

Diseño y producción del material multimedia para niños y niñas “Aventura en la Isla del Coco”

Paúl Alvarado Quesada
Universidad Estatal a Distancia (UNED)
Costa Rica
(506) 83673681
palvarado@uned.ac.cr

Juan Diego Delgado Vargas
Universidad Estatal a Distancia (UNED)
Costa Rica
(506) 88772127
jdelgadov@uned.ac.cr

ABSTRACT

The academic multimedia resource “Adventure in the Coco’s Island” allows the user to explore specific knowledge about Coco’s Island National Park, located in Costa Rica. Moreover, it may also be utilized to expand the topic on natural resources, their rational use and the importance of their conservation.

It consists of five modules; each one covers different topics proposed for conceptual and pedagogical development.

The first module refers to the island’s history. It presents highlighted texts and also photographs that illustrate the concepts within.

The second module works on the island’s geographical location, weather characteristics and its geopolitical importance for Costa Rica.

The third module describes with great detail the natural richness, flora and fauna diversity and also the risks and threatens that the island is exposed to.

The fourth module displays investigations that have taken place in the island and finally, the fifth module presents national and international recognitions that the island has received on behalf of its hard work and results in regards species and environment conservation.

RESUMEN

El multimedia educativo "Aventura en la Isla del Coco" le permite al usuario desarrollar conocimientos específicos sobre el Parque Nacional Isla del Coco, en Costa Rica; pero también, se utilizará para ampliar el tema de los recursos naturales, su uso racional y la importancia de su conservación.

Cuenta con cinco módulos, cada uno abarca los temas propuestos para el desarrollo conceptual y pedagógico del material.

El primer módulo se refiere a la historia de la isla, presenta textos sobre aspectos relevantes, así como fotografías que acompañan y ejemplifican los conceptos tratados.

En el segundo módulo se trabaja el tema de la ubicación geográfica de la isla, sus características climatológicas, así como la importancia geopolítica de la isla para Costa Rica.

En el tercer módulo se describe con mayor detalle toda la riqueza natural de la isla, su diversidad en cuanto a fauna y flora, y los riesgos o amenazas a los que esta riqueza está expuesta.

El cuarto módulo muestra investigaciones que han surgido en la isla, y el quinto módulo presenta los reconocimientos a nivel nacional e internacional que ha recibido la isla por los trabajos y resultados obtenidos en ella en cuanto a la conservación de distintas especies y ambientes.

Categorías y Descriptores

Realización, diseño gráfico, documentación.

Palabras clave

Isla del Coco, fauna, flora, biodiversidad, multimedia, educación ambiental.

1. RESUMEN AMPLIADO

El auge que se vive en nuestro país en cuanto a la producción de materiales didácticos, se ha traducido en un mercado de consumo cargado de productos, que en algunos casos cumplen con su cometido pedagógico, pero en otros no llegan a tener un papel decisivo dentro del plan de estudios y de la formación de la persona.

Los productos educativos para niños no escapan de esta realidad, muchas empresas elaboran productos con el único fin de comercializarlos, sin tener en cuenta el posible aporte que podrían significar en la vida de los pequeños.

La elaboración de un multimedia educativo no es sencilla, ya que implica arduos procesos de reflexión acerca de la mejor manera para presentar los contenidos, la escogencia de los mismos y la elaboración visual del material, para posteriormente terminar con la producción y montaje de todos los elementos que se necesitan para obtener el producto.

Es por eso que determinar bien los diferentes pasos a seguir puede significar el éxito o el fracaso de un proyecto de este tipo, en donde el producto no solo responde a la inquietud de los productores, sino a las expectativas y necesidades de un público meta deseoso de contar con materiales didácticos de calidad.

El presente proyecto sobre un material educativo ambiental, así como la respectiva elaboración del software educativo, pretende responder a un público ávido de conocimiento, al que se busca enseñar conceptos que le servirán para desenvolverse de manera más responsable frente a temáticas relacionadas con la protección del ambiente.

Esta producción toma en cuenta un planteamiento teórico educativo específico, además del uso de una serie de aplicaciones con las que se busca el acercamiento del material final con el gusto y la realidad del público meta especificado.

1.1 OBJETIVO GENERAL

Ofrecer a la niñez costarricense información sobre las riquezas biológicas del Parque Nacional Isla del Coco a través de un recurso multimedia para ser utilizado como material complementario del libro "Aventuras en la isla más linda del mundo" del Centro de Educación Ambiental (CEA) de la Universidad Estatal a Distancia (UNED).

1.2 INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO (IGU)

El multimedia se plantea como un material autogestionable donde el usuario escoje los temas con los que interactuará, aunque también se sugiere un camino por seguir a partir del uso de los distintos menús basados en elementos ordenados bajo un sentido pedagógico específico, y utilizando códigos de uso estandarizados (izquierda-derecha, arriba-abajo), que marcan un camino que los autores consideran como el ideal para el usuario.

