



El guión didáctico para materiales multimedia

Elena Galán Fajardo

Universidad Carlos III de Madrid

egalan@hum.uc3m.es

Resumen: la rápida irrupción de las nuevas tecnologías ha transformado el modo actual de transmitir y recibir la información. El usuario ya no presenta un comportamiento pasivo, sino que decide cómo y en qué orden desea acceder a la amplia “base de datos” que encuentra a su alrededor. No

obstante, la velocidad en el aprendizaje de los usos para los nuevos medios no ha evolucionado con la misma rapidez que el desarrollo de los contenidos. Los guiones con estructuras lineales ya no resultan útiles para los nuevos soportes. En este artículo se proponen algunas nociones para la elaboración de guiones didácticos adecuados a las nuevas estructuras hipermedia, con el fin de aprovechar al máximo las ventajas de una tecnología en constante desarrollo.

Palabras clave: guiones didácticos, materiales multimedia, hipermedia, nuevas tecnologías.

Introducción

La sociedad de los años sesenta y setenta, al verse abocada a un inevitable proceso de industrialización, y como consecuencia del desarrollo de los *mass media*, tuvo que modificar los parámetros en los que se asentaba hasta esos momentos transformando sus bases, no sólo políticas sino también sociales y culturales. El avance tecnológico que posteriormente tuvo lugar y la influencia y el gran desarrollo experimentado por los medios de comunicación en general, propiciaron un nuevo contexto; y uno de los ámbitos afectados dentro de esta situación fue la educación, en todos sus niveles. Según Mallas (1987:10): “Oficialmente los audiovisuales modernos nacen en el año 1947 (X Conferencia Internacional de la Instrucción Pública, en Ginebra). Pronto va extendiéndose a otros países desarrollados y con el *boom* de las nuevas tecnologías el desarrollo es aún mayor, surgiendo detractores y partidarios”.

Las computadoras comenzaron a utilizarse en las universidades a principios de los años setenta, pero hasta los años ochenta no surgen propiamente programas que promueven la enseñanza y el aprendizaje. A pesar de todo, las decepciones que se cosecharon en el campo educativo fueron notables. Algunas de ellas, motivadas en ocasiones por la falta de educación audiovisual por parte de los docentes -que cambiaban el soporte de la enseñanza pero no el contenido-, provocaron que los resultados conseguidos no fuesen los adecuados. Campuzano (1992:12) cree que “es muy importante para la institución escolar de cada país, que las nuevas tecnologías se integren adecuadamente, y dentro de sus posibilidades, en sus dinámicas educativas, administrativas, culturales, etc. Son herramientas poderosas que deben ponerse al alcance de todos los individuos (...)”

En la actualidad vivimos avances tecnológicos muy significativos que no deben hacernos perder la perspectiva ni olvidar que la técnica tiene que estar al servicio de unos fines u objetivos. La introducción de las Nuevas Tecnologías en la educación no ha de ser un mero apoyo al sistema educativo anterior, sino que deberá suponer una revisión y hacer un balance de la nueva situación, para poder mejorar los *déficits* o carencias anteriores.

Esta gran transformación donde técnica y didáctica se fusionan, no sólo ha provocado que la enseñanza cambie su “forma” de transmitir los conocimientos, sino que además surja un mercado audiovisual y multimedia destinado al campo educativo que precise de un gran grupo de especialistas que dominen el lenguaje audiovisual y las nuevas tecnologías. Educadores, informáticos, guionistas, realizadores, etc. serán los nuevos responsables que deberán aunar sus ideas en la consecución de un programa eficiente.

Ferrés i Prats (1992:13) entrevista en su libro a Jordi Lladó, uno de los más destacados realizadores de televisión en Cataluña, con numerosos trabajos en

distintos formatos a lo largo de su trayectoria. Éste explica los problemas y dificultades a la hora de realizar vídeos didácticos en nuestro país, a causa, entre otros factores, de la carencia de guionistas especializados; por lo que normalmente se recurre a profesores sin una formación adecuada en el campo. Lo expresa del siguiente modo: “A mi modo de ver hay en general una gran tendencia a hacer simples conferencias verbales ilustradas con imágenes y “amenizadas” con música de fondo. La concepción es verbalista, no audiovisual”.

