



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

# **GUÍA DIDÁCTICA PARA EL DOCENTE EN EL DISEÑO INSTRUCCIONAL DE UN CURSO MULTIMEDIA A DISTANCIA**

## **EJE TEMÁTICO:**

**5.- Calidad y Materiales educativos y Herramientas  
Tecnológicas en Educación a Distancia**

**AUTORA: GIOCONDA FUENMAYOR LEAL**

**LA UNIVERSIDAD DEL ZULIA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
VENEZUELA**

**Correo electrónico: [giocond@gmail.com](mailto:giocond@gmail.com)**

**Octubre-2008**

## **RESUMEN**

Dentro del contexto educativo, el docente universitario debe convertir en sus aliadas las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), para favorecer las distintas formas, estilos y ritmos de aprendizaje del estudiante. Así, la tecnología educativa incorpora innovaciones al combinar de manera conjunta medios o herramientas tradicionales con los multimedios digitales, y también utilizar formas de comunicación telemática. Sobre la base de esta posición y la inquietud permanente de generar experiencias para el logro del aprendizaje significativo, se propone como alternativa de estrategia de enseñanza el diseño y producción de este proyecto, al brindar al docente una orientación sobre la incorporación de diversos medios tecnológicos en su hacer como facilitador de aprendizaje al momento del diseño



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

instruccional de una experiencia tanto presencial como a distancia. El proyecto se estructuró en cinco fases: diseño instruccional colaborativo, programación de la idea instruccional, evaluación, edición y digitalización en plataforma del programa Microsoft Producer y publicación del tema seleccionado por el docente. El curso se aplicó con ocho profesores de la facultad los cuales llevaron a cabo el diseño instruccional y la producción de una actividad según el programa de la asignatura que administraban. Como conclusión los docentes expresaron la viabilidad de incorporar estrategias de enseñanza que faciliten ambientes múltiples, flexibles y abiertos, en la cual el estudiante interactúa con herramientas tales como: integración con videos, audio, imágenes, comunicación por correo electrónico, chats, cámara web, tele-conferencias, trabajo colaborativo, grupos de discusión a distancia, entre otros.

**Palabras Claves:** guía, docente, diseño instruccional, estrategia de enseñanza, didáctica.

## PONENCIA

Dentro del contexto educativo, el docente universitario debe convertir en sus aliadas las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), para favorecer las distintas formas, estilos y ritmos de aprendizaje del estudiante. Así, la tecnología educativa incorpora innovaciones al combinar de manera conjunta medios o herramientas tradicionales con los multimedios digitales, y también utiliza formas de comunicación telemática. Sobre la base de esta posición y la inquietud permanente de generar experiencias para el logro del aprendizaje significativo, se invitó a los profesores de la facultad a desarrollar el diseño instruccional de un tema de la asignatura que administraban. El diseño y producción de este proyecto, brindó al docente una orientación personalizada o a distancia sobre la incorporación de diversos medios tecnológicos en su hacer como facilitador de aprendizaje al momento del diseño instruccional de una experiencia tanto presencial como a distancia.

El proyecto se estructuró en cinco fases: diseño instruccional colaborativo, programación de la idea instruccional, evaluación, edición y digitalización en plataforma del programa Microsoft Producer y publicación del tema seleccionado por el docente. El curso se aplicó con la participación de ocho profesores de la facultad de Arquitectura y Diseño, quienes llevaron a cabo el diseño instruccional y la producción de una actividad según el programa de la asignatura que administraban.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Con la aplicación de la guía didáctica se indicó a los docentes participantes el desarrollo de tres fases:

**PRIMERA:** conceptualizar y establecer las intenciones del docente para lograr un aprendizaje significativo por parte del estudiante.

Para tales fines, debe plantearse el diseño instruccional considerando:

**UN MOMENTO INICIAL** que comprende activar los conocimientos previos, generar expectativas; **UN MOMENTO INTERMEDIO**, que permite la detección de la información principal, conceptualización, delimitación de la organización, estructura e interrelaciones entre los contenidos y mantenimiento de la atención y motivación; **Y UN MOMENTO FINAL** para promover las representaciones entre conceptos y la integración entre lo previo y lo nuevo.

**SEGUNDA:** se organiza el conocimiento y se programan los distintos recursos y contenidos a emplear.

La información se registra en un formato programador diseñado por la autora y llamado: **FORMATO-MULTIMEDIA-GIO.**

En este se identifican las imágenes, videos y audios con su respectiva dirección electrónica y vínculos, estimando el tiempo de exposición; el docente relaciona todos los medios que interactúan sincronizándolos con un tiempo determinado de acuerdo a sus intenciones a manera de guión, según el ordenamiento propuesto en el formato programador.

