

***Educación y
Medios de Comunicación
en el contexto iberoamericano***

***J. Ignacio Aguaded Gómez
Julio Cabero Almenara***
(Dirección)



UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE ANDALUCÍA
SEDE IBEROAMERICANA. LA RÁBIDA.

*Universidad Internacional de Andalucía
Sede Iberoamericana de la Rábida*



Universidad de Huelva



UNIVERSIDAD
de SEVILLA

Universidad de Sevilla



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

Universidad Nacional de Buenos Aires

Edita:  **Universidad Internacional de Andalucía**
Sede Iberoamericana de la Rábida

Colaboran: *Universidad de Huelva*
Universidad de Sevilla
Universidad de Buenos Aires

Colección: *«Encuentros Iberoamericanos», n° 1*

Dirección Colección: *Juan Marchena Fernández*

Secretaría Colección: *Felipe del Pozo Redondo*

Educación y Medios de Comunicación
en el contexto iberoamericano

Dirección: *José Ignacio Aguaded Gómez. Universidad de Huelva*
Julio Cabero Almenara. Universidad de Sevilla

Coordinación: *Roxana Morduchowicz. Universidad de Buenos Aires*

Colaboración: *Marcelino Pérez González*
Mª Amor Pérez Rodríguez
Manuel Monescillo Palomo
Julio M. Barroso Osuna

Educación y Medios de Comunicación en el contexto iberoamericano

© **De la edición:** *Universidad Internacional de Andalucía.*

Sede Iberoamericana de la Rábida

© **De la dirección:** *J. Ignacio Aguaded y Julio Cabero*

© **De los capítulos:** *los autores correspondientes*

DL: H-176-95

ISBN: 84-7993-010-1

Diseño y autoedición: *Anma/Huelva*

Diseño cubierta: *ARS/Sevilla*

Impresión y encuadernación: *Imprenta Ortega/Huelva*

Editado en España. Printed in Spain

Publicación de carácter internacional

1ª edición: octubre de 1995

Diseño de materiales multimedia por educadores: un estudio cualitativo

***Isabel Borrás
Louisiana State University. USA***

En este estudio, seis profesores de Enseñanza Secundaria y cinco instructores de Universidad siguieron dos cursos de diseño de materiales multimedia en Louisiana State University. Los participantes en el curso aprendieron a utilizar un sistema de autor y crearon nueve programas multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras y clásicas (español, inglés para extranjeros, francés y latín). Mientras aprendían los fundamentos de HyperCard and HyperGASP (una extensión de HyperCard que genera scripts HyperTalk automáticamente), los participantes eligieron los temas de sus programas y escribieron los storyboards. Luego, los participantes procedieron al desarrollo de sus programas: organizaron los contenidos de modo hipertextual y los complementaron con fotografías y dibujos captados con escáner, películas QuickTime (QT) y grabaciones (música y voces). Para realizar sus programas, los participantes invirtieron una media de 12 horas semanales de trabajo con ordenador durante 22 semanas. Resultados preliminares del estudio indican que educadores con poca o ninguna experiencia en ordenadores son capaces de crear programas multimedia de calidad, en un período de trabajo corto pero intenso.

1. Objetivos

Este estudio trató de responder a las siguientes cuestiones: 1) ¿Adquirirían los participantes en el curso la habilidad suficiente con HyperCard y HyperGASP, para completar sus proyectos en un período de tiempo razonable?; 2) ¿Justificaría el esfuerzo en aprender los sistemas de autor, los beneficios pedagógicos de saber cómo crear sus propios materiales educativos?; y 3) ¿Tendrían los materiales creados la calidad suficiente para su uso en clase?