La mayoría de los programas didácticos, en la actualidad, son pura información sin plantearse otros objetivos igualmente importantes como la sensibilización, la motivación y la búsqueda de nuevas fórmulas no convencionales. Por tanto, el panorama tecnológico existente en su relación con la enseñanza, precisa de unos conocimientos audiovisuales profundos y una serie de pautas básicas para su buen funcionamiento. Y la clave para la realización de un buen proyecto audiovisual está ya contenida en el guión didáctico, el boceto que dará forma a la gran masa de información que poseemos y garantizará la efectividad de la comunicación con el destinatario.

El guión didáctico

Por lo general, la funcionalidad del guión es siempre la misma, independientemente del formato del programa al que sirva como base. La diferencia radica en la finalidad o el carácter del contenido. Por tanto, aunque un guión de ficción y un documental mantengan semejanzas en su proceso de construcción y desarrollo, habrá diferencias pues los objetivos que se pretende alcanzar son diferentes.

El primer paso a la hora de desarrollar un proyecto didáctico será organizar todo el material que poseamos, estructurándolo en función de un tema y unos objetivos y estableciendo las herramientas y los canales que se emplearán para tal fin. Previamente, habrá que tener en cuenta una serie de factores que determinen la elección de los medios a utilizar (Dorrego, 1991):

- Objetivos
- Estrategias instruccionales que van a ser utilizadas
- Características del contenido que va a ser transmitido
- Características del destinatario
- Características de los docentes (habilidades para el diseño y el desarrollo de materiales didácticos)
- Facilidad de producción y uso

Etapas en la elaboración de un guión didáctico

Las dos etapas fundamentales en la creación de cualquier proyecto didáctico son:

- La planificación: comprende el plan didáctico y el plan de producción.
- La realización: comprende las etapas de producción y post-producción.

En ambos casos habrá que separar aquello que se quiere transmitir (el *contenido*) del modo o manera de contarlo (la *forma* o el *discurso*). La etapa que vamos a analizar es el *plan didáctico*, que es la etapa previa a la elaboración del guión didáctico.

El *plan didáctico* se refiere a la selección del medio que se va a emplear y la categorización de lo que queremos comunicar. En esta etapa habrá que elaborar tres tipos de guiones diferentes:

- El *guión de contenido*, que presenta de la forma más esquemática posible aquello que queremos comunicar.
- El *guión didáctico*, que muestra el contenido totalmente desarrollado.
- El *guión técnico* que, además de las fases anteriores, comprende aquellas consideraciones relativas a la realización del material, bien sea impreso, audiovisual o multimedia.

Conviene, no obstante, destacar que aunque el proceso sea similar, las fases en la elaboración de materiales didácticos -en el caso de los vídeos y los programas multimedia- no van a ser exactamente iguales, como consecuencia de sus diferentes soportes.

Pueden establecerse distintas fases en la creación del guión didáctico:

- Delimitación del área de trabajo: establecer una idea central que se plasme en un tema concreto. Ej: Un área de trabajo: historia. El *tema* será un nivel de especialización más concreto: historia medieval. El *subtema* especifica a su vez el tema: historia medieval en España... De este modo se establece una jerarquía que irá creando a su vez una estructura.
- Sinopsis: es una presentación resumida del proyecto de un programa. Contiene el tema y las líneas generales del desarrollo y tratamiento. Es previo al trabajo del guión.
- Selección de contenidos: es posterior a la elección del tema. Es un proceso de documentación y de recopilación de material que se va o se puede utilizar posteriormente.
- Estructura básica: supone un orden jerárquico en los contenidos, trazando a grandes líneas el desarrollo del proyecto.
- Tratamiento: es una sinopsis alargada donde se harán las indicaciones sobre el género y el estilo del proyecto.
- Preproducción del guión: definición de una trama. El guión se hará presente en cada uno de los momentos de la realización, por lo que podrá ser susceptible de modificaciones:

En opinión de Borrás y Colomer (1987:21), todo guión debe obedecer a una estructura interna que constará de una serie de pasos. En primer lugar, deberemos establecer una ordenación de los contenidos partiendo del texto sobre el cual queremos trabajar. Los criterios en la ordenación pueden ser variados: se puede ir de lo particular a lo general, de un planteamiento a un desarrollo y finalizar con unas

conclusiones sobre el tema propuesto, pero también se pueden comparar casos similares entre sí de un modo paralelo y buscar las diferencias, etc.

Sea cuál sea el modo empleado, siempre es importante tener claro aquello que queremos contar y cuáles son los pasos que vamos a seguir. A continuación, debemos hacer una síntesis o un breve resumen de esos contenidos, generalizando la idea que deseamos transmitir.

