



















## **I Complemento**



TIPO DE
TÉCNICA
DIDÁCTICA

Recursos multimedia de apoyo para el desarrollo de actividades de mediación pedagógica, fomentan en la persona estudiante la interacción y contribuyen con el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos. Pueden centrarse ya sea en el aprendizaje individual o colaborativo.



El uso de recursos y materiales multimedios siempre responde a un fin didáctico; constituyen uno de los componentes necesarios para la mediación pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Además, fomentan la implicación activa de cada estudiante en las actividades de aprendizaje propuestas por el docente. Favorecen la construcción autónoma y colaborativa del aprendizaje.











## RECURSOS MULTIMEDIA ASOCIADOS A MI EVA

## TÉCNICA INDIVIDUAL Y COLABORATIVA

Recursos de apoyo para el desarrollo de actividades de mediación pedagógica



Multimedia







Según Camacho, Lara y Sandoval (s.f), dentro de los recursos que se pueden utilizar en los EVA, están: materiales didácticos, recursos didácticos, objetos de aprendizaje y recursos educativos abiertos (REA).

Específicamente los **Materiales Didácticos** exponen el contenido de una temática de manera completa utilizando recursos como texto, imágenes, videos entre otros, además contemplan actividades de autoevaluación y de aprendizaje. Algunos ejemplos son: Presentaciones, vídeos, animaciones, multimedia, cuadernos digitales, **mapas** conceptuales, mapas mentales, blogs, sitios web.





MATERIAL
DIDÁCTICO
Multimedia

EJEMPLOS DE MATERIALES DIDÁCTICOS Los mapas mentales y conceptuales en general son técnicas para la representación gráfica de conocimiento mediante una red, se denominan multimedia cuando los conceptos no solo se representan a través de palabras, sino que pueden incluir enlaces y objetos multimediales como audios y videos.





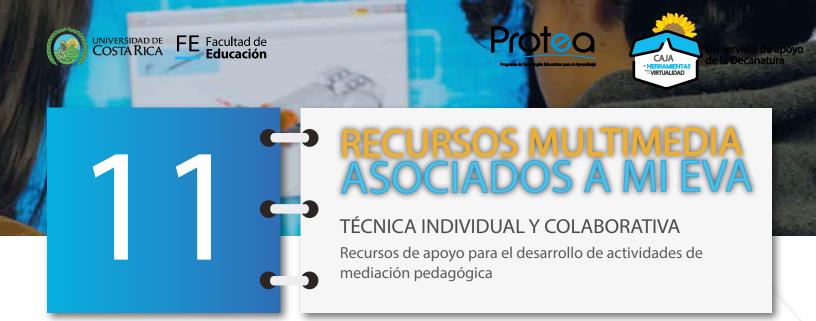




- Posibilita la representación de cualquier contenido curricular.
- Pueden ser utilizados en los siguientes procesos educativos: elaboración de guías de estudio, proceso de reflexión por parte de los estudiantes, integración de nuevos conocimientos (aprendizaje significativo), como una herramienta de planificación docente, como instrumento de evaluación diagnóstica.
- Potencia el desarrollo de diferentes operaciones cognitivas como la percepción, la memoria textual, el razonamiento y la capacidad de síntesis (Tzeng, 2009; citado por Cabero, Ballesteros y López. 2015)









- Los mapas mentales favorecen el desarrollo de "la capacidad de "pensar" creativamente e incrementar la competencia para construir el conocimiento de una manera organizada e integradora" (Muñoz, 2010, citado por Fernández, Vázquez y Lopez, 2016, p.11)
- Favorecen la comprensión de conceptos complejos, a través de la identificación de ideas principales y secundarias, potenciando la síntesis, la organización de las ideas y estructuración del conocimiento.









Algunos indicadores a tomar en cuenta para el diseño de materiales didácticos multimedia, según Hernández, Paz y Tunal (2020) son:

- **Planificación**: incluyen entre las acciones la definición de objetivo, pregunta generadora, el análisis de la teoría, la selección de los contenidos y jerarquización de los contenidos.
- **Estructuración:** Se debe seleccionar la información en función de las características de los usuarios y de los objetivos definidos, definir el tipo o tipos de enlaces posibles entre los diferentes bloques de información.
- **Diseño gráfico:** tomar en cuenta la relación de la iconografía con el contenido y el tipo de usuario, el color general de la presentación, degradaciones y colores complementarios, así como la tipografía.
- **Elementos multimedia:** seleccionar los elementos multimedia que se incluirán como audio, imágenes, animación, videos o hipervínculos.