La composición de la IGU sugiere un proceso de interacción dirigido, planificado a partir de las estrategias didácticas, los temas abordados y los objetivos planteados desde el inicio del proyecto.

El multimedia comienza con una cortina de entrada, en este caso, se trata de una animación que simula el acercamiento de un bote de vela a la Isla del Coco. En el bote navega un personaje que estará presente durante todo el material y que forma parte de otras iniciativas infantiles del CEA para el tratamiento de temas sobre educación ambiental. Este personaje se llama Mapachín, y es un mapache; animal que forma parte de la fauna de Costa Rica. Esta animación introduce el nombre de la producción y da paso a la interfaz principal.



Figura 1. Figura 1. Cortina de entrada del multimedia Aventura en la Isla del Coco

La IGU principal se basa en una imagen pormenorizada de la entrada a la isla, en donde se encuentra el puesto de los Guardaparques que cuidan de ella. Se le adicionaron otros insumos gráficos para tener más elementos de la isla en una sola imagen, como por ejemplo algunas de las especies de flora y fauna características del lugar.



Figura 2. Interfaz principal del multimedia Aventura en la Isla del Coco

En lo referente a la navegación y usabilidad del material desde la interfaz principal, así como el resto de interfaces que conforman el multimedia, se presentan 2 áreas de interacción. El primer espacio es una barra horizontal en la parte superior de la interfaz en la que se ubican los botones a los accesos generales del multimedia: inicio, ayuda, sonido, créditos y la opción de salir.



Figura 3. Botones de accesos generales del multimedia Aventura en la Isla del Coco

La segunda área de interacción del multimedia la conforma el menú principal, que se ubica en una franja horizontal en la parte inferior de la interfaz. Este menú, gráficamente asemeja a un letrero de madera característicos de los distintos parques nacionales de Costa Rica. En él se muestran los temas del multimedia, y está presente en todo momento, procurando una experiencia de navegación más sencilla para el usuario.



Figura 4. Menú principal del multimedia Aventura en la Isla del Coco

En cuanto a las interfaces de los 5 módulos en los que se divide el material, para la primera de ellas, el módulo de Historia, se utilizó la idea de un diario antiguo, en el que aparecen los temas tratados, ya sea en forma textual, o por medio de galerías de imágenes. La navegación de este apartado se realiza desde el mismo diario (con opciones de avance o retroceso), o bien, por medio del menú principal.



Figura 5. Interfaz del módulo 1: Historia

Para el segundo módulo titulado Ubicación y Características, se diseñó una interfaz conformada por varios mapas, cada uno correspondiente a un tema en particular, y la dinámica de uso de esta sección se basa enteramente en la relación entre el usuario y la información de cada mapa. Los conceptos presentados para cada uno de ellos, se refuerzan por medio de galerías fotográficas o juegos.



Figura 6. Interfaz del módulo 2: Ubicación y Características

Para el tercer módulo, denominado Parque Nacional se ilustró un paisaje de la isla vista desde un bote cercano a la orilla de la playa; esta imagen se compone de 3 secciones, y cada una a su vez representa un subtema. Esta interfaz resume la diversidad de la flora y fauna de la isla.



Figura 7. Interfaz del módulo 3: Parque Nacional

Tanto el cuarto como el quinto módulo se ubican gráficamente a lo interno de la casa de los Guardaparques. Para el cuarto módulo la interfaz se sitúa en una oficina de investigación, donde se aprecian algunos elementos relacionados al tema.



Figura 8. Interfaz del módulo 4: Investigaciones

El quinto módulo se trabaja a partir de un escaparate donde se muestran algunos de los reconocimientos y premios que ha obtenido la isla a través de los años.



Figura 9. Interfaz del módulo 5: Reconocimientos

Cabe recordar que, debido al público al que va dirigido el multimedia "Aventura en la Isla del Coco", se trabajó en textos con redacción simple, que describieran claramente el tema tratado sin caer en tecnicismos complicados. Para un mejor entendimiento de los conceptos, se recurrió al uso de materiales audiovisuales

(videos o información estrictamente gráfica), que además buscan motivar y despertar el interés en el usuario.

El uso del color será un elemento esencial para lograr la integración de los contenidos con los significados respectivos.

1.3 VALOR AGREGADO PARA EL APRENDIZAJE

1.3.1 Justificación y motivación del proyecto

El proyecto se asocia con el Programa de Estudios Sociales y Cívica de II Ciclo en el cual se desarrollan temas como: lectura de mapa, origen geológico del país, formas de relieve, conceptos de clima y tiempo atmosférico, cambio climático, áreas protegidas de Costa Rica, entre otros. Dichas temáticas permiten un mayor aprovechamiento del material al analizarlas concretamente en el Parque Nacional Isla del Coco.