A diferencia de la comunicación verbal, el factor tiempo va a ser uno de los principales condicionantes del lenguaje audiovisual. Debemos eliminar todo aquello que pueda expresarse eficazmente a través de la imagen separando lo primordial de lo accesorio, con cuidado para que esa supresión no afecte al conjunto de la historia.

El tercer factor a tener en cuenta será el léxico y la sintaxis, en función del destinatario del proyecto: “En líneas generales un audiovisual requiere frases cortas, de construcción sintáctica llana y párrafos separables unos de otros, de modo que en cada punto y aparte un concepto quede completo o por lo menos tenga entidad propia” (Borras y Colomer, 1982:27).

El siguiente aspecto que debemos cuidar será la duración. Habrá que subdividir los bloques de contenido en secuencias e intentar que entre sí guarden coherencia en cuanto al ritmo y al estilo. La psicología también va a influir en la sensación de duración que se nos transmite y que es posible manipular en ocasiones mediante el *tempo* interno del plano. Los dos últimos pasos a los que hace referencia son la visualización o relaciones sincronas o asincronas entre imagen y sonido y la homogeneidad del guión, en general.

El guión en los vídeos didácticos

¿Qué se considera un vídeo didáctico?

El término “didáctico” es, en ocasiones, causa de confusión, y las fronteras con otros términos como “instructivo”, “documental”, “educativo”, son, a menudo, ambiguas. Al mismo tiempo, un vídeo didáctico puede poseer líneas dramáticas, lo importante es que permanezca inalterable su objetivo o finalidad: “Lo que es didáctico se caracteriza, pues, por la intención de enseñar, por la limitación del público a que va destinado: por la manera de remarcar los temas principales que forman el contenido del videograma (...)” (Cano y Sala, 1991:8).

En España la realización de vídeos didácticos es poco frecuente, debido en ocasiones a la carencia de grupos de trabajo profesionalizados. Además, la falta de presupuestos destinados a proyectos didácticos son ínfimos en general, como afirma Lladó, aunque existan algunas excepciones.

En un primer momento y antes de comenzar a elaborar el guión didáctico, hay que establecer la determinación del género y de la idea, procesos previos a la grabación o producción del vídeo: “El productor de vídeo didáctico debe ser coherente con el producto que desea crear. “Didáctico” hace referencia únicamente al hecho de enseñar, de “mostrar”, incluso “interpretar”- cualquier cosa (...) Es una palabra metodológica que habla del mensaje, de su estructura y también de su función”. (Cano y Sala, 1991:10)

El término “pedagógico” por ejemplo, hace referencia al destinatario del mensaje, al receptor. Un vídeo pedagógico no sólo trata de “mostrar” o “interpretar” a los niños, sino también de formarles. Por tanto, se dirige a un receptor normalmente

infantil. “Científico” sin embargo, se refiere más al carácter del objeto que se va a tratar y al método utilizado. Por tanto, un vídeo puede ser al mismo tiempo didáctico y científico. “Cultural” tiene una acepción más extensa, comprendiendo toda aquella información producida por el ser humano. Por último, el término “educativo”, al igual que “pedagógico”, también piensa en el receptor del mensaje, haciendo crecer al destinatario al ofrecerle un conocimiento. No obstante y debido precisamente a esa proximidad entre ellos, las categorías podrán verse influenciadas, al mismo tiempo.

Cano y Sala (1991:21) citan, a continuación, una serie de pertinencias necesarias para que un vídeo o cualquier otro formato tengan una consideración “didáctica”. Entre esos factores están la concreción, precisión, definición y orden. Habrá otras observaciones a tener en cuenta antes de escribir el guión y que aportarán claridad a la idea. En palabra de los autores:

“¿Qué lenguaje utilizaremos? ¿Habrá problemas de luz o trabajaremos en exteriores? ¿Editaremos por corte o necesitaremos contar con ciertos efectos elementales? ¿Conseguiremos todo esto o es mejor que cambiemos algunas previsiones? ¿Nos propondremos un tiempo global y la duración proporcional de las secuencias? ¿Trabajaremos con sonidos o, de momento, con los códigos de imagen y de música habrá suficiente? ¿Deberán hacerse carteles y decidiremos si serán electrónicos porque la misma máquina ya tiene una capacidad mínima para hacerlo? ¿Los haremos dibujados y entrando por cámara? (...)”.

El productor irá ayudando al guionista a ajustarse a los elementos de producción previstos y solventar o buscar soluciones para las limitaciones que puedan surgir.

