



Febrero 2019 - ISSN: 1989-4155

EL USO DE LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA COMO PROCESO DE DESARROLLO Y ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Joselin Yajaira González Juan

Licenciada en educación preescolar

joselinyajaira123@gmail.com

Licenciada en Educación Preescolar, docente frente a grupo del 2º grado de preescolar, en una unidad pedagógica incorporada a la 22-D Zona Militar, en el Jardín de Niños "Lic. Remedios Albertina Ezeta Uibe", actualmente pasante de maestría en Educación.

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Joselin Yajaira González Juan (2019): "El uso de las herramientas multimedia como proceso de desarrollo y estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación preescolar", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (febrero 2019). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/herramientas-multimedia-preescolar.html>

Resumen

El uso de las tecnologías multimedia ha tenido un gran impacto en el mundo, por lo que se han incorporado de manera lúdica en las instituciones desde nivel inicial propiciando que la educación sea de calidad, por ello es que se han tomado en cuenta las aulas multimedia en pro del aprendizaje situado donde día a día los alumnos tras un ambiente de aprendizaje digital, satisfagan sus necesidades aumentando los intereses a futuro.

Abstract

The use of multimedia technologies has had a great impact on the world, which is why they have been incorporated in a playful manner in the institutions from an initial level, promoting quality education, that is why multimedia classrooms have been taken into account. in favor of learning located where day after day the students, after a digital learning environment, meet their needs, increasing future interests.

Palabras clave

Tecnología -Multimedia - Estrategias de aprendizaje -Educación -Aprendizaje significativo- Educación preescolar -Herramientas de aprendizaje.

JEL: I21

Key words

Technology -Multimedia - Learning strategies -Education -Significant learning- Preschool education
-Learning tools.

JEL: I21

Objetivo de la investigación

Realizar un estudio donde se reconozca la importancia de el uso de las herramientas multimedia en un contexto específico, al igualmente poder identificar la importancia que tienen estos avances tecnológicos tanto para padres de familia como en alumnos y docentes ante la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de nivel preescolar.

INTRODUCCIÓN

El uso de las tecnologías ha sido a lo largo del tiempo uno de los mas grandes impactos, ya que en todo sentido se considera algo innovador, en muchos casos económico, alcanzable, y en ocasiones necesario, puesto que enfocarnos a este no significa únicamente tener un computador en casa, sino que, se va desde las necesidades de la vida diaria hasta el indispensable uso de los teléfonos móvil.

Sin embargo, esto podría sonar de gran medida una necesidad humana indispensable, principalmente como medio de comunicación, es lo que sociedad piensa y el concepto que se han formado del uso de las nuevas tecnologías, sin determinar los pros y contras del mismo, donde desafortunadamente se determina como: medios tecnológicos que permiten satisfacer algún tipo de necesidad u ocio sin haberlo notado conscientemente.

Cabe mencionar que la tecnología en estos tiempos tiene cambios muy notorios no tan solo para la sociedad en general sino también en colaboración en el ambiente escolar- educativo. en donde día a día tenemos acceso a nuevas actualizaciones, equipos, descubrimientos, softwares y hardware, los cuales permiten la introducción y desarrollo de nuevos conocimientos en los alumnos, innovando cada día el actuar docente en cada una de las aulas. Pero considerando lo anterior, ¿cómo actúan los docentes ante esta situación, donde el aprendizaje es primordial pero la innovación tecnológica es un factor que implica cambio y es necesario utilizarla?

Como bien sabemos desde el Programa de educación 2011 se han hablado de competencias para la vida basadas en el desarrollo de habilidades tecnológicas y de investigación (SEP, 2011), así son vistas estas tecnologías como medios de investigación dentro del ámbito escolar para mejorar el aprendizaje de forma situada, sin embargo en el nuevo Programa de estudios la tecnología sigue jugando papel fundamental en la educación inicial, donde se pretende que los alumnos se involucren de forma didáctica con estos medios, donde la multimedia es introducida como estrategia de enseñanza aprendizaje.

No obstante, a pesar de estas nuevas invenciones tecnológicas y en el hecho de estar en contacto con ellas en el ámbito de la docencia, podríamos decir que aún somos ignorantes en el tema, puesto que existen diversas tecnologías multimedia adecuadas a las edades de los pequeños de educación preescolar y que desconocemos como profesores y padres de familia, los cuales

procuran aprendizajes de forma lúdica, para que ellos aprendan interactuando procurando que se familiaricen con estos medios, pero el quehacer educativo forma parte del docente donde hace consientes a los padres de familia y a los alumnos en su aula, dando a conocer las ventajas del uso de los mismos pero también su importancia a futuro, lo bueno que nos deja y sobre todo lo que nos enseña para cubrir necesidades actuales principalmente y en el presente de todo momento.

1.1 LAS TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA EN EL AULA PREESCOLAR

Como bien lo mencioné anteriormente, la tecnología educativa es una necesidad para los alumnos, por lo tanto, debe serlo también para el docente, considerando que el uso de las tecnologías no se considera una opción, ya que dentro de los nuevos modelos educativos de los últimos años, las actualizaciones y los planes y Programas de educación nivel básica, consideran el uso de las tecnologías como medio necesario procurando que las necesidades de la sociedad sean atendidas, pero podríamos responder a la pregunta planteada, enfocada al uso de las multimedia y su efecto en las aulas. Lamentablemente existen diversas razones y circunstancias que evitan la incorporación en escalas mayores dentro de las aulas, sin embargo, no todo es imposible y siempre debemos considerar estrategias tecnológicas en nuestro quehacer educativo como medio de enseñanza- aprendizaje, en donde el mobiliario y las posibilidades se adecúen tanto a la edad de los alumnos como a los recursos disponibles.

Es muy importante retomar el papel que juega cada uno de los actores involucrados en el contexto presente, para lo que nos ayudará a reforzar las razones por las cuales deben ser incorporadas las multimedia en el aula, principalmente enfocadas al nivel preescolar.

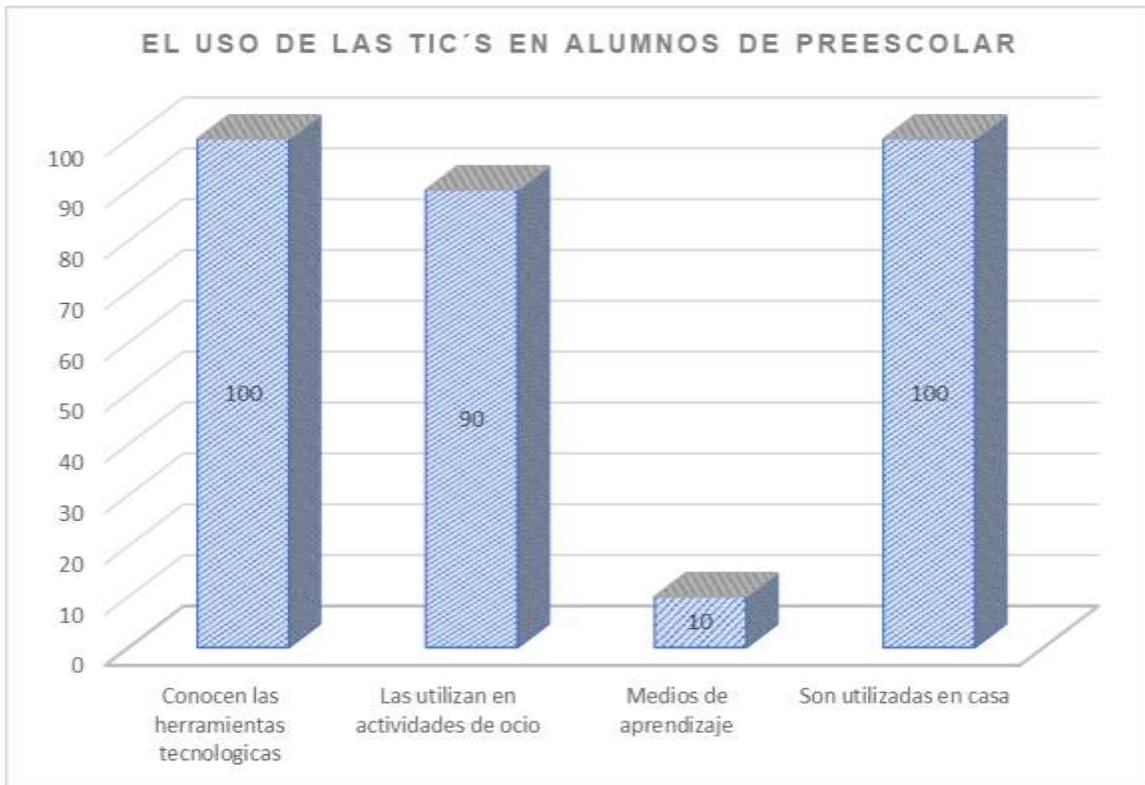
En primer lugar, la selección del nivel se basa en el impacto a futuro de los alumnos, puesto que es aquí uno de los grandes retos, ya que, es complicado la manipulación de los mismos equipos tecnológicos cuando se están desarrollando capacidades motrices e intelectuales, donde el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser un preciso y claro, puesto que los pequeños de preescolar van conociendo el mundo exterior, comienzan a socializar y a interactuar con su entorno en todos sus ámbitos (social, económico, político y cultural), durante las jornadas de trabajo diario al lado de sus educadores, compañeros, por medio de la socialización y el intercambio de ideas o experiencias.

Ahora bien como lo menciona Frida Días B. (2002), e aprendizaje mediante pares, utilizando medios de apoyo contribuyen a que el aprendizaje previo evolucione mediante estrategias de enseñanza- aprendizaje basado en el actuar situacional, es decir, que los alumnos aprendan por medio de situaciones reales, donde actúen como actores principales, por ello es que al intervenir tecnológicamente en el área de multimedia educativas propicia que este factor se fortalezca, a tal medida que por medio de aplicaciones y plataformas educativas on-line y of-line los docentes creen ambientes de aprendizajes virtuales propicios para la edad de los alumnos, de forma que atienda las necesidades de los mismos, incorporando los recursos disponibles a bien de modificarlos dándoles el uso adecuado y propiciando estrategias de enseñanza aprendizaje haciendo de sus aulas espacios multimedia.

Lamentablemente no todas las escuelas y los docentes cuentan con los recursos tecnológicos pertinentes ni adecuados, en ocasiones se cuentan con ellos pero no se les da el mantenimiento necesario ni correspondiente por lo que las fallas comienzan a resaltar tanto en los equipos como en el objetivo docente ante el reto de las nuevas tecnologías incorporadas en la educación, no solo presenta obstáculos sino que desanima a miles de docentes en escuelas rurales y de recursos insuficientes o bien escasos.

Por ello es que se realizó un estudio de caso en la el Jardín de niños Lic. Remedios Albertina Ezeta Uribe, ubicada en la 22-D zona militar de san miguel Ixtapan, Tejupilco, en donde se entrevistaron a docentes, alumnos y adnes de familia. A pesar de ser una institución pequeña se encontraron resultados que propician un gran impacto en la respuesta a la pregunta de inicio.

