

Resumen

Debido a la actual pandemia que estamos atravesando, las clases en los establecimientos educativos han tenido que mantener un sistema híbrido entre las asistencia presencial y reuniones virtuales, dando como fruto una adaptación inmediata a las herramientas tecnológicas.

Los profesores no estaban preparados para asumir el reto de la virtualidad, sin embargo, el rápido aceleramiento del uso de las TICs obligó a que cambien su metodología de trabajo, donde la salud es el pilar fundamental del bienestar de la sociedad.

La multimedia en la educación permite conocer que en entornos educativos y de formación los paquetes multimedia interactivos se utilizan como recursos basados en bibliotecas para profesores y estudiantes, como material curricular complementario para un curso específico, como una herramienta para enseñar y reforzar las habilidades analíticas y de lectura, y para la construcción de un curso completo.

Por otro lado los entornos sociales también se han visto afectados por el tema de la pandemia del COVID-19, los mismo que se han visto en la necesidad de familiarizarse más con el ámbito de las tecnologías de la información, e implementar mecanismos para poder seguir ofertando de alguna manera sus productos y servicios, como es el caso por ejemplo de un museo de dinosaurios al limitar el acceso personal al público, se optó por implementar un aplicativo multimedia, el mismo que permite realizar un recorrido virtual en un terreno simulado e ir explorando cada una de las características de estos ejemplares.

Palabras clave: educación, sistemas híbridos, multimedia, campus virtual.

Abstract

Due to the current pandemic that we are going through, classes in educational establishments have had to maintain a hybrid system between face-to-face attendance and virtual meetings, resulting in an immediate adaptation to technological tools.

Teachers were not prepared to take on the challenge of virtuality, however, the rapid acceleration in the use of ICTs forced them to change their work methodology, where health is the fundamental pillar of society's well-being.

Multimedia in education allows knowing that in educational and training environments interactive multimedia packages are used as library-based resources for teachers and students, as complementary curricular material for a specific course, as a tool to teach and reinforce analytical skills and of reading, and for the construction of a complete course.

On the other hand, social environments have also been affected by the issue of the COVID-19 pandemic, the same ones that have seen the need to become more familiar with the field of information technologies, and implement mechanisms to be able to continue offering its products and services in some way, as is the case, for example, of a dinosaur museum by limiting personal access to the public, it was decided to implement a multimedia application, the same one that allows a virtual tour in a simulated terrain and go exploring each of the characteristics of these specimens.

Keys words :education, hybrid systems, multimedia, virtual campus.