Siguiendo los esquemas propuestos por algunos de los autores mencionados en este artículo, podemos determinar a una serie de pasos a la hora de crear un vídeo didáctico.

Etapas en la realización de un vídeo didáctico:

Pre-producción:

- Idea inicial
- Documentación y estudio del tema
- Localizaciones
- Adaptación al currículum
- Selección del tratamiento
- Confección del guión previo
- Elaboración de la guía didáctica

Producción:

- Confección de un guión técnico
- Desglose del guión y listados

- Formación del equipo técnico y contrataciones
- Plan de trabajo
- Ensayos y pruebas
- Presentación y ajuste del presupuesto
- Realización
- Confección del guión de montaje

Post-producción:

- Edición o montaje
- Sonorización
- Guía de uso
- Copiaje, distribución y exhibición
- Evaluación

Pre-producción

En esta etapa hay que definir los *objetivos* o la *idea* que, en este caso, al tratarse de un material didáctico, estará subordinada a una finalidad de enseñanza-aprendizaje. En el caso de que hubiese más de un objetivo o líneas de desarrollo, habrá que buscar un hilo conductor que guíe a todos ellos, estructurándolos en aquellos de primer orden o de mayor importancia y aquellos de segundo orden.

Otra de las etapas importantes dentro de la pre-producción será la *documentación* o búsqueda de material que nos permitirá desarrollar una idea. Para ello, tendremos que plantearnos las siguientes cuestiones: qué y cuánta información queremos transmitir en el vídeo, los objetivos a conseguir, la idoneidad del vídeo como formato para nuestro proyecto, etc...

El siguiente paso será la elaboración del *tratamiento*, que no es más que la forma en la que se presentarán los contenidos y el estilo que le vamos a dar. También se le denomina *guión literario*, estableciendo de forma exacta cómo se mostrarán los contenidos recogidos en el vídeo en las etapas anteriores. Es aconsejable, independientemente del estilo elegido, que las informaciones sean claras y concisas. Posteriormente elaboraremos *una guía didáctica*, que consiste en establecer cómo se tratará el tema, la aplicación del currículo a esa materia de un modo determinado. También se deben prever las *localizaciones* en las se va a grabar, para no retrasar el proceso de producción. Habrá que tener en cuenta el presupuesto disponible y las características del proyecto.

Producción

En el proceso de producción, cada una de las etapas pueden darse de forma independiente o simultánea, por lo cual el orden establecido aquí no debe considerarse en sentido riguroso.

En la etapa de producción deberá confeccionarse el *guión técnico*, muy importante para la elaboración del vídeo, ya que contiene todos los datos propios del lenguaje audiovisual de carácter técnico, para su grabación (tipos de planos, angulación de cámara, sonidos, efectos, las músicas que se van a utilizar...). Para la producción habrá que tener en cuenta que estamos ante un material didáctico, por lo cual el estilo deberá estar adaptado a tal finalidad.

El desglose del guión será muy importante a la hora de planificar las necesidades tanto materiales como personales y las gestiones que debamos efectuar. En ocasiones deberemos modificar o eliminar aquellos elementos tanto humanos (contrataciones, equipos...) como técnicos (materiales, tipos de cámaras...) que se salgan de nuestro presupuesto.

Post-producción

Una vez realizada la edición o montaje, se incluirán en esta fase todos aquellos elementos accesorios como gráficos, animaciones, rótulos, efectos de sonido, músicas, etc...

El guión en los multimedia didácticos

Las nuevas revoluciones tecnológicas van generando nuevos lenguajes que hay que aprender a articular correctamente con el fin de utilizar del modo más eficiente posible esa tecnología que se va poniendo a nuestro alcance:

“La multimedia se convierte así en una nueva cota comunicativa, donde se mejoran, perfeccionan e integran los elementos audiovisuales creando un nuevo lenguaje rico en matices, expresiones y formas, con el añadido de una interacción presumible entre hombre y relato (vehiculado mediante la máquina) que rompe la unidireccionalidad de la mayoría de los media (medios de comunicación) conocidos” (Huertas, 1998:7).

¿Qué es un multimedia?

La característica fundamental de un sistema multimedia es su interactividad, que conduce a un nuevo tipo de narrativa donde tanto el comunicador o autor como el espectador o receptor son responsables del proceso comunicativo. Además se trata de un tipo de relato no lineal, a diferencia del relato audiovisual donde el espectador es pasivo.

