

# DISEÑO de MULTIMEDIAS EDUCATIVAS

**Criterios didácticos  
para el diseño y selección de multimedias educativas**

(destinado a diseñadores gráficos, programadores y docentes)

---

Por  
**Prof. Claudio Josemaría Altisen**

**SINOPSIS de OBSEQUIO**

---

Inscrito en la Dirección Nacional del Derecho de Autor  
ARGENTINA - Abril de 2001

## TECNOLOGÍA, EDUCACIÓN Y DISEÑO.

Las nuevas tecnologías imponen con su avance la creación de nuevos modelos de desarrollo, de las relaciones internacionales, del trabajo, de las empresas, de las comunicaciones y de todo un largo etcétera que no deja de incluir al *Diseño Gráfico* y a la *educación*. La intención de nuestra investigación, se encuentra orientada a profundizar las relaciones entre el *Diseño Gráfico*, la *Educación* y las nuevas tecnologías, particularizando en el rol social del diseñador como gestor de la comunicación visual frente al avance de los entornos gráficos y multimediales, y en el rol del diseñador como hacedor de cultura... de ahí nuestra prioritaria preocupación por el ámbito del diseño para educación, circunscripto en esta investigación a las pautas teóricas básicas para diseño de multimedias educativas (tecnología didáctica).

Tecnología y cultura mantienen una relación muy estrecha, pues los objetos son *portadores de un plus de significación* (valor de cambio/signo) que les permite *funcionar*, también como *designantes*, denotadores o connotadores de status socio-económico, ideales estéticos del consumidor, punto de vista moral del usuario, etc. <sup>1</sup>

Un problema de diseño no es un problema circunscripto a la superficie geométrica de dos dimensiones del diseño gráfico o a la superficie de tres dimensiones del diseño objetual. Se presente o no como solución de un problema existente al margen del objeto, el hecho es que todo objeto de diseño, una vez proyectado e instalado, se *conecta* siempre con un entorno (humano), directa o indirectamente. Todo elemento de diseño tiene un *destino* u otro y, el mero hecho de *proyectar* es, en el campo del diseño, la garantía de otra proyección. Algo *sale* siempre del diseño (gráfico o industrial), *para proyectarse* en un exterior natural y/o cultural. Para los latinos, la palabra *objeto* (objectum) tenía el sentido de "*una realidad que*

*nos sale al encuentro, que se resiste, contra la que se tropieza y se toma apoyo, que se percibe por los sentidos, que se manipula, que se concibe en una intención, que se transmite a la descendencia, que se intercambia comercialmente, cuyo trabajo se evalúa con el tiempo pero, sobre todo, que en todas las circunstancias, se **abarca siempre con la mirada**, en una posesión a distancia, y que da lugar a una *aprehensión comprensiva y contemplativa*". <sup>2</sup>*

Todo objeto de diseño no se presenta ante nosotros como un elemento pasivo... todo objeto se nos presenta como un elemento que, a muy distintos niveles, pide de nosotros y del medio ambiente algún tipo de relación o vínculo dinámico.

El objeto de diseño en el cual nos interesamos en esta investigación es "*la multimedia*" en el nivel "*didáctico*".

En su situación actual, el avance del aludido *desarrollo tecnológico* presenta dos rostros: *progreso y regresión social*...

Hay suficiente literatura sobre las implicancias del desarrollo tecnológico en fenómenos como la desocupación estructural, los tipos de contrato salarial, la organización del ámbito laboral, etc.

El modelo de industrialización *taylorista* (y posteriormente el *fordista*...), de racionalización del trabajo a través de la separación, organizada desde arriba y rigurosamente controlada, de modo automático-uniforme... para la producción seriada; está reflejado (de modo más o menos inconsciente) en los mismos educadores (v.gr. el programa anual, los contenidos uniformes y segmentados, etc.) que no parecen acertar a integrar la actual configuración social y tecnológica con la *singularidad psíquica del educando*.

Para el alumno, entonces, la escuela no es motivadora porque está divorciada de su propio contexto efectivo y social... y, por lo tanto, *carece de significación*... ¡Aburre!

1- Jordi Llovet, *Ideología y Metodología del Diseño*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1979 / pág. 13.

2- ib. / pág. 25.

Si al aprendizaje lo definimos no como "desarrollo de conocimientos", sino como "al producto contextual entre las estructuras antecedentes y consecuentes en la conducta, en el momento en que la experiencia modifica el estado anterior del comportamiento", podemos decir que la escuela es aburrida porque no es capaz de estimular en dirección a una *modificación progresiva y significativa* de la conducta del educando, de modo que le permita equilibrar o balancear una correcta *integración* de "lo que da" la escuela **en** "lo que trae" el alumno... y mejor, **en** su marco interno de referencia personal.

