Multimedia en el aprendizaje copeerativo

Granados Romero, John

John Granados Romero John.granadosr@ug.edu.ec
Universidad de Guayaquil, Ecuador

Sinergias educativas
Grupo Compás, Ecuador
ISSN-e: 2661-6661
Periodicidad: Semestral
vol. 1, núm. 2, 2016
compasacademico@icloud.com

Recepción: 13 Enero 2016
Aprobación: 16 Marzo 2016

URL: http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821588004/index.html

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

Resumen: El fin del nuevo currículo educativo es convertir al estudiante en un ser activo en el proceso enseñanza ? aprendizaje, y una manera de cumplir con este objetivo es por medio del aprendizaje cooperativo, que permite y facilita la adquisición, asimilación, comprensión y transmisión de la información y del conocimiento; desarrollando y adoptando estrategias de trabajo en equipo donde el beneficio sea colectivo y equitativo. La educación día a día se mantiene a la par de las nuevas tendencias tecnológicas y no se puede estar alejado de ellas, es por eso, que si en un aula de clases se combina el trabajo cooperativo con empleo de recursos multimedia, que son programas tecnológicos van a permitir motivar e integrar a los estudiantes, creando un ambiente agradable para su mejor comprensión y entendimiento.

Abstract: The purpose of the new educational curriculum is to turn the student into an active being in the teaching-learning process, and one way to fulfill this objective is through cooperative learning, which allows and facilitates the acquisition, assimilation, understanding and transmission of the information and knowledge; developing and adopting teamwork strategies where the benefit is collective and equitable. Day-to-day education remains on par with new technological trends and cannot be removed from them, that is why, if a classroom combines cooperative work with the use of multimedia resources, which are technological programs they will allow motivating and integrating students, creating a pleasant environment for their best understanding and understanding.

Keywords: teaching - learning, cooperative work, multimedia resources, teaching - learning, cooperative work, multimedia resources.

INTRODUCCIÓN.

La educación es un factor que influye mucho en el avance y progreso de la sociedad, la cual va adquiriendo mayor importancia y fuerza gracias a los cambios científicos y tecnológicos que surgen día a día; puesto que es la base para erradicar la desigualdad, pobreza y analfabetismo.

La incorporación de nuevas estrategias metodológicas y del uso de recursos multimedia gracias a la ayuda de las tecnologías de la información y comunicación en las aulas de las instituciones educativas, es una manera de demostrar el cambio que se desea dar a nivel pedagógico, sin duda alguna es una tendencia que se desea aportar al proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos. Donde ellos sean pioneros y agentes de cambio, se conviertan en sujetos activos y protagonistas dentro del desarrollo de la clase.

Existen muchos docentes que imponen negatividad, pero es por su resistencia al cambio y el temor a que algo pueda suceder en el uso de nuevos métodos, herramientas y programas tecnológicos, importantes para la mejor comprensión y desarrollo de la clase, en esto influye mucho la infraestructura de las diferentes instituciones educativas, ya que no cuentan con el equipo e implementos necesarios para su ejecución; por ello, se debe buscar la forma de ir innovando y utilizar al máximo los recursos con los que se cuenta.

Actualmente, se busca que el estudiante se convierta en un ser humano flexible a los cambios, evaluar necesidades de su entorno para su puesta en marcha y que con el uso de recursos multimedia busquen el desarrollo de todos los campos educativos, que le permitan ser un ente netamente competitivo y que alcance sus propios ideales, contribuyendo así con el desarrollo de la sociedad.

La era digital se inició en el sistema educativo ecuatoriano, dentro de nuestro entorno educacional existen numerosos planteles con centro de cómputos y asignaturas que van relacionadas con la informática aplicada a los diferentes procesos pedagógicos, es por eso que el ministerio de educación en el Ecuador aplicó la agenda educativa digital (AED), donde su objetivo principal es fortalecer y potenciar la metodología de enseñanza ? aprendizaje, con lo que a través del incremento de prácticas se puede innovar y así se integra el uso de las tecnologías para que los estudiantes se empoderen con el aprendizaje.

A su vez, el ministerio de telecomunicaciones y de la sociedad de la información efectuó en el 2012, como parte del plan nacional de banda ancha, promover el acceso a las tecnologías de la información y comunicación, este ministerio no solo quiere equipar a los diferentes campos a nivel nacional, sino que quiere capacitar a esa población en lo que es el tema de las TIC, se encuentran convencidos en que el aprendizaje tecnológico es esencial para el desarrollo del país.

Un estudio realizado en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil indica que, con el pasar de los años los nuevos ambientes de aprendizaje que se desarrollan en los centros educativos del país involucra la idea del aprendizaje cooperativo que aparece desde principios del siglo XIX en los EE.UU., pero la crisis económica trajo consigo que se empiece a crear un modelo competitivo.

Lo que diferencia el aprendizaje cooperativo de la mayoría de los métodos de enseñanza es que se basa en la teoría de la interdependencia social y la investigación relacionada, la teoría de la interdependencia social proporciona a los educadores un marco conceptual para comprender cómo el aprendizaje cooperativo puede ser estructurado de manera más fructífera, adaptado a una amplia variedad de situaciones de enseñanza y aplicado a una amplia gama de problemas.

Antes existía el trabajo en grupo, pero con el avance de la ciencia y tecnología, se direcciona a lo que es trabajo cooperativo, convirtiéndose en una estrategia o modelo de aprendizaje que permite la interacción y tutorías de manera cooperativa para conseguir un aprendizaje de manera motivada y organizada.

MATERIALES Y MÉTODOS

Este artículo sobre los Recursos Multimedia en el Aprendizaje Cooperativo, tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo por la información obtenida en el proceso de investigación. Es cualitativo, porque por medio de los datos

permite comparar hipótesis y variables gracias a la realización de este articulo obteniendo el material por medio de una recolección de información, como sexo, estado civil, recursos multimedia que conoce o utiliza, conocimientos sobre el aprendizaje y sus tipos, etc.; de qué manera pueden intervenir en la realización del trabajo. Además, se manejó el enfoque cuantitativo porque por ser objetiva y científica, garantiza la producción de conocimiento y la confidencialidad de la información con alternativas viables de solución, empleando datos estadísticos para comparar las variables, como: edad, número de estudiantes que conocen sobre el uso de recursos multimedia, porcentaje de docentes que utilizan programas tecnológicos, índice de docentes que aplican el aprendizaje cooperativo, etc.

También se trabajó una investigación de campo, pues, por medio de la detección del problema se empezó a descubrir y explicar las causas y efectos para su mejor desarrollo, comparando con lo que sucede día a día en el ámbito educativo.

Como fuente de investigación se utilizó, técnicas primarias y secundarias. Entre las primarias tenemos la encuesta, es un instrumento que se aplicó a los estudiantes (población objetivo) para conocer su apreciación con relación a la influencia que trae consigo el uso de recursos multimedia aplicados al aprendizaje cooperativo en el desarrollo de la clase. Entre las fuentes secundarias se profundizó la información de este estudio en revistas, libros, internet, proyectos, documentos científicos, etc.

Se considera para este estudio una población finita, tomando en cuenta a los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa Ancón, en edad comprendida entre 14 a 16 años, estableciendo una población total de 80 estudiantes para su estudio, por eso no se estima necesario seleccionar una muestra; solo se plantea un margen de error del 5% y un nivel de confidencialidad del 95% por las diversas situaciones que puedan suceder.

RESULTADOS

La implementación de nuevas metodologías y programas tecnológicos permiten adaptarse y enfrentarse a un conjunto de problemas para la búsqueda de soluciones efectivas en el aula de clase, que se combinen con el uso de programas multimedia y el aprendizaje cooperativo como metodología para lograr que la enseñanza ? aprendizaje sea equitativa, coordinada y oportuna para sí mismos y los demás. El estudiante es un ente activo en el desarrollo de la clase, es quien construye el conocimiento mediante la guía que le imparte el docente tutor; y éste preocupado por el cumplimiento de los objetivos busca implementar nuevas estrategias metodológicas, que permitan diferenciar y ampliar con el aprendizaje y sus tipos para su mejor comprensión y aplicación. En base a los resultados obtenidos en la investigación realizada, se considera relevante incorporar las estrategias didácticas, utilizando recursos multimedia, ya que, con la debida organización, administración del tiempo y planificación de las actividades programadas el aprendizaje se vuelve significativo para el estudiante. Si en las instituciones educativas se trabaja concientizando que el uso de recursos y programas multimedia son de gran importancia para crear un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes sean los únicos actores y beneficiarios, va

a permitir que ellos, por sí solos se enfoquen en construir el conocimiento y adquirir experiencias; para que así cooperen en el proceso del desarrollo de la clase, interactuando con los demás miembros del salón de manera participativa, entusiasta y dinámica con el mismo ritmo de enseñanza ? aprendizaje.

CONCLUSIONES

Para que exista una apropiada organización y eficiencia en el proceso enseñanza ? aprendizaje es importante que el docente se preocupe por ser innovador y que adapte estrategias metodológicas y recursos tecnológicos que permitan captar la atención de los estudiantes y por ende la solución de problemas en el aula de clase. Es importante que el docente se involucre en el proceso enseñanza ? aprendizaje, intercambiando roles, y procurando siempre que el estudiante sea un sujeto activo en el salón de clase, que él por medio de indicaciones construya el conocimiento y adquiera la experticia necesaria para que se comprometa a seguir indagando, que incremente su potencial investigativo, que profundice y analice su información y conocimiento de algún tema en particular.

Tener siempre una planificación y un cronograma de actividades, trabajar en base a las estrategias que permitan el cumplimiento de los objetivos planteados y mucho mejor si se utilizan recursos multimedia y tecnológicos que coadyuven a su realización y cumplimiento satisfactorio. Utilizar recursos multimedia porque el uso de programas, videos, juegos, etc., ayudan a que los estudiantes se motiven en el salón de clases y sobre todo permite que el aprendizaje sea más duradero, que ellos aprendan y apliquen para la vida, que utilicen la metodología y técnica adecuada para una mejor comprensión.

BIBLIOGRAFÍA

Carvajal Camacho, V. I. (2013). En V. I. Carvajal Camacho. Quito.

Calderón, L