No obstante, existirán diversas estructuras de navegación en el relato (modo en el que se presenta esa información) y que podrán ser más abiertas o cerradas según el diseño establecido: *estructuras en rombo*, con un comienzo y un fin con distintos caminos, *estructuras lineales* con bucles reentrantes, en las que se podrán activar micro-relatos paralelos al principal que interrumpen la estructura lineal pero sin apartarse de ella; *estructuras en árbol*, con un comienzo y distintos finales dependiendo de las elecciones y opciones tomadas por el espectador, etc...

En cuanto a la interactividad, Bou aconseja utilizar el principio de libertad. Eso es, que aunque el lector-destinatario sienta que navega libremente por la elección no pautada de los contenidos, esté inmerso en un esquema previamente configurado o predeterminado.

Valverde (2000:273) establece una serie de pautas en la creación de materiales multimedia cuyo objetivo, dada su finalidad didáctica, consistirá en ayudar en la

elaboración de un material audiovisual original de carácter educativo que pueda ser utilizado, de modo autónomo, por cualquier educador en su contexto de intervención. El multimedia podrá realizarse con alguno de los siguientes medios: cómic, diaporama, vídeo o soporte informático. Las primeras preguntas que debemos hacernos antes de la elaboración de un producto multimedia son las siguientes: *¿Qué? ¿A quién? ¿Para qué?*

El *qué* consiste en determinar con claridad cuál va a ser el contenido, de qué va a tratar el audiovisual. Debemos elegir con preferencia un tema específico que general. En la selección del contenido habrá que valorar también qué formato es el más adecuado y algunos factores como el interés que suscita, su actualidad, su valor estético o artístico...

A *quién*: habrá que determinar a quién va a ir destinado el proyecto, las metas o finalidades educativas. Éstas son:

- Promover la investigación del grupo.
- Atender características o necesidades particulares de un grupo.
- Ampliar la información sobre un tema.
- Requisito para iniciar una actividad de grupo” [1].

Algo similar propone Bou (1997) en *El guión multimedia*: “Las aplicaciones multimedia normalmente son diseños con perfil de destino, es decir, se conciben para ser utilizadas por un tipo determinado de usuario. Por ello, al enfrentarse al diseño de una aplicación, deberá indagar sobre las características de su “cliente”. Establece tres parámetros para transmitir la información que va a ir contenida en el multimedia:

- Estructurar esa información dividiéndola en distintas unidades.
- Establecer cómo esas unidades van a relacionarse entre sí.
- Vigilar que la aplicación está en consonancia con ese usuario modelo al que se dirige.
- Traducir lo anterior en imagen y sonido.

Para qué: designar las metas o finalidades educativas de ese material, de un modo claro y definido:

“Los objetivos impregnan todo el proceso y permiten caracterizar los materiales como didácticos, es decir, diseñados expresamente para ser utilizados en un contexto educativo. Estos objetivos han de ser realistas y exclusivamente relacionados con el propio producto audiovisual” [2].

Pautas para la elaboración de un material educativo multimedia

La elaboración de un producto multimedia posee algunas diferencias en la planificación del guión con respecto a los proyectos destinados al vídeo, pues su soporte y características son diferentes.

Para realizar un proyecto multimedia hay que tener en cuenta que el proceso de trabajo va a integrar, al menos, un docente, que planteará los contenidos didácticos, y

un informático que se encargará de procesar toda esa información. Lo ideal sería que también interviniese la figura de un guionista entre ambos y que se encargase de adaptar los contenidos.

Una vez respondidas con profundidad las preguntas de *Qué, A quién y Para quién*, deberemos comenzar a traducir las ideas en imágenes y sonidos. Para ello, es útil establecer una *rutina de trabajo* que estructure los contenidos. Esa rutina de trabajo comprenderá las siguientes fases:

—Guión de contenido.

—Guión narrativo.

—Guión icónico.

—Guión de sonido.

—Guión técnico.

El *Guión de Contenido* indica el material textual que se va a utilizar en las diferentes secuencias y la manera en la que se va relacionando mediante una jerarquización conceptual que irá de lo más importante o lo más general o específico y que deberá transmitirse en forma muy clara en el guión.

El *Guión Narrativo* establece cómo se va a presentar esa información. Se corresponde a lo que conocemos también como guión literario, indicando el punto de vista y el estilo. Por tanto, se dará forma al contenido establecido en el paso anterior.

El *Guión Icónico* marca las imágenes que se tiene disponibles, sean gráficos, fotos, figuras, cuadros, imágenes de video o animación, y en qué momento de la narración serán utilizadas. Para que resulte más fácil, suele usarse un código que identifica cada imagen y en qué secuencia va.