**FORMATO PROGRAMADOR: MULTIMEDIA – GIO**

**ASIGNATURA:** \_\_\_\_\_ **Prof.** \_\_\_\_\_

**TEMA:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

**INTENCIONES**

**INSTRUCCIONALES:** \_\_\_\_\_

---



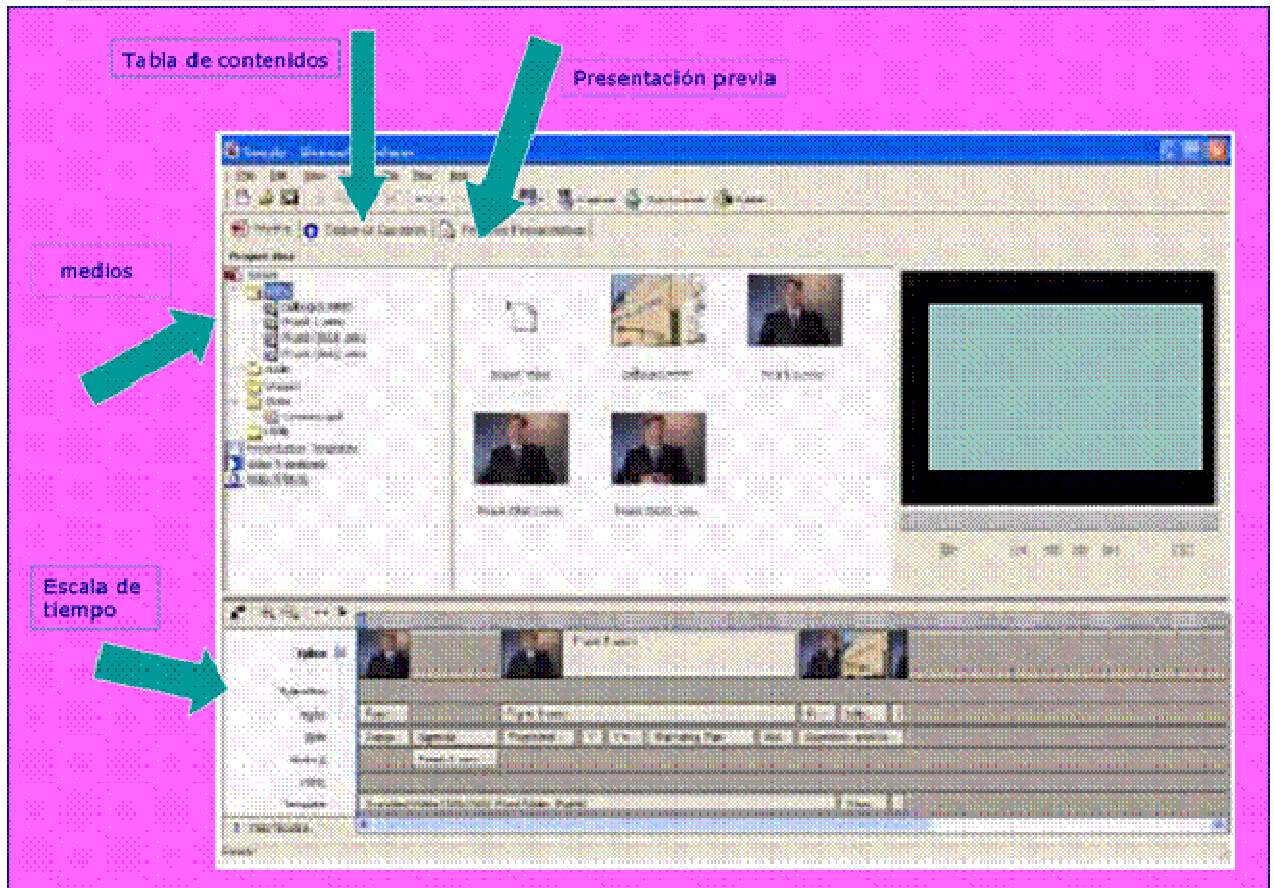
29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Una vez completadas la primera y segunda fase del diseño instruccional se procede a la **TERCERA FASE:**

NUMERACIÓN / ORDEN DE PRESENTACION	TEXTOS	IMÁGENES	AUDIO (MUSICA Y DISCURSO HABLADO)	VIDEOS (GRABACIONES DEL DOCENTE Y/O AMBIENTE O ANIMACIÓN).	TIEMPO

Se incorpora el uso del computador; en este momento el docente ha visualizado el ordenamiento de la clase o curso a compartir con sus estudiantes; en este proyecto se diseñó una modalidad interactiva con el apoyo de la plataforma de el programa microsoft producer-2: el cual es una herramienta que permite mediar simultáneamente recursos como imágenes, videos y audios para producir una presentación para enseñar o para realizar una demostración de contenidos diversos.

A continuación se presenta la pantalla principal editor del programa Microsoft Producer-2:



La incorporación de los recursos con los que cuenta el docente se insertan de acuerdo al tipo de medio ( texto, video, audio, y se produce la sincronización según la programación registrada en el formato multimedia-gio. Este curso multimedia permite al estudiante interactuar, visualizar el producto desde un CDs, o en Internet, abordarlo las veces que lo necesite, detenerlo y posesionarse en la información que desea reforzar, por lo tanto, es una herramienta flexible y permite la actualización del conocimiento por parte del docente. Además, cabe destacar, que en este momento de ejecución puede ser elaborado por otra persona sin necesidad del profesor, para que posteriormente revisarlo perfeccionar el resultado final.