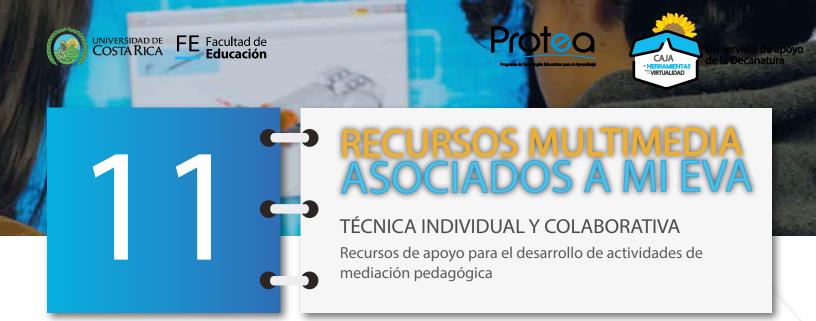


Mindomo: es una aplicación parcialmente gratuita que permite compartir en red las tareas realizadas por los estudiantes, además de presentar un entorno de trabajo usable, sencillo, intuitivo y con servicios dinámicos desarrollados con tecnología 2.0: textos, imágenes, gráficos, videos, enlaces web y una opción de autoquardado. Además, permite hacer comentarios y comunicarse a través de un servicio de mensajería instantánea. Disponible en: https://www.mindomo.com/es/

Mindomo<sup>\*</sup>

Disponible línea Cmaptools: en descargable, para sistemas operativos Windows, Mac OSX, Linux (Intel), Solaris ComapTools (Sparc), es de uso gratuita, permita realizar mapas conceptuales colaborativos, es decir, que varios usuarios puedan trabajar sobre un mismo mapa y obtener los cambios que hace cada uno de ellos, contener archivos multimedia permite enlazados. Disponible en: <a href="https://cmap.">https://cmap.</a> ihmc.us/







**Popplet:** es una aplicación parcialmente gratuita, posee una interfaz sencilla e intuitiva que ofrece alternativas para la creación de mapas conceptuales representando las ideas con videos, imágenes y palabras, además posibilita la creación de un mapa de forma colaborativa. Disponible en: <a href="https://www.popplet.com/">https://www.popplet.com/</a>









Camacho-Zúñiga, M. G. C., Lara-Alemán, Y. L., Sandoval-Díaz, G. S., & de Recursos Didácticos, P. Diseño curricular para Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Universidad Técnica Nacional, Costa Rica. Disponible en: <a href="https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf">https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf</a>

Cabero Almenara, J., Ballesteros Regaña, C., & López Meneses, E. (2015). Los mapas conceptuales interactivos como recursos didácticos en el ámbito universitario. Revista Complutense de Educación, 26 (núm. especial), 51-76. Disponible en: <a href="https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32249/Los%20">https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/32249/Los%20</a> mapas%20conceptuales%20interactivos%20como%20 recursos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández-Márquez, E., Vázquez-Cano, E., & López-Meneses, E. (2016). Los mapas conceptuales multimedia en la educación universitaria: recursos para el aprendizaje significativo. Campus Virtuales, 5(1), 10-18. Disponible en: <a href="http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/100/99">http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/100/99</a>

Hernández-Alfonso, E., Paz-Enrique, L. E., & Tunal-Santiago, G. (2020). INDICADORES PARA EL DISEÑO DE RECURSOS MULTIMEDIA. Tecnología Educativa, 5(1). Disponible en: <a href="https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/202/138">https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/202/138</a>







**CRÉDITOS** 

Dra. Guiselle Garbanzo Vargas. Decana Facultad de Educación. Dirección

## Equipo profesional Programa de Tecnologías Educativas para el Aprendizaje

Mariela Moya Carvajal. Diseño pedagógico y Redacción.

Karol Ríos Cortés. Diagramación y acompañamiento pedagógico.

Isabel Córdoba Rojas. Acompañamiento pedagógico. Estíbaliz Pérez Pérez. Acompañamiento pedagógico. Luz Díaz Granados. Acompañamiento pedagógico. Helber Meneses Navarro. Acompañamiento pedagógico.