El *Guión de Sonido* se debe desarrollar en forma sincrónica con el guión narrativo. Los registros de sonido deberán ser secuenciales, y esta secuencialidad se indicará mediante un número de orden. Los registros de sonido pueden ser directos o indirectos según la fuente de la que se haya tomado (un registro directo es por ejemplo, la grabación en *off* de una voz que realiza un relato y, uno indirecto, cualquier música empleada).

El *Guión Técnico* es elaborado por el profesional informático a medida que va comprendiendo la idea del docente. Consiste en definir las bases de la realización, la metodología, los programas a utilizar, los formatos de presentación, diseño de pantalla, los efectos a utilizar en cada parte, etc.

A continuación presentamos un gráfico de un guión técnico-didáctico. Este gráfico solo resulta útil a los fines organizativos, pero no es un modelo estándar que debe seguirse al pie de la letra; es un inicio, una estructura abierta y flexible a los cambios creativos de quienes lo utilicen.

<p>Universidad Tecnológica Nacional Programa de Capacitación Docente Proyecto S.A.E Cooperación Guión de Producción Multimedia de Programas Educativos</p>				
Título: Tema: Género: Destinatario Tipo: Autores:				
Objetivos:				
Sinopsis				
Selección de Contenidos		Estructura Básica		Tratamiento
Guión de Contenido.	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido	Guión Técnico

Fuente: G.I.A.I.T. (Grupo de Informática Aplicado a las Innovaciones Tecnológicas), Argentina.

Otros autores hacen una clasificación más sencilla siguiendo el esquema clásico de las producciones audiovisuales. A diferencia de éstas, en el guión multimedia:

“(…) se recogerán de manera exhaustiva los elementos que han de intervenir en cada una de las pantallas o secuencias, las acciones que se desarrollarán, el grafismo utilizado y el “tempo” que mantendrán, es decir, el orden de representación y el tiempo del mismo. También se debe describir detalladamente cuándo sucederá, bien por la intervención directa del usuario bien por otro tipo de causas, como por ejemplo la ausencia de acciones por parte de éste”. (Pérez Huertas, 1998)

El guión debe ser muy detallado, ya que si el proyecto multimedia es de grandes dimensiones, el equipo de trabajo será muy amplio, por lo que el director del proyecto deberá asumir una función homogeneizadora. En el manual de *Introducción al multimedia* del IORTV., también se aconseja la realización de un *story board* o un *guión gráfico* para facilitar esa integración entre texto, imagen y sonido.

Valverde (2000) propone la creación de una *guía didáctica*, un documento escrito muy breve que acompaña al material audiovisual y que consta de los siguientes apartados:

Identificación del producto:

- El título del audiovisual
- Nombre completo de los autores
- Duración del material
- Fecha de producción (mes y año)
- Enumeración y descripción breve de los elementos que forman el audiovisual.

Descripción del producto:

- Guión multimedia
- Análisis didáctico:
- Información sobre los destinatarios del audiovisual
- Objetivos educativos del proyecto. Qué objetivos se pretenden cumplir con la realización del audiovisual.

Orientaciones educativas (uso del producto):

- Sugerencias de actividades complementarias previas y posteriores al uso de producto
- Sugerencias para la evaluación del uso del producto.
- Materiales complementarios
- Bibliografía y materiales audiovisuales de referencia
- Materiales de elaboración propia que puedan ser utilizados para desarrollar las actividades educativas propuestas (fichas de ejercicios; breves textos para lectura; cuestionarios; etc.)

Presentación de los contenidos multimedia

Cada autor sigue el método que más se adapta a su sistema de trabajo. A diferencia de Díaz o de Pérez Huertas, Valverde (2000) establece el siguiente modelo:

“El guión de un multimedia en soporte informático tiene una estructura diferente, con columnas diferenciadas para imagen, sonido, texto y acciones (o interacciones). En cada una de ellas hay que identificar el recurso digital (en forma de fichero informático), así como los resultados de determinadas acciones sobre zonas específicas de la pantalla”.

Bou (1997) recurre a los principios de elaboración de los guiones cinematográficos y los aplica a los guiones multimedia. En los primeros, al igual que en los guiones para televisión, están presentes tres elementos: el discurso, la dramatización y el mensaje.

- El *discurso*: Al trasladar este concepto a las aplicaciones multimedia, se corresponde con la información a transmitir, lo que queremos contar.

—La *dramatización*, con la presencia de componentes dramáticos.

