

PRÁCTICA 2.

LA CREACIÓN MULTIMEDIA



Lucía Vallejo Jiménez

4º Educación Infantil A

MENCIÓN TICE

*Comunidades virtuales y redes
sociales en Educación*

Índice

	<u>Nº de páginas</u>
1. Introducción	3
2. Análisis	3-7
3. Conclusiones	7-8
4. Referencias	8-9

1. Introducción

La tecnología ha evolucionado a lo largo de los años y como no podía ser de otra manera, la Educación que es lo que nos ocupa como futuros docentes, también se ha beneficiado de los avances tecnológicos, de ahí que sea conveniente tratar el tema de la creación multimedia y la formación del profesorado en TIC.

La creación multimedia se basa en la elaboración y diseño de documentos digitales que deben ser atractivos, y para ello, se deberá atender al diseño de la pantalla, al tipo de letra, a las imágenes y a los sonidos.

Para conseguir buenas creaciones multimedia es preciso que los docentes así como aquellos que nos estamos formando para ser docentes, recibamos una formación en TIC. Por ello, desde la LOE ya se afrontó el reto que plantea esta sociedad del conocimiento y se le ha dado importancia a las TIC y a la formación del profesorado en TIC.

Dicho esto, paso a realizar un análisis sobre dos actividades de autor en formato digital, para extraer conclusiones acerca de su utilidad desde el punto de vista pedagógico, así como para destacar el papel que juegan dentro del constructivismo y de la Sociología relacionándolo con la escuela democrática.

2. Análisis

Tras una búsqueda exhaustiva, me he decantado por las siguientes actividades:

1ª Actividad

LISTADO GENERAL DE CONTENIDOS

Título de la producción: PequeTIC: los números con los alimentos.

Autor/es: Diego Mon Rodríguez, Ana Isabel Casanova Cristóbal y Ministerio de Educación: Instituto de Tecnologías Educativas.

Contenidos básicos	Lenguaje (texto, audio, imagen, AV,	Archivos (txt. Doc. Rtf. Bmp. Jpg. Ovi. Mpg.	Pantalla N°
--------------------	-------------------------------------	--	-------------

Práctica 2 (Sociología): Creación multimedia

	gráfico)	Wav. Mp3..)	
-Los números del 0 al 9. •Conteo. •Asociación: cantidad con número. -Alimentos: •Frutas: plátanos, naranjas, sandías. •Hortalizas: tomates, pepinos y zanahorias.	-Predominio de audio e imagen.	-Imágenes en JPG -Audio en MP3	4 pantallas
Elementos de la pantalla nº 4 de un total de 4			
Título de la producción	PequeTIC: los números con los alimentos.		
Autor/es	Diego Mon Rodríguez, Ana Isabel Casanova Cristóbal y Ministerio de Educación: Instituto de Tecnologías Educativas.		
Archivos de texto importados	NO		
Archivos de imagen fija importados	SÍ		
Imagen en movimiento	SÍ (las tarjetas de los números se desplazan).		
Archivo de sonidos	SÍ (voz de una niña).		
Botones y acciones asignadas	SÍ (El botón de menú y de pasar a la siguiente pantalla están representados con botones).		
Atributos de página	El fondo recuerda a los azulejos de una cocina. En la parte superior hay tarjetas con números del 0 al 9 y una imagen que representa la vuelta al menú principal. En la parte central hay cuatro cestas con alimentos y justo al lado de ellas hay tarjetas sin números. En el margen inferior derecho hay un botón con un (+) que indica el paso a la siguiente pantalla.		
Títulos (textos generados con el programa de autor)	El título de la actividad ha sido editado por los autores.		
Formas geométricas	Dentro de esta actividad hay diferentes formas geométricas: hay cuadrados y rectángulos en la pared de fondo; hay rectángulos en las tarjetas de los números		

(líneas o gráficos generados con el programa de autor).	y en el icono para pasar a la siguiente pantalla; los tomates, las naranjas y el icono de volver al menú tienen forma de círculo.
Enlaces desde otras páginas	Se puede acceder a esta actividad a través de diferentes enlaces: http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/pequetic/index.html http://universolamaga.com/blog/juegos_ninos/ http://miblogticseducacioninfantil.blogspot.com.es/2014/01/pequetic-los-numeros.html
Enlaces a otras páginas o aplicaciones	Desde esta actividad se puede acceder a diferentes actividades que se encuentran dentro de la aplicación PequeTIC y que están relacionadas con el cuerpo humano, los animales, el medio, los números y las letras.
Observaciones	A través de esta actividad se puede trabajar con los alumnos y alumnas el conteo, a través de los alimentos, que a su vez pueden servir para trabajar los buenos hábitos alimenticios.

