

Tema 4. La imagen digital en los contenidos educativos multimedia

Facultad de Lengua y Educación.

Máster Universitario en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital.



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

1. La imagen en una secuencia didáctica en entorno digital



La imagen no debe ser empleada como recurso decorativo, sino que debe ser seleccionada para ayudar al alumno a activar sus conocimientos previos y facilitar la comprensión de los conceptos transmitidos.



La imagen debe contribuir a...

- ✓ Comprender los contenidos abstractos y los conceptos complejos.
- ✓ Motivar el aprendizaje.
- ✓ Profundizar en los conocimientos transmitidos.
- ✓ Ilustrar nuevos conceptos.
- ✓ Estimular la imaginación.
- ✓ Activar conocimientos previos.



Mayer (2005) estableció en su Teoría Generativa del Aprendizaje Multimedia los siguientes procesos cognitivos:

Fase	Proceso cognitivoscitivo	Descripción
1	Selección de palabras	El docente debe seleccionar el texto adecuado como parte del mensaje multimedia a difundir.
2	Selección de imágenes	El alumno prestará atención a las imágenes que forman parte del mensaje multimedia.
3	Organización de palabras	El texto debe ser presentado de forma coherente.
4	Organización de imágenes	La imagen debe acompañar al texto, pero debe ser acorde al mensaje transmitido y que promueve la reflexión y profundizar en el conocimiento.
5	Integración	El alumno debe establecer conexiones entre el texto y la imagen. El mensaje multimedia debe contribuir a activar el conocimiento previo adquirido por el estudiante.



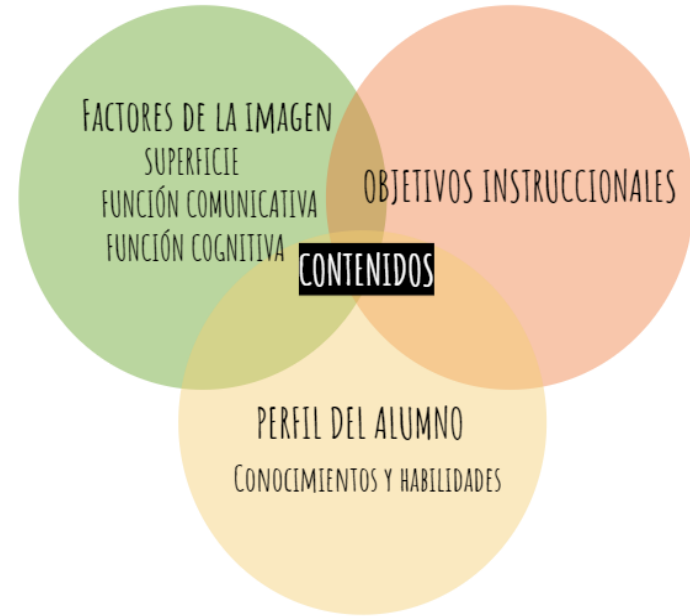
*Elementos de la imagen instruccional por Clark y Lyons
(2004)*

Elementos	Descripción
Superficie	Características principales de las imágenes: ilustración, fotografía, animación, etc.
Función comunicacional	Como elemento que ilustra relaciones cuantitativas.
Función cognitiva	Las imágenes como elemento interactivo, que capta la atención del alumno.



Representación de los elementos que implican la eficacia de la imagen digital didáctica según Clark y Lyons (2004).

- ✓ La imagen en una secuencia didáctica dependerá de los objetivos definidos en el temario de una asignatura.
- ✓ La imagen se encontrará siempre asociada al contenido o material didáctico.
- ✓ La función de cada una de ellas dependerá del mensaje que se quiera transmitir, por ejemplo, una imagen representativa la seleccionará el docente para que el alumno visualice una acción u hecho real.
- ✓ El empleo de una imagen u otra deberá atender también al perfil y nivel de desarrollo del alumno.



2. La adecuada selección de las herramientas para la creación de una imagen didáctica

1. **Qué tema** voy a tratar.
2. **Defino** el **tema**.
3. **Subrayo** las **palabras clave** del tema.
4. **Derivo** las **palabras clave**.
5. **Relaciono** las **derivaciones** de las palabras clave.
6. **Obtengo** una nueva **palabra clave**.
7. **Selecciono** una **imagen** para la nueva palabra clave.
8. **Selecciono** el **soporte** visual.
9. **Defino** la configuración de la **pantalla**.
10. **Adapto** la **imagen** al soporte.
11. **Obtengo** el **nivel** significativo de la **palabra clave**.
12. **Voy al punto 4** (#palabras claves)
13. **Unifico** los **niveles** significantes y **obtengo** la **imagen** digital del **tema**.

Antes de proceder a la selección de herramientas para la creación de una imagen didáctica, el docente debe poseer una metodología para seleccionar qué imágenes va a emplear en cada uno de los temas de la asignatura que impartirá. Y en este sentido Azatto (2011), plantea un método con 13 pasos a seguir por el maestro.

