



Sinergias educativas
ISSN: 2661-6661
compasacademico@icloud.com
Grupo Compás
Ecuador

La multimedia y el aporte al aprendizaje en los niños de primer año de educación básica

Gallo Macías, Gina Gardenia

La multimedia y el aporte al aprendizaje en los niños de primer año de educación básica

Sinergias educativas, vol. 3, no. 1, 2018


Grupo Compás, Ecuador

Available in: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573561677003>

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

La multimedia y el aporte al aprendizaje en los niños de primer año de educación básica

Multimedia and the contribution to learning in the first year of basic education

Gina Gardenia Gallo Macías gina.gallo@hotmail.com
Profesora Universidad de Guayaquil, Ecuador
 <http://orcid.org/0000-0003-0263-3592>

Sinergias educativas, vol. 3, no. 1, 2018

Grupo Compás, Ecuador

Received: 15 March 2017

Accepted: 25 November 2017

Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573561677003>

CC BY-NC-ND

Resumen: La educación primaria a nivel mundial ha revelado un aumento del 6% en las tasas de matrícula entre los años 2000 y 2010; es decir, que muchos más niños tienen acceso a la educación primaria, y así mismo han disminuido en un 7% las tasas mundiales de repetición de año, durante este mismo periodo. Sin duda alguna, se evidencia el trabajo mancomunado de gobiernos y organizaciones interesadas en desarrollar políticas para mejorar el nivel de educación. Fortalecer mediante juegos multimedia educativos el proceso de aprendizaje en los niños/. Lograr que los alumnos de primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "Efrén Avilés Pino" de Guayaquil sean capaces de asimilar y retener los contenidos curriculares de forma progresiva y significativa a través del uso de un CD multimedia educativo denominado "Juega y Aprende". Para el presente proyecto investigativo se tomó como referencia la investigación de campo, bibliográfica, descriptiva y explicativa, lo que permitió analizar el grupo objetivo, el tipo y el medio de aprendizaje adecuado para niños en etapa escolar y la funcionabilidad de la propuesta. El núcleo familiar es el primer contexto de aprendizaje que se encarga del cuidado y protección del niño. En este entorno el niño realiza los aprendizajes sociales básicos que le ayudarán en su relación consigo mismo y con los demás. Con este trabajo se pretende aportar un Software como material de apoyo para utilizar en la enseñanza especial de los niños de primaria, que ayude a la prevención o disminución de las disgrafías escolares en esos niños.

Palabras clave: Educación, formación, tecnología.

Abstract: Primary education around the world has revealed a 6% increase in enrollment rates between 2000 and 2010; that is, that many more children have access to primary education, and have also decreased by 7% the global rates of repetition of the year, during this same period. Undoubtedly, the joint work of governments and organizations interested in developing policies to improve the level of education is evident. Goals. Strengthen the learning process in children through educational multimedia games. To achieve that the first year students of Basic Education of the Fiscal School "Efrén Avilés Pino" of Guayaquil are capable of assimilating and retaining the curricular contents in a progressive and significant way. through the use of an educational multimedia CD called "Play and Learn". For the present research project, reference was made to field, bibliographical, descriptive and explanatory research, which allowed to analyze the target group, the type and means of learning appropriate for children in the school stage and the functionality of the proposal. The family nucleus is the first learning context that is responsible for the care and protection of the child. In this environment, the child performs basic social learning that will help him in his relationship with himself and with others. The objective of this work is to provide software as support material that will be used in the special education of elementary school children, to help prevent or diminish school graphics in these children.

Keywords: Education, technology, training.

