



# Multimedia (2)

Clase 27 de Marzo del 2007  
MC. Alfredo Rojo García.

# Características de la Multimedia.

- ▶ **Quintana (1997)** presenta las características que debería de reunir un entorno multimedia:
  - La integración de diferentes tipos o formas de información: gráfica, sonora, textual y visual.
  - La presentación y el tratamiento de la información no es de forma lineal o secuencial, sino en forma de red y con múltiples ramificaciones y diferentes niveles.
  - La ampliación de las posibilidades de interacción hasta hacer posible la inmediatez de las respuestas.
  - La sencillez de su uso, muy ligada a la intuición.

# Ventajas Pedagógicas.

- ▶ **Ríos y Cebrián (2000)** presentan las ventajas pedagógicas del uso de programas multimedia, destacamos de entre ellas:
  - Mejora el aprendizaje ya que el alumno explora libremente, pregunta cuando lo necesita, repite temas hasta que los haya dominado, ... Se puede hablar de un “aprendizaje personalizado”.
  - Incrementa la retención al presentar los contenidos a través de textos, imágenes, sonidos, ... y todo ello unido a las simulaciones y a la posibilidad de interactuar.
  - Aumenta la motivación y el gusto por aprender debido a la gran riqueza de animaciones y sonidos, que resultan muy atractivos para el alumnado.

# Modos de aplicarlo en la Educación.

- ▶ Como apoyo al profesor.
  - ▶ Para explorar información.
  - ▶ Como simulaciones de fenómenos complejos.
  - ▶ Para la realización de proyectos de trabajo.
- 

# ¿DÓNDE SE UTILIZAN LOS EQUIPOS Y SISTEMAS MULTIMEDIA?

- ▶ Es conveniente cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo.
  - ▶ Multimedia mejora la retención de la información presentada, cuando está bien diseñada puede ser enormemente divertida.
  - ▶ Proporciona una vía para llegar a personas que tienen computadoras, ya que presenta la información en diferentes formas a la que están acostumbrados.
- 

# Aplicaciones de la Multimedia.

## ▶ **Multimedia en los negocios:**

- incluyen presentaciones, capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, demostración de productos, bases de datos, catálogos y comunicaciones en red.

## ▶ **Multimedia En Las Escuelas:**

- Son quizás los lugares donde más se necesita multimedia.
- Multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en las próximas décadas, en particular cuando los estudiantes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales.

# Aplicaciones de la Multimedia. (2)

## ▶ **Multimedia En El Hogar.**

- Los consumidores caseros de multimedia poseen una computadora con una unidad de CD-ROM, o un reproductor que se conecta a la televisión, muchos hogares ya tienen aparatos de videojuego los nuevos equipos de videojuegos incluyen unidades de CD-ROM y proporcionan mayores capacidades de multimedia.
- La convergencia entre la multimedia basada en computadoras y los medios de diversión y juego descritos como "dispárenles", es cada vez mayor.

# Aplicaciones de la Multimedia. (3)

## ▶ Realidad Virtual:

- En multimedia, donde la tecnología y la invención creativa convergen, se encuentra la realidad virtual, o VR (*Virtual Reality*).
- Los lentes cascos, guantes especiales y extrañas interfaces humanas intentan colocarlo dentro de una experiencia parecida a la vida misma.

# Conclusiones del artículo de Santana.

- ▶ *“La revolución de los multimedia implica una revolución informática, pero no educativa. A priori, los multimedia no aportan nada nuevo a la educación, sólo maquillaje (sonidos, colores, animaciones, ...) e inmediatez”.*
- ▶ *“Ni multimedia ni CD-ROM son símbolos ni sinónimos de calidad. El valor educativo de los programas informáticos no radica en si son multimedia sino en las concepciones psicopedagógicas subyacentes, en los contenidos y en el estilo de interacción”.*

# Bibliografía.

- ▶ **MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA.**
  - <http://www.dionisiodiaz.com/multimensenanza/multimediaensenanza.html>