2. Marco teórico

Estudios sobre el aprendizaje de sistemas de autor por profesores se han concentrado en el análisis de los materiales impresos utilizados para tal aprendizaje (Anderson, Knussen y Kibby, 1993) o en las bases filosóficas que deberían sustentar la adquisición de destrezas de autor (Fowler y Zhang, 1994). Sólo 3 de los 27 participantes en el estudio de Anderson y otros (1993) fueron capaces de terminar sus programas en el tiempo previsto. El modelo de Fowler y Zhang (1994) para la iniciación de profesores al diseño de lógicos, se centra más bien en la descripción de los principios de la teoría de la complejidad, que en la descripción de proyectos ilustrativos de lo que los autores definen con «iterative exploratory practice».

En lo que al campo de enseñanza de lenguas extranjeras se refiere, cursos de autoría y materiales multimedia creados por profesores de lengua son muy escasos, si bien la necesidad de ambos ha sido fuertemente subrayada por autoridades en la materia. Rivers (1989) urge a los profesores de lenguas extranjeras para que aporten su experiencia pedagógica al diseño de lógicos. Garrett (1991) insta a las autoridades académicas a que reconozcan los esfuerzos de los educadores para crear lógicos de calidad.

3. Fuentes e instrumentos de colección de datos

Usando diferentes instrumentos, la autora del estudio recogió información sobre los aspectos siguientes: 1) Formación pedagógica y tecnológica de los participantes (cuestionario de entrada); 2) Aprendizaje de los fundamentos de HyperCard por los partici-

pantes (cuestionario autoevaluativo); 3) Aprendizaje de HyperGASP (cuestionario autoevaluativo); 4) Opiniones de los participantes acerca de su dificultad para aprender los sistemas de autor, la rentabilidad de las destrezas adquiridas y la utilización de los programas creados (interview); 5) Actitudes de los participantes frente al uso de los instrumentos de autoría, involucramiento en el desarrollo de los programas y colaboración con los colegas (observaciones longitudinales de la autora); 6) Calidad de los programas creados (escala de evaluación); 7) Formación evaluativa de los programas por usuarios potenciales (cuestionario de evaluación).

4. Resultados

A la hora de escribir estas páginas, los resultados del estudio todavía no se pueden describir con detalle ya que los datos experimentales están en fase de procesamiento. Sin embargo, los comentarios altamente favorables que están recibiendo los programas tanto por expertos como por usuarios potenciales, permite entrever el carácter positivo de la respuesta a las tres cuestiones planteadas en el estudio. Contrariamente a la conclusión de Anderson y otros (1993) de que el uso más efectivo de HyperCard por educadores es el que se limita a la modificación de *stacks*¹ ya existentes, este estudio prueba que profesores sin experiencia en ordenadores pueden crear efectivos materiales multimedia si disponen del tiempo suficiente, de la oportuna asistencia pedagógica y técnica, y de los sistemas de autor apropiados.

5. Impacto pedagógico del estudio

La transcendencia pedagógica del estudio es triple. Primero, el estudio ofrece un modelo de cursos de autoría multimedia para educadores en formación o en activo. Segundo, el estudio muestra que no son los «expertos» de las empresas creadoras de lógicas, sino más bien los profesores quienes pueden desarrollar programas adaptados a las necesidades de los estudiantes. Y tercero, el estudio debería mover a las autoridades académicas a reconocer que el desarrollo de lógicas efectivas requiere tiempo y esfuerzo y que por tanto los profesores envueltos en actividades de autoría

deberían ser premiados profesionalmente. Tal movimiento puede aumentar los costos educativos pero es sin embargo necesario si se quiere que la tecnología se convierta en un instrumento efectivo al servicio de los educadores, más bien que una oportunidad de oro para las empresas de materiales educativos.

6. Programas creados por los participantes en el estudio

6.1. Inglés, segunda lengua

«Marriage American Style»

Concebido para estudiantes coreanos de inglés, este programa aborda el tema del matrimonio desde una perspectiva cultural y lingüística. Al principio del programa, el usuario puede responder a una serie de cuestiones de respuesta abierta sobre el matrimonio en Corea. El usuario puede entonces ir a la tarjeta «Home» y desde allí acceder a cada una de las cuatro secciones de lectura: «Elección de pareja», «Compromiso», «Boda» y «Divorcio». La sección «Boda» incluye dos películas QT sobre una ceremonia religiosa de boda en los Estados Unidos. La sección igualmente incluye actividades de comprensión lectora y de vocabulario basadas en las películas.