INTRODUCCIÓN

El Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS por su sigla en inglés) publica anualmente el Compendio Mundial de la Educación, con la finalidad de reflejar las más recientes estadísticas de educación a nivel mundial. Estos estudios engloban programas desde el aprendizaje infantil hasta la alfabetización de adultos. La educación primaria a nivel mundial ha revelado un aumento del 6% en las tasas de matrícula entre los años 2000 y 2010; es decir, que muchos más niños tienen acceso a la educación primaria, y así mismo han disminuido en un 7% las tasas mundiales de repetición de año, durante este mismo periodo. Sin duda alguna, se evidencia el trabajo mancomunado de gobiernos y organizaciones interesadas en desarrollar políticas para mejorar el nivel de educación.

Enriquecer la calidad de la educación es una tarea prioritaria y gracias a los avances tecnológicos a nivel mundial, la educación ha mejorado notablemente.

En los últimos años México ha mejorado en la educación para niños de comunidades indígenas, implementando programas pedagógicos con soporte multimedia, reduciendo así la brecha digital entre niños indígenas, y estos proyectos educativos han servido de inspiración a Bolivia para el desarrollo de materiales multimedia que apoyen el aprendizaje de lenguas y culturas indígenas en esta región.

El Ecuador, por su parte, desde 1947 consta entre los 195 Estados Miembros de la UNESCO y ha venido participando en actividades y proyectos dentro los cinco sectores que componen esta organización: Educación, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Cultura, Comunicación e Información.

Lamentablemente, en cuanto a educación pública se refiere, el Ecuador ha venido arrastrando deficientes niveles de educación por problemas como: falta de infraestructuras, poca preparación de los docentes, sistemas educativos centralizados, bajos salarios de los profesores; factores que en la actualidad son el foco de atención para el cambio radical que plantea el gobierno ecuatoriano hacia una educación de calidad.

En la actualidad, como parte del Plan Nacional del Ministerio de Telecomunicaciones (MINTEL), se promueve el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), a través de la dotación de equipamiento y conectividad a escuelas y colegios fiscales para erradicar el analfabetismo digital. Es por esto que la autora de este proyecto motivada en crear mejores experiencias educativas para los niños y niñas de primer año de educación básica de la Escuela Fiscal “Efrén Avilés Pino” de Guayaquil y enfocada en reducir las dificultades de aprendizaje de estos niños, ha diseñado una propuesta multimedia digital para incluirlos tempranamente en el uso de las nuevas tecnologías y de esta forma despertar el interés del niño en aprender, experimentar, resolver, comparar y ordenar ideas desde un medio digital acorde con las expectativas actuales.

Al realizar la observación de campo en la Escuela Fiscal “Efrén Avilés Pino” de Guayaquil y la respectiva entrevista con el Director de la Escuela

Lcdo. Luis Torres Ronquillo y la profesora del primer año de educación básica Lcda. Maritza Urresto Murillo, se evidenciaron algunos aspectos que aquejan sus procesos educativos, que a continuación se detallan:

Con relación a los niveles de enseñanza, la Escuela Fiscal “Efrén Avilés Pino” de Guayaquil cuenta con los 10 años de preparación de Educación General Básica (EGB); pero carece del Nivel Inicial, por lo que los niños/as de 5 años de edad que ingresan al primer año de educación básica, empiezan realmente desde cero.

La Lcda. Maritza Urresto Murillo, docente del primer año de educación indica que es agobiante el poco interés que tienen los padres en inscribir a sus niños/as a una educación temprana, ya que hoy en día existen Programas como el CNH (Creciendo con Nuestros Hijos), que atienden gratuitamente a niños y niñas de 0 a 5 años de edad en sectores marginales de la ciudad de Guayaquil, con el fin de preparar al infante y a su familia en actividades educativas estimuladoras que ayuden al desarrollo de sus hijos. A pesar de esta gran oportunidad, la mayoría de los niños que ingresan al primer año de básica, no llegan gozando de este beneficio.

En el primer año de educación básica de la Escuela Fiscal “Efrén Avilés Pino” de Guayaquil, jornada vespertina, se encuentran matriculados 24 alumnos en total, 14 niños y 10 niñas, con un nivel de aprendizaje lento; parecería que se tratara con niños de menor edad. La maestra aplica el método de enseñanza por repetición para que su clase se mantenga en la memoria del alumno, pero a pesar de sus múltiples esfuerzos por enseñar, se encuentra con seis casos difíciles de niños que desobedecen y no siguen instrucciones.

