



Educación &

MULTIMEDIA

Juan Braun

www.juanbraun.com

Imactiva SA



MULTIMEDIA

¿Qué es? ¿Cuál es la Revolución?

- Costo y procesamiento de la información

- Estándar

- Información: Internet
- Comunicación: Messenger, email
- Proceso: Software (educación, Juegos y Trabajo)
- Info. Estandarizada (digital): TV (digital)
- Video (digital), CD, DVD, MP3, Software



MULTIMEDIA

¿Ayuda para el Aprendizaje?

Marco Conceptual

El Aprendizaje Ocurre en un Contexto

- Tecnología aporta contextos adecuados: Internet, Simulaciones
- El Aprendizaje es Activo
- Tecnología permite manipular conceptos e ideas propias

MULTIMEDIA

- El Aprendizaje es Social
Involucrarse con Comunidad:
email, Messenger
Presentaciones: PowerPoint
- El Aprendizaje es Reflexivo
Feedback inmediato y útil
- Experto Sistemas Siempre a la
Mano
Tecnología no Asegura el
Aprendizaje





MULTIMEDIA

¿Qué Características debe tener el Software?

- Debe Incluir a todos
- Flexible: distintos tipos de aprendizaje
- Uso sin mayor Entrenamiento excepto Pedagógico
- Curricular y especificar edad
- Navegación: ayuda constante y retroceder
- Error es admitido y lleva a mayor aprendizaje
- Feed-Back permanente



MULTIMEDIA

¿Cuándo Sirve?
PC e Internet siempre

Por Área

Matemáticas y Ciencias:
conceptos abstractos y
fenómenos invisibles:
Software

Educación Física y
Deportes: Videos

Artes Dramáticas: Videos,
fotos

Educación a Distancia



MULTIMEDIA

Por Tecnología

IWB: excelente combinado con animaciones, software

Móviles: muy atractivo, futuro, alumnos lejanos

Visuales: Cámara, fotos, especialmente propias

Por tipo de Alumno

**Niños con Necesidades
Especiales
Niños en Viajeros**



MULTIMEDIA

Personalización: difícil para profesores

Juegos: útiles en matemáticas y ciencias. Cuidado con calidad

Comunicación: excelente excepto Col.-Padres

Juan Braun

juan.braun@gmail.com

www.juanbraun.com

IMACTIVA SA

Junio 2007