Si cliquee en los botones «Glosario», «Mapa» o «Impresora», que aparecen a través de las distintas tarjetas del programa, el usuario puede respectivamente, consultar las palabras difíciles encontradas en las lecturas, acceder al flowchart del programa o imprimir sus respuestas a las preguntas que preceden o siguen a las lecturas.

6.2. Francés

«Les couleurs de la Louisiane»

Este programa fue diseñado para estudiantes de escuela Primaria que inician sus estudios de francés. En un marco de Louisiana Cajun², los usuarios pueden navegar a través de las estaciones del año y realizar diferentes actividades en cada una de ellas. El programa permite practicar vocabulario en los tópicos siguientes: saludos, escuela, animales, colores y transporte. La última parte del

programa, «La Louisiane», se dirige a estudiantes más avanzados e incluye dos películas QT sobre la historia y la arquitectura rural de este Estado. En conjunto, el programa se caracteriza por el predominio de elementos pictóricos y auditivos y el «sabor» a juego de la mayoría de las actividades propuestas.

«La phonétique française»

Este programa reúne los ingredientes de lo que sería un curso multimedia de introducción a la fonética francesa. El programa contiene dibujos de los órganos vocales acompañados de los oportunos comentarios en francés y/o en inglés. Los usuarios pueden escuchar y contrastar la pronunciación de las vocales francesas e inglesas. El programa incluye además dos esquemas sobre la distribución de las vocales del francés, una lista de definiciones de términos utilizados y varios ejercicios de discriminación auditiva y visual.

«Visite guidée de Tournai. Un voyage à travers l'histoire»

En este programa, estudiantes universitarios de francés pueden «viajar» a visitar Tournai, la ciudad más antigua de Bélgica, nacida hace 2.500 años. Los usuarios pueden navegar a través de las dos opciones del menú del programa: el «plano» o la «línea del tiempo». Si optan por el «plano», los usuarios pueden visitar los distintos monumentos de la ciudad. Si se deciden por la «línea del tiempo», los usuarios descubren la historia de la ciudad desde sus albores hasta el presente.

El programa está pensado para estudiantes con un nivel avanzado de francés y se puede integrar en cursos universitarios de cultura francesa. El programa puede ser igualmente interesante para estudiantes de la historia de la cultura occidental, dada su aproximación analítica a los orígenes de la cultura europea.

«Seul à Paris: une aventure»

En este programa un estudiante norteamericano de instituto que viaja a París con sus compañeros se pierde en un aeropuerto canadiense. El estudiante tiene por tanto que desenvolverse solo para tomar el avión a París, pasar la aduana, cambiar dinero y reservar una habitación en un hotel. Tras su instalación en París, el estudiante deberá ir por toda la ciudad siguiendo una serie de pistas que le ayudarán a encontrar a su grupo.

La navegación a través de este programa se organiza alrededor de las tarjetas «menú» y «mapa». Desde la tarjeta «menú», el usuario puede ir a todas las partes del programa y explorarlas libremente o según el orden preestablecido, si quiere hacer de su viaje a París una experiencia lo más realista posible. Desde la tarjeta «mapa», se pueden visitar dieciséis monumentos de la capital francesa extensamente descritos con películas QT y texto.