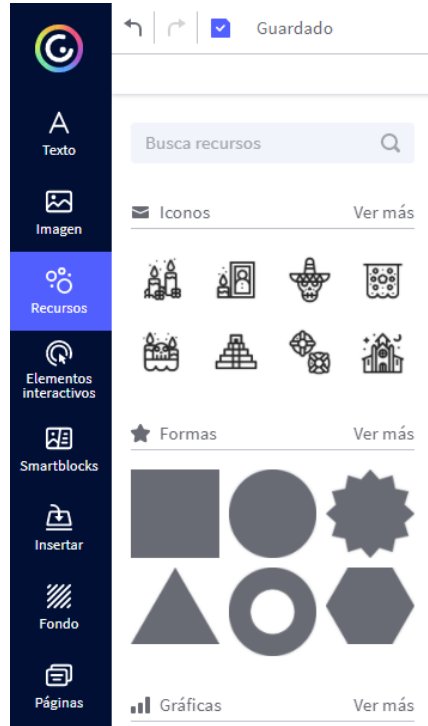


3. Creación y edición de imagen con herramientas online.

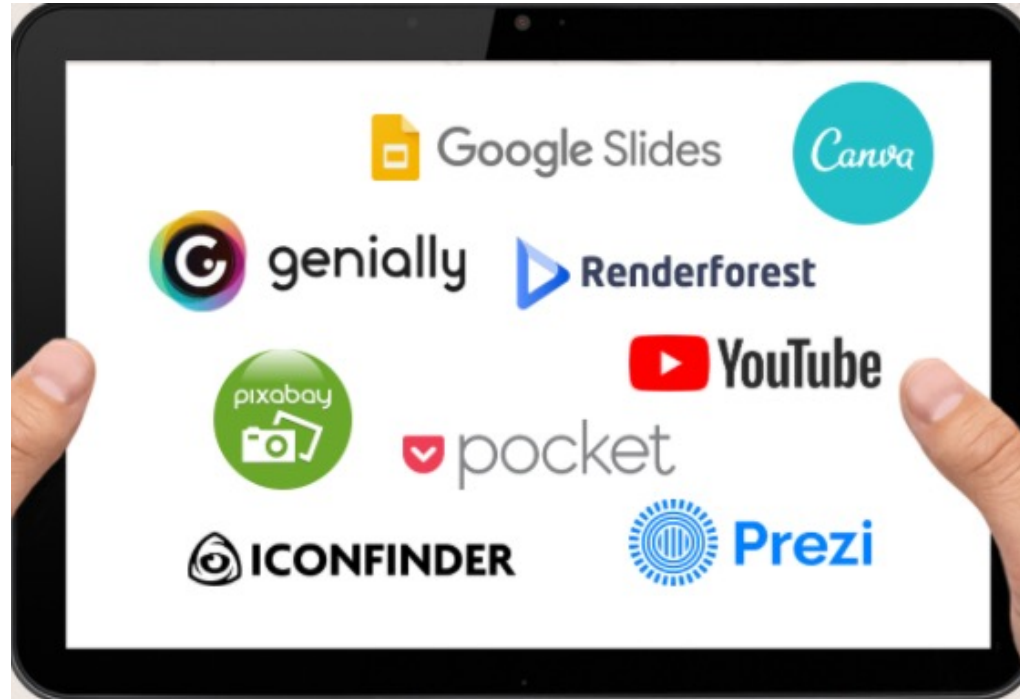
Ventajas	Inconvenientes
Accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet.	Sin conectividad no se puede acceder ni hacer uso de la herramienta.
Acceso gratuito y múltiples recursos para construir imágenes.	Requiere de versión premium para descargar las imágenes en los formatos y calidades requeridas.
Compatibles con cualquier sistema operativo	Existen limitaciones en el diseño de ciertos elementos.
Interfaz intuitivo y simple	



Las herramientas de creación de imágenes y edición online suelen disponer de elementos en común. Su interfaz y manejo de las herramientas es similar, por ejemplo, suelen disponer de un panel de control situado generalmente a la izquierda de la pantalla que permite introducir recursos en la superficie de trabajo.



Herramientas docentes para la creación de presentaciones, infografías, imágenes, etc.



Fuente: <https://view.genial.ly/>



4. Creación y edición de imagen con herramientas offline.

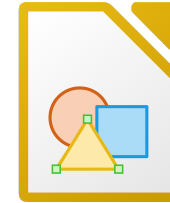
- ✓ Aplicaciones que permiten crear presentaciones e infografía.
- ✓ Aplicaciones que permiten crear imágenes, ilustraciones, dibujo vectorial, etc.
- ✓ Aplicaciones de edición y retoque fotográfico.



Gimp.



Gallery Go.



Draw.



Conclusión

Existen múltiples herramientas a disposición de los docentes para crear imágenes digitales como recurso didáctico en entornos virtuales.

El maestro ya no requiere ser un experto en diseño gráfico para poder ejercer su rol de creador de contenidos multimedia con finalidad pedagógica.



L&E



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA