

**UNIVERSIDAD MAYOR, REAL Y PONTIFICIA DE
SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA**

VICERRECTORADO

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA



**DISEÑO DE MULTIMEDIA INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA
ESPAÑOL EN LA ACADEMIA LATINOAMERICANA DE ESPAÑOL DE SUCRE**

**TRABAJO EN OPCIÓN A DIPLOMADO EN DISEÑO GRÁFICO
DIGITAL Y MULTIMEDIA**

RAFAEL MOISES GUERECÁ GARCÍA

Sucre - Bolivia

2024

CESIÓN DE DERECHOS

Al presentar este trabajo como requisito previo a la obtención del Diploma en Diseño Gráfico Digital y Multimedia de la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, autorizo al Centro de Estudios de Posgrado e Investigación o a la Biblioteca de la Universidad, para que se haga de este trabajo un documento disponible para su lectura, según normas de la Universidad.

También cedo a la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, los derechos de publicación de este trabajo o parte de él, manteniendo mis derechos de autor hasta un periodo de 30 meses posterior a su aprobación.

Rafael Moisés Guereca García

Sucre, mayo de 2024

DEDICATORIA

A Dios, pues este trabajo no se hubiera culminado sin su bendición durante todo el proceso.

A mis padres, Amalia y Rafael por su apoyo constante y por ser mi fuente de inspiración en todo momento. Gracias a ellos he podido alcanzar mis metas y sueños.

A mis hermanas, por impulsarme siempre a mejorar y animarme a alcanzar el éxito.

A mis amigos y a todas las personas que han sido parte importante de mi vida y que han hecho posible este logro.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente en primer lugar a Dios por haberme permitido culminar exitosamente el Diplomado en Diseño Gráfico Digital y Multimedia, impartido por la prestigiosa Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca.

A mi familia por ese apoyo incondicional y por cada uno de esos mensajes de ánimo en los momentos difíciles.

A los estimados docentes, quienes, con su dedicación, paciencia, conocimiento y constante apoyo, guiaron mi proceso de aprendizaje a lo largo del Diplomado.

A todo el personal de la Academia Latinoamericana de Español de Sucre por su predisposición y participación en cada una de las fases de esta investigación.

RESUMEN

En la actualidad la Academia Latinoamericana de Español continúa con su labor de enseñar el idioma español a extranjeros que visitan Latinoamérica con la intención de hacer turismo o aprender el idioma. Pero los materiales educativos que se utilizan para este propósito a pesar de ser útiles no están acordes a los tiempos modernos principalmente porque no toman en cuenta conceptos importantes que se usan actualmente a la hora de enseñar una materia o en este caso particular otro idioma.

Es en ese sentido que contar con material multimedia interactivo ayudará a la institución a mejorar el actual proceso de enseñanza aprendizaje que posee, apoyándose en conceptos fundamentales para la elaboración de este tipo de material, donde el diseño gráfico tiene un papel protagónico en todo este proceso, principalmente porque aplicar los principios de este diseño a la elaboración de dicho material asegurarán una mejora importante en la enseñanza del nuevo idioma.

Al mismo tiempo, el presente trabajo de investigación aborda conceptos importantes para llevar a cabo el diseño de material multimedia interactivo como la Experiencia de usuario (UX) o la Gamificación que son de gran utilidad en el proceso de elaboración de este tipo de material. También se estudia cómo se pueden aprovechar teorías de la psicología como las múltiples inteligencias de Gardner o la teoría de la Gestalt y teorías del aprendizaje como el Input comprensible de Krashen, para que, desde el punto de vista del diseño gráfico, se pueda diseñar de la mejor forma posible este contenido multimedia interactivo y mejorar la enseñanza del idioma que hoy en día se imparte en la Academia.

En esta misma línea, en base a los resultados obtenidos en el capítulo del Diagnóstico, se demostrará que los materiales empleados en la enseñanza del idioma español que actualmente se utilizan en la Academia Latinoamericana, no solamente pueden ser mejorados en cuanto a su diseño visual y estético, sino que, además gracias a la interactividad, pueden ayudar a mantener la motivación y el interés de los estudiantes por aprender el idioma, logrando un aprendizaje más efectivo y a la vez agradable y divertido.

Palabras clave: Material, multimedia interactivo, diseño gráfico, enseñanza aprendizaje.

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	1
1. Antecedentes.....	1
2. Justificación.....	2
2.1 Significancia Práctica.....	3
2.2 Pertinencia Social.....	3
2.3 Actualidad.....	3
3. Situación Problemática.....	4
4. Formulación del Problema de Investigación.....	4
5. Objetivos.....	4
5.1 Objetivo General.....	4
5.2 Objetivos Específicos.....	4
6. Diseño Metodológico.....	5
6.1 Tipo de Investigación.....	5
6.2 Métodos.....	5
6.3 Técnicas.....	6
6.4 Instrumentos.....	6
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	7
1.1. Marco Conceptual.....	7
1.1.1 Interactividad.....	7
1.1.2 Experiencia de Usuario (UX).....	9
1.1.2.1 Design Thinking.....	10
1.1.3 La Multimedia.....	12
1.1.3.1 Medio.....	13
1.1.3.2 Diseño Multimedia.....	13
1.1.3.3 Contenido Interactivo.....	13
1.1.4 Gamificación.....	14
1.1.5 Diseño Gráfico.....	16
1.1.5.1 Principios del Diseño gráfico.....	16
1.1.5.2 Diseño Gráfico orientado a la educación.....	19
1.2. Marco Teórico.....	20
1.2.1 Aprendizaje Interactivo.....	20
1.2.1.1 Ventajas del aprendizaje interactivo en clase.....	21

1.2.2 Teoría de Múltiples Inteligencias de Gardner.....	22
1.2.3 La Teoría del Input comprensible de Stephen Krashen.....	24
1.2.4 La Teoría Gestalt.....	25
1.3. Marco Contextual	29
1.3.1 La Academia Latinoamericana de Español	29
1.3.2 Metodología de enseñanza.....	29
1.3.3 Programas de enseñanza.....	29
1.3.4 Estructura Organizativa.....	30
1.3.5 La Academia Latinoamericana de español en Sucre (ALES).....	31
CAPÍTULO II: DIAGNÓSTICO	33
2.1 Presentación y análisis de resultados	33
2.1.1 Resultados del análisis documental.....	33
2.1.1.1 SimilarWeb.....	33
2.1.2 Resultados de la evaluación heurística al diseño de los materiales empleados en la Academia Latinoamericana de Español de Sucre	36
2.1.3 Resultados de la entrevista.....	41
2.2 Conclusiones Generales del Diagnóstico	43
2.3 Propuesta práctica de Material Multimedia Interactivo	44
2.3.1 Actividad: Los Comparativos.....	44
2.3.2 Actividad: El juego de Oraciones	47
CONCLUSIONES.....	49
RECOMENDACIONES	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
ANEXOS.....	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura No.1: Entidades importantes en un medio de comunicación.....	7
Figura No.2: Componentes iniciales de interactividad, tensión libertad-control	9
Figura No.3: Factores que abarca la experiencia de usuario	10
Figura No.4: Las 5 etapas del proceso de Design Thinking	10
Figura No.5: La Multimedia.....	12
Figura No.6: Medios	13
Figura No.7: Proceso de Interacción	14
Figura No.8: Técnicas mecánicas de gamificación	15
Figura No.9: Técnicas dinámicas de gamificación	16
Figura No.10: Representación del Principio de Alineación	17
Figura No.11: Representación del Principio de Repetición.....	17
Figura No.12: Representación del Principio de Contraste	18
Figura No.13: Representación del Principio de Jerarquía.....	18
Figura No.14: Representación del Principio de Equilibrio.....	18
Figura No.15: Mira en una plataforma virtual	21
Figura No.16: Los 8 tipos de Inteligencia según Howard Gardner	22
Figura No.17: Teoría del Input comprensible Krashen.....	24
Figura No.18: La Teoría de la Gestalt y sus leyes aplicadas al Diseño Gráfico.....	25
Figura No.19: Ley de la similitud.....	26
Figura No.20: Ley de la continuidad	26
Figura No.21: Ley de cierre.....	27
Figura No.22: Ley de la proximidad	27
Figura No.23: Ley de figura y fondo.....	28
Figura No.24: Ley de simetría y orden	28
Figura No.25: Ley de dirección común.....	29
Figura No.26: Organigrama general de la Academia Latinoamericana.....	30
Figura No.27: Ubicación de la Academia	31
Figura No.28: Organigrama: Academia Latinoamericana de español de Sucre	32
Figura No.29: Cantidad de visitas a la plataforma el 1 de enero de 2024.....	34
Figura No.30: Cantidad de visitas a la plataforma el 25 de marzo de 2024	34
Figura No.31: Distribución de visitantes por edad.....	35
Figura No.32: Distribución de visitantes por género	35
Figura No.33: Actividad de comparativos	36

Figura No.34: Actividad Juego de Oraciones	38
Figura No.35: Actividad El Amiguismo	40
Figura No.36: Actividad Los Comparativos	46
Figura No.37: Actividad El Juego de Oraciones.....	48
Figura No.38: Herramienta Genially	59
Figura No.39: Herramienta Educaplay	60
Figura No.40: Herramienta H5P	60
Figura No.41: Herramienta Powtoon	61
Figura No.42: Herramienta Prezi	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No.1: Principios para Diseño y Planificación	19
Tabla No.2: Observación heurística de la Actividad de Comparativos	37
Tabla No.3: Observación heurística de la Actividad Juego de Oraciones	39
Tabla No.4: Observación heurística la Actividad El Amiguismo.....	41
Tabla No.5: Ventajas y desventajas de las herramientas elegidas.....	62

INTRODUCCIÓN

1. Antecedentes

A lo largo de los años y desde su conceptualización, el diseño gráfico se ha ido utilizando cada vez más en diferentes áreas de la vida cotidiana. Es en ese sentido que una de estas áreas de despliegue es la enseñanza educativa donde ha permitido la creación de material didáctico e interactivo ofreciendo un sin número de aportes virtuales y recursos multimedia para el proceso de enseñanza aprendizaje.

El aprendizaje educativo se obtiene en una mayor cantidad del conocimiento acumulado y difundido a través de materiales ya sean físicos impresos o materiales virtuales y en la medida en que tales materiales se elaboren aplicando los principios del Diseño Gráfico, se logran mejores aprendizajes. (Carlos Moreno Rodríguez, 2009, p.11)

Asimismo, lo que se observa es que dichos materiales se adquieren bajo criterios diferentes a los pedagógicos que faciliten la enseñanza de los profesores y el aprendizaje de los alumnos, según su edad, intereses, características psicológicas, afectivas, sociales, cognitivas. Frecuentemente esta elección se la realiza considerando aspectos económicos, o físicos como, la resistencia, su tamaño, su plastificación, su color, su ilustración, etc. (Carlos Moreno Rodríguez, 2009, p.18)

Nelson Geovanny & Namicela Abad (2022), en su trabajo Fundamentos y Técnicas Pedagógicas del Diseño Gráfico Orientado a la Educación, sostienen que a medida que pasan los años, la educación va evolucionando de una forma trascendental, y además este progreso va de la mano con la tecnología que día a día evoluciona de una manera vertiginosa y que produce nuevas prácticas productivas y comunicativas en la sociedad actual. (p. 16).

En esta misma línea según Herrera y Latapie (2010) una de las funciones principales que tiene el diseño es el manejo del lenguaje gráfico, esto hace referencia al manejo de los elementos visuales, sus propiedades y su disposición en el espacio y la habilidad en el manejo de dicho lenguaje es lo que distingue al diseñador, a pesar de que, con frecuencia, se le mire sólo como el encargado de embellecer un producto.

Por tanto, considerando lo expuesto con anterioridad se puede afirmar que es muy importante que el contenido interactivo realizado por el diseñador gráfico llame mucho la atención de la persona que lo visualizará para que en todo momento mantenga su interés en todo lo que va aprendiendo a través de este material.

También se debe considerar que la forma de enseñar un idioma extranjero depende mucho del tipo de estudiantes que se tenga porque no es lo mismo enseñar a niños, a adolescentes, a jóvenes, a adultos o a adultos mayores.

En el aprendizaje del Inglés por ejemplo, existen quienes lo estudian o lo aprenden por un propósito específico, otros por uno académico, o quienes tienen fines generales. Los propósitos de aprendizaje nombrados tendrán efecto según lo que los estudiantes deseen y necesiten aprender, esto mismo influirá en la enseñanza de la lengua. (Gina Díaz & Christian Bohórquez, 2012, p. 12)

Abordando la situación de la enseñanza del idioma español, se puede afirmar que, aunque existe contenido interactivo creado con esta finalidad, el mismo es elaborado o ha sido desarrollado con el objetivo de enseñar el idioma con un propósito específico principalmente para las certificaciones SIELE y DELE, y no así para la enseñanza del idioma español como lengua extranjera con fines generales.

Finalmente, en la actualidad la ciudad de Sucre ostenta la condición de ser una de las tres ciudades del mundo donde se habla el mejor español para aprender, debido a que no tiene un acento particular, es decir que su acento es neutral; no se usa mucho vocabulario coloquial y las expresiones utilizadas son comprendidas en la mayoría de las regiones de habla hispana.

Por tanto, es necesario acompañar esta condición que ostenta la ciudad con una enseñanza del idioma español que esté a la altura de este título, que sea innovadora y que utilice todas las bondades que ofrece el diseño gráfico en la elaboración de contenido interactivo para mejorar el proceso de enseñanza del idioma. Este contenido será de gran utilidad para Academia Latinoamericana de Español de Sucre ya que le permitirá mejorar todos los programas de enseñanza que actualmente ofrece.

2. Justificación

La presente investigación pretende estudiar el uso del diseño gráfico como una herramienta principal que permita realizar la creación de contenido interactivo que posteriormente pueda ser utilizado en la enseñanza del idioma español y de esta forma mejorar los programas de enseñanza del idioma que se imparten en la Academia Latinoamericana de Español de la ciudad de Sucre, por las razones expuestas a continuación:

2.1 Significancia Práctica

El presente trabajo de investigación tendrá una importancia significativa, porque al utilizar el diseño gráfico como una herramienta para la elaboración de contenido interactivo atractivo, se fomentará la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje del español pudiendo mejorarse su motivación en este propósito, asimismo este contenido interactivo permitirá a los estudiantes practicar sus habilidades lingüísticas de manera más dinámica incluyendo actividades, juegos, ejercicios en línea y otros recursos multimedia que hagan que se involucren de manera activa y les permita aplicar lo que van aprendiendo en situaciones reales.

La Academia Latinoamericana de Español de Sucre, al ser una de las pioneras en la enseñanza del idioma español en la ciudad, debe estar al tanto de la importancia de mejorar sus programas de enseñanza y adecuarlos a las corrientes tecnológicas actuales para que su labor continúe siendo de alta calidad.

2.2 Pertinencia Social

La Academia Latinoamericana de Español de Sucre tiene como misión proporcionar la más alta calidad en la enseñanza del idioma español como segunda lengua, para ayudar a sus estudiantes a obtener no sólo un aprendizaje significativo sino también una experiencia maravillosa y divertida; por este motivo todo este contenido interactivo elaborado con los principios del diseño gráfico le ayudarán a poder adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales que tengan sus estudiantes, proporcionando opciones interactivas y personalizadas que le permitirán poder mejorar la experiencia de aprendizaje que tienen los mismos y así facilitar el progreso de cada estudiante en su dominio del idioma español.

2.3 Actualidad

Actualmente en la Academia Latinoamericana de Español de Sucre, en sus programas de enseñanza del idioma, se continúan utilizando recursos educativos tradicionales en sus clases presenciales y aunque estos recursos son muy útiles, se ve la necesidad de tratar de implementar contenido interactivo elaborado con la ayuda del diseño gráfico para poder adecuar los programas de enseñanza a las nuevas tecnologías y así se pueda facilitar el acceso al aprendizaje del idioma español no solo para las personas que se encuentren en Sucre sino que a través de plataformas web o aplicaciones móviles también se puede llegar a un público más amplio y diverso, contribuyendo así a la difusión y promoción del idioma español.

3. Situación Problemática

En la enseñanza del idioma español que brinda la Academia Latinoamericana de Español de Sucre, se han identificado los siguientes problemas:

- Los profesores de la Academia actualmente enseñan el idioma español utilizando materiales que si bien han sido desarrollados para este fin, no han sido pensados en su totalidad para adecuarse al diverso tipo de estudiantes que se tienen en la Academia, es decir que se usa el mismo material para enseñar a niños, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores, ocasionando que la elección de un material no tenga el efecto ni la motivación deseada en el estudiante al no sentir este que sea de su interés el material que se está utilizando.
- Por otra parte, el material que se usa actualmente si bien se ha desarrollado en base a conceptos pedagógicos de enseñanza de idiomas, no se ha enriquecido con los principios que tiene el diseño gráfico en diferentes situaciones, por ejemplo, en el uso adecuado del color y la tipografía.
- Otro problema que se ha identificado es que en la Academia existe la tecnología necesaria para poder utilizar contenido interactivo elaborado con el diseño gráfico, es decir que se cuenta con computadoras tanto de escritorio como portátiles, se cuenta con televisores Smart TV, Wi-Fi, proyectoras, etc; pero todos estos dispositivos no se están aprovechando al máximo justamente porque no se cuenta con este tipo de contenido.

4. Formulación del Problema de Investigación

¿Cómo mejorar el contenido educativo de la enseñanza del idioma español y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de la Academia Latinoamericana de Español de Sucre?

5. Objetivos

5.1 Objetivo General

Diseñar material multimedia interactivo para la enseñanza del idioma español en la Academia Latinoamericana de español de Sucre.

5.2 Objetivos Específicos

- Sustentar la importancia del uso del diseño gráfico en la elaboración de contenido interactivo para la enseñanza de un idioma.

- Comprender cómo el diseño gráfico puede mejorar la experiencia de aprendizaje, fomentar la participación activa de los estudiantes y promover una mayor retención de los conceptos del idioma.
- Identificar las mejores herramientas que tiene el diseño gráfico para la elaboración de material interactivo para la enseñanza del idioma español.
- Interpretar y analizar los datos obtenidos en la aplicación de los métodos, de las técnicas e instrumentos de la investigación.
- Diseñar al menos un contenido interactivo para la enseñanza del idioma español.

6. Diseño Metodológico

El diseño metodológico de esta monografía, consistirá en llevar a cabo una investigación exhaustiva sobre el uso del diseño gráfico como herramienta para la creación de contenido interactivo en el ámbito de la enseñanza del idioma español analizando cómo el mismo puede potenciar la experiencia de aprendizaje y mejorar la comprensión y adquisición del idioma.

6.1 Tipo de Investigación

El presente trabajo de investigación al utilizar elementos cualitativos y cuantitativos será una investigación Mixta y de acuerdo al nivel de profundidad que alcance será de tipo Descriptiva.

6.2 Métodos

Para este trabajo de investigación se eligieron diferentes métodos, los cuales se detallan a continuación:

- **Método bibliográfico**, Este método se utilizó para formalizar la idea de la investigación y la formulación del problema, principalmente porque implica realizar una búsqueda exhaustiva de fuentes bibliográficas relevantes sobre el tema. Se recopilan y analizan libros, artículos, investigaciones previas y otros recursos escritos que aborden el uso del diseño gráfico en la enseñanza de idiomas. Además, este método ayudará a proporcionar una base sólida de conocimiento existente a lo largo de toda la investigación.
- **La observación**, al ser un método permite recopilar datos de manera directa y objetiva al observar y registrar el comportamiento, las interacciones y los fenómenos relacionados con el tema de estudio, será muy relevante en este trabajo de investigación. El tipo de observación que se usará en esta investigación será la naturalista, que permitirá en observar y registrar el comportamiento de los estudiantes y profesores en un entorno educativo real y permitirá obtener información detallada sobre cómo se utiliza el diseño

gráfico en la enseñanza del español y cómo afecta la interacción y el aprendizaje de los estudiantes.

6.3 Técnicas

El uso de técnicas de investigación es muy importante para poder fundamentar un trabajo de investigación, validarlo e identificar buenas prácticas. Las técnicas que se utilizarán en este trabajo serán:

- **La entrevista**, esta técnica se la utilizará con todo el personal académico involucrado en el proceso de enseñanza del idioma español de la Academia Latinoamericana de español para obtener perspectivas especializadas sobre el tema. Estas entrevistas explorarán temas como por ejemplo las mejores prácticas en la enseñanza del idioma español.
- **Análisis de contenido**, a través de esta técnica se realizará un análisis de contenido de materiales existentes, como aplicaciones móviles, plataformas en línea o recursos educativos, que utilizan el diseño gráfico para la enseñanza del español. Este análisis permitirá examinar elementos como el diseño visual, la interactividad, la usabilidad y la efectividad del contenido en el aprendizaje del idioma.

6.4 Instrumentos

En toda investigación, es importante utilizar instrumentos de investigación para recopilar datos y obtener información relevante. Estos instrumentos permiten obtener evidencia para respaldar las afirmaciones y conclusiones presentadas sobre el tema investigado. Los instrumentos elegidos para este trabajo serán:

- **Guía de entrevista**, es un instrumento que se utiliza para llevar a cabo una entrevista de manera estructurada y organizada. No debe confundirse con un cuestionario, ya que la guía no consiste en una lista fija de preguntas, sino en una serie de temas o áreas temáticas que se desean abordar durante la entrevista. La guía proporciona una estructura y un marco de referencia para el entrevistador, pero también permite la flexibilidad para adaptarse a las respuestas y seguir líneas de indagación adicionales.
- **Guía de observación**, es un instrumento utilizado en la investigación cualitativa que proporciona pautas y criterios para dirigir y estructurar el proceso de observación del fenómeno observado.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Marco Conceptual

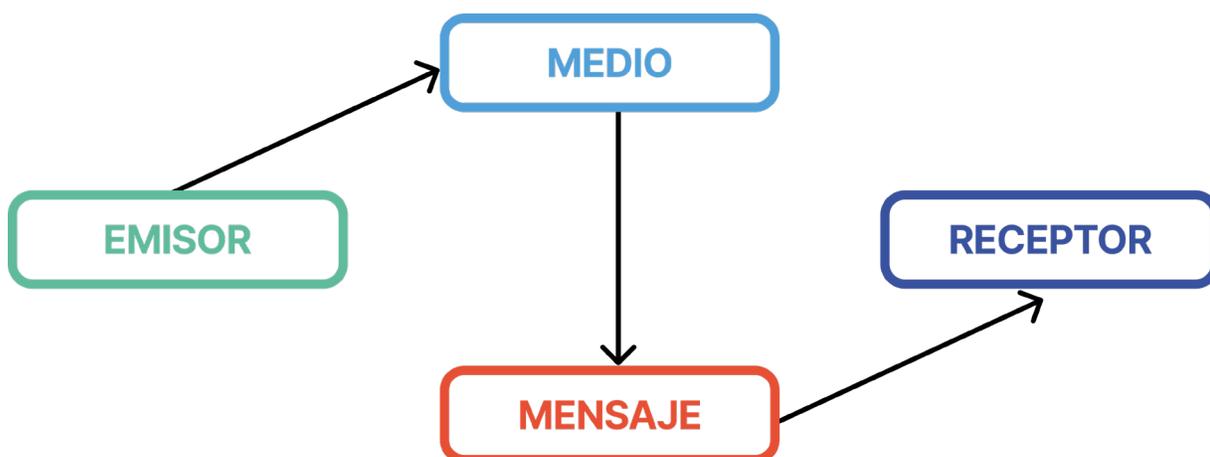
A continuación, se abordarán diferentes conceptos importantes para poder comprender mejor esta investigación.

1.1.1 Interactividad

A través del tiempo el concepto de Interactividad ha sido estudiado por diferentes autores quienes han ido proponiendo sus propias definiciones del término de acuerdo a su propia percepción y en general todos tienen muchos puntos de coincidencia.

En esta investigación se citarán algunas de estas definiciones propuestas por diferentes autores para lograr una mejor comprensión de dicho concepto. Por ejemplo, para Bedoya (1997) antes de definir la interactividad, se debe primero comprender los elementos del proceso de comunicación que él afirma que en todo medio de comunicación son al menos cuatro entidades importantes: el emisor, el medio, el mensaje y el receptor. Es decir que el emisor es el productor de cierto mensaje que envía a través de un medio para que llegue al receptor.

Figura No.1: Entidades importantes en un medio de comunicación



Fuente: Elaboración propia con base en el concepto de Bedoya (1997)

Por ejemplo, una pintura rupestre la pintó un cavernícola (emisor), con pintura en una pared (medio), donde muestra la cacería de un mamut (mensaje), para que la vean otros cavernícolas (receptor). Otro ejemplo es que una Institución (emisor) a través del Internet (medio) publica en su página web información (mensaje) para sus visitantes (receptor).

Entonces con esta base un primer concepto de interactividad sería: “Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico.”. (Alejandor G. Bedoya, 1997, septiembre).

Rost (2004) en su definición afirma que “La interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa)”. (p.5)

Para el mismo autor es importante entender a qué se refiere cuando se habla de interactividad selectiva e interactividad comunicativa, por tanto:

- **La Interactividad selectiva**, Se refiere a la capacidad del medio para responder a los requerimientos del usuario y ofrecerle un menú de contenidos para que pueda elegir, es decir que son las posibilidades de control que tiene el usuario sobre el proceso de difusión de los contenidos y de esta forma, puede construir su propia linealidad en la exposición al medio. (Alejandro Rost, 2004, p.5)
- **La Interactividad comunicativa**, hace referencia a los espacios que abre el medio para que el usuario emita opiniones y pueda interactuar con otros individuos, es decir que por un lado son las posibilidades que tiene el usuario de dialogar, discutir, confrontar, apoyar y de una y otra manera, entablar una relación con otros a través de los contenidos públicos del medio; pero por otro lado, son también las posibilidades de expresar una opinión individual o dar una información pero sin buscar deliberadamente un contacto bidireccional o multidireccional con otros individuos. (Alejandro Rost, 2004, p.6)

Zangara & Sanz (2012) definen la interactividad como un espacio de actividad en el que se refleja la tensión entre control y libertad, es decir, qué grado de control tendrá la persona sobre el producto versus qué grado de control tendrá el producto sobre la actividad de la persona. Considerando estos factores las mismas autoras formalizan su definición de la interactividad diciendo que “Es la capacidad de respuesta de un medio (receptor) para modificar su

funcionalidad o mensaje a partir de las decisiones de control de una persona o grupo de personas (emisor/es), dentro de los límites de su lenguaje y diseño”.

Figura No.2: Componentes iniciales de interactividad, tensión libertad-control



Fuente: Zangara & Sanz. (2012, octubre).

Considerando los conceptos propuestos por estos autores, en resumen, se puede decir que la interactividad es la capacidad que tiene el receptor de poder elegir de manera no-lineal el contenido que consumirá del mensaje propuesto por el emisor.

1.1.2 Experiencia de Usuario (UX)

La UX (User Experience), ha ido evolucionando con el tiempo y actualmente es utilizada en diferentes áreas, por lo que Delgado (2020) nos dice que la experiencia de usuario se puede definir como las percepciones y respuestas de un individuo que resultan del uso o el uso anticipado de un producto, servicio o sistema, es decir cómo se siente una persona cuando debe interactuar con ese producto, servicio o sistema.

Figura No.3: Factores que abarca la experiencia de usuario



Fuente: Marcos Calvet. (2016, septiembre).

1.1.2.1 Design Thinking

El término Design Thinking proviene del inglés y se puede entender en español como el pensamiento de diseño, es un modelo de cómo enfocar la innovación en entornos inciertos de forma ágil y radical, tiene una serie de herramientas que se utilizan a lo largo del proceso de creación de productos y servicios innovadores, en función de la fase en la que se encuentre. Tiene su base en la resolución de problemas, desde el punto de vista del usuario. (Bragean Luis Vargas *et al.*, 2021).

Figura No.4: Las 5 etapas del proceso de Design Thinking

FASES DE DESIGN THINKING



Fuente: David Kelly. (2021)

Este modelo se divide en 5 etapas como se muestra en la figura 4, para las cuales Vargas *et al.*, (2021) también hacen una definición de cada una de ellas y son:

- **Empatizar**, esta etapa del modelo es la base del proceso de diseño que está centrado en las personas y los usuarios. Lo básico para ser empático es observar, involucrarse, mirar y escuchar.
- **Definir**, es todo sobre traer claridad y enfoque al espacio de diseño en que se definen y redefinen los conceptos, se debe determinar bien el desafío del proyecto basado en lo aprendido del usuario y su contexto, para cumplir esta meta se debe enmarcar un problema con un enfoque directo, debe ser inspirador para el equipo, generar criterios para evaluar ideas y contrarrestarlas y capturar las mentes y corazones de las personas estudiadas.
- **Idear**, aquí se empieza el proceso de diseño y la generación de múltiples ideas que dan muchas alternativas de donde elegir como posibles soluciones en vez de encontrar una sola mejor solución. Se entrega los conceptos y los recursos para hacer prototipos y crear soluciones innovadoras. Se pueden desarrollar brainstorms, croquis, mindmaps, prototipos y storyboards para explicar las ideas de mejor manera.
- **Prototipar**, es la generación de elementos informativos como dibujos, artefactos y objetos con la intención de responder preguntas que se acerquen a la solución final, no necesariamente debe ser un objeto sino cualquier cosa con la que se pueda interactuar. Puede ser un post-it, un cartón doblado o una actividad e incluso un storyboard, es decir que lo ideal es que sea algo con lo que el usuario pueda trabajar y experimentar para poder obtener recibir feedback o retroalimentación de los usuarios y colegas. Poco a poco los prototipos van mostrando más características funcionales, formales y de uso.
- **Evaluar**, se solicita feedback y opiniones sobre los prototipos que se han creado, de los mismos usuarios y colegas, además, es otra oportunidad para ganar empatía de las personas para las cuales se está diseñando. Una buena regla es siempre hacer un prototipo creyendo que se está en lo correcto, pero se debe evaluar pensando que se está equivocado. Es importante evaluar para refinar prototipos y soluciones, para informar los siguientes pasos y ayudar a iterar, lo que algunas veces significa volver a la mesa de dibujo, también para aprender más sobre el usuario y algunas veces la evaluación revela que se ha cometido un error en la solución, o en definir bien el problema.

1.1.3 La Multimedia

¿Qué es la multimedia? contestar esta pregunta es un tanto complejo, pues existen varios autores con diferentes definiciones, que van desde la perspectiva etimológica hasta la tecnológica, sin embargo, en este contexto será abordado desde el ámbito educativo.

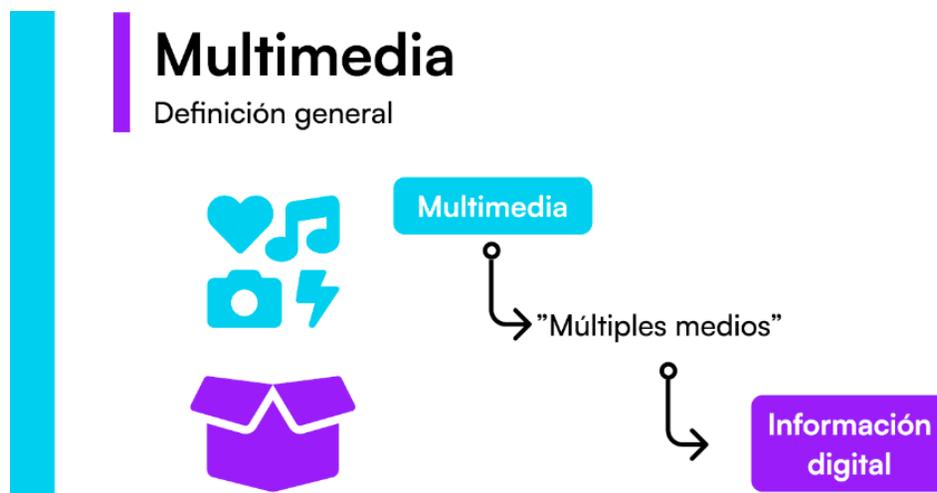
Vidal Puga (2018) afirma que la multimedia se refiere generalmente para referirse a las posibilidades gráficas y de sonido incorporado, es decir, con la capacidad de representar información textual, sonora y audiovisual de modo coordinado: gráficos, fotos, secuencias animadas de vídeo, gráficos animados, sonidos y voces, textos, etc. Por otro lado, el término hace referencia a los nuevos materiales audiovisuales e informáticos que integran estas opciones multimedia. (p.4).

Por otro lado, no se debe olvidar que, aunque el uso de multimedia puede ayudar al estudiante a adquirir información con diferentes lenguajes, por sí solo no puede ayudar a comprender o construir conocimientos. (Santos 2003).

Cabe recordar que el multimedia se caracteriza no sólo por unir medios, y sumar sus cualidades expresivas, sino por incorporarlas favoreciendo la creación de un nuevo medio con características propias. (Vidal Puga, M. del P., 2018).

Sintetizando la definición de multimedia, Orihuela (2024) enseña que es un conjunto de recursos denominados medios que contienen información digital.

Figura No.5: La Multimedia



Fuente: Orihuela, J.J. (2024) CEPI – USFX.

1.1.3.1 Medio

Ahora bien, afirmando que multimedia es un conjunto de medios, es necesario entender a qué se conoce como medio, entonces es un recurso digital que contiene información digital en un formato de texto, imagen, audio o video (Orihuela, J.J., 2024).

Figura No.6: Medios



Fuente: Orihuela, J.J. (2024) CEPI – USFX.

1.1.3.2 Diseño Multimedia

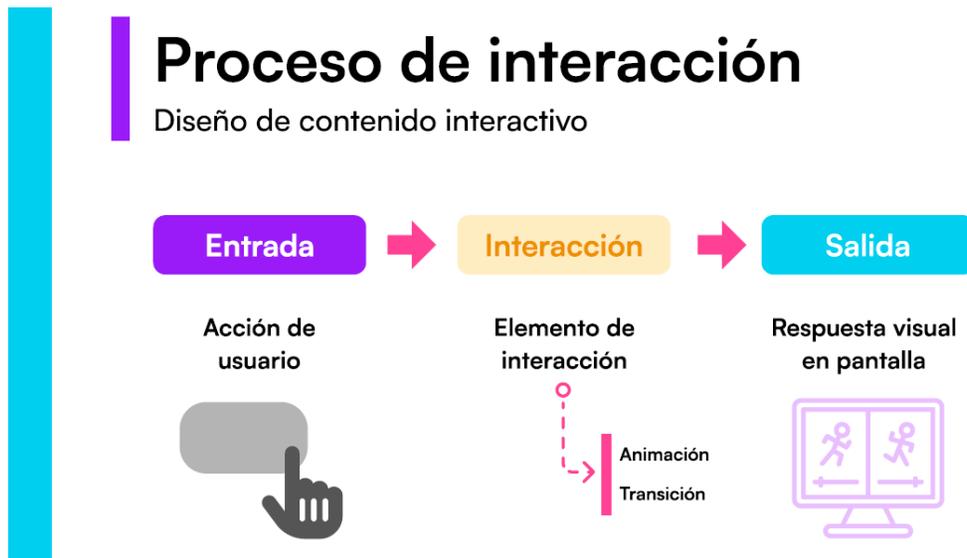
El diseño multimedia es otro concepto importante que es necesario enunciar, por lo que se entiende este término como la acción de crear y desarrollar productos digitales que tengan una determinada función o transmitan un determinado mensaje, a partir del uso de contenido multimedia. Puede ser aplicado en la producción audiovisual, en el diseño web, en el diseño de apps y en el desarrollo de video juegos. (Orihuela, J.J., 2024).

1.1.3.3 Contenido Interactivo

De acuerdo a lo que afirma Higuerey (2020), el contenido interactivo es una manera innovadora de generar compromiso por medio de contenidos creativos que incentivan la interacción por parte del usuario que realiza una acción sobre él. Este tipo de contenido permite experiencias más impactantes a través de elementos visuales atractivos y optimizados para proporcionar información valiosa al lector, impulsar el engagement y la conversión.

La principal característica que define el contenido interactivo es la necesidad de una acción por parte del usuario, como hacer un clic, arrastrar el mouse o algún otro tipo de comando.

Figura No.7: Proceso de Interacción



Fuente: Orihuela, J.J. (2024) CEPI - USFX.

1.1.4 Gamificación

Se puede decir que esta técnica de aprendizaje se basa en el modelo de juego, pero para entenderla mejor, Gaitán (2013) la define como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

La misma autora afirma que este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. (Virginia Gaitán, 2013).

Por otra parte, Werbach & Hunter (2012) dicen que la gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos, para involucrar a los usuarios y resolver problemas.

Pero entonces ¿por qué gamificar? Borrás Gené (2015) responde esta pregunta diciendo que la gamificación es útil para activar la motivación por el aprendizaje, retroalimentar constantemente el mismo de forma más significativa permitiendo una mayor retención en la memoria al ser más atractivo, se logra un compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí, brinda resultados más medibles (niveles, puntos y badges), genera competencias adecuadas y una alfabetización

digital, los estudiantes se vuelven más autónomos, genera competitividad y al mismo tiempo colaboración, y permite la capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online.

Finalmente, Gaitán (2013) asegura que el modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

Figura No.8: Técnicas mecánicas de gamificación



Fuente: Gaitán, V. (2015) Educativa.

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

Figura No.9: Técnicas dinámicas de gamificación



Fuente: Gaitán, V. (2015) Educativa.

1.1.5 Diseño Gráfico

Con el pasar de los años la definición de Diseño Gráfico ha ido evolucionando, es así que Santos (2023) afirma que el diseño gráfico es una disciplina que busca integrar elementos visuales con el fin de transmitir un mensaje, emoción o idea. Este tipo de diseño se nutre de la comunicación visual, gráfica y textual para crear imágenes que pueden ser utilizadas con fines publicitarios, informativos, emotivos, persuasivos y artísticos.

¿Cuál es la importancia actual de esta disciplina? La importancia del diseño gráfico radica en que el ser humano está adaptado para consumir información visual como medio de conocimiento del mundo. Al cuidar la forma en la que se construyen estos elementos visuales mediante el diseño gráfico, se asegura de que los espectadores recibirán un mensaje y que entenderán su realidad de un modo determinado. (Diego Santos, 2023).

1.1.5.1 Principios del Diseño gráfico

Vinader (2019) describe cinco principios del diseño gráfico que se pueden utilizar, aunque cada uno ofrece un apoyo individual, es importante contar con los cinco principios para que puedan combinarse y comunicar un mensaje claro y significativo. Estos principios son:

- **Alineación**, se lo utiliza para asegurarse de que las visuales coinciden con el mensaje que se quiere comunicar, esto quiere decir que tener un visual alineado significa que el diseñador tiene un sistema de diseño organizado, por tanto, un diseño bien alineado puede ayudar a entender el significado del gráfico, junto con el mensaje que el visual comunica.

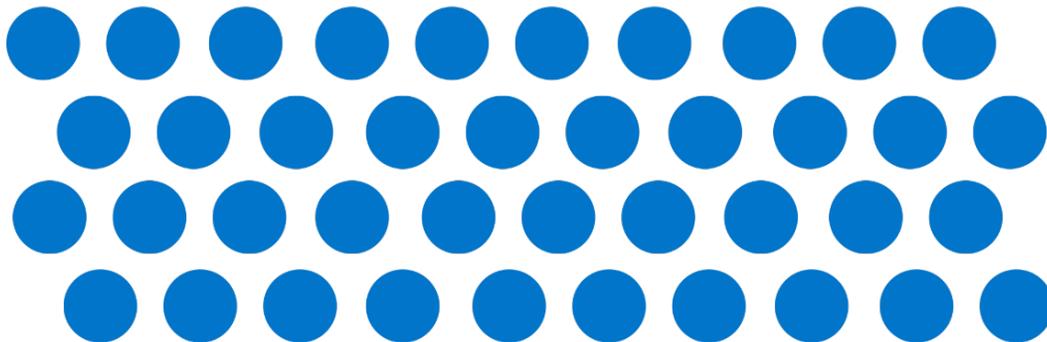
Figura No.10: Representación del Principio de Alineación.



Fuente: Vinader, J. (2019).

- **Repetición**, se introduce elementos de diseño que se repiten a lo largo de una imagen. Los diseñadores gráficos suelen utilizar la repetición en las campañas de marketing para que los espectadores se familiaricen con el contenido de la imagen.

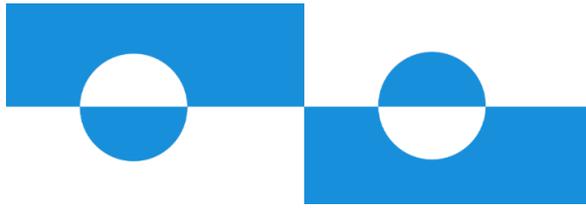
Figura No.11: Representación del Principio de Repetición.



Fuente: Vinader, J. (2019).

- **Contraste**, consiste en utilizar dos estilos de diseño o materiales opuestos y combinarlos en una imagen. El uso del contraste puede poner énfasis en un aspecto específico del diseño. Estos son algunos ejemplos de contraste que los diseñadores gráficos pueden utilizar en una imagen:
 - Colores oscuros y claros.
 - Tonos cálidos y fríos.
 - Imágenes grandes junto a imágenes pequeñas.
 - Fuente contemporánea y clásica.
 - Tonos vibrantes y apagados.

Figura No.12: Representación del Principio de Contraste.



Fuente: Vinader, J. (2019).

- **Jerarquía**, se trata de colocar los elementos de una imagen muy juntos para dar a entender que se relacionan entre sí, se puede utilizar este principio para ayudar a identificar el mensaje clave de la imagen.

Figura No.13: Representación del Principio de Jerarquía.



Fuente: Llasera, J. P. (2023).

- **Equilibrio**, se utiliza el equilibrio para crear tensión o paz en una imagen, el tipo de equilibrio que utilice un diseñador depende de sus objetivos para la imagen. Los dos tipos de equilibrio que se pueden utilizar son:
 - **Equilibrio simétrico**, que implica que el formato y el diseño coincidan en cada lado de la imagen.
 - **Equilibrio de la tensión**, que consiste en utilizar diseños asimétricos y elementos opuestos en una imagen.

Figura No.14: Representación del Principio de Equilibrio.



Fuente: Vinader, J. (2019).

1.1.5.2 Diseño Gráfico orientado a la educación

Gracias a la revisión de varias investigaciones de diferentes autores que hizo Herrera Batista (2004) se puede afirmar que el diseño y planificación de la carga cognitiva es muy importante debido a que los procesos cognitivos se deben activar dentro de los entornos virtuales a través de los estímulos sensoriales que la interfaz gráfica provee al usuario.

En consecuencia, partiendo de las aportaciones de Mayer (2005) quien establece una serie de principios que abordan el aprendizaje en la multimedia desde un punto de vista cognoscitivo, Latapie (2007) propone siete categorías en el diseño de material multimedia educativo de acuerdo con su aplicación, los cuales se representan en la Tabla No.1.

Tabla No.1: Principios para Diseño y Planificación.

Principios de carácter multimedia.	Incluye el principio de la atención dividida, modalidad, contigüidad espacial y temporal, ya que dan relevancia a la manera de integrar uno o más medios para ayudar al individuo a aprender.
Principios derivados de la sobrecarga cognitiva	Principios de la sobrecarga de la memoria de trabajo que tiende a interferir con el aprendizaje: la redundancia, la segmentación, el entrenamiento previo, la coherencia y el señalamiento.
Principios que atienden la manera de presentar ante el usuario el material multimedia	Reúnen los principios de presentación de la voz y la imagen.
Principios referentes a la actividad del usuario	Principios que permiten planear las actividades del estudiante para la construcción del conocimiento, como el descubrimiento asistido, el ejemplo trabajado, colaboración y auto explicación.
Principios referentes a la animación instruccional	Se refieren a las animaciones educativas, incluyendo los principios de aprehensión, congruencia, interactividad, atención dirigida y flexibilidad.

Principios de apoyo a la navegación	Se refiere a la navegación y el mapa del sitio.
Principios que se refieren a las características específicas del usuario	Como son el principio del conocimiento previo y el principio cognoscitivo del envejecimiento.

Fuente: Nelson Geovanny & Namicela Abad. Adaptado según Latapie (2007).

Ahora bien, una vez expuesto lo importante que es el uso del diseño gráfico en la enseñanza educativa, es el turno de ver la influencia que éste tiene en la enseñanza de idiomas extranjeros, pero es importante hacer notar que todas las investigaciones que se revisaron sobre este tema están dirigidas a la enseñanza del idioma inglés y no así en la enseñanza de idiomas en general.

Zavala (2020) sostiene que el diseño gráfico se utiliza de diversas maneras en la elaboración de contenido interactivo para la enseñanza del idioma inglés, principalmente porque una pieza gráfica elaborada a través del uso de los principios del diseño como el manejo de tipografía, colores, imagen y mejor interacción con el usuario, permiten la mejora del aprendizaje del idioma inglés, respaldando la formación educativa y brindando apoyo al proceso de enseñanza en el estudiante. (p. 18).

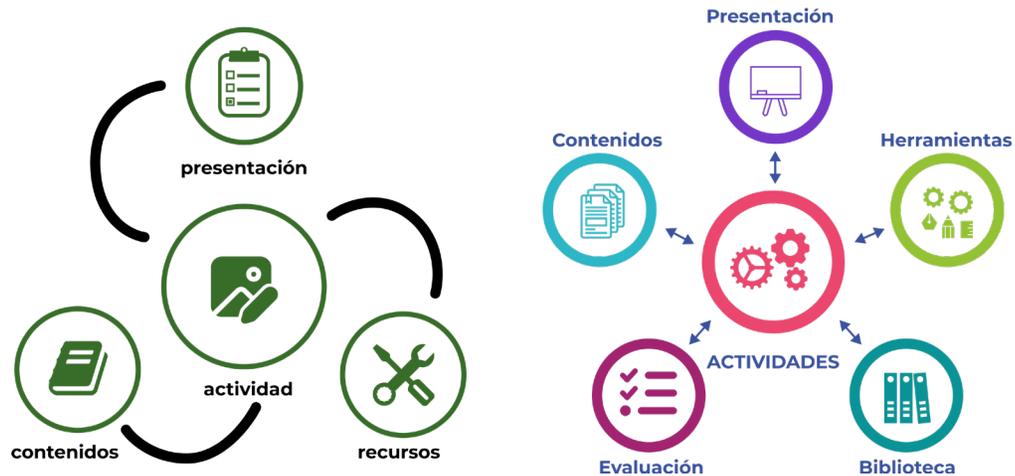
La intervención del diseño gráfico por medio de dicha pieza gráfica, es necesaria para mejorar y respaldar la comunicación visual. (Lourdes Rejopachi Zavala, 2020, p. 18).