6.3. Latín

«Roma»

«Roma» es un programa interactivo dirigido a estudiantes de latín en segundo semestre de Universidad. El programa empieza con una tarjeta de introducción donde se explican, en inglés, los objetivos generales del programa. A continuación, hay una tarjeta que muestra los dos personajes del programa: Sempronia, una aristócrata romana; y Titus, su esclavo. El usuario puede ver, escuchar y traducir la conversación, en latín, de los dos personajes; el usuario puede igualmente ver la traducción correcta de la conversación. La tarjeta siguiente es un mapa de la ciudad de Roma, circa, a.d. 80. Si clikea en uno de los tres botones del mapa, el usuario puede visitar tres lugares históricos de Roma: el Coliseo, el Foro Romano o el Circo Romano. En cada uno de esos lugares, el usuario puede de nuevo leer, escuchar y traducir un pasaje en latín y ver su traducción correcta. Asimismo, el usuario puede leer una descripción, en inglés, del lugar y varias fotografías. Todas las tarjetas en las que se requiere traducción están conectadas a un amplio glosario.

6.4. Español

«Bienvenidos al Mundo Hispano»

El programa «Bienvenidos al Mundo Hispano» gira en torno a tres potenciales viajes en primavera a los países de Chile, España o Méjico. El programa ofrece a los estudiantes de español -nivel principiante e intermedio- práctica de vocabulario relacionado con el tiempo y las actividades de tiempo libre. Tras ver varias películas QT sobre aspectos culturales del país de destino, los estudiantes realizan numerosas actividades de lenguaje basadas en información textual, pictórica o auditiva.

«Una aventura en Cozumel: un cuento usando el pretérito y el imperfecto»

Este programa da al estudiante la oportunidad de repasar y practicar los usos del pretérito imperfecto y del pasado simple, mientras lee un cuento que transcurre en la ciudad de Cozumel. Junto al cuento, el estudiante encuentra en las informaciones del programa sobre los Mayas y Cozumel otra posibilidad para estudiar los verbos. A través de sonido, películas QT y fotografías, el usuario experimenta tanto la lengua española como la cultura mejicana de modo interesante. Al final del programa, se ofrecen diversos ejercicios de práctica en la elección de los tiempos verbales abordados.

«El centro comercial»

En el programa «El Centro Comercial», estudiantes de español de nivel intermedio realizan un viaje a un centro comercial en una ciudad mejicana. Después de una breve visita a un mercado tradicional, los estudiantes llegan al moderno centro. Una vez allí, tienen que sacar dinero en un cajero automático para poder visitar las tiendas. Tras obtener su dinero, los estudiantes pueden ir al cine «Los Gemelos» y emparejar títulos en español con películas famosas, entrar en la Farmacia y elegir medicamentos para varias enfermedades o llegar hasta la «Plazuela de los Antojos» y pedir un menú rápido. Los estudiantes pueden igualmente entrar en Musilandía y ver video-clips QT de diferentes géneros musicales. Finalmente, los estudiantes pueden utilizar la máquina CreaCard para escribir tarjetas de felicitación personalizadas para distintas ocasiones.

Notas

¹ Los programas creados con el sistema de autor HyperCard se llaman stacks. Un stack se compone de «tarjetas» o área visual de la pantalla del ordenador, de «campos» donde se inscribe la información textual y de «botones» que permiten la navegación a través de las diferentes tarjetas.

² Los «Cajuns» son los habitantes de Louisiana con antepasados de origen francés, originalmente asentados en Canadá y norte de los Estados Unidos. Los Cajuns han conservado sus tradiciones musicales, gastronómicas y especialmente lingüísticas.

Referencias bibliográficas

ANDERSON, A., KNUSSEN, C.L. y KIBBY, M.R. (1993): «Teaching teachers to use HyperCard: A minimal manual approach», en *British Journal of Educational Technology*, 24 (2), 92-101.

FOWLER, D. y ZHANG, Y. H. (1994): «A level beyond: Preparing teachers for an age of complexity», en *International Journal of Instructional Media*, 21 (2), 119-135.

GARRETT, N. (1991): «Technology in the service of language learning: Trends and Issues», en *The Modern Language Journal*, 75 (1), 74-101.

RIVERS, W.M. (1989): «Interaction and communication in the language class in an age of technology», en *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics*, pp. 186-981. Washington DC, Georgetown University Press.