diferentes tipos de contenido informativo como audio, video, texto, imágenes

- * Agiliza el proceso de aprendizaje**
- * Favorece el trasvase de información y conocimiento**
- * Ayuda a crear procesos mentales coherentes**

Principios

- **Simplicidad:** debe contener únicamente los elementos esenciales para la transmisión de conocimiento. Más información no significa más aprendizaje.
- **Didáctica:** los principios pedagógicos deben primar sobre los tecnológicos, pues éstos no deben distraer a usuario de contenido.
- **Legibilidad:** facilidad con que el usuario percibe la información y capta el contenido (tamaño de la letra, colores, etc.).
- **Dinamicidad:** debe ser atractivo, dinámico y con contenidos de calidad.
- **Interactividad:** facilita la implicación de usuario en el proceso de la formación
- **Hipertextualidad:** el material deberá propiciar el control del usuario para desplazarse. La hipertextualidad no deberá limitarse al texto, sino deberán potenciarse elementos como audio, animaciones, etc.
- **Flexibilidad:** posibilita entornos flexibles para el acceso al contenido y para la modalidad del aprendizaje.

Definir un modelo de diseño instruccional para el desarrollo de los materiales. ADDIE

El diseño instruccional tiene como objetivo realizar un estudio completo de las necesidades y objetivos educativas que se deben cumplir en un proceso u objeto de aprendizaje. El modelo ADDIE se divide en:

• Análisis

- Definición de las necesidades.
- Análisis de los conocimientos, habilidades y capacidades requerida por los estudiantes
- Establecimiento del estilo pedagógico.
- Análisis del modelo de enseñanza, de los recursos de formación.
- Establecimiento de los indicadores de mejora.

• Diseño

- Objetivo de la instrucción.
- Análisis de las tareas.
- Diseño de la presentación.
- Desarrollo del contenido.
- Plan de evaluación de la formación.

• Desarrollo

- Selección de herramientas.
- Creación del prototipo.
- Definición de la política de desarrollo
- Detección de problemas
- Evaluación del escenario formativo multinivel.

• Implementación

- Simulacro del proyecto.
- Lanzamiento y monitorización del programa.
- Feedback por los usuarios.

• Evaluación

- Establecimiento del programa de evaluación.
- Rendimiento de los estudiantes.
- Percepción de los estudiantes del proyecto.
- Percepción de supervisor del proyecto

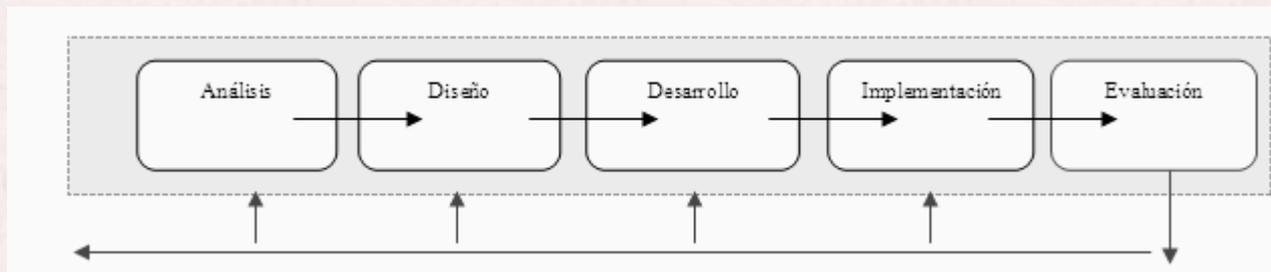


Diagrama Gantt ADDIE 1

Fase	Tareas	Responsabilidad	Comienzo	Finalización
Análisis				
Diseño				
Desarrollo				
Implantación				
Evaluación				

Diseño

Qué: determinar claramente el contenido que queremos expresar en el material multimedia.

Para qué: establecer los objetivos que queremos conseguir.

Para quién: definir los destinatarios del material.

Dónde: planificar donde ubicaremos el material multimedia

El guión

Documento donde se planifica con detalles los necesarios para la realización de un vídeo, material multimedia...