—El *mensaje* o el *trasfondo* que se encuentra por detrás del argumento, la conclusión que se extrae de la historia que se nos relata o de la información que se nos proporciona.

Por otro lado, establece una serie de elementos que conforman el guión multimedia y que son los siguientes:

—El *título* y el número que identificará cada una de las escenas. También se aclarará si hay documentos adjuntos.

—Los *fondos*, que son las imágenes (suelen ser fotografías o pantallas) que sirven de base para una escena. Los fondos se señalan en los guiones con la palabra BMP, la extensión habitual de los ficheros de imágenes de windows (bitmaps). Todas las imágenes que lleven esa extensión indicarán que se van a utilizar como fondo.

—Las *zonas sensibles* o aquellas regiones de la pantalla en las que al pulsar o pasar con el ratón por encima de ellas, sucede algo.

En el guión hay que hacer un inventario de las zonas sensibles y una descripción sobre su comportamiento al pasar sobre esas zonas. En las zonas sensibles suelen seguirse las siguientes indicaciones:

—RAT: Es la abreviatura de ratón que indica la zona sensible, ya que reaccionará al paso de éste sobre su superficie.

—ROL: Indicará la reacción de la zona sensible cuando el ratón pase sobre ella.

—CLIC. Indica la reacción de la zona cuando se hace clic sobre ella

—DCLIC: Lo mismo pero cuando se hace doble clic.

Ejemplo:

—ROL. Ventana superior izquierda

—ROL: Sale un texto que dice “Entrada”

—Los *iconos* son aquellas figuras que se encuentran superpuestas encima del fondo. Suelen ser dibujos que aparecen durante unos segundos y después desaparecen. Se indican con las iniciales ICN y a continuación una palabra que lo identifique: “puerta”, “casa”, etc... para poder buscarla con mayor facilidad.

—Por último, se establecen los *objetivos*, que son elementos concretos que el usuario debe descubrir y van señalizadas con una “S” a la que sigue un número o un nombre.

En cuanto a la organización del texto que queremos transmitir, al margen de lo visto anteriormente, podemos seguir una estructura dramática como sucede en los proyectos audiovisuales, que se establecerá sobre una línea principal (el hilo argumental que irá conduciendo por cada una de las pantallas y de los contenidos) y una serie de líneas secundarias derivadas de la anterior. El orden y la estructura

dependerá del tipo de multimedia que queramos hacer. Fases según el esquema clásico: planteamiento, nudo o desarrollo y desenlace.

Planteamiento:

Consiste en exponer en qué va consistir o de qué va a tratar el multimedia. Hacer una presentación de los contenidos y de los temas a tratar. Abarca todo el primer acto. Es muy importante dejar claro de qué va a ir nuestro audiovisual. Si al espectador no le queda claro desde un primer momento, puede perder el interés. Por tanto se aconseja el empleo de recursos que llamen su atención.

Nudo o desarrollo:

Abarca el segundo acto. En esta fase se exponen las opciones a elegir por el espectador dándole una serie de elecciones posibles y gestionando su mayor o menor libertad. Normalmente, esas elecciones irán complicando la historia en la que parece que la resolución va a ser difícil.

Desenlace:

Abarca el tercer acto. El esquema o los temas planteados al inicio quedan resueltos y cerrados, normalmente.

Para Ordinas, de Benito, Martí y Salinas (1999) la diferencia, en el caso de los multimedia, es que estas etapas “pueden no ser lineales o cronológicas por la interactividad propia de estos diseños y, además, el tiempo de duración no puede ser previamente propuesto, dependerá del tiempo de lectura o de navegación empleado por el destinatario”. Por otro lado, vuelven a insistir en la idea que ya planteábamos anteriormente, según la cual es habitual “inundar las pantallas de texto como si de páginas se tratara”.

Jonassen y Wang (1990) señalan, como formas que afectan a la interacción, la interactividad y control del usuario; la existencia de un entorno constructivo, y la estructura que presenta el hipermedia. Uno de los momentos más importantes en la creación de materiales hipermedia es, en consecuencia, decidir cómo y cuánto estructurar la información en la base de conocimiento. La respuesta depende, en parte, de la utilización que se va a hacer del sistema: La variabilidad de las aplicaciones exige la existencia de diferentes estructuras de acceso e información. Existen dos formas de acceso a la información:

- **Hipermedia no estructurado**, en cuya estructura nodo-conexión sólo son utilizadas las conexiones referenciales. Dos nodos están conectados al contener un nodo una referencia a la información contenida en el otro. Proporciona acceso aleatorio desde cualquier nodo a otro con el que esté conectado. Junto a esto, la estructura organizativa se fundamenta en sistemas similares a los de análisis de textos que analizan libros de texto (lista de contenidos, índices y palabras clave) para los términos o ideas importantes.

