

**Muñoz Carril, P. y González Sanmamed, M. (2009).** *El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos*. Madrid: Editorial Bubok.

Pablo César Muñoz Carril y Mercedes González Sanmamed, profesores, respectivamente, de la Universidad de Santiago de Compostela y de la Universidad de A Coruña, con una amplia experiencia docente e investigadora en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación y del *e-learning*, son autores de la obra *El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos*.

En este libro se pone de manifiesto que, en la actualidad, las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) están teniendo una importante incidencia en las diferentes etapas educativas (desde la educación primaria hasta la universitaria) y, en particular, en determinadas modalidades de educación como puede ser el *e-learning* o el *blended-learning*. Esta progresiva incorporación y uso de las TIC está generando profundas transformaciones que, entre otros aspectos, repercute en nuevos roles y funciones a desarrollar por parte del profesorado, lo que supone una actualización de la práctica docente. Además de otras cuestiones, este hecho implica *per se* que los profesionales de la educación tengan que adaptarse a estos nuevos cambios a través de una preparación y un continuo reciclaje profesional, el cual, como señalan los autores, debe derivar, impulsar y reflejarse en la aplicación de las nuevas competencias tecnopedagógicas adquiridas por parte del profesorado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así pues, en este nuevo escenario basado en modalidades educativas a distancia o semipresenciales, el docente deja de ser el principal transmisor de conocimiento dando paso a que el material multimedia y los recursos se conviertan en uno de los canales más importantes. De ahí la necesidad de contar con toda una serie de recursos para enfatizar, reforzar, propiciar actitudes, dinamizar y conducir el proceso formativo.

Pero el diseño y producción de materiales de aprendizaje multimedia no es un aspecto simple, sino que supone un elevado grado de complejidad, puesto que implica el conocimiento de diversos elementos tanto desde un punto de vista técnico como pedagógico. En este sentido, y con el fin de ilustrar las diferentes fases a tener en cuenta a la hora de crear materiales de tipo multimedia para entornos teleformativos, los autores proponen un recorrido centrado en cuatro aspectos, a su juicio fundamentales e interconectados, que a su vez conforman los capítulos en los que se constituye el libro.

Así, en el primer capítulo, se analizan los principales modelos de diseño instruccional para desarrollar materiales multimedia basados en entornos en línea.

A continuación, en un segundo capítulo, se profundiza acerca de aquellos componentes básicos a tener en cuenta en el diseño y elaboración de material multimedia, como por ejemplo: la identificación de necesidades de aprendizaje y el perfil de los usuarios; la revisión de materiales existentes y la génesis de la idea; la selección del medio en el que serán presentados los materiales; la realización de un estudio de viabilidad; la selección y constitución del equipo de trabajo que desarrollará los materiales; la elaboración del diseño instruccional y producción del material y, finalmente, la evaluación de los materiales.

El tercer capítulo se centra en el diseño de materiales para contextos de *e-learning*, prestando especial atención a los estándares y a las aportaciones de los objetos de aprendizaje. No sólo se realiza un análisis y descripción de dichos estándares, sino que también se aportan algunas recomendaciones de diseño de materiales de *e-learning* a partir de estos estándares.

Por último, un cuarto capítulo pretende dar a conocer, categorizar y explicar las diferentes funciones y competencias de los docentes bajo entornos teleformativos. Paralelamente en dicho capítulo se hace especial hincapié en el hecho de que el proceso de diseño, desarrollo y evaluación de un curso o asignatura basado en *e-learning* requiere a menudo la confluencia, colaboración y la participación de una amplia variedad de perfiles profesionales relacionados con las competencias a dominar. En definitiva, es misión de este último capítulo sentar las bases a partir de las cuales reflexionar acerca de cuáles son las principales competencias que un profesor-tutor debe poseer en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje.

Se trata, en definitiva, de un libro que pretende servir a modo de material introductorio para todos aquellos profesores y profesionales de la formación que comienzan su andadura en el uso e integración de las TIC en el ámbito educativo y puede ser un material muy adecuado para aquellos alumnos que cursan materias relacionadas con TIC y educación.

Las conclusiones que se pueden extraer tras la lectura del libro son que el proceso de diseño y producción de materiales multimedia por parte del profesorado se configura como una tarea sumamente ardua y compleja, que a menudo requiere de la colaboración de otros profesionales (analistas informáticos, diseñadores, ilustradores, metodólogos, expertos en contenido, etc.). Además, el paso de una formación presencial a otra basada en red, implica la asunción y la adopción de nuevos conocimientos y, por ende, nuevas funciones y competencias que la enseñanza “cara a cara” no contempla.

Dr. Albert Sangrà  
Director académico  
eLearn Center  
Universitat Oberta de Catalunya