- **Guión de contenido:** indicaremos las secuencias, así como la manera en que van relacionadas.
- **Guión narrativo:** estableceremos los textos que incorporaremos en el material multimedia.
- **Guión icónico e imágenes:** definiremos aquellas imágenes o iconos que creamos necesario establecer en el tutorial.
- **Guión de sonido:** determinaremos que sonidos vamos incorporar en el documento, ya sea música, voz, etc.
- **Guión técnicos:** plasmaremos los programas que necesitaremos para la elaboración del material, así como aquellos condicionantes técnicos para su visualización por parte del usuario



Taller del **Grupo**
de

formación

Título:	Destinatarios:
Autor/es:	Objetivos:
Resumen:	Herramientas:
Versión:	Requisitos informáticos para el usuario:
Observaciones:	Ubicación:



Taller del **Grupo**
de

formación

Descripción de la escena	Imágenes	Texto	Audio

Aspectos prácticos

- El formato de los materiales deberían estar adaptados, lo máximo posible, a los nuevos formatos de ordenadores como netbook (1024x600 -10,1') u ordenadores portátiles que son cada vez más usados por nuestros usuarios.
- En una página web deberíamos indicar los requerimientos técnicos que debe tener el usuario en el ordenador para que funcione el material multimedia y, siempre que sea posible, enlazar a los programas que sean necesarios.
- Eliminar, si es posible la barra de navegación, en los tutoriales de captura automática.
- Los materiales multimedia no deben tener una duración de más de 4 ó 5 minutos.
- Debe predominar la combinación audio e imagen con el objetivo hacerlos más dinámicos. El texto sólo debería usarse en aquellos los casos que quisiéramos destacar un aspecto esencial o en las traducciones subtituladas .
- Crear una página inicial donde incorporemos el título, autor, datos de contacto
- Cuando el programa nos lo permita sería conveniente intercalar preguntas para llamar la atención del usuario y que valore si está comprendiendo lo que ha visto hasta ese momento (sin abusar)
- Al final de presentación podremos enlazar a un cuestionario para conocer la opinión de los usuarios sobre el mismo.

¿Podemos cooperar en la elaboración de materiales multimedia?

- El intercambio de guías, material multimedia nos permitiría ahorrar en tiempo y personal para asumir las nuevas funciones impuestas, por ejemplo, por la alfabetización informacional.
- Coincidimos, en la mayoría casos, en recursos electrónicos (Refworks, bases de datos, etc.)
- Las bibliotecas tienen experiencia en la cooperación.
- Defendiendo ante distribuidores la realización de materiales multimedia en castellano u otras lenguas ([Ovid](#))
- Incorporando nuestros materiales en repositorios de acceso abierto ([Lola](#), [Merlot](#), [Ariadne](#))
- Estableciendo herramientas para el trabajo cooperativo ([LearningSpace](#)) para compartir experiencias y proyectos.
- Intercambiando políticas de formación entre el personal bibliotecario aprovechando las plataformas de enseñanza virtual
- Creando de forma conjunta canales en Youtube o similares *¿Por qué no crear un canal refworks, Ebsco, etc.?*

Evaluación de los materiales multimedia

- Identificación del material

- Autor personal y/o institucional
- Título
- Resolución optima
- Datos de contacto

-Características del material

- Elementos usado para la representación de contenidos (imágenes, textos, sonido, mapas conceptuales, etc.)
- Calidad técnica de los materiales utilizados (sonido, vídeo, textos, etc.)
- Sincronización entre los materiales usados

- Evaluación de los objetivos y contenidos

- Tipo de contenido
- Correspondencia del contenido con los objetivos

- Presentación, organización y secuencia de los contenidos

- Organización secuencial de los contenidos
- Ritmo en la presentación de los contenidos

Bibliografía

En la bibliografía podremos encontrar cursos virtuales de Adobe Captivate (v. 4), tutoriales de Camtasia (v.6), así como tutoriales multimedia diseñados por universidades españolas y norteamericanas.

Por otro lado, existe una bibliografía relacionada con el diseño de materiales multimedia, así como la aplicación de los mismos en los procesos educativos.

Por último destacar los documentos relacionados con la evaluación de materiales multimedia, por ejemplo, *“La calidad de los materiales educativos multimedia: dimensiones, indicadores y pautas para su análisis y valoración”*.

"I never learn anything talking. I only learn things when I ask questions." Lou Holtz

José A. Sánchez Suárez (Siqui)

Biblioteca Universitaria de Las Palmas de Gran Canaria

Servicio de Comunicación e Información

928-458-678

jsanchezs@pas.ulpgc.es