1.2. Marco Teórico

1.2.1 Aprendizaje Interactivo

La página web de la empresa ViewSonic (2019) explica que el aprendizaje interactivo es un enfoque educativo integral porque al hacer hincapié en la participación de los alumnos con nuevos materiales, las estructuras de clase interactiva son mucho más competas. Una clase que adopta el aprendizaje interactivo se relaciona menos con repetir la información sin haberla entendido, y más con los debates, el pensamiento crítico y las preguntas abiertas.

Figura No.15: Mira en una plataforma virtual.



Fuente: Redalyc. (2016).

Entonces ¿Cómo llevar el aprendizaje interactivo a la clase? Y para responder la página web de Kumubox dice que se necesitan recursos didácticos pensados específicamente para este fin, que requieran de la interacción del alumnado, e incluso añadir contenidos gamificados, es decir, recursos que reaccionen o respondan a las acciones que el alumnado realiza sobre ellas. Por ejemplo, que al pulsar sobre un botón se lance un dado o que al elegir la respuesta equivocada se muestre una explicación que le enseñe por qué esa no es la respuesta correcta. Con la herramienta adecuada se puede crear el recurso perfecto y 100% personalizado para el alumnado, sus necesidades o sus gustos.

1.2.1.1 Ventajas del aprendizaje interactivo en clase

Además de mantener conectados a los alumnos en a clase, el aprendizaje interactivo ofrece también otras ventajas como:

- **La diversión por bandera**, los recursos interactivos son mucho más divertidos, por lo que se consigue una predisposición positiva a la hora de realizar la tarea.
- **Pueden ahorrarte tiempo**, se puede programar estas actividades para que identifiquen si la respuesta del alumnado es correcta o no. De este modo, se consigue actividades que se corrigen solas y dejan más tiempo para dedicar a otras cosas.
- **Son adaptables y escalables**, las actividades interactivas son mucho más sencillas de adaptar al alumnado gracias a su naturaleza “dinámica”. De igual forma, son actividades que son muy sencillas de actualizar en base al feedback del alumnado.

1.2.2 Teoría de Múltiples Inteligencias de Gardner

Propuesta por el psicólogo estadounidense Howard Gardner en 1983, la misma desafía la idea tradicional de la inteligencia como una única capacidad general; para él la inteligencia es una capacidad desarrollable y no sólo «la capacidad de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas». Así mismo propone que la inteligencia no sólo se reduce a lo académico, sino que es una combinación de todas las inteligencias. Ser hábil en el deporte o en las relaciones humanas implica unas capacidades que, por desgracia no están seriamente contempladas en los programas de formación académica. (Alexi Mercadé, 2019)

Por tanto, Gardner propone que la inteligencia no es un solo factor, sino un conjunto de ocho inteligencias independientes que interactúan entre sí.

Figura No.16: Los 8 tipos de Inteligencia según Howard Gardner.



Fuente: Mercadé, A. (2019)

- **Inteligencia Lingüística**, es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje, esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores. En resumen, es la habilidad para usar el lenguaje de forma eficaz, tanto oral como escrito.
- **Inteligencia Musical**, es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre. Está presente en

compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos y oyentes sensibles. En síntesis, es la capacidad para comprender y crear música.

- **Inteligencia Lógico-matemática**, es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas. Resumiendo, es la capacidad para razonar, calcular y resolver problemas de forma lógica.
- **Inteligencia Espacial**, es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Presente en marinos, escultores, pintores y arquitectos. Sintetizando es la habilidad para percibir y comprender el mundo visual y espacial.
- **Inteligencia Corporal – cinestésica**, es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad. Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos. En síntesis, es la habilidad para usar el cuerpo de forma eficaz para realizar movimientos y tareas.
- **Inteligencia Intrapersonal**, es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima. Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros. En resumen, es la habilidad para comprenderse a sí mismo y regular sus emociones.
- **Inteligencia interpersonal**, es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. Sintetizando, es la habilidad para comprender y relacionarse con los demás.
- **Inteligencia naturalista**, es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros. En síntesis, es la capacidad para observar, comprender y apreciar el mundo natural.

1.2.3 La Teoría del Input comprensible de Stephen Krashen

Esta teoría es una elaboración del doctor Stephen Krashen, un influyente lingüista, activista e investigador en el campo de la educación, quien contrariamente a las teorías empleadas para aprender por repetición, entre los años 1970 y 1980, elaboró una teoría llamada del input comprensible que se basa en cinco principios esenciales:

Figura No.17: Teoría del Input comprensible Krashen



Fuente: Aguado Karen Danae. (2021)

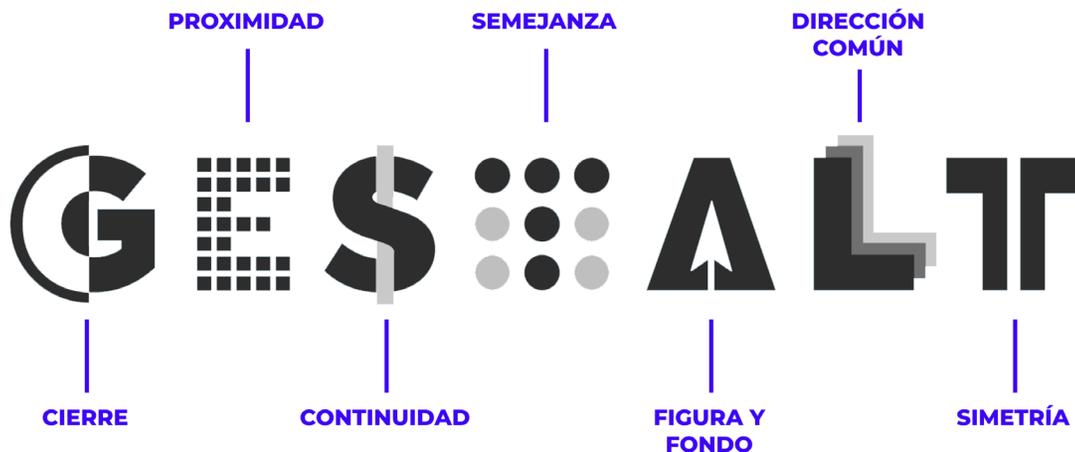
- **La hipótesis de adquisición versus aprendizaje**, este principio afirma que aprender de forma consciente un idioma no es tan importante como aprenderlo de forma inconsciente mediante la exposición a inputs comprensibles, es decir que no se trata de aprender la gramática o de repetir ejercicios sino de exponerse a inputs que se pueden entender de manera general.
- **Hipótesis del input**, afirma que los alumnos de idiomas mejoran en una lengua cuando se les da un input lingüístico ligeramente más avanzado que su nivel actual, es decir que cuando se da un input un poco más avanzado al que ya se tiene, se da el aprendizaje.
- **Hipótesis del monitoreo o control**, Este principio afirma que el aprendizaje consciente de un idioma, como hacer ejercicios de vocabulario o aprender gramática, solo sirve para comprobar cuánto sabes de un idioma, pero no para aprender más de ese idioma.

- **Hipótesis del orden**, este principio dice que las estructuras lingüísticas se adquieren en un orden determinado, esta afirmación quiere decir que para un idioma determinado las estructuras gramaticales se adquieren en un orden fijo, y ello con independencia de la edad, el bagaje anterior, las circunstancias, la forma de la exposición y el previo conocimiento del estudiante.
- **Hipótesis del filtro de la afectividad**, Este principio sostiene que las emociones influyen en el aprendizaje, es decir que las emociones positivas nos ayudan a aprender, pero las emociones negativas como el estrés o la ansiedad, dificultan nuestro aprendizaje.

1.2.4 La Teoría Gestalt

Esta teoría es una rama de la psicología que surgió en Alemania en el siglo XX y es una corriente de pensamiento centrada principalmente en la percepción visual. Se refiere al estudio de cómo la mente organiza las percepciones como totalidades o formas, y no simplemente como la suma de partes individuales.

Figura No.18: La Teoría de la Gestalt y sus leyes aplicadas al Diseño Gráfico

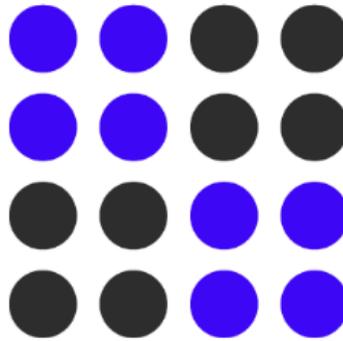


Fuente: Jaime P. Llasera. (2021)

Para relacionarse con el diseño gráfico la Gestalt tiene principios que intentan explicar cómo y cuándo la mente percibe diferentes componentes visuales como parte de un grupo, estas leyes son:

- **Ley de la similitud**, esta ley afirma que cuando varios elementos parecen ser similares entre sí, se tiende a agruparlos juntos y a pensar que tienen la misma función o pertenecen al mismo grupo. Estos se pueden agrupar por forma, color, tamaño o textura.

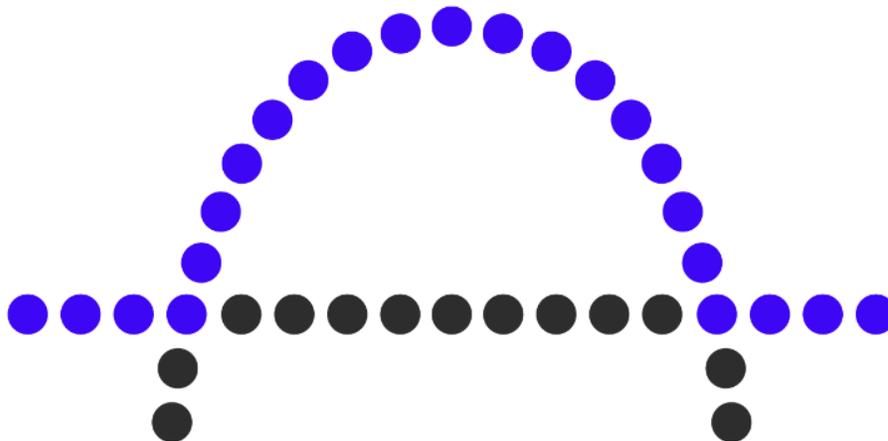
Figura No.19: Ley de la similitud



Fuente: Jaime P. Llasera. (2021)

- **Ley de la continuidad**, esta ley define que el ojo puede crear visualmente la continuidad de una línea. Este principio se basa en la idea de que el ojo humano va a seguir siempre el camino visual más suave, menos forzado y más coherente.

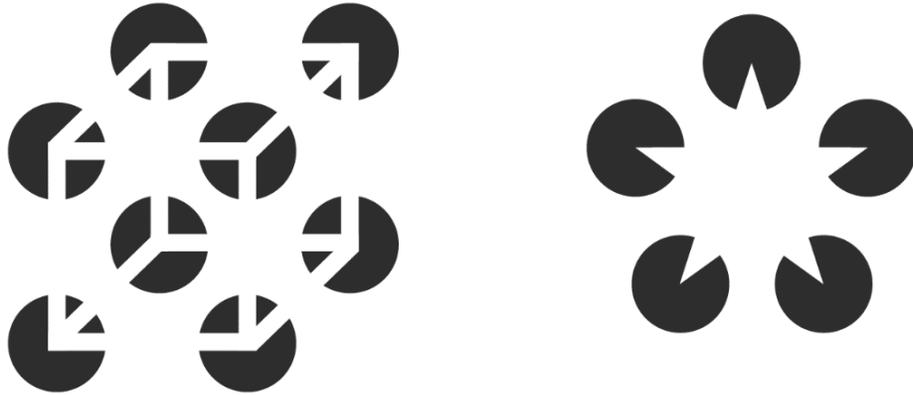
Figura No.20: Ley de la continuidad



Fuente: Jaime P. Llasera. (2021)

- **Ley de cierre**, esta ley afirma que cuando se percibe una figura que no está cerrada o delimitada por líneas, la mente tiende a transmitir una sensación de cierre o forma completa buscando otorgarle más estabilidad.

Figura No.21: Ley de cierre



Fuente: Jaime P. Llasera. (2021)

- **Ley de la proximidad**, establece cómo se tiende a agrupar las formas o elementos visuales que están próximos entre sí. Para ello, dichos objetos deben compartir alguna de estas características en común: forma, color, tamaño o textura.

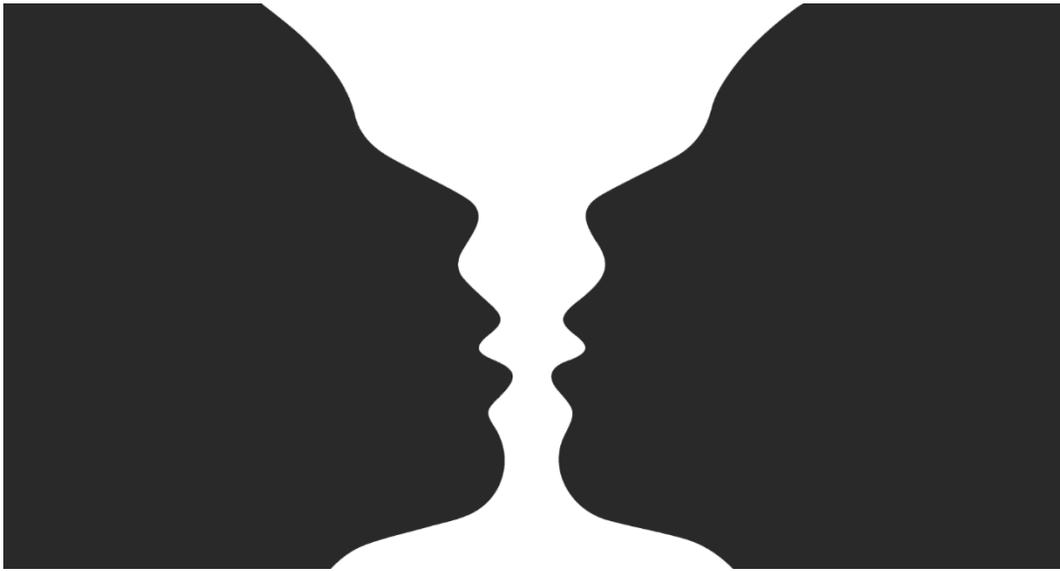
Figura No.22: Ley de la proximidad



Fuente: Jaime P. Llasera. (2021)

- **Ley de figura y fondo**, esta ley es bastante similar al principio de cierre, porque aprovecha también la forma en que el cerebro procesa el espacio negativo. Este principio describe la tendencia que tiene el ojo humano a ver un objeto separado de lo que le rodea. La mente no es capaz de interpretar un mismo elemento como figura o como fondo al mismo tiempo.

Figura No.23: Ley de figura y fondo



Fuente: Jaime P. Llasera. (2021)

- **Ley de simetría y orden**, establece que los elementos que cuentan con simetría y orden tienden a ser percibidos como parte de un mismo grupo, así mismo el cerebro suele simplificar y ordenar los elementos en figuras simétricas estables.

Figura No.24: Ley de simetría y orden



Fuente: Jaime P. Llasera. (2021)

- **Ley de dirección común**, esta ley defiende que los objetos y elementos que parece que construyen un patrón o flujo en la misma dirección, son una vez más percibidos como parte de un grupo.

