

Diseño de presentaciones multimedia interactivas

Curso-Taller
Modalidad virtual
30 horas
3 Créditos

DESCRIPCIÓN

Promueve la realización e incorporación de presentaciones multimedia basadas en estructuras didácticas, como estrategia permanente del quehacer académico, a través de la revisión de objetos digitales como imágenes, hipervínculos, videos e hipertextos, a fin de realizar productos digitales de autoría propia que promuevan el aprendizaje.



Informes:

www.uv.mx/dgda/competencias
dca@uv.mx (228) 818-19-64

 /profauv
 @dcaprofa



Programa de estudios

0. Nombre de la experiencia educativa

Diseño de presentaciones multimedia interactivas

1. Modalidad

Curso-Taller Virtual

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	15	30	3

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
Marzo 2009	Noviembre 2009

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Edgar Fernández Mendoza, José Gerardo García Ortíz, Myriam Cruz Soto, Viridiana Anaid Lobato Curiel, Antonio García Ortíz.

5. Descripción

Este curso-taller forma parte del Programa de Formación de Académicos y consta de 30 horas, distribuidas en 15 teóricas y 15 prácticas, con un valor de 3 créditos. Tiene como finalidad que el académico incorpore y realice presentaciones multimedia como estrategia permanente de su práctica académica. La estrategia metodológica que se emplea está basada en la exploración, la búsqueda, el análisis y la selección de elementos que permitan la construcción de presentaciones multimedia interactivas en un proceso de apertura, autogestión, confianza y creatividad. Esta experiencia educativa (EE) se evalúa con ejercicios prácticos y una presentación multimedia interactiva sobre un tema relacionado con la práctica académica.

6. Justificación

En la actualidad ocurre un cambio fundamental en el papel que desempeña la tecnología en el mundo educativo y social, así como el medio de la televisión influyó en los valores y la cultura de las generaciones anteriores, una nueva fuerza está contribuyendo a configurar la ola de las generaciones actuales cuyos años formativos transcurren en un contexto y entorno fundamentalmente diferente al de sus padres. Los principales sucesos del mundo actual no pueden explicarse sin hacer referencia al impacto producido por la nueva tecnología y los nuevos medios de comunicación. El paso del segundo al tercer milenio viene pues marcado por la digitalización de convergencias de medios y servicios de información en internet. Esta convergencia de lenguajes y tecnologías, y el surgimiento del ciberespacio como entorno relacional, dan lugar a tres importantes cambios con implicaciones educativas: 1) nuevos tipos de documentos predominantes; 2) nuevas formas de comunicar y 3) nuevos entornos de comunicación y educación. La promoción y el uso de nuevos entornos reales y virtuales en la

educación exigen nuevas destrezas y nuevos aprendizajes que en definitiva requieren de una nueva alfabetización digital. En este caso las presentaciones multimedia funcionan como medios para promover dicha alfabetización.

Ante esta realidad el académico debe afrontar el reto de promover el paso de una sociedad de la información a una sociedad del conocimiento, a través de la generación de presentaciones multimedia que favorezcan la comunicación interpersonal mediada por la tecnología digital, facilitando así los procesos de enseñanza y aprendizaje. El Programa de Formación de Académicos ofrece esta Experiencia Educativa la cual proporciona saberes sobre el desarrollo de presentaciones multimedia interactivas necesarias para que el académico descubra nuevas formas de promover aprendizajes significativos en su práctica educativa de manera permanente.

7. Unidad de competencia

El participante incorpora a su quehacer académico los saberes de las presentaciones multimedia, a fin de elaborar recursos educativos digitales que promuevan el aprendizaje, enriqueciendo su práctica académica de forma permanente a través de la apertura, la autogestión, la confianza, la creatividad y la perseverancia.

8. Articulación de los ejes

El participante conoce la utilidad de las presentaciones multimedia interactivas, a través de la revisión, el análisis y la discusión acerca de su aplicación, a fin de promover aprendizajes significativos, en un ambiente de apertura, confianza, creatividad y perseverancia, para finalmente elaborar y compartir su presentación multimedia.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
Conceptos: o Multimedia o Interactividad o Presentación o Presentación multimedia interactiva o Hipermedia Elementos digitales o Imágenes - Tipos (bit map, vectoriales, etc) o Textos - Formato (fuente, tamaño y color) o Sonidos - Formatos (mp3, wma, wav, midi, amr, etc.) o Videos - Formatos (mp4, mov, avi, flv, mpeg, 3gp, etc.) o Enlaces o Animaciones o Transiciones o Storyboard o prototipo	Generación de ideas Manejo de software para presentaciones Metacognición Acceso, evaluación, recuperación, búsqueda y uso de información en fuentes diversas en español e inglés Acceso, evaluación, recuperación, búsqueda y uso de elementos digitales Construcción de soluciones alternativas Identificación de ideas Diferenciación y selección de formatos de audio Diferenciación y selección de formatos de videos Diferenciación y selección de formatos de imágenes Organización de información Comparación	Apertura a la crítica Apertura a la interacción y el intercambio de información Autonomía Colaboración Confianza Creatividad Flexibilidad Imaginación Iniciativa Perseverancia Responsabilidad Tolerancia Ética Honestidad Tolerancia a la frustración

o Software para presentaciones - Open Impress - Keynote - Power Point		
--	--	--

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
Discusión acerca del valor y uso del conocimiento Lluvia de ideas Analogías Clasificación Preguntas aclaratorias e indagatorias Participación activa y cooperativa Elaboración de ejemplos Lecturas Generación de ideas	Aclaración de dudas Organización de grupos colaborativos. Dirección de ejercicios. Guía de actividades