Gráfico 1

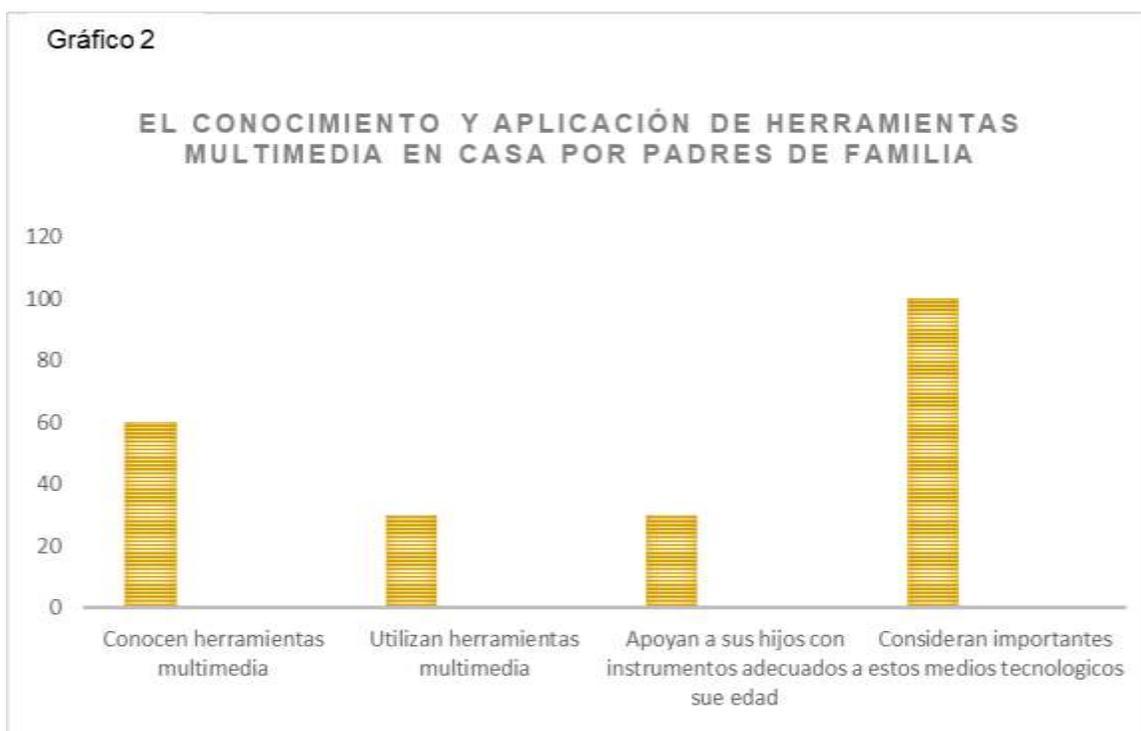


Podemos notar que la mayoría de los alumnos consideran que el uso de la tecnología solo es para satisfacer actividades de ocio, puesto que un 90% de los entrevistados mencionaron utilizar el teléfono celular y la Tablet para jugar únicamente, y solo el 10% mencionó utilizarla para hacer tarea considerando videos, canciones e imágenes.

Sin embargo y a pesar de esto, cabe mencionar que de forma inconsciente los niños y niñas de nivel preescolar van obteniendo conocimientos a partir de estos juegos interactivos, puesto que al cuestionar sobre qué tipos de juegos realizaban los alumnos mencionaban características referentes a multimedia interactivas de asociación de colores, clasificación y conteo. Pues bien, como hace la referencia Vygotsky en su teoría sociocultural, los individuos tras la socialización e interacción es como van adquiriendo su conocimiento, entonces esto indica que el medio de socialización es la misma tecnología donde un por medio de un guía virtual ellos van experimentando nuevas situaciones aprendiendo por medio de las mismas.

Ahora bien, Piaget también nos da panorama de la forma de aprender de los alumnos, puesto que, en las teorías del aprendizaje del mismo autor, nos indica que los alumnos penden mediante el ensayo- error, y es así como actúan estas multimedia donde ellos actúan mediante impulsos, conocen su entorno virtual aprendiendo mediante varios intentos hasta lograr su objetivo de satisfacción, considerando que aunque ellos no logren el mayor puntaje en cada uno de estos, se sentirán satisfechas con el simple hecho de intentarlo, pero sin darse cuenta de lo que van

aprendiendo, es aquí donde entre la intervención de docentes y padres de familia para que refuercen los conocimientos adquiridos por los niños tras estos intentos, procurando que poco a poco ellos le den un giro a las intenciones que tienen con los medios tecnológicos.