Figura No.25: Ley de dirección común



Fuente: Jaime P. Llasera. (2021)

1.3. Marco Contextual

1.3.1 La Academia Latinoamericana de Español

La Academia Latinoamericana de español, fue fundada el año 1989 por el Sr. Carlos del Corral y su esposa la Sra. Rosita Ortiz de del Corral en Ecuador, en la ciudad de Quito. Debido al crecimiento exponencial del interés de aprender el idioma español que surgió en los países del mundo de habla no hispana, rápidamente la escuela se consagró como una institución educativa pionera en la enseñanza del idioma en Latinoamérica, razón por la cual el año 2000 se crearon otras dos escuelas más; una ubicada en Perú en la ciudad de Cusco y la otra ubicada en Bolivia en la ciudad de Sucre.

1.3.2 Metodología de enseñanza. – En La Academia Latinoamericana se ha desarrollado una metodología de enseñanza propia basada en un estudio realizado por pedagogos especializados en la enseñanza del idioma español y en la experiencia adquirida a lo largo de su tiempo impartiendo en el área educativa.

Esta metodología consiste básicamente en enseñar español al estudiante utilizando situaciones de la vida real que podrá encontrarse durante su tiempo en América latina, para lo cual se cuenta con material didáctico elaborado por la Academia (Diálogos, actividades de conversación, audios, videos, etc.).

1.3.3 Programas de enseñanza. – En todos los programas las clases se dividen en dos partes, una primera parte es para la enseñanza de la gramática necesaria del idioma español y una segunda parte para practicar el mismo.

Para cada uno de los programas existen dos tipos de clases, las clases de grupo, donde el estudiante compartirá el aula con otros estudiantes siendo como máximo cuatro que tengan el mismo nivel de español, y las clases privadas en las cuales el estudiante estará sólo y tendrá un profesor.

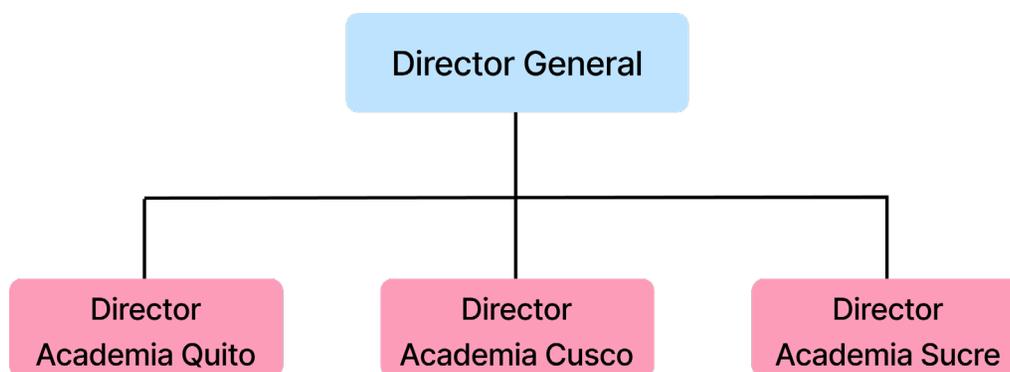
Originalmente la Academia inició su trabajo ofreciendo a los estudiantes dos programas de enseñanza: el programa intensivo, que consta de 20 horas por semana, divididas en 4 horas por día, ya sea en una clase de grupo o en una clase privada y el programa super intensivo, que consta de 30 horas por semana divididas en 6 horas por día (4 horas del programa intensivo más 2 horas de conversación).

Actualmente la Academia ofrece muchos otros programas más, la mayoría de los cuales se concentran en combinar la enseñanza del idioma español con la enseñanza de nuestra cultura, entre ellos los más destacados son por ejemplo sabores de los Andes y el programa Activa.

También existen programas especiales en los que destacan el programa para profesionales y la preparación para las certificaciones DELE (títulos oficiales acreditativos del grado de competencia y dominio del idioma español). Asimismo, la Academia ofrece actividades extra curriculares que no son obligatorias, pero en las que todos los estudiantes pueden participar como clase de cocina, clase de salsa o practicar deportes, etc. Igualmente, la Academia ofrece programas combinados de trabajo voluntario y clases de español en diferentes proyectos sociales y comunidades indígenas.

1.3.4 Estructura Organizativa. – La Academia Latinoamericana de español tiene una organización administrativa central dividida en directores de cada una de las escuelas bajo una dirección del director general. En la siguiente imagen se puede ver esta organización:

Figura No.26: Organigrama general de la Academia Latinoamericana

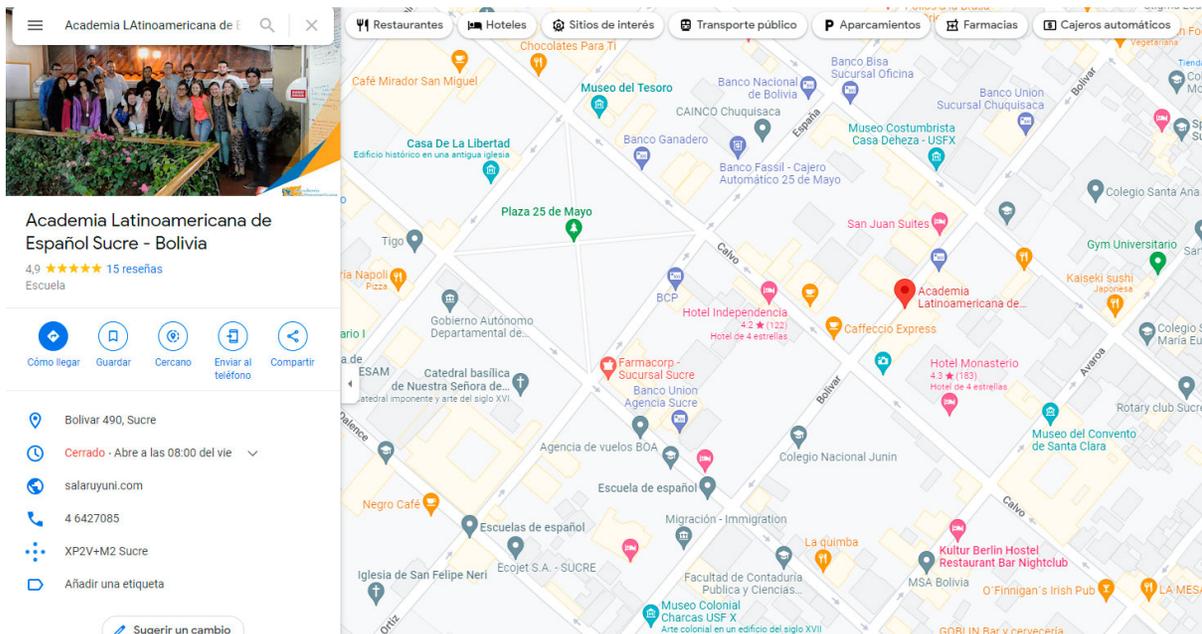


Fuente: Dirección General de la Academia Latinoamericana de Español. (2024)

Además, cada una de las escuelas tiene una organización diferente de acuerdo a los servicios que cada una de ellas ofrece a los estudiantes.

1.3.5 La Academia Latinoamericana de español en Sucre (ALES). – Está ubicada en su edificio propio en la ciudad de Sucre, Bolivia, en la calle Bolívar N.o. 490 a una cuadra y media de la plaza principal. A continuación, se muestra una imagen de Google maps con la ubicación de la Academia en Sucre:

Figura No.27: Ubicación de la Academia



Fuente: Google Maps. (2024)

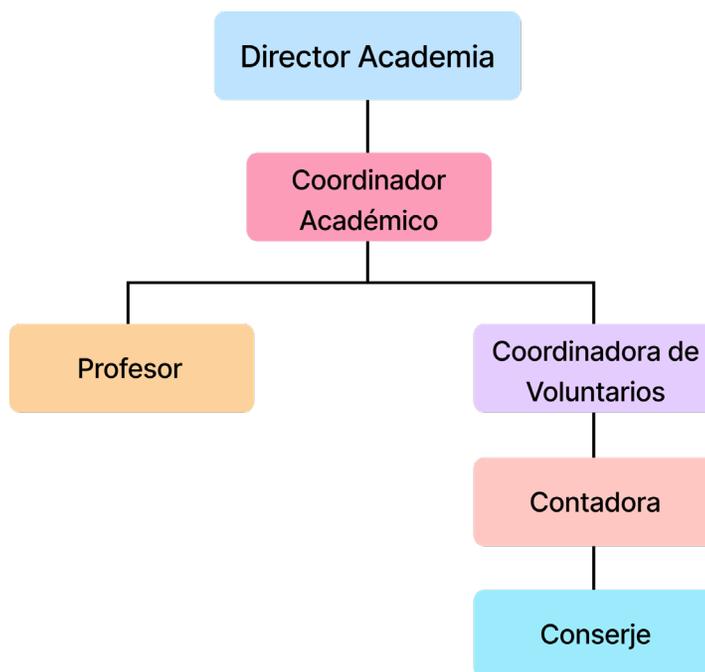
La Academia en Sucre cuenta con seis aulas para clases, además de otros ambientes para realizar actividades audiovisuales, también cuenta con una cocina y una terraza.

El personal que trabaja en la Academia de Sucre está dividido en dos grupos, el académico conformado por seis profesores y el administrativo conformado por cuatro profesionales, coordinador Académico, coordinadora de Voluntarios, contadora y conserje haciendo un total de once trabajadores incluyendo al director quien es el Ing. Hernán Vidaurre Celiz.

El número de estudiantes que se tiene en la Academia Latinoamericana de Español de Sucre es variable, en la temporada alta se tiene un promedio de 28 estudiantes por mes y en la temporada baja el número de estudiantes suele bajar hasta a 8 estudiantes por mes. Es importante mencionar que ambas temporadas también han ido variando a través de los años,

por lo que no es posible especificar exactamente en qué meses se dan ambas temporadas. La siguiente imagen muestra el organigrama que se tiene en la Academia Latinoamericana de español en Sucre.

Figura No.28: Organigrama: Academia Latinoamericana de español de Sucre



Fuente: Director de La Academia Latinoamericana de español de Sucre. (2024)

CAPITULO II

DIAGNÓSTICO

En este capítulo se exponen los resultados que se obtuvieron mediante los instrumentos de investigación elegidos, como el análisis documental del flujo de comportamiento del sitio web más relevante actualmente para la enseñanza del idioma, la evaluación heurística al diseño de los materiales empleados en los programas de enseñanza de la institución, la entrevista realizada al coordinador académico de la Academia Latinoamericana de español y el análisis de las herramientas que se pueden utilizar en la elaboración de material multimedia interactivo para la enseñanza del idioma español.

2.1 Presentación y análisis de resultados

2.1.1 Resultados del análisis documental

Se hizo un análisis documental del flujo de comportamiento del uso de la plataforma del Instituto Cervantes, principalmente porque en la actualidad, es la referencia más importante que se tiene de un centro de enseñanza del idioma español que utiliza multimedia interactivo con el fin de enseñar el idioma, pero es importante entender que, este material está orientado a la preparación para la prueba de nivel DELE (Diploma de Español como Lengua Extranjera) con el propósito de obtener una certificación otorgada por Cervantes y no en sí para la enseñanza general del idioma.

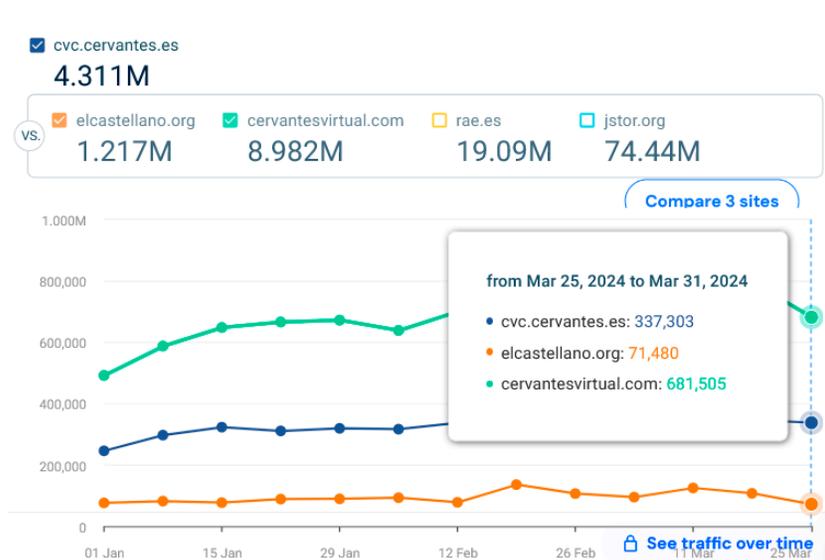
2.1.1.1 SimilarWeb, es una herramienta de análisis web que permite obtener información detallada sobre el tráfico y el rendimiento de cualquier sitio web. Ayuda a comprender mejor la audiencia, a identificar las fuentes del tráfico y a comparar sitios web. La versión gratuita da acceso a información básica sobre el tráfico de un sitio web, mientras que la versión de pago da acceso a datos más detallados, como información sobre el comportamiento del usuario y las conversiones.

Figura No.29: Cantidad de visitas a la plataforma el 1 de enero de 2024



Fuente: SimilarWeb. (2024)

Figura No.30: Cantidad de visitas a la plataforma el 25 de marzo de 2024

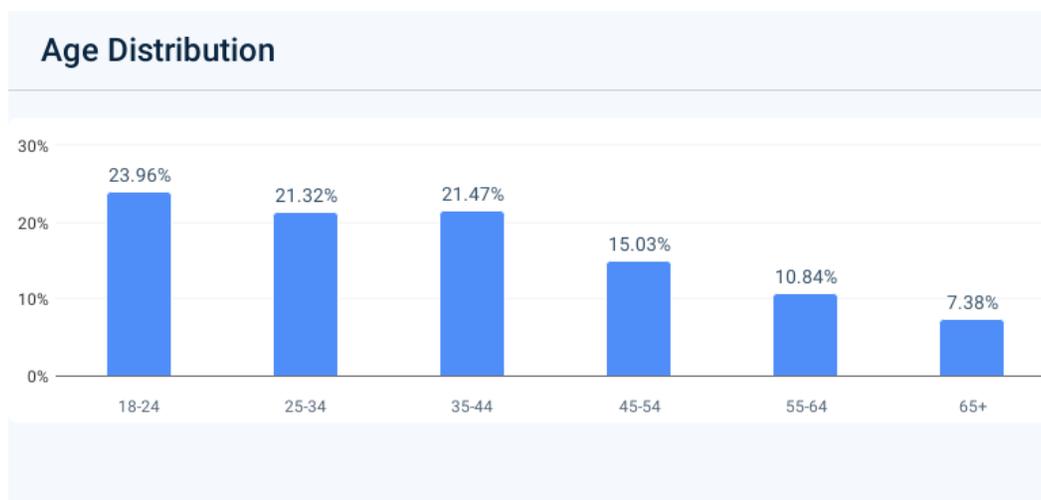


Fuente: SimilarWeb. (2024)

Interpretación: Gracias a las figuras No. 29 y 30 se puede observar que durante los tres primeros meses del año 2024 el número de visitantes de la plataforma virtual del instituto Cervantes se incrementó de 504,509 el 1 de enero a 681,505 el 25 de marzo, por lo que se puede deducir que el uso de dicha plataforma va aumentando gracias al material interactivo que ofrece a sus usuarios para aprender español.

A continuación, se observa la distribución de visitantes de la plataforma por edad.

Figura No.31: Distribución de visitantes por edad

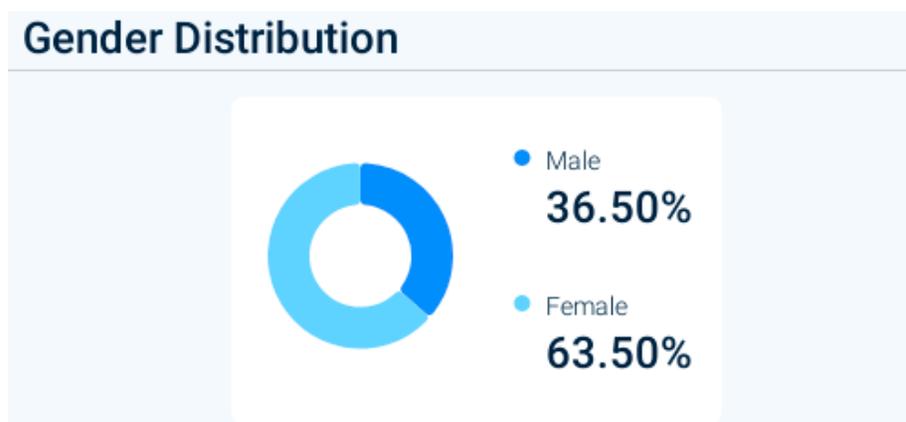


Fuente: SimilarWeb. (2024)

Interpretación: El 23.96% de las personas que más utilizan la plataforma se encuentran en el rango de 18 – 24 años de edad, por lo que se puede deducir que las personas que más interactúan con el material interactivo son jóvenes.

Finalmente, se observa la distribución de visitantes de la plataforma por género.

Figura No.32: Distribución de visitantes por género



Fuente: SimilarWeb. (2024)

Interpretación: El 63.50 % de las personas que más utilizan la plataforma pertenecen al género femenino, por lo que se puede deducir que el material multimedia interactivo del Instituto Cervantes despierta más interés en el género femenino que en el masculino.

2.1.2 Resultados de la evaluación heurística al diseño de los materiales empleados en la Academia Latinoamericana de Español de Sucre

Seguidamente, se expone los resultados de la evaluación heurística bajo criterios del diseño gráfico a algunos materiales que actualmente se usan en los programas de enseñanza de la Academia Latinoamericana de Español. (Anexo No. I).

Se eligieron en concreto 3 básicamente por dos motivos, el primer motivo es porque la Academia recibe estudiantes mayormente que, por su conocimiento del idioma español, pertenecen al nivel principiante, intermedio o avanzado. Y el segundo motivo es porque estos 3 materiales son de los más usados por los profesores.

El primer material elegido es utilizado con los estudiantes que tienen un nivel de español intermedio y se lo utiliza principalmente para practicar las formas comparativas que existen en el idioma.

Figura No.33: Actividad de comparativos



Fuente: Academia Latinoamericana de Español. (2024)

Tabla No.2: Observación heurística de la Actividad de Comparativos

Criterio	Descripción	Observaciones	Puntuación
Legibilidad	La tipografía, no es clara, no es legible y en la instrucción el tamaño no es el adecuado.	La tipografía de la instrucción no es legible lo que dificulta su comprensión.	1
Contraste	No se identifica un contraste adecuado entre el texto y el fondo.	El contraste entre el texto no es bueno por lo que es necesario mejorarlo	2
Color	Los colores no se utilizan de manera efectiva para comunicar las ideas y resaltar la información.	Los colores no tienen un uso efectivo, por lo que es necesario aplicar la teoría del color.	2
Composición	Los elementos visuales están organizados de manera que son fáciles de entender.	La composición es buena, pero se la podría equilibrar de una mejor forma y mostrar imágenes que no estén pixeladas.	3
Simplicidad	El material educativo es claro y conciso, evitando la sobrecarga de información.	El material educativo es claro y conciso, pero se podría simplificar aún más.	3

Fuente: Elaboración propia. Adaptada según Design Principles for Schools (2021).

Interpretación: El resultado de la evaluación heurística al material de la Figura No. 33, le da una puntuación de 11 puntos, esto quiere decir que en base a esta evaluación el material mencionado está catalogado como regular cercano a ser deficiente, principalmente porque es evidente que presenta carencias en los criterios de legibilidad, contraste y color considerados en esta evaluación. (Anexo No I).

En el caso siguiente, el material evaluado es un juego que es utilizado para practicar las habilidades de conversación, construcción gramatical y vocabulario que tienen los estudiantes que pertenecen al nivel principiante:

Figura No.34: Actividad Juego de Oraciones

1	cuánto	2	hay	3	yo	4	sabe	5	jugar	6	a la izquierda	7	muchas	8	está
29	comed	30	detrás	31	hacer	32	por qué	33	hombres	34	ver	35	los	36	tampoco
28	difícil	37	niños	38	también	39	siempre	40	ella	41	tengo	42	pequeña	43	¿
27	cuál	43	¿	44	cerca	45	envías	<p style="text-align: center;">JUEGO DE ORACIONES</p> <p style="text-align: center;">LLEGADA</p>							
26	verdad	45	envías	46	cerca	47	envías								
25	también	48	¿	49	cerca	50	envías	51	¿	52	cerca	53	envías	54	¿
24	aquí	55	¿	56	cerca	57	envías	58	¿	59	cerca	60	envías	61	¿
23	quiero	62	¿	63	cerca	64	envías	65	¿	66	cerca	67	envías	68	¿
22	grande	69	¿	70	cerca	71	envías	72	¿	73	cerca	74	envías	75	¿
21	por favor	76	¿	77	cerca	78	envías	79	¿	80	cerca	81	envías	82	¿
20	dónde	83	¿	84	cerca	85	envías	86	¿	87	cerca	88	envías	89	¿
19	es	90	¿	91	cerca	92	envías	93	¿	94	cerca	95	envías	96	¿
18	sé	97	¿	98	cerca	99	envías	100	¿	101	cerca	102	envías	103	¿
17	debajo	104	¿	105	cerca	106	envías	107	¿	108	cerca	109	envías	110	¿
16	ira	111	¿	112	cerca	113	envías	114	¿	115	cerca	116	envías	117	¿
15	envías	118	¿	119	cerca	120	envías	121	¿	122	cerca	123	envías	124	¿
14	cerca	125	¿	126	cerca	127	envías	128	¿	129	cerca	130	envías	131	¿
13	¿	132	¿	133	cerca	134	envías	135	¿	136	cerca	137	envías	138	¿
12	quién	139	¿	140	cerca	141	envías	142	¿	143	cerca	144	envías	145	¿
11	mucho	146	¿	147	cerca	148	envías	149	¿	150	cerca	151	envías	152	¿
10	gusta	153	¿	154	cerca	155	envías	156	¿	157	cerca	158	envías	159	¿
9	qué	160	¿	161	cerca	162	envías	163	¿	164	cerca	165	envías	166	¿

Fuente: Academia Latinoamericana de Español. (2024)

Tabla No.3: Observación heurística de la Actividad Juego de Oraciones

Criterio	Descripción	Observaciones	Puntuación
Legibilidad	La tipografía empleada no es legible, el tamaño utilizado no es el adecuado y los diferentes estilos utilizados no generan énfasis ni jerarquía.	No se usa un único tipo de letra y en algunos casos el tipo de letra elegido es ilegible, además que el tamaño elegido en muchos casos es muy pequeño.	1
Contraste	No existe un contraste adecuado entre el texto y el fondo y algunos colores elegidos pueden cansar la vista.	En muchos casos el color casi se confunde con el fondo porque el contraste no es el adecuado y se usa demasiados colores que pueden cansar la vista.	1
Color	No se utiliza una paleta de colores que sea atractiva, pero si se utilizan colores llamativos.	No se ve la existencia de una paleta de colores, aunque los colores elegidos resaltan.	2
Composición	Existe equilibrio entre el texto y los elementos visuales y existe simetría.	Buen equilibrio entre los elementos visuales y todo queda simétrico.	3
Simplicidad	El material es claro y conciso, no se usan imágenes para complementar el texto.	El material es bastante claro en su idea y no tiene imágenes que complementen el texto.	3

Fuente: Elaboración propia. Adaptada según Design Principles for Schools (2021).

Interpretación: En este caso la evaluación heurística al material de la Figura No. 34, le asigna una puntuación de 10, lo que quiere decir que al igual que el material analizado con anterioridad está catalogado como regular cercano a ser deficiente, porque incumple varios de los criterios planteados por esta heurística. (Anexo No I).

Finalmente, se presenta la evaluación heurística del diseño gráfico a la siguiente actividad utilizada con estudiantes de un nivel avanzado:

Figura No.35: Actividad El Amiguismo



DESCRIBE CADA UNA DE LAS SITUACIONES QUE VES EN LAS IMÁGENES Y CREA UNA HISTORIA CON ELAS

Fuente: Academia Latinoamericana de Español. (2024)

Tabla No.4: Observación heurística la Actividad El Amiguismo

Criterio	Descripción	Observaciones	Puntuación
Legibilidad	La tipografía no es legible, no hay suficiente espacio entre letras, pero, tiene un tamaño adecuado.	El estilo de tipografía no se lee con claridad, pero, su tamaño es adecuado.	2
Contraste	Existe suficiente contraste entre el texto y el fondo y su color es neutral.	Adecuado contraste entre fondo y texto y el color utilizado es fácil de leer.	2
Color	No existe una paleta de colores, se resalta la información a mostrar.	Se usa colores neutrales, pero resaltan la información.	2
Composición	Elementos visuales bien organizados y en equilibrio con el texto.	Los elementos visuales están bien organizados y mantienen un adecuado equilibrio con el texto	2
Simplicidad	Uso de imágenes más que texto, existe sobrecarga innecesaria de información, material claro y conciso.	Se usan imágenes pixeladas con baja resolución sin mucho texto con sobrecarga de información.	2

Fuente: Elaboración propia. Adaptada según Design Principles for Schools (2021).

Interpretación: En este último material la evaluación heurística le asigna una puntuación de 10, que significa que está catalogado como regular cercano a ser deficiente, debido a que no cumple varios de los criterios propuestos por la heurística. (Anexo No I).

2.1.3 Resultados de la entrevista

Se realizó una entrevista al coordinador académico de la Academia Latinoamericana de Español de Sucre, quien es el responsable de la elaboración directa de los materiales. Para este cometido se prepararon doce preguntas divididas en tres categorías, la primera categoría va de la pregunta uno a la pregunta cinco y se refiere a la legibilidad y comprensión. La segunda categoría abarca desde la pregunta seis hasta la pregunta nueve y se refiere a la

estética y atractivo visual y la tercera categoría comprende desde la pregunta diez hasta la pregunta doce y se refiere a la funcionalidad y accesibilidad. En el Anexo No. II, se puede encontrar la guía de la entrevista.

Pregunta 1: ¿La tipografía es legible y adecuada para los estudiantes?

R. – Sí, la tipografía es legible, aunque no siempre se adecua a los diferentes tipos de estudiantes que tiene la Academia.

Pregunta 2: ¿El tamaño de la letra es adecuado para la lectura en pantalla o impresa?

R. – Sí, en la mayoría de los casos, pero en los que no sucede esto, el profesor se da modos para ayudar al estudiante a utilizar el material, por ejemplo, escribiendo en la pizarra el texto que no se logra entender.

Pregunta 3: ¿El texto está bien organizado y es fácil de seguir?

R. – En la mayoría de los casos sí, pero existen materiales que no son fáciles de seguir para todos los estudiantes.

Pregunta 4: ¿Las imágenes y gráficos son claros y complementan el texto?

R. – Pienso que en la mayoría de casos es así, aunque es verdad también que muchas de las imágenes usadas podrían ser más llamativas.

Pregunta 5: ¿El material educativo está libre de errores gramaticales y ortográficos?

R. – Sí, como escuela de español es importante que nuestros materiales no contengan ningún tipo de error gramatical y mucho menos ortográfico.

Pregunta 6: ¿Los colores son agradables y se usan de forma coherente?

R. – Pienso que sí, aunque muchos de los materiales fueron diseñados por los profesores de acuerdo a sus gustos personales en cuanto al color.

Pregunta 7: ¿Las imágenes son de alta calidad y relevantes para el contenido?

R. – No, en la mayoría de los casos las imágenes no son de alta calidad, por el contrario, tienen baja resolución y se ven pixeladas, pero, sí se puede decir que son relevantes para el contenido.

Pregunta 8: ¿El diseño general es atractivo y despierta el interés de los estudiantes?

R. – Creo que en la mayoría de los casos actualmente el diseño de los materiales tal vez ha quedado un poco obsoleto y lo más recomendable sería actualizarlos a las nuevas preferencias que tienen los estudiantes.

Pregunta 9: ¿El material educativo tiene una identidad visual consistente?

R. – No, en ninguno de los casos, de hecho, cada material solamente lleva el logo impreso en la parte posterior y nada más.

Pregunta 10: ¿El material educativo es fácil de usar y navegar?

R. – Para los profesores es fácil de usar porque conocen los materiales muy bien, pero para los estudiantes muchas veces no son fáciles de usar.

Pregunta 11: ¿El contenido se adapta a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla?

R. – La mayoría del material que se usa es impreso por lo que no necesita adaptarse a dispositivos electrónicos y en el caso de los videos, sí se adaptan a las diferentes pantallas que tiene la Academia.

Pregunta 12: ¿Personas con discapacidad visual o auditiva pueden acceder al contenido?

R. – Pienso que sí, aunque no se han tenido estudiantes que abiertamente han comunicado que padezcan de alguna discapacidad auditiva o visual, con excepción de la dislexia.

Interpretación: De las respuestas del coordinador académico se puede deducir que no existe una tipografía base para el texto utilizado en los materiales, tampoco existen reglas específicas para el tamaño y la organización del mismo, además todas las imágenes son obtenidas del internet por lo que en muchos de los casos suelen distorsionarse cuando se modifica el tamaño. También el uso del color se basa principalmente en el gusto de la persona que diseñó el material, las imágenes que se utilizan son de baja calidad y finalmente, se puede afirmar que existen materiales que no son fáciles de usar para los estudiantes y en el diseño de los mismos no se consideró si alguno de ellos padece alguna discapacidad visual o auditiva.

2.2 Conclusiones Generales del Diagnóstico

Después de realizar el análisis respectivo de los datos obtenidos en este capítulo, se puede concluir que, en la actualidad existe cada vez más personas interesadas en aprender el idioma español como segunda lengua, de las cuales la gran mayoría son mujeres jóvenes.

Así mismo, tras realizar una evaluación heurística al diseño de tres diferentes tipos de materiales que se utilizan para enseñar el idioma español en la Academia Latinoamericana de Español, se puede concluir que dichos materiales en la mayoría de los casos no tienen una tipografía legible, el tamaño del texto no es el adecuado, no se genera el suficiente contraste para resaltar la información, las imágenes son de una baja calidad, en muchos casos existe sobrecarga de información en las mismas, muchas veces el texto no es complementado adecuadamente con imágenes y el uso del color no sigue un principio con el fin de mejorar la comunicación visual sino simplemente se usan colores llamativos que son del gusto de la persona que hizo el diseño dicho material.

Seguidamente, de los resultados obtenidos en la entrevista realizada al coordinador académico de la Institución, se puede concluir que el diseño empleado en la elaboración de los materiales educativos que se usan para la enseñanza del idioma, son el resultado de los gustos personales de quien realizó el diseño del material sin aprovechar las grandes ventajas que el diseño gráfico ofrece para mejorar el interés de los estudiantes por aprender dicho idioma.

Finalmente, es importante hacer notar que en la actualidad existen muchas herramientas diferentes y muy potentes para poder elaborar material multimedia interactivo, de las cuales se propone en particular elegir una de cinco o las cinco que perfectamente pueden adaptarse a las necesidades que tiene la institución. En el Anexo No. III se hace una breve explicación de cada una de ellas, con sus ventajas y desventajas y se hace un ejemplo de uso en el diseño de un material interactivo para la enseñanza del idioma español.

2.3 Propuesta práctica de Material Multimedia Interactivo

2.3.1 Actividad: Los Comparativos. – Esta actividad está pensada para que los estudiantes puedan repasar y practicar la lección de las formas comparativas en español de una forma interactiva. El objetivo es determinar que comparativo pertenece a cada una de las comparaciones en las imágenes y básicamente los estudiantes deben arrastrar y soltar la respuesta correcta.

Esta actividad se la diseñó y desarrolló en con la herramienta Genially, que es una de las herramientas elegidas para la elaboración del material multimedia interactivo. A continuación, se hace una breve descripción del diseño:

Tipografía, se utiliza la tipografía **Roboto** que es una fuente sans-serif moderna y legible, disponible en una amplia gama de grosores y estilos, y que además es una opción popular en sitios web y materiales de marketing debido a su claridad y versatilidad.

Paleta de colores, en esta parte del diseño se eligieron tres colores claros y brillantes junto a dos colores más oscuros, lo que genera un alto contraste entre texto y fondo, situación que facilita la lectura, especialmente para personas con problemas de visión. Estos colores son:

- Blanco nieve: #F0F8FF, (240, 248, 255)
- Verde lima: #99FF99, (153, 255, 153)
- Azul violáceo: #C2C2F0, (194, 194, 240)
- Azul cielo: #66B2FF, (102, 178, 255)
- Naranja melocotón: #FFCC99, (255, 204, 153)

Estos colores no se superponen entre sí, lo que garantiza una buena legibilidad del texto, situación que es importante para que los estudiantes puedan leer y comprender el contenido sin esfuerzo visual, estar más atentos en la clase y hacer que el material sea más atractivo. También la combinación de estos colores con el negro garantiza un excelente contraste.

Finalmente, las imágenes seleccionadas tienen el formato svg para garantizar la escalabilidad de las mismas en los diferentes tamaños que tienen los dispositivos.

Figura No.36: Actividad Los Comparativos

Comparativos de Superioridad

Arrastra el comparativo correcto

Antes

Después

Ana Rosa Juan Raúl

Ana Rosa Juan Raúl

es más joven que es más alta que es la más pequeña

genially

Fuente: Genially. (2024)

2.3.2 Actividad: El juego de Oraciones. – Actividad pensada para practicar una miscelánea de lecciones gramaticales y también el vocabulario. El objetivo es ir jugando, lanzando el dado y avanzar en el tablero en los diferentes cuadros, los cuales tienen diferentes instrucciones que los estudiantes deben realizar para continuar avanzando y llegar al final para ganar. Esta actividad también fue diseñada con la herramienta Genially y a continuación, se hace una breve descripción de este diseño:

Tipografía, se utilizaron 3 tipografías diferentes: **Open Dyslexic**, diseñada específicamente para personas que padecen dislexia, ya cuenta con letras espaciadas y formas distintivas que facilitan la lectura. **Noto Sans**, desarrollada por Google y diseñada para ser legible en todos los idiomas y en diferentes dispositivos, posee un amplio soporte de caracteres que la hacen ideal para desarrollar contenido multilingüe. Y **Roboto**, descrita en el apartado anterior.

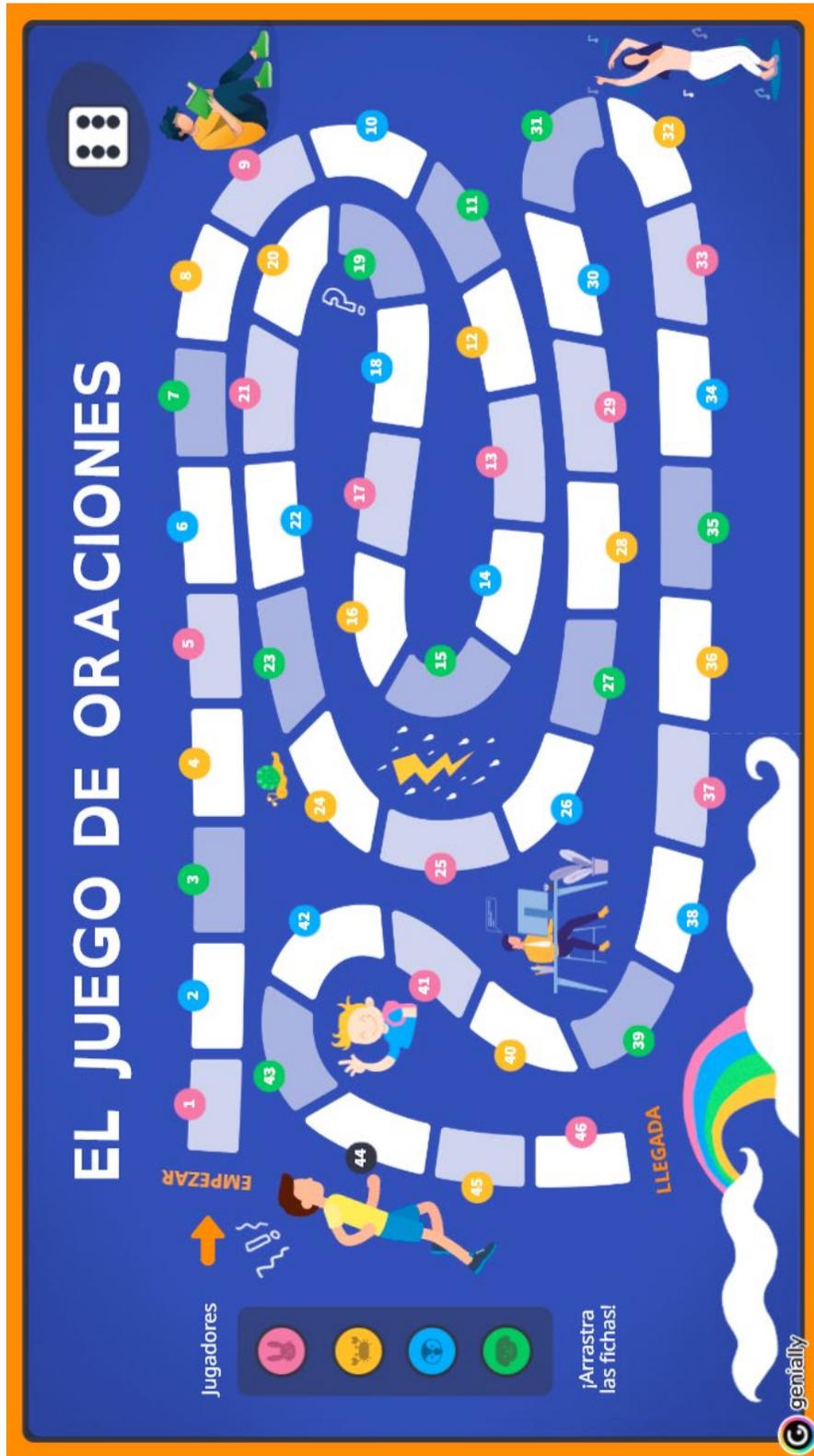
Paleta de colores, en este caso se eligieron dos colores claros, dos colores oscuros y cuatro colores intermedios:

- Azul acero: #3F51B5 (63, 81, 181)
- Naranja quemado: #FF8C00 (255, 140, 0)
- Rosa frambuesa: #F679A8 (246, 121, 168)
- Azul cielo claro: #00AEFF (0, 174, 255)
- Verde lima: #00CB61 (0, 203, 97)
- Naranja vibrante: #FFC026 (255, 192, 38)
- Gris perla: #CFD4EE (205, 212, 238)
- Blanco puro: #FFFFFF (255, 255, 255)

La paleta combina colores cálidos y fríos de manera equilibrada, creando una sensación visualmente atractiva. Los colores más oscuros (azul acero, rosa frambuesa) contrastan con los más claros y brillantes (blanco puro, gris perla) para destacar elementos importantes del juego, mientras que los colores intermedios (naranja quemado, azul cielo claro, verde lima, naranja vibrante) añaden profundidad y complejidad a la composición.

Los colores brillantes y saturados se usan para llamar la atención sobre elementos clave del juego. Los colores más neutros se usan para el fondo o elementos secundarios, creando un marco visual que no compite con los elementos principales. La paleta incluye colores que contrastan bien entre sí, lo que la hace accesible para personas con daltonismo o problemas de visión.

Figura No.37: Actividad El Juego de Oraciones



Fuente: Genially. (2024)

CONCLUSIONES

A través de los años el diseño gráfico poco a poco se ha ido convirtiendo en un aspecto fundamental de la vida cotidiana, es en ese sentido que, cuando se habla de la enseñanza de un nuevo idioma, se debe considerar el material que se utilizará para cumplir de la mejor forma este objetivo, por lo que se puede concluir que aplicar los principios del diseño gráfico para la elaboración de contenido interactivo es muy importante porque permitirá enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje generando mayor interés por parte del estudiante en aprender este nuevo idioma.

Así mismo, es fundamental comprender que hoy en día aplicar un aprendizaje interactivo ayuda más en retener conceptos gramaticales esenciales, que simplemente repetir y repetir lo mismo sin comprender nada. Por lo tanto se puede concluir que utilizar conceptos como la Teoría de las Múltiples Inteligencias de Gardner o la Teoría de la Gestalt y técnicas como la Gamificación, la Experiencia de Usuario (UX) y la Teoría del Input comprensible de Krashen, apoyados en los principios del diseño gráfico mejorarán la experiencia de aprendizaje del nuevo idioma de tal manera que se fomentará la participación activa de los estudiantes, aumentará su interés y los mantendrá motivados por aprender logrando que su aprendizaje más efectivo.

También se debe mencionar que hoy en día existe una gran variedad de herramientas que se pueden utilizar a la hora de elaborar material multimedia interactivo para la enseñanza del idioma español, pero tomando en cuenta los principios del diseño gráfico, se puede concluir que existen principalmente cinco herramientas que se destacan por encima del resto, las cuales son Genially, Educaplay, H5P, Powtoon y Prezi. Dichas herramientas se pueden utilizar indistintamente dependiendo de las necesidades que se tenga.

Posteriormente, tras reflexionar sobre los resultados obtenidos en el capítulo del diagnóstico, se puede concluir que actualmente el interés por aprender español, ha crecido año tras año, destacándose que son las mujeres jóvenes las más interesadas en aprenderlo, por otro lado se puede concluir también que los materiales utilizados en la Academia Latinoamericana de español no fueron elaborados siguiendo los principios del diseño gráfico, por tanto combinando los conceptos mencionados anteriormente con los principios del diseño gráfico para elaborar material multimedia interactivo, se conseguirá que más personas de otras edades y género se interesen por aprender el español como idioma extranjero.

En conclusión, diseñar material multimedia interactivo para la enseñanza del idioma español para la Academia Latinoamericana de Español de Sucre, le permitirá a la misma asegurar una enseñanza de calidad, integral, efectiva, motivadora, que mantenga el interés de los estudiantes en todo momento y que además sea divertida, por consecuencia mejorará el actual proceso de enseñanza aprendizaje que se tiene hoy en día en la Academia.

Finalmente, es necesario concluir que el presente trabajo de investigación hace una importante contribución en ayudar a entender lo importante que es actualmente el diseño gráfico en el proceso de enseñanza aprendizaje y que a su vez el diseño de material multimedia interactivo le permitirá a la Academia Latinoamericana de Español seguir creciendo en su labor de enseñar el idioma. Por último, también es importante comprender que no existe una fórmula mágica para un diseño perfecto, pero el prestar atención a los aspectos mencionados con anterioridad, contribuye a identificar áreas de mejora y se puede diseñar material más efectivo y atractivo para los diferentes tipos de estudiantes que se tengan.

RECOMENDACIONES

En principio se recomienda a la Academia Latinoamericana de Español de Sucre continuar con la elaboración de material multimedia interactivo para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, principalmente porque se ha comprobado que se puede lograr mantenerlos motivados y con interés en seguir aprendiendo a través de actividades interactivas que los involucren más durante los programas de clases, donde el diseño gráfico juega un papel crucial ya que ayudará a que refuercen el vocabulario y la gramática aprendida de una manera más divertida.

También se recomienda a la institución que el material multimedia interactivo a través de la gamificación, incluya también juegos de palabras, rompecabezas, crucigramas, utilizar imágenes de alta calidad, videos y audios que estimulen los sentidos de sus estudiantes para que el proceso de aprendizaje sea más efectivo y entretenido, siendo el diseño gráfico un factor importantísimo para este propósito.

Así mismo se recomienda a la Academia diversificar el material multimedia interactivo que elabore, para que se pueda adaptar a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes considerando que no es lo mismo enseñar el idioma español a niños, a adolescentes, a jóvenes, a adultos o a adultos mayores.

Se recomienda también a la institución que motive a sus profesores a incorporar en sus clases cada vez más el uso de las nuevas tecnologías a través de talleres, tutoriales o demostraciones educativas de las ventajas que implica utilizar estas tecnologías en la enseñanza del idioma y al mismo tiempo se les motive a utilizar los recursos tecnológicos que actualmente ya se tienen en la Academia.

Por último, como sugerencias para futuras investigaciones, se recomienda enfocarse en aspectos importantes obtenidos en el diagnóstico de esta investigación como por ejemplo estudiar el por qué el aprendizaje del idioma español es más requerido en mujeres jóvenes de entre 18 y 24 años, o cómo motivar a aprender el idioma a más personas del género masculino, o una investigación que estudie la importancia del idioma español en el mundo laboral europeo u otra investigación que estudie la importancia de diseñar una plataforma web que ayude a practicar el idioma a los estudiantes de español.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Rodríguez, C. M. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Carlos Moreno Rodríguez.
- Abad, N. G. N. CAPITULO 1 Conceptualización del Diseño Gráfico Orientado a la Educación. *Fundamentos y Técnicas Pedagógicas del Diseño Gráfico Orientado a la Educación*, 11.
- Herrera Batista, M. Á., & Latapie Venegas, I. (2010). Diseñando para la educación. *No Solo Usabilidad*, (9).
- Bohórquez Espinosa, C. C., & Díaz Martin, G. L. (2012). Diseño de una revista audio-gráfica para el desarrollo de la habilidad de escucha en lengua inglesa en niños de edades entre 8 y 11 años del colegio Robert F Kennedy.
- Bedoya, A. (1997, septiembre). ¿Qué es interactividad? *Revista Electrónica sinpapel.com*
- Rost, A. (2001). Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad? *ICenter for Civic journalism*, 2, 1-16.
- Zangara, M. A., & Sanz, C. V. (2012). Aproximaciones al concepto de interactividad educativa. In *Jornadas Iberoamericanas de Difusión y Capacitación sobre Televisión Digital Interactiva*.
- Delgado, H. (2020). UX - User Experience ¿Qué es? y su importancia en Diseño Web. Recuperado 27 de marzo, 2024, de <https://disenowebakus.net/ux.php>
- Calvet, M. (2016, 9 de septiembre). UX: Cómo aplicamos la experiencia de usuario a nuestros proyectos. IThink UPC. <https://www.ithinkupc.com/es/blog/ux-como-aplicamos-la-experiencia-de-usuario-a-nuestros-proyectos-y-fases>
- Márquez, B. L. V., Hanampa, L. A. I., & Portilla, M. G. M. (2021). Design Thinking aplicado al Diseño de Experiencia de usuario. *Innovación y Software*, 2(1), 6-19.
- David Kelly. (2021, 3 de marzo). *5 fases del Design Thinking: Innovación en práctica*. Fusiona Digital Product Agency. <https://fusiona.cl/blog/ux/5-esenciales-del-design-thinking/#la-aplicacion-en-las-industrias>
- Vidal Puga, M. del P. (2018). Medios, Materiales y Recursos Tecnológicos en la Educación Infantil. *RELAdeI. Revista Latinoamericana De Educación Infantil*, 161–188. Recuperado a partir de <http://46.4.244.235/index.php/reladei/article/view/134>

Santos, M. (2003). *Orientações para o Design da Interface de Software Educativo multimédia* (Doctoral dissertation, Tese de Doutoramento. Salamanca: Universidade de Salamanca).

Orihuela, J.J. (2024). *Diplomado en Diseño Gráfico Digital y Multimedia: Fundamentos de diseño para multimedia interactiva*. [presentación de diapositivas]. CEPI - USFX.

Higuerey, E. (2021). Contenido interactivo: cómo promover una experiencia inolvidable a tus usuarios para fidelizarlos.

Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación.

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Recuperado el, 15*.

Werbach, K., Hunter, D., & Dixon, W. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business* (Vol. 1). Philadelphia: Wharton digital press.

Santos, D. (2023, 6 de junio). *Qué es el diseño gráfico, para qué sirve y ejemplos*. HubSpot Blog. <https://blog.hubspot.es/marketing/disenio-grafico>

Vinader, J. (2019, 2 de abril). *Los principios básicos del diseño*. Fuera de la caja. <https://fueraelacaja.es/los-6-principios-basicos-del-diseno/>

Llasera, J.P. (2023, 22 de marzo). *Jerarquía visual: qué es y cómo aplicarla bien*. Hey Jaime Imborrable. <https://imborrable.com/blog/jerarquia-visual/>

ViewSonic. (2019, 3 de agosto). *La educación táctil: las ventajas del aprendizaje interactivo*. <https://www.viewsonic.com/library/es/educacion/la-educacion-tactil-las-ventajas-del-aprendizaje-interactivo/>

Silva-Quiroz, J., Serrano, E. F., & Cavieres, A. A. (2016). Modelo interactivo en red para el aprendizaje: hacia un proceso de aprendizaje online centrado en el estudiante. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (49), 225-238.

Kumubox (s.f.). *El aprendizaje interactivo: Ventajas y Herramientas*. <https://kumubox.com/aprendizaje-interactivo-ventajas-herramientas-para-llevarloal-aula/>

Mercadé, A. (2019). Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples.

Sánchez, L. (2015). La teoría de las inteligencias múltiples en la educación. *Sección de Investigaciones de la Universidad Mexicana*, 1-14.

Ivan. (2022, 26 de mayo). *La teoría del input comprensible*. Entusiasmado. <https://entusiasmado.com/la-teoria-del-input-comprensible/#gs.6d4379>

de Ponga Mayo, J. (2023, 6 de octubre). *Teoría de Krashen en el proceso de aprendizaje y adquisición de una lengua extranjera*. Universidad Isabel I. <https://www.ui1.es/blog-ui1/teoria-de-krashen-en-el-proceso-de-aprendizaje-y-adquisicion-de-una-lengua-extranjera>

Aguado, K.D., (2021, 13 de septiembre). *Teoría de adquisición de una lengua extranjera*. Prezi. <https://prezi.com/p/ivlyze7jsvub/teoria-de-adquisicion-de-una-lengua-extranjera/>

Llasera, J.P. (2021, 9 de febrero). *La Teoría de la Gestalt y sus leyes aplicadas al Diseño Gráfico*. Hey Jaime Imborrable. <https://imborrable.com/blog/teoria-de-la-gestalt/>

Kadamani González, A. (2021). Paisajes vibrantes.

Darling-Hammond, L., Cantor, P., Hernández, L. E., Theokas, C., Schachner, A., Tijerina, E., & Plasencia, S. (2021). Design Principles for Schools: Putting the Science of Learning and Development into Action. *Learning Policy Institute*.

de la Peña Frade, N. (2022, 9 de febrero) *Guía completa de Genially: Crea contenido interactivo en imágenes*. En Clave Productiva <https://enclaveproductiva.es/genial-ly-crea-contenido-interactivo-y-visual/#>

Arias, P. (2015, 22 de julio). *¿Qué es educaplay?* Educaplay. <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que-es-educaplay.html>

Editorial Ideas Propias (s.f.) *¿Qué es H5P?* Ideas Propias. <https://www.ideaspropiaseditorial.com/blog/h5p-contenido-interactivo-moodle/>

Ibaibarriaga, A. (2023, marzo). *Powtoon: animación e interactividad en tus presentaciones*. INTEF. <https://intef.es/wp-content/uploads/2023/03/PowToon.pdf>

Zapata, N. (2019, 15 de mayo). *Prezi: Una alternativa a las presentaciones tradicionales*. Prezi. <https://prezi.com/bdfprluexioj/genially/>

ANEXO No. I

Guía de observación. – Actualmente el diseño gráfico juega un papel crucial en la creación de material educativo atractivo y efectivo. La siguiente guía de observación heurística ha sido adaptada según Design Principles for Schools (2021) que ayuda a evaluar material educativo (libros de texto, presentaciones, infografías, etc.) en base a los principios del diseño gráfico.

A continuación, se describen los cinco aspectos importantes que se han considerado para realizar esta evaluación:

- a) **Legibilidad:** La tipografía debe ser clara, legible y de tamaño adecuado para el público objetivo.
- b) **Contraste:** Debe haber un contraste adecuado entre el texto y el fondo para facilitar la lectura.
- c) **Color:** Los colores deben ser utilizados de manera efectiva para comunicar ideas, resaltar información y crear un ambiente atractivo.
- d) **Composición:** Los elementos visuales deben estar organizados de manera que sean fáciles de entender y estéticamente agradables.
- e) **Simplicidad:** El material educativo debe ser claro y conciso, evitando la sobrecarga de información.

Seguidamente se exponen las preguntas que se deben hacer de acuerdo a cada uno de estos aspectos para realizar la evaluación:

Aspectos de Legibilidad:

- ¿Se utiliza una tipografía legible y de tamaño adecuado?
- ¿Hay suficiente espacio entre letras y líneas?
- ¿Se utilizan diferentes estilos de tipografía para crear énfasis y jerarquía?

Aspectos de Contraste:

- ¿Hay suficiente contraste entre el texto y el fondo?
- ¿Se utilizan colores que sean fáciles de leer y no cansen la vista?

Aspectos de Color:

- ¿Los colores se utilizan de manera efectiva para comunicar ideas y resaltar información?
- ¿Se utiliza una paleta de colores que sea atractiva y apropiada para el público objetivo?

Aspectos de Composición:

- ¿Los elementos visuales están organizados de manera que sean fáciles de entender?
- ¿Hay un equilibrio entre los elementos visuales y el texto?
- ¿Se utiliza la simetría, la asimetría o la repetición para crear una composición atractiva?

Aspectos de Simplicidad:

- ¿El material educativo es claro y conciso?
- ¿Se evita la sobrecarga de información?
- ¿Se utilizan imágenes y gráficos para complementar el texto?

Finalmente, el criterio para aplicar la puntuación al material se define de la siguiente manera:

1 = Deficiente

2 = Regular

3 = Bueno

4 = Excelente

ANEXO No. II

Guía de entrevista. – Con el fin de recabar información importante para el trabajo de investigación, y considerando el punto de vista del diseño gráfico, se ha elaborado una guía de entrevista que contiene 12 preguntas divididas en 3 categorías, que se detallan a continuación:

Legibilidad y comprensión:

1. ¿La tipografía es legible y adecuada para el público objetivo?
2. ¿El tamaño de la letra es adecuado para la lectura en pantalla o impresa?
3. ¿El texto está bien organizado y es fácil de seguir?
4. ¿Las imágenes y gráficos son claros y complementan el texto?
5. ¿El material educativo está libre de errores gramaticales y ortográficos?

Estas primeras cinco preguntas se refieren a la facilidad con la que se puede leer un texto, lo cual depende de varios factores como la tipografía, espaciado, contraste, etc. Por otro lado, se refieren también a la facilidad con la que se puede entender el significado del texto.

Estética y atractivo visual:

6. ¿Los colores son agradables y se usan de forma coherente?
7. ¿Las imágenes son de alta calidad y relevantes para el contenido?
8. ¿El diseño general es atractivo y despierta el interés del usuario?
9. ¿El material educativo tiene una identidad visual consistente?

La estética se refiere a la apariencia visual de un diseño y a cómo esta genera una experiencia sensorial, en el diseño gráfico, juega un papel fundamental a la hora de comunicar ideas, transmitir emociones y crear una conexión con el público objetivo. El atractivo visual se refiere a la capacidad de un diseño para captar la atención del espectador y mantener su interés. Un diseño con un atractivo visual fuerte se destacará de la competencia y será más memorable.

Funcionalidad y accesibilidad:

10. ¿El material educativo es fácil de usar y navegar?
11. ¿El contenido se adapta a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla?
12. ¿Las personas con discapacidades visuales o auditivas pueden acceder al contenido?

La funcionalidad se refiere a la capacidad de un diseño para cumplir con su propósito de manera efectiva, es decir que, un diseño funcional debe ser: fácil de usar, eficiente y eficaz.

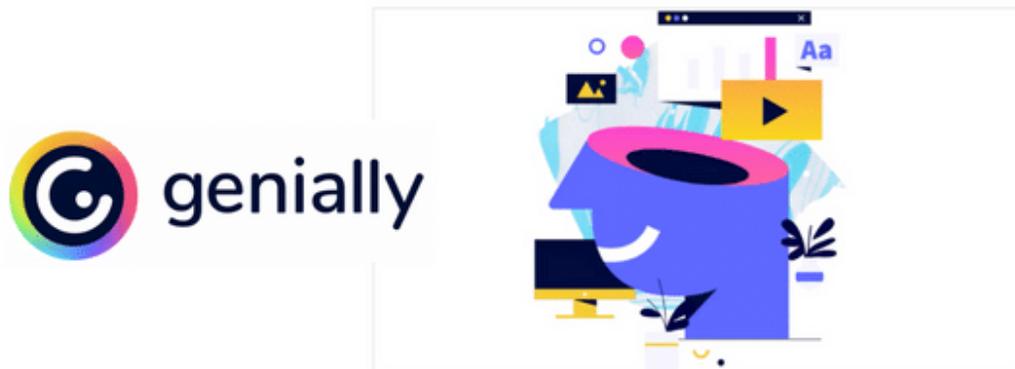
Por otro lado, la accesibilidad se refiere a la capacidad de un diseño para ser utilizado por personas con discapacidades, es decir que, un diseño accesible debe ser: perceptible, operable, comprensible y robusto. Un material educativo que sea funcional y accesible será más efectivo para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o limitaciones.

ANEXO No. III

Descripción de cinco herramientas elegidas para utilizar en la elaboración de material multimedia interactivo. Ventajas y desventajas de las mismas y recomendaciones de uso.

Genially, es una plataforma online que permite crear presentaciones interactivas, contenido visual y experiencias de aprendizaje de forma sencilla y sin necesidad de conocimientos técnicos profundos. Ofrece una amplia variedad de plantillas, herramientas y recursos para crear contenido atractivo y personalizado, como infografías, videos explicativos, cuestionarios, mapas mentales y mucho más. Es ideal para estudiantes, profesores, profesionales de negocios, marketers y cualquier persona que quiera comunicar ideas de forma efectiva y atractiva. (Natalia de la Peña Frade, 2022).

Figura No.38: Herramienta Genially



Fuente: Genially. (2024)

Educaplay, es una plataforma educativa que permite a docentes y estudiantes crear y compartir actividades educativas interactivas de forma fácil y divertida. Ofrece una amplia variedad de recursos y herramientas para crear juegos educativos, crucigramas, sopa de letras, cuestionarios, mapas interactivos, y mucho más. Es ideal para gamificar el aprendizaje, motivar a los estudiantes y reforzar conceptos de forma lúdica. En resumen, Educaplay es una herramienta versátil que permite crear experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas para cualquier materia o nivel educativo. (Paola Arias, 2015).

Figura No.39: Herramienta Educaplay



Fuente: Educaplay. (2024)

H5P, significa "Paquete HTML5", es una herramienta de código abierto y gratuita que permite a educadores y creadores de contenido crear experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas de forma sencilla. Requiere conocimientos de programación para aprovechar al máximo sus capacidades, ofrece una interfaz amigable y una amplia gama de plantillas y recursos para crear diversos tipos de actividades, como: vídeos interactivos, cuestionarios y juegos educativos, presentaciones, líneas de tiempo, infografías, etc. Además, H5P es compatible con diversos sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) como Moodle, WordPress y Canvas, lo que facilita su integración en entornos educativos existentes. (Editorial Ideas Propias, s.f.)

Figura No.40: Herramienta H5P



Fuente: H5P. (2024)

Powtoon, es una plataforma online que permite crear presentaciones animadas y videos explicativos de forma sencilla y sin necesidad de conocimientos técnicos profundos. Ofrece una amplia variedad de plantillas, herramientas y recursos para crear contenido atractivo y personalizado, como: presentaciones animadas, videos explicativos, infografías, animaciones de personajes, presentaciones interactivas. Powtoon es ideal para estudiantes, profesores, profesionales de negocios, marketers y cualquier persona que quiera comunicar ideas de forma efectiva y atractiva. (Ángel Ibaibarriaga Toset, 2023)

Figura No.41: Herramienta Powtoon



Fuente: Powtoon. (2024)

Prezi, es una plataforma de presentaciones que va más allá de las diapositivas tradicionales, permitiendo crear presentaciones dinámicas e interactivas que no tienen límites de espacio. A diferencia de las presentaciones lineales, Prezi ofrece un lienzo infinito donde se puede organizar las ideas y contenido de forma no lineal, explorando diferentes conceptos y relaciones entre ellos. (Nayive Zapata Cano, 2019, 15 de mayo).

Figura No.42: Herramienta Prezi



Fuente: Prezi. (2024)

Tabla No.5: Ventajas y desventajas de las herramientas elegidas

Herramienta	Ventajas	Desventajas
Genially	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaz intuitiva y fácil de usar. • Amplia variedad de plantillas y recursos. • Permite crear contenido interactivo y atractivo. • Posibilidad de compartir y colaborar en proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plan gratuito limitado en funciones. • Curva de aprendizaje moderada para crear contenido complejo.
Educaplay	<ul style="list-style-type: none"> • Centrada en la creación de actividades interactivas. • Gran variedad de tipos de actividades: crucigramas, sopa de letras, cuestionarios, etc. • Permite gamificar el aprendizaje. • Recursos adaptables a diferentes niveles educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaz menos atractiva que otras herramientas. • Posibilidades de creación de contenido más limitadas.
H5P	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta de código abierto y gratuita. • Amplia variedad de tipos de contenido interactivo. • Permite crear contenido personalizado y adaptable. • Integración con diferentes plataformas educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Curva de aprendizaje más pronunciada. • Requiere conocimientos técnicos básicos.

Powtoon	<ul style="list-style-type: none"> • Ideal para crear presentaciones animadas. • Interfaz sencilla y fácil de usar. • Amplia variedad de plantillas y recursos. • Posibilidad de compartir y exportar presentaciones en diferentes formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plan gratuito limitado en funciones. • Enfoque limitado a presentaciones, no permite crear otro tipo de contenido interactivo.
Prezi	<ul style="list-style-type: none"> • Permite crear presentaciones no lineales y dinámicas. • Interfaz intuitiva y fácil de usar. • Amplia variedad de plantillas y recursos. • Posibilidad de compartir y colaborar en proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plan gratuito limitado en funciones. • Curva de aprendizaje moderada para crear presentaciones complejas.

Fuente: Elaboración propia.

Genially o Educaplay son buenas opciones para empezar cuando el usuario es principiante porque ambas herramientas son fáciles de usar y ofrecen una amplia variedad de recursos. Si se necesita crear contenido interactivo más complejo, H5P es una buena opción. Sin embargo, es importante tener en cuenta que requiere de algunos conocimientos de programación. Para crear presentaciones animadas o vídeos explicativos, Powtoon o Prezi son muy buenas opciones.