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
Repositorio Internet Computadora Software para presentaciones	Guía de estudiante Lecturas. Videos. Audios

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Participación activa en foros	Oportunidad Coherencia Suficiencia Pertinencia	En línea (Internet)	10%
Mapa mental del concepto de multimedia, sus características y componentes	Oportunidad Coherencia Suficiencia Pertinencia	En línea (Internet)	15%
Búsqueda y análisis de una presentación multimedia	Oportunidad Coherencia Suficiencia Pertinencia	En línea (Internet)	10%
Justificación de la selección de software que eligieron para realizar la presentación.	Oportunidad Coherencia Suficiencia Pertinencia	En línea (Internet)	15%
Elaboración de un storyboard sobre la presentación	Oportunidad Creatividad Coherencia	En línea (Internet)	20%

multimedia	Suficiencia Pertinencia		
Presentación multimedia interactiva relacionado con la labor académica	Oportunidad Coherencia Suficiencia Pertinencia Síntesis	En línea (Internet)	30%
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE el participante habrá presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas deberá haber obtenido cuando menos el 70%, también habrá cubierto el 80% de las asistencias.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

González, R. (2006). Manual para la realización de storyboards. Editorial Universidad Politécnica de Valencia. España. (pp. 5 – 6)

Gutiérrez M. A. (2003). Aspectos clave de la alfabetización digital. En Alfabetización digital algo más que ratones y teclas. pp. 81-116 Editorial Gedisa S.A. Barcelona España.

Gutiérrez M. A. (2003). La creación multimedia como principio básico de la alfabetización en la era de la información. En Alfabetización digital algo más que ratones y teclas. pp. 81-116 Editorial Gedisa S.A. Barcelona España.

Gutiérrez, M. A. (2002) Educación multimedia y nuevas tecnologías. Ediciones de la torre. Madrid, España.

Lamarca, M. J. (2009) Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Consultado el 18 de septiembre de 2009 en <http://www.hipertexto.info/>

Padilla, L. (2007) Material Multimedia. Diapositivas. Consultado el 18 de septiembre de 2009 en <http://www.slideshare.net/Lucypadilla2/material-multimedia>

Severin, G. (2007) Imagen Digital. Diapositivas. Consultado el 18 de septiembre de 2009 en <http://www.slideshare.net/tobalseverin/imagen-digital-539685>

S/n (2008) What Is Multimedia. Video. Consultado el 18 de septiembre de 2008 en http://www.youtube.com/watch?v=WLPq5VRA_fQ&feature=related

S/n (2009) Multimedia consultado el 18 de septiembre de 2009 en <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

S/n (2009) ¿Qué es el hipertexto? Video. Consultado en 18 de septiembre de 2009 en <http://www.youtube.com/watch?v=bOUWHhHdfVg&feature=related>

S/n (s/f) Bachillerato en línea. Podcast. Consultado el 18 de septiembre de 2009 en <http://educacionenlinea.sev.gob.mx:8089/radiosmart/>

S/n (s/f) CIENCIA@NASA. Podcast. Consultado el 18 de septiembre de 2009 en:

<http://ciencia.nasa.gov/podcast.htm>

S/n (2009) Podcasting consultado el 18 de septiembre de 2009 en <http://es.wikipedia.org/wiki/Podcast>

UABC Escuela de Humanidades (2009). Storyboard. Diapositivas. Consultado el 25 de septiembre de 2009 en <http://www.slideshare.net/Pabloguadiana/storyboard-1783754>

Villafañe, M. L (2007) Hipertexto +Multimedia =Hipermedia. Diapositivas. Consultado el 18 de septiembre de 2009 en <http://www.slideshare.net/maravilla/hipertexto-multimedia-hipermediaa> información. En Alfabetización digital algo más que ratones y teclas. pp. 125-171 Editorial Gedisa S.A. Barcelona España.

14.2 Complementarias

Ávila M., P. (1994). Tecnología educativa en el contexto latinoamericano. Algunas reflexiones. En Memorias del Seminario Internacional. Tecnología Educativa en el Contexto Latinoamericano. México: ILCE.

O' Shea, T. y Self, J. (1983/1985). Enseñanza y aprendizaje con ordenadores. Inteligencia artificial en Educación. Madrid España: Anaya Multimedia.