En cuanto a la ubicación geográfica la Escuela Fiscal “Efrén Avilés Pino” de Guayaquil, se encuentra situada en Mapasingue Este. En este sector urbano marginal, la mayoría de familias aleñañas que buscan a la institución para ser la formadora académica de sus hijos, no cuentan con los recursos económicos para matricular a sus niños en una educación inicial particular. Mientras que pocas familias que sí podrían hacer el esfuerzo, alegan que solamente existe un jardín cercano al sector, cuyos cupos cada año son peleados.

En lo que respecta a la infraestructura de la institución, es una escuela que cuenta con espacios físicos medianamente aceptables para promover una educación básica a sus alumnos. Posee un laboratorio de Computación que necesita reestructuración y actualmente se encuentran a la espera del compromiso acordado con el Municipio de Guayaquil para dotar al laboratorio de mejores máquinas.

En el año 2013, lamentablemente a la institución le quitaron las partidas para las asignaturas de Inglés y de Computación; es decir, que prescindieron de los servicios de profesionales en estas áreas, pero la escuela no dejó de impartirlas, sino que pasaron estas materias a ser dictadas dentro de las horas denominadas “Club” por el mismo docente al que le corresponde este año escolar, horas que en realidad deben ser utilizadas para el desarrollo comportamental del alumno. Esto resulta un poco incómodo para los profesores de cada curso escolar, por cuanto no se

sienten verdaderamente preparados y alegan que no son especializados en esas ramas del saber. Sin embargo, los maestros han tenido que refrescar sus conocimientos de forma autodidacta y tratan de impartir las clases de Inglés y Computación combinando horarios en la mejor forma posible.

Así mismo, hasta el año pasado utilizaron la plataforma APCI (Aprendizaje Personalizado Complementario Interconectado), administrada por el Municipio de Guayaquil, que estaba diseñada para las áreas de Lenguaje y Matemáticas. El Director reconoce que la aplicación era manejada por los anteriores docentes de Cómputo. Ahora explica su uso es casi nulo, por la carencia de profesores, por lo que hasta el momento no se ven resultados educativos favorables.

En lo que va del año, los alumnos de primer año de educación básica, aún no acuden al Laboratorio de Computación y más bien lo tienen como una idea motivadora en el sentido de que si cumplen con las indicaciones del maestro, podrán ir a visitarlo. Efectivamente, si se revisan las mallas o bloques curriculares, no se evidencian asignadas horas de computación.

A nivel general, los problemas de aprendizaje en los niños/as involucran a los padres, madres, maestros/as y de forma muy particular a los directores/as de centros educativos, debido a que éstos deben estar preparados para orientar al personal en cuanto a la solución de estos inconvenientes. La identificación de estos problemas es de vital importancia para todo aquél que tiene relación directa con la educación.

La tarea de la escuela y del maestro es capacitar a los niños para que aprendan; no obstante, el profesor puede actuar como agente que beneficie el aprendizaje o en su defecto que eche a perder el progreso académico de los niños, como se puede observar en maestros rígidos y estrictos, que se niegan a cambios en cuanto a la metodología de enseñanza.

La educación escolar es el inicio de la formación académica de los estudiantes y es la responsable de desarrollar todas las destrezas necesarias, así como los hábitos de trabajo que requiere un niño o niña para su futuro desempeño en el área social y académica; razón por la

Cual, es importante atender de manera oportuna cualquier situación que dificulte el aprendizaje de los niños y niñas.