- **Hipermedia estructurado**, que implica una organización explícita de nodos y conexiones asociativas. El diseñador es el que dice si hay una estructura de la materia tratada a señalar en las estructuras de conexiones y estructura de nodos.

- El **grado de interactividad** constituye otra de las variables que influye en la naturaleza de los sistemas hipermedia. Ésta puede ser baja, media o alta dependiendo de múltiples factores:

“Hay que tener claro que la unidad básica de un documento hipertextual es la pantalla y no el papel y que por tanto no tiene porque quedar limitado a las normas que rigen la distribución de la información en el papel (...) El objetivo del organizador de la información debe ser definir una estructura hipertextual en la que haya múltiples posibilidades de navegación en las que pueda interactuar y en las que el receptor a la vez no se desoriente ni naufrague” Ordinas et al (1999).

Notas

[1] www.unex.es/didáctica/Tecnología_Educativa/guion01.htm

[2] Op.cit

Bibliografía

Bellín, O. (1997) *Multimedia. Desde el cd-rom a las autopistas de la información*. Zaragoza: Editorial Edelvives, 1997.

Borrás Vidal, J. y Colomer Puntés, A. (1987). *Guión del vídeo didáctico*. Fundación

Serveis de Cultura Popular. Barcelona: Editorial Alta Fulla.

Bou Bouzá, G. (1997). *El guión multimedia*. Madrid: Editorial Anaya. p. 31.

Cabero Almenara, J. (Noviembre, 2004). “Cambios organizativos y administrativos para incorporación de las TICs a la formación. Medidas a adoptar”. *En Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 18*.

Campuzano Ruíz, A. (1992). *Tecnologías audiovisuales y educación. Una visión desde la práctica*. Madrid: Ediciones Akal.

Comparato, D. (1992). *De la creación al guión*. Madrid: IORTV.

Díaz Sánchez, F.A. (1999). *Usos educativos de las nuevas tecnologías*. Grupo Editorial Universitario.

Díaz, M.V., *Los guiones técnico-pedagógicos como herramienta mediadora para un trabajo interdisciplinario de producción de material multimedia para educación a distancia*, G.I.A.I.T. (Grupo de Informática Aplicado a las Innovaciones Tecnológicas), Argentina.

Dorrego, E. *Modelo para la producción y evaluación formativa de medios instruccionales, aplicado al vídeo y al software*. Universidad Central de Venezuela.

Ferrés i Prats, J. (1992). *La realización de videogramas didácticos. Entrevista a Jordi Lladó*. Fundación de Serveis de Cultura Popular. Barcelona: Editorial Alta Fulla.

Ferrés i Prats, J. (1992). *Vídeo y educación*. Barcelona: Editorial Paidós, Colección Papeles de Pedagogía.

Gómez Galán, J. y Sáenz del Castillo, A. (coordinadores) (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Badajoz: Universitas Editorial.

Jonassen, D. y Wang, S. (1990) "Hypertext, Learning and Instructional Design". En *Educational Media and Technology Yearbook*

Luis Cano, P. y Sala, R. (1991). *La producción ejecutiva de material videográfico en las escuelas*. Barcelona: Fundación Serveis de Cultura Popular.

Mallas, S. (1987). *Didáctica del vídeo*. Barcelona: Fundación de Serveis de Cultura Popular. Barcelona: Editorial Alta Fulla.

Ordinas, C., de Benito, B., Martí, C. y Salinas, J. (1999) "Modelos de estructuración de material didáctico multimedia utilizados en Campus Extens". Comunicación presentada a *Edutec' 99*, Sevilla.

Pérez Huertas, F. J. (1998). *Introducción a la multimedia: realización y producción de programas* (Unidad didáctica 158), Madrid: IORTV.

Ubieto Arteta, A. (1978). *Cómo se programa un tema o una unidad didáctica*. Zaragoza: Instituto de Ciencias de la Educación.

Valverde Berrocoso, J. (2000): "Diseño y elaboración de un programa educativo multimedia", en Sáenz del Castillo, A. y Gómez Galán, J. (coordinadores): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Badajoz: Universitas Editorial, p. 273 y ss.

© Elena Galán Fajardo 2006

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario