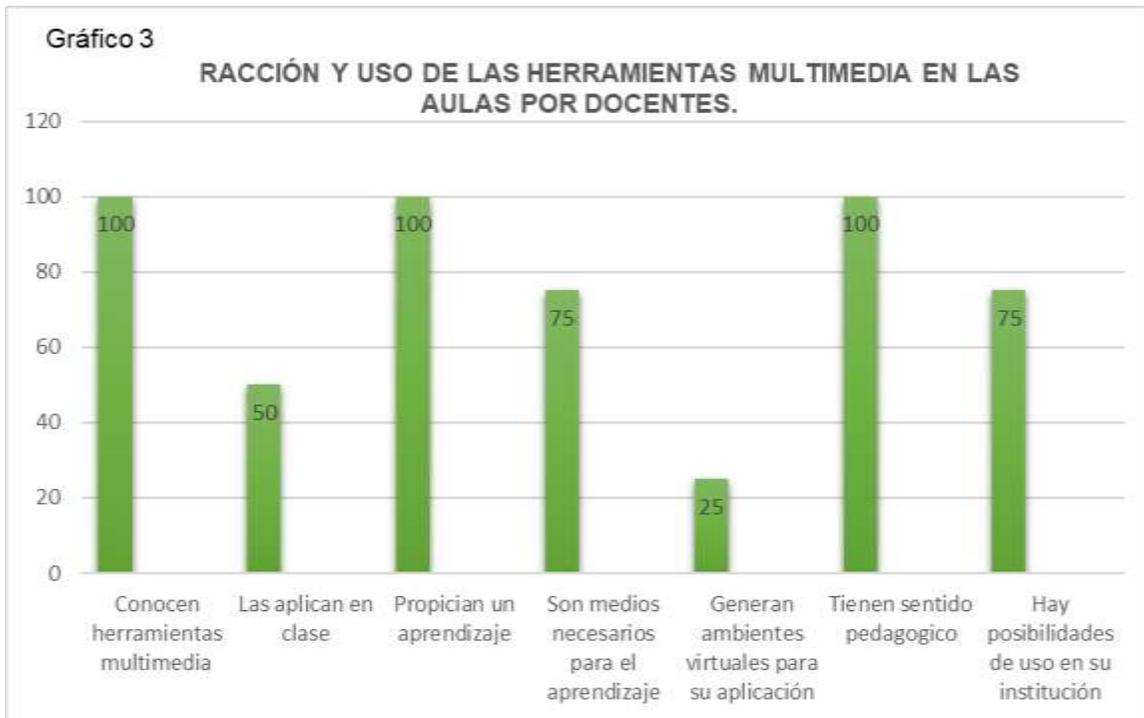


Retomando los datos anteriores podemos identificar que las tecnologías no son prioridad en el contexto, ya que se carece de información sobre las mismas, no se tiene un uso a conciencia y de forma lamentable son utilizadas solo para saciar actividades de ocio, donde los padres de familia entretienen a sus hijos. Por otro lado, es buena la información que presentan el 30% de los entrevistados donde conocen lo que tienen en casa, para aplicarlo con fines educativos que propicien aprendizajes a sus hijos. Son pocos los padres que reconocen las ventajas que tienen en sus manos para la implementación de nuevos conocimientos de forma creativa y divertida para sus hijos, en donde no solo se trata de desarrollar habilidades que en un futuro se consideran básicas, sino que se preocupan por el bienestar educativo procurando utilizar estas herramientas a fin de que la interacción con las mismas promueva interés de aprender más en los niños.

Algunos autores como De Caso y Blanco (2012) hacen referencia a distintos instrumentos tecnológicos multimedia que pueden apoyar en casa en pro del aprendizaje significativo de forma segura, en donde los padres tienen el control de las actividades que pueden realizar sus hijos en estos dispositivos educativos, donde su finalidad tecnológica se enfoca en que los alumnos interactúen con ellas de forma dinámica, segura, pero sobre todo brindarles ratos de diversión con propósitos educativos definidos.

Tras conocer este tipo de información los padres van familiarizándose con la tecnología, pero también con el mundo multimedia que favorece el aprendizaje de forma digital en sus hijos,

procurando así que las competencias tecnológicas con apoyo de padres de familia se logren desde casa, propiciando así un futuro tecnológico en estos alumnos que con los años tomarán en su vida diaria a las tecnologías como fuentes prioritarias en sus actividades laborales y bien, dentro de su rutina (Lacruz A. M. 1999).



Ser docente implica ir un paso más por delante, pero no quiere decir que debe saberlo todo puesto que hoy en día el aprendizaje es autónomo en alumnos, pero también es constructivo tanto para alumnos como los guías en el aula, por lo que tras realizar las entrevista a los 4 docentes de la institución obtuvimos que en el 100% de ellos conoce lo que son las multimedia, saben como utilizar las Tic y los beneficios que trae en desarrollo de sus alumnos, pero también consideran necesarias para de labor docente, sin embargo estas no son trabajadas por todos en el enfoque educativos, puesto que no se generan ambientes de aprendizaje digitales, pero si utilizan herramientas multimedia para realizar algunas actividades de inicio a la mañana de trabajo o bien, como recursos didácticos para proyectar imágenes, escuchar música, observar videos, donde finalmente a pesar de tener distintos talleres y clubs, la utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje no se efectúan como tal, puesto que en salas de computo se emplean juegos didácticos donde ocasionalmente los trabajan dentro de su Plan de trabajo.

No obstante, mencionan que piensan seguir implementando estos recursos tecnológicos con fines educativos específicos, generando aprendizajes significativos, por medio de la socialización e interacción con medios distintos en las áreas específicas y dentro de sus aulas, viendo así la tecnología como un acompañante en el proceso educativo de los alumnos.

1.2 USO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA ACTUALIDAD

Desde tiempos atrás se ha venido hablando de las competencias tecnológicas, para desarrollarlas en los alumnos de nivel básico donde el nivel preescolar juega un papel de suma importancia puesto que desde la Reforma integral de la educación básica (RIEB) en el 2011, se han tomado en cuenta el desarrollo de las mismas a efecto de la integración en el ambiente labora en un futuro, por ello es que dentro de los Planes y Programas se manifiestan situaciones de aprendizaje donde los educadores propician el uso de las Tic como herramienta de enseñanza aprendizaje, a fin de lograr que los alumnos de este nivel se interesen por aprender a partir de las nuevas tecnologías (Gutiérrez B. G. 2013), sin embargo, también se enfoca en las necesidades educativas en pro del desempeño de los docentes para que a partir de la implementación de estrategias e enseñanza-aprendizaje, puedan lograr introducir nuevos conocimientos de forma situada para que sus alumnos transformen su aprendizaje de forma significativa.

Pues bien, el aprendizaje situado (Díaz B. F. 2006), permite que los alumnos se ambienten de forma real, para que su interacción se enfoque lo más natural posible a su contexto diario, logrando articular experiencia- aprendizaje, para que a partir de lo que conocen ellos transformen lo vivido procurando tener como resultado un aprendizaje significativo que les ayuda a aplicarlos en su actuar diario de forma favorable.

Ahora bien, con la nueva reforma educativa, en Aprendizajes Clave, se sigue fortaleciendo el uso de las tecnologías en el nivel inicial, para desarrollar habilidades de pensamiento cruciales que fomenten el manejo de la información, donde la multimedia es el medio no el fin del aprendizaje (SEP, 2017), así que los docentes tienen la responsabilidad de generar ambientes virtuales y digitales a favor del aprendizaje de sus alumnos, atendiendo en todo momento los intereses actuales y las necesidades del momento en sociedad pero también a nivel personal en alumnos pero apoyándose así mismo para crecer como profesional de la educación preparándose día a día, generando nuevas y exitosas experiencias dentro del aula.

1.3 LA IMPORTANCIA DE LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA EN EL AULA

Las tecnologías juegan un papel de suma importancia en el mundo actual, donde estos medios funcionan en todo sentido en la vida diaria, facilitando el trabajo de distintos actores, por ejemplo; como medios de comunicación, fuentes de información y de transporte. No obstante, los expertos consideran que la tecnología debe estar inmersa en nuestra vida diaria por lo que da la pauta de que esta sea un medio de apoyo dentro del ámbito escolar.

Sin embargo, dentro de la educación inicial como lo menciona Matilde Bolaño G. (2017) es de suma importancia que estas tecnologías apoyen el actuar docente propiciando de forma lúdica que los alumnos desarrollen nuevas competencias en la vida futura, procurando la satisfacción de las necesidades sociales y/o laborales, donde en tiempos futuros los alumnos de edad preescolar estarán inmersos, por ello es que las tecnologías multimedia son de gran importancia y deben tener el mismo impacto, puesto que dentro de las aula los alumnos buscan aprender de forma divertida, donde sean ellos los principales actores de la transformación de su conocimiento, pudiéndolo aplicar en sus actividades cotidianas.

Ahora bien, como docentes, se debe tener amplio conocimiento de estas herramientas multimedia y valorar de forma significativo lo que aportan a la labor actual, puesto que son estas un medio de apoyo en donde los alumnos aprenden de manera rápida, interactiva y continua sobre temáticas reales de intervención, dando paso a que sean ellos quienes tras aplicar lo aprendido puedan ser capaces de transmitir sus conocimientos adquiridos (Sevillano, M. L.1998).

CONCLUSIONES

Dentro de los distintos contextos escolares, las tecnologías están siendo medos no solo de comunicación, sino que, funcionan como medios de transformación del aprendizaje y manejo de la información, ya que no solo aprenden los alumnos de las mismas, son los padres de familia quienes aprenden a seleccionar los instrumentos y medios tecnológicos aptos para la edad de sus hijos, anticipando que su contenido será favorable al desempeño académico de los mismos. Es así como los docentes tienen la ardua tarea de retroalimentar en las sesiones de trabajo los conocimientos adquiridos en sus distintos contextos, es decir, en casa, en su medio o contexto natural, social, cultural, pero sobre todo dentro de sus familias ya que es a partir de estos conocimientos previos como se analiza la información con la que se cuenta, para poder actuar dentro de las aulas, fortaleciéndolo mediante la creación de ambientes de aprendizaje virtuales de forma digital, para que los alumnos se sientan en confianza, interactúen de forma independiente y tras la convivencia o trabajo en equipo puedan modificar su forma de pensar progresivamente ampliando su aprendizaje para aplicarlo en el actuar cotidiano, obteniendo resultados a mediano y largo plazo.

BIBLIOGRAFÍA

- Bolaño G. M. (2017) Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar. *REVISTA CIENTIFICA DE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN. Universidad del Magdalena.* Disponible en: https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2017m5n35/dim_a2017m5n35a4.pdf
- De Caso, A., M. y Blanco, J., (2012). LAS TICS EN SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL. Vol. 1, núm. 1, Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores, Badajoz, España. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832342019>
- Díaz B. F. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Disponible en: <https://jeffreydiaz.files.wordpress.com/2008/08/estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>
- Díaz B. F. (2006) Enseñanza situada, vínculo entre la escuela y la vida. México. Disponible en: http://benu.edu.mx/wp-content/uploads/2015/05/ensenanza_situada_vinculo_entre_la_escuela_y_la_vida.pdf
- Gutiérrez B. G. (2013) Integración de tecnología multimedia en el aula como mediación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en preescolar. Zacatecas, México, UNIVERSIDAD TECVIRTUAL. ESCUELA DE GRADUADOS EN EDUCACIÓN. Disponible en: <http://dim.pangea.org/revistaDIM27/docs/AR27inglespreescolargemagutierrez2.pdf>
- Lacruz A. M. (1999) Medios de comunicación, Nuevas Tecnologías y Escuela. Revista de Enseñanza y Tecnología. Disponible en: https://www.google.com.mx/search?q=Medios+de+comunicaci%C3%B3n%2C+Nuevas+Tecnolog%C3%ADas+y+Escuela+Miguel+Lacruz+Alcocer.+E.U.+Magisterio+C.+Real.&rlz=1C1SQJL_esMX779MX779&oq=Medios+de+comunicaci%C3%B3n%2C+Nuevas+Tecnolog%C3%ADas+y+Escuela+Miguel+Lacruz+Alcocer.+E.U.+Magisterio+C.+Real.&aqs=chrome..69j57.2156j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- SEP., (2011) Programa de educación preescolar, Guía para la educadora. México D.F. pág. 105-113.

- SEP., (2017) Aprendizajes Clave para la educación integral, educación preescolar, Plan y Programa de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México D.F., Pág. 133.
- Sevillano, M. L. (1998) *Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación*. Editorial CSS.
Revisado en:
https://www.google.com.mx/search?q=Sevillano%2C+M.+L.+Nuevas+tecnolog%C3%ADas%2C+medios+de+comunicaci%C3%B3n+y+educaci%C3%B3n.+Editorial+CSS&rlz=1C1S_QJL_esMX779MX779&oq=Sevillano%2C+M.+L.+Nuevas+tecnolog%C3%ADas%2C+medios+de+comunicaci%C3%B3n+y+educaci%C3%B3n.+Editorial+CSS&aqs=chrome..69i57.5845j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8