El entorno familiar es de suma importancia, pues el niño se ve muy influido por éste, debido a que la familia es lo primero que conoce; los agentes socializantes (los padres generalmente) traducen la cultura para sus descendientes, inculcándoles hábitos, valores, heredándoles características que acompañan a los individuos a los largo de toda su vida. Es el entorno familiar por tanto el que puede apoyar el aprendizaje escolar de varias formas, como por ejemplo en el “lenguaje”. El uso de un lenguaje adecuado en casa se reflejará en la estructura y el empleo para discutir ideas, en los diferentes contextos y situaciones en la escuela.

¿Cómo aporta el uso de la multimedia al aprendizaje de los niños de primer año de educación básica de la Escuela Fiscal “Efrén Avilés Pino” de Guayaquil?

Delimitación del Problema

Campo: Social, Educativo, Tecnológico Área: Desarrollo educativo, Psicológico, Multimedia, Audiovisual Aspecto: La multimedia y su aporte al aprendizaje Propuesta: Aplicación multimedia educativa

Ubicación La Escuela Fiscal “Efrén Avilés Pino” de Guayaquil se encuentra ubicada en la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, Mapasingue Este, Avenida Ricardo Planas y Callejón 38 D.

Fortalecer mediante juegos multimedia educativos el proceso de aprendizaje en los niños/as de primer año de Educación de Guayaquil

MATERIALES Y MÉTODOS

Para el presente proyecto investigativo se tomó como referencia la investigación de campo, bibliográfica, descriptiva y explicativa, lo que permitió analizar el grupo objetivo, el tipo y el medio de aprendizaje adecuado para niños en etapa escolar y la funcionabilidad de la propuesta.

La investigación de campo es la que trata de comprender y resolver en un contexto determinado. En este caso la investigación se llevó a cabo en las instalaciones de la Escuela Fiscal “Efrén Avilés Pino”, ubicada en la ciudad de Guayaquil.

Para esta investigación se acudió a textos y todo tipo de material impreso como libros escolares, para ver qué tipo de juegos didácticos favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La investigación descriptiva proporcionó información de las situaciones, costumbres y actitudes predominantes de los niños/as y la pedagogía de enseñanza, dando como resultado que hace falta el empleo de recursos educativos multimedia digitales para reforzar los aprendizajes.

La investigación explicativa busca el porqué de los hechos mediante el establecimiento de las relaciones causa-efecto. Mediante esta investigación se pudo determinar qué tan beneficioso es la contribución de la aplicación multimedia digital como efecto multiplicador de aprendizaje significativo. La población a estudiar corresponde a las personas que están involucradas en las actividades de enseñanza dentro de la institución,

Esto es autoridades y docentes, así como los padres de familia de los niños de primer año de educación básica.

Unidades de Investigación

Las unidades de investigación, para el presente trabajo son: a. Autoridades y docentes de la institución b. Padres de familia de niños/as del primer año de educación básica

Universo y muestra según unidades de investigación:

A1. El universo investigativo conformado por autoridades y docentes de primer año de educación básica de la institución corresponde a 4 educadores, el mismo que al resultar pequeño se abordó en su totalidad.

A2. El universo investigativo conformado por los padres de familia de los estudiantes del primer año de educación básica corresponde a 24 padres, el mismo que al resultar pequeño se abordó en su totalidad.

RESULTADOS

¿Existen alumnos con dificultades de aprendizaje en el primer año de educación básica?

Elaboradas las encuestas al docente principal y docente de apoyo del primer año de EGB, así como al director y supervisora de la escuela, se evidenció que todos coinciden en que sí existen niños/as con dificultades de aprendizaje en el primer año de EGB.

2.- ¿Cuáles considera usted que serían las causas de estas dificultades?

Autoridades y docentes afirman con el 100% que la mayor causa de dificultades en el aprendizaje es la falta de formación inicial, porque los niños llegan sin la debida preparación del nivel inicial básico y empiezan prácticamente desde cero. La segunda mayor causa del porqué las dificultades en los niños de primer año de EGB la comparten con el 75% respectivamente: los hogares disfuncionales y la falta de recursos motivaciones, didácticos y tecnológico tanto en la escuela como en la casa. Por último 50% de los encuestados considerada que las causas de las dificultades es debido a falta de apoyo de los padres en interesarse en la educación de su representado.

3.- ¿Poseen alguna aplicación educativa multimedia digital dirigida a niños de primer año de educación básica para reforzar sus procesos de enseñanza?

El 100% de los encuestados confirman que actualmente no poseen una aplicación multimedia digital direccionada a los niños de primer año de EGB. Hasta el año pasado manejaron el software APCI, que era un sistema general para la educación escolar y no abarcaba temas específicos para cada paralelo.

4.- ¿Considera que es de vital importancia el papel del padre de familia para cumplir con los objetivos de aprendizaje?

Autoridades y docentes encuestados, en su totalidad el 100%, afirman que el rol del padre familia es el de velar por sus niños para que cumplan los objetivos de aprendizaje. Desde la escuela se puede hacer mucho, pero es necesario el compromiso de los padres para seguir educando desde casa.

5.- ¿Estaría dispuesto a utilizar una aplicación multimedia digital dirigida a niño/as de primer año de educación básica para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje?

Autoridades y docentes encuestados, en su totalidad el 100%, manifiestan que con todo gusto estarían prestos a utilizar un recurso multimedia para motivar el deseo de aprender en los niños; y si está orientado a actividades específicas para este grupo objetivo (primer año de EGB), sería perfecto.

DISCUSIÓN

Con este trabajo se pretende aportar un Software como material de apoyo para utilizar en la enseñanza especial de los niños de primaria, que ayude a la prevención o disminución de las digrafas escolares en esos niños. Este consiste en la proposición de un conjunto de actividades diseñadas en

multimedia que se ajusten a las necesidades y motivaciones de los niños con retardo o no en el desarrollo psíquico teniendo en cuenta la diversidad de ejercicios para prevenir trastornos de la escritura, realizando un análisis a partir de su diagnóstico inicial, atendiendo a las características de sus procesos cognitivos y afectivos. Por lo que ofrece una vía importante de interacción desde el escenario escolar, que permite el desarrollo de las potencialidades individuales de los mismos en la expresión escrita, con el empleo de la computadora como medio de enseñanza y herramienta de trabajo. Le permite al profesor evaluar al estudiante después de que éste interactúe con dicho software.

El campo de acción de éste es el proceso de creación de Multimedia Educativa mediante la aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria.

Para resolver el problema se propone el siguiente objetivo general: Desarrollar y aplicar un software con tecnología multimedia con fines educativos que contribuya a la prevención o disminución de la digrafía escolar en los niños de la Enseñanza Primaria o Especial respectivamente

- Habilidades en el uso de la computadora

El usuario, niño de segundo grado, desde sus inicios en la enseñanza primaria ya tiene una cierta familiarización con el uso de la computadora y software educativos. Por esto al llegar al segundo grado ya cuenta con la experiencia suficiente para poder trabajar con esta multimedia.

El niño conoce que tiene problemas de disgrafía, es decir él sabe que cambia letras por otras, b x d, g x q, etc. lo que él no conoce es el concepto de disgrafía o disgrafía escolar en general, pero éste si sabe de qué trata el trabajo, porque en el transcurso de las evaluaciones que realiza sabe que tiene problemas a la hora de escribir palabras que lleven alguna de estas letras.

- Como utilizará la información que se presenta

Este software generalmente debe contar con actividades iterativas para que el niño practique la ortografía. Existirán diferentes informaciones, animaciones, donde se explicarán los diferentes trazados de las letras en las que se tiene problemas para que el usuario pueda mediante el software contar con esta información para cualquier tipo de duda.