A continuación, y a manera de ejemplo, se presentan imágenes del curso multimedia producido por la autora, el cual se diseñó para la unidad curricular Seminario de Trabajo Especial de Grado, adscrita al departamento de Teoría y Práctica de la Arquitectura y el Diseño. El curso multimedia abarcó toda la



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

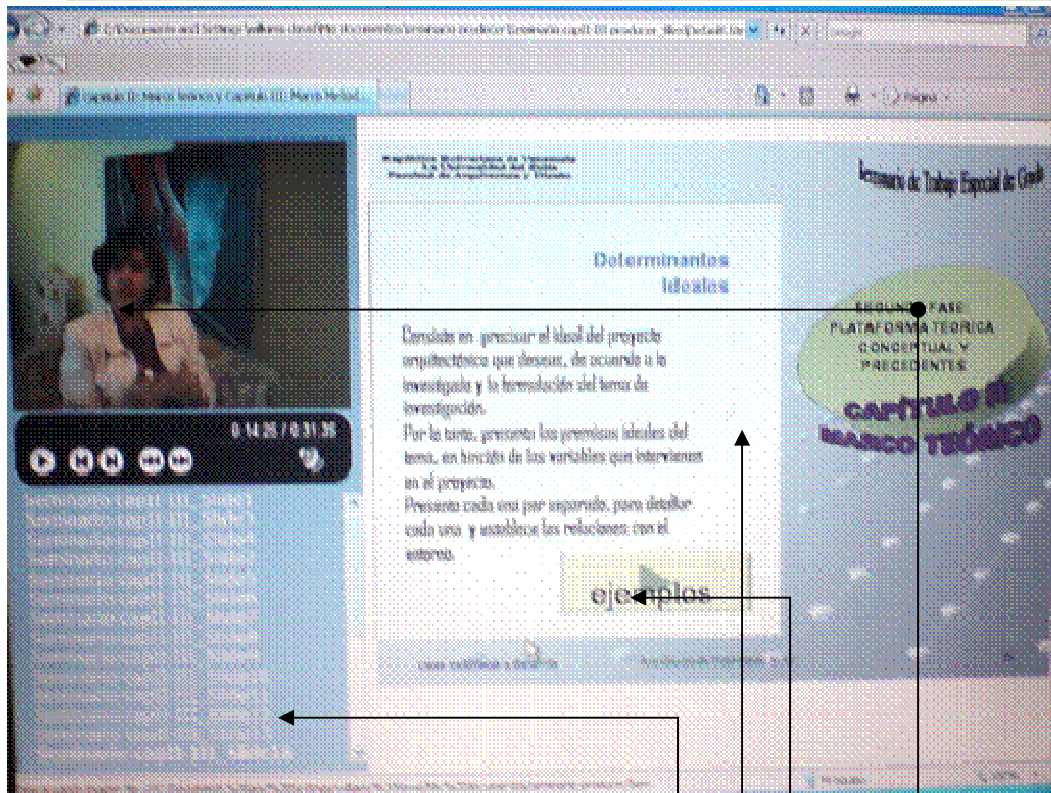
temática de la asignatura, y se dividió en dos partes: la primera comprendió el capítulo I: El problema con una duración de 18min. y la segunda alcanzó el capítulo II y III: Marco Teórico y Metodológico con una duración de 31min.

Seguidamente, se observa la Pantalla inicial, en la cual se pulsa la palabra: - reproducir- y se ejecuta el curso. En ella, se especifica el nombre del curso, autor, institución, la intención y la duración del curso.





29 de octubre al 9 de noviembre de 2008



Esta pantalla forma parte del conjunto de pantallas que se desarrollan en el curso multimedia, se aprecia:

Los **contenidos**.

El área del **video** en la cual la profesora explica.

En la parte inferior izquierda

se ubica un **menú** que permite

la interacción con el estudiante.

Además, se puede establecer el

contacto con **vínculos**

de información pertinentes, que el docente considere en el diseño instruccional.

Como conclusiones, los docentes expresaron la viabilidad de incorporar estrategias de enseñanza que faciliten ambientes con experiencias múltiples,



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

flexibles y abiertas en la cual el estudiante logra activar todos sus sentidos e interactúa con diversidad de herramientas tales como: integración con videos, audio, imágenes, comunicación por correo electrónico, chats, cámara web, tele-conferencias, trabajo colaborativo, grupos de discusión a distancia, entre otros. Este curso se consideró una estrategia de enseñanza que forma parte del conjunto de experiencias de aprendizaje que el docente diseñó con la intención de producir la construcción del conocimiento y el aprendizaje significativo.

**Palabras Claves:** guía didáctica, docente, diseño instruccional, estrategia de enseñanza.