Más en concreto digamos que la escuela sostiene y defiende el *monopolio* de una tecnología muy acotada (= libro / lineal), contra todas las demás (no lineales / v.gr. las computadoras y sus entornos *gráficos*... =comunicación visual, en toda su gama de posibilidades). La escuela, con su orientación *libresca* en un esquema de gestión *taylorista-fordista*, no puede estimular a sus alumnos, porque no acierta a *comunicarse* con ellos en una frecuencia de adecuada sintonización. El alumno actual, inmerso en un mundo que articula lenguajes no-lineales de un modo cada vez más

extendido, es forzado por la escuela a circunscribirse a la rigidez de una propuesta educativa en términos de *un* lenguaje exclusivamente lineal. La sensación de aburrimiento de un alumno en su escuela, es comparable al desconcierto de los operarios de Babel tras su derrumbe.

El joven de una *cultura icónica* como la actual (evidenciable en la TV, la publicidad, los video juegos, y todas las nuevas tecnologías informatizadas) tiene serias dificultades para poder "educarse" en un colegio donde sus docentes (a veces con menor acceso informativo que él) sólo saben comunicarse con él en los estrechos términos de la *cultura del libro*... Que hoy por hoy, para un alumno medio, no resulta *significativa*.

En este trabajo de investigación nos abocamos a la articulación de la tecnología computacional (desde la perspectiva de la comunicación visual) con la educación (las variables tecnológicas frente a la comunicación educativa), no como mera capacitación, sino desde un punto de vista didáctico (tecnología educativa o tecnología didáctica), *que no descuide la singularidad psíquica del educando*...

## **TEMAS DESARROLLADOS EN EL LIBRO...**

### **Introducción**

Tecnología, Educación y Diseño  
Respecto del Hombre y la Computadora  
Respecto de lo Psíquico

### **1/ Nuevos diseños para el texto**

Entornos Gráficos  
La Revolución del Texto  
El hombre extravertido: del Bifaz al Interfaz  
Texto e Hipertexto.  
Aproximándonos al Hipertexto como nuevo Texto.  
En concreto: ¿Qué es un Hipertexto?  
Elementos para el Diseño de un Hipertexto.  
Hipermedios.  
¿Qué es un Sistema de Hipermedios?  
Ventajas generales de los Sistemas de Hipertexto e Hipermedios  
Problemas generales de los Sistemas de Hipertexto e Hipermedios

### **2/ Diseño... ¿para qué tipo de educación?**

*Hacia un Modelo Educativo Superador...*  
1) Modelo Industrialista.  
2) Modelo Superador.  
El Docente del Modelo Industrialista.  
El Docente del Modelo Superador.  
La Tecnología Computacional... a favor de la Transformación (no Reforma), del Sistema Educativo.  
Definición Operacional de la Singularidad  
*El Diseño en Educación...* atendiendo a la Singularidad Psíquica del Educando.  
Matices de la Singularidad Psíquica y sus Formas Operacionales.

### **3/ Criterios didácticos y guión de hipermedia**

Una palabra sobre el Sentido de Didáctica  
Las Aplicaciones Hipermediales en el Mercado  
Definición Débil de Didáctica.  
Definición Fuerte de Didáctica.  
La Desestructuración del Sujeto del Sentido Común.  
Sustancialismo y Antropomorfización.  
El Movimiento en la Hipermedia.  
El Concepto y la naturaleza del Conocimiento: los Linkeos.  
Movimiento y Verbalismo.

### **4/ ¿Cómo hacer un guión para hipermedia educativa?**

El Guión...



## Acerca del Autor...

El Profesor **Claudio Josemaría Altisen** es Master en *Educación Psicoinformática* por la Universidad Nacional de Lomas de Zamora (Buenos Aires), Profesor de Filosofía y Ciencias de la Educación, y Diseñador Gráfico.

Es miembro del Equipo de investigaciones del Centro universitario "CERIR-educativo", en la Sede de Gobierno de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina).

Trabaja en el desarrollo y dictado de Cursos de Perfeccionamiento Docente en ejercicio para el Gobierno de la Provincia de Santa Fe, y es miembro del Área de Fundamentación en el Instituto Superior del Magisterio N° 14 "Domingo Faustino Sarmiento", dependiente del Ministerio de Cultura y Educación de la Provincia de Santa Fe (Argentina).

Es Profesor en prestigiosas universidades del País: en la Facultad de Psicología de la Universidad Católica de La Plata, y en la Licenciatura en Calidad de la Gestión Educativa, de la Universidad de El Salvador.

También se desempeña como docente en otras instituciones educativas del Nivel Medio y Superior.

Ha publicado libros y artículos diversos sobre las aplicaciones de internet, en España y en Colombia. También se ha desempeñado como columnista especializado en tecnología educativa y ha brindado reportajes en medios gráficos de las ciudades de Rosario y Buenos Aires. A su vez, se ha desempeñado como columnista en Programas Radiales sobre temáticas educativas.

Algunos de sus trabajos han merecido un destacado reconocimiento en importantes páginas webs internacionales, y ha obtenido premios en Concursos de publicaciones universitarias.

Como Diseñador Gráfico, es titular de un "Estudio de Diseño" especializado en diseño editorial, ha sido docente adscripto a la Cátedra de Teoría de la Comunicación en la Primera Escuela Superior de Diseño Gráfico de Rosario, y también ha sido miembro fundador del Grupo "El Túnel" para investigaciones en Diseño Gráfico.

Correo-e: [altisen@infovia.com.ar](mailto:altisen@infovia.com.ar)