- Necesidad que tiene del producto

Actualmente existe una gran necesidad de hacer un software como éste, porque al no existir ningún otro que ayude a la prevención o disminución de la disgrafía escolar en los niños de la enseñanza primaria o especial respectivamente, el problema sigue vigente, representado un impedimento en el proceso de aprendizaje de los niños que lo sufren; mientras que la utilización de este producto resultaría una gran herramienta de ayuda y motivación.

- Frecuencia de consulta a la información

Cada usuario consultará la información generalmente una o dos veces por semana. En dependencia de cómo este propuesto el horario en la escuela primaria en que radica.

CONCLUSIONES

El núcleo familiar es el primer contexto de aprendizaje que se encarga del cuidado y protección del niño. En este entorno el niño realiza los aprendizajes sociales básicos que le ayudarán en su relación consigo mismo y con los demás. La educación desempeña una función social de trascendencia en la actual sociedad denominada del conocimiento. En este contexto, la educación debe ser de calidad, sustentada en valores, que propicie un encuentro de seres humanos que busquen condiciones de vida más solidaria, equitativa, fraterna, que permitan vivir en comunidad. La motivación en el aula depende de la interacción entre el profesor y sus estudiantes. El aprendizaje significativo ocurre sólo si existe una actitud positiva del niño por aprender junto con un material potencialmente significativo. Los multimedios fortalecen la enseñanza y el aprendizaje y el modelo educativo de la institución. Cada vez existen más pruebas de la eficacia de los juegos multimedia que promueven el aprendizaje activo y desarrollan nuevas formas de comprensión que dan lugar a un mayor nivel de retención y aumentan la motivación.

Referencias

- Ausubel, D. (1968). *Psicología Educativa: Un Punto de Vista Cognitivo*. México D.F.: Editorial Trillas.
- Betancourt Morejón, J. (1993). *Sistematización de estudios sobre estrategias, métodos y programas para pensar y crear*. La Habana: Editorial Academia
- Bourdieu, P. (2003). *Capital cultural, escuela y espacio social*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Bravo Valdivieso, L. (1990). *Psicología de las Dificultades del Aprendizaje Escolar*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Burch, S. (2005). *Sociedad de la información y Sociedad del conocimiento*. Paris: CF Ediciones.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Capítulo II: Derechos del Buen Vivir*. Recuperado de http://www.oas.org/es/sla/ddi/docs/acceso_informacion_base_dc_leyes_pais_E_4.pdf
- Dewey, J. (1939). *The Philosophy of John Dewey*. New York: Tudor Publishing Co.
- Dumoulin, J. (1973). *Investigación y desarrollo de la práctica profesional en la enseñanza para la Educación*. Paris: Ediciones de CRP.
- Latapie Venegas, I. (2007). Acercamiento al aprendizaje multimedia. *Investigación universitaria multidisciplinaria*, 6(6), 7-14. Obtenido de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2695335.pdf
- Nesthars, Y. (2010). *La atención dispersa en el proceso de aprendizaje en los niños de quintos, sextos y séptimos años de educación básica del centro educativo integral siglo XXI de la ciudad de Ambato, en el periodo 2009 – 2010*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador
- Ortega Carrillo, J., & Fuentes Esparrell, J. (2001). La Motivación en Educación Infantil con medios de comunicación y tecnologías multimedia. *Revista Publicaciones*, 31(1),133-152.

- Ramos Serpa, G. (2005). Los fundamentos filosóficos de la educación como reconsideración crítica de la filosofía de la educación. *Revista Ibero Americana*, 36(8), 1-8
- Ríos, J., & Cebrián, M. (2000). *Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Rodríguez Palmero, M. (2008). *Teoría del Aprendizaje significativo en la perspectiva psicológica cognitiva*. Barcelona: Editorial Octaedro.
- Rodríguez Soto, S., & Chacón Díaz, M. (Abril de 2008). Bases teóricas y consideraciones prácticas en la elaboración de material multimedia. *Revista Electrónica publicada por el Instituto de Investigación en Educación Universidad de Costa Rica*, 8(1),1-30.