Es importante destacar que el multimedia rescata el tema de la conservación del ambiente, específicamente en el manejo y uso responsable de los recursos naturales el cual se desarrolla en el currículo costarricense a través del eje transversal “Cultura ambiental para el desarrollo sostenible”.

Este material educativo forma parte de una estrategia planteada desde el CEA de la UNED, cuyo valor se determina en coordinación con el uso de otros materiales escritos, producidos por esta dependencia. Pero la diferencia en relación con los otros productos, radica en la mediación de los temas, unido a las características de interactividad y posibilidad de inclusión de materiales audiovisuales, propias de estas producciones. Esto alude directamente a la propuesta que se le hace al usuario de utilizar sus diferentes sentidos para trabajar con el material, provocando, entre otras cosas:

1. Mantener la atención en el multimedia.
2. Interactuar de mejor manera con los contenidos.
3. Construir y aprender nuevos conocimientos.

1.3.2 Consideraciones para la mediación pedagógica

Dadas las características tanto del público meta como del multimedia, la aplicación en sí no pretende cargar de contenidos a los estudiantes, si no presentar las temáticas adecuadas según su nivel académico.

Según Nuttal, en esta etapa la memoria de los niños y las niñas se convierte en un instrumento importante en su proceso de aprendizaje, por lo que es recomendable el uso de actividades que estimulen su utilización y que además les permitan planificar procesos, situación para la que los niños y niñas se encuentran desarrollando herramientas cognitivas en estas edades.

Con respecto a la atención sobre las actividades, cabe destacar que los niños y las niñas del público meta se encuentran en una etapa en la que se acrecienta su capacidad para seguir instrucciones (Servicio de información para la economía social, 2009), por lo que se plantean lineamientos sencillos y cortos en duración con respecto a lo que se debe hacer o se espera de ellos.

Los niños y las niñas mayores de 8 años comienzan, como norma general, a cambiar su estructura de pensamiento de un estado más

individual o egocéntrico, a uno más permisivo en donde las actividades suelen verse ya con cierto pensamiento lógico.

Según Piaget, la etapa que se inicia a esta edad se conoce como el "período de operaciones concretas", y en ella se "sabe diferenciar entre objetos semejantes, capaces de medirlos y contarlos" (Piaget citado por Muñoz, 2009).

De lo anterior se desprende que el público meta del presente material puede construir conocimiento a partir de una gran variedad de recursos pedagógicos y audiovisuales, siempre y cuando estén encaminados a reforzar esas "nuevas" capacidades que el niño o la niña desarrolla en esta etapa de su vida.

1.4 POBLACIÓN DESTINATARIA

El público al que va dirigido el multimedia esta constituido por estudiantes de segundo ciclo de la Educación General Básica (cuarto, quinto y sexto) residentes del Gran Área Metropolitana (GAM), con acceso a herramientas tecnológicas como la computadora, en sus casas, o bien, en su centro educativo.

Aunque el público meta ya puede leer, el multimedia limita en ese sentido la cantidad de texto escrito y procura el uso de íconos para una mejor navegación y entendimiento de los temas.

Además, el material puede ser empleado por docentes y padres de familia que trabajen o tengan hijos en los niveles especificados. Este grupo se convierte en una población destinataria secundaria.

2. REFERENCIAS

- [1] Nuttal, P. (2006). *El desarrollo de los niños de 7 a 8 años*. Universidad de Connecticut. Recuperado el 17 de junio de <http://www.nccc.org/Child.Dev/sp.des.7a8a.html>
- [2] Muñoz, M. (2009). *Desarrollo evolutivo general de los niños y las niñas*. Revista Innovación y Experiencias Educativas. ISSN 1988-6047. N° 14, mes de enero. Granada, España.
- [3] Servicio de información para la economía social. (2009). *Desarrollo evolutivo en las distintas áreas en los niños/as de 7 a 12 años*. Boletín “EcSocial”, N° 30, mes de setiembre. Recuperado el 19 de junio de: <http://www.ecsocial.com/web/subdominios/11235/documentos/boletinseptiembre.pdf>
- [4] Ugalde, E. (2011) *Aventura en la Isla más linda del mundo*. Centro de Educación Ambiental (CEA), San José, Costa Rica.
- [5] Ministerio de Educación Pública. (2003). Programa: Estudios Sociales y Educación Cívica Segundo Ciclo. Recuperado el 27 de agosto de 2013 de: <http://www.mep.go.cr/sites/default/files/descargas/programas-de-estudio/estudiossociales2ciclo.pdf>