2ª Actividad

LISTADO GENERAL DE CONTENIDOS			
Título de la producción: Vedoque: suma monedas.			
Autor/es: Antonio Salinas y María Jesús Egea.			
Contenidos básicos	Lenguaje (texto, audio, imagen, AV, gráfico)	Archivos (txt. Doc. Rtf. Bmp. Jpg. Ovi. Mpg. Wav. Mp3..)	Pantalla N°
-Los números del 1 al 10. -El conteo. •La suma •Asociación: cantidad con número.	-Predominio de audio e imagen.	-Imágenes en JPG y PNG -Audio en MP3	Tres niveles de 10 pantallas.
Elementos de la pantalla nº 10 pantallas por cada nivel (3) de un total de 30 pantallas			
Título de la producción	Vedoque: suma de monedas.		

Autor/es	Antonio Salinas y María Jesús Egea.
Archivos de texto importados	NO
Archivos de imagen fija importados	SÍ
Imagen en movimiento	SÍ (cuando se pulsa sobre los círculo aparecen monedas y si se pulsa dos veces desaparecen).
Archivo de sonidos	SÍ (de un niño que por lo que he leído debe ser el hijo de los autores).
Botones y acciones asignadas	SÍ. La pantalla principal que está diseñada para acceder a los niveles tiene tres botones (uno para cada nivel), la pantalla siguiente tiene un botón para comenzar a hacer la actividad y en cada pantalla destinada a las actividades hay un botón para el marcador de aciertos y fallos, otro para pasar a la siguiente pantalla y otro para volver. Cuando se completa un nivel aparece un recuadro que informa de que se ha ganado un trofeo y aparece la imagen del trofeo junto a un botón de continuar.
Atributos de página	La pantalla de actividades tiene un fondo naranja claro con cuadros difuminados. En el margen superior izquierdo hay un cuadro donde está el contador de aciertos y fallos. En el centro de la pantalla hay tres columnas (de color rojo, verde y negro) compuestas por círculos donde aparecen monedas y justo en medio de la primera y la segunda columna hay una imagen del signo de la suma y entre la columna dos y la tres hay un signo de igual. Debajo de la primera columna aparece el número de monedas que hay en los círculos y hay un personaje llamado Monojo; debajo de la segunda columna aparece el número de monedas que hay en los círculos y hay un personaje llamado Hexamano; y debajo de la tercera columna aparece el número de monedas que se van marcando como total. En el margen derecho superior hay un botón para activar o desactivar el audio; en la parte central del margen derecho hay un botón de comprobación; y en el margen derecho inferior hay un botón para volver.
Títulos (textos generados con el programa de autor)	El título de la actividad ha sido editado por los autores.
Formas geométricas (líneas o gráficos generados con el programa de autor).	Dentro de esta actividad hay diferentes formas geométricas: hay rectángulos en el contador de aciertos y fallos, en el de comprobación y en el de volver; y hay muchos círculos de colores (rojos, verdes y negros) que es donde van apareciendo las monedas.
Enlaces desde otras páginas	Se puede acceder a esta actividad a través de diferentes enlaces: http://www.vedoque.com/juegos/suma-monedas.swf http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=suma-monedas&l=es
Enlaces a otras	Desde esta actividad se puede acceder a otras actividades recopiladas en la web

páginas o aplicaciones	de Vedoque.
Observaciones	A través de esta actividad se puede introducir a los alumnos y alumnas en la suma.

3. Conclusiones

En primer lugar quiero destacar que las dos actividades que he elegido tienen utilidad desde el punto de vista pedagógico, puesto que se trabajan contenidos que vienen incorporados en el Decreto de Infantil (los números y los alimentos) a través de creaciones multimedia.

Siguiendo con la creación multimedia, veo conveniente destacar aquellos aspectos que están bien adecuados y aquellos que no lo están en estas dos actividades.

Por tanto, respecto a la primera actividad ***PequeTIC: los números con los alimentos***, puedo destacar que la presentación es atractiva, las imágenes son muy adecuadas y considero original el hecho de que el audio esté grabado por una niña, puesto que es posible que esto capte mejor la atención de los alumnos y alumnas al sentirse identificados con la niña que les habla. Como punto negativo destaco que todas las pantallas son muy similares y quizás se podían haber incluido diferentes formas de asociar el número con la imagen, por ejemplo, pidiéndoles que escriban el nombre con la PDI, o que unan el número con la imagen, entre otras.

En cuanto a la segunda actividad **Vedoque: suma monedas**, puedo destacar que la presentación no es tan atractiva como la de la primera actividad ya que los colores que se han empleado son claros y con tono apagado y en la primera actividad eran muy llamativos. De las imágenes puedo decir que me parecen más elaboradas las de la primera actividad aunque un punto a favor de éstas es que las monedas aparecen al pulsar sobre el círculo y esto puede captar más la atención de los alumnos. El audio me parece tan original como en la primera actividad puesto que está grabado por un niño y además, me parece muy adecuado que cuando se falla el niño te dice que no está bien. A esta actividad le saco como punto negativo que no se varía el diseño de las pantallas en los diferentes niveles y esto puede desmotivar a los alumnos.

En ambas actividades predomina la imagen sobre el texto y esto justifica que son actividades dirigidas a niños y niñas en edad infantil puesto que se ha tenido en cuenta que en esta etapa pueden no saber leer aún.

Dicho esto, quiero destacar que ambas actividades juegan un papel alto dentro del constructivismo, puesto que partiendo de los conocimientos previos de los alumnos y alumnas se les pueden proponer actividades de este tipo que les permitan afianzar aquellos contenidos adquiridos y profundizar en otros que son desconocidos. Además, citando a Piaget, se puede justificar que ambas son constructivistas porque los alumnos y alumnas tienen que interactuar con el objeto de conocimiento que en el caso de la primera actividad es el conteo y la asociación del número a la cantidad y en el caso de la segunda actividad es la suma principalmente. De igual modo, citando a Vigotsky se puede justificar que son constructivistas puesto que los alumnos y alumnas realizarán las actividades interactuando unos con otros.

Se puede destacar que ambas también juegan un papel importante dentro de la Sociología de la Educación, puesto que con ellas se pretende trabajar contenidos que forman parte de la sociedad: los números, los alimentos, las monedas de un euro y además, al ser actividades multimedia se consigue un acercamiento mayor de los alumnos y alumnas a las TIC que son hoy en día tan importantes en nuestra sociedad por los beneficios que aportan. El único aspecto negativo que le veo a esto, es que no llega a ser democrático puesto que aún hay colegios que no usan las TIC, bien por la brecha digital o porque los docentes no están a favor, y esto debe cambiar.

Para finalizar quiero decir que es fundamental que los docentes y los futuros docentes nos formemos en las TIC, para saber crear y diseñar actividades multimedia adecuadas, con el objetivo de enseñar a los alumnos y alumnas los contenidos de una forma atractiva y motivadora que permita que logren un aprendizaje eficaz.

4. Referencias

■ Area, M. & Gutiérrez, A. & Vidal, F. (s.f.) *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view?id=6353>.

Práctica 2 (Sociología): Creación multimedia

■ *Crear multimedia*. Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view.php?id=6353>.

■ *La creación multimedia como principio básico de la alfabetización en la era de la información*. Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view.php?id=6353>.

■ *La creación multimedia: principio básico en la era de la información*. Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view.php?id=6353>.

■ Mon D. & Casanova A.I. & Ministerio de Educación: Instituto de Tecnologías Educativas (2014). *PequeTIC: los números*. Recuperado el 25 de noviembre de 2014, en <http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/pequetic/index.html>

■ Salinas, A. & Egea, M.J. (2009). *Vedoque: Suma monedas*. Recuperado el 25 de noviembre de 2014, en <http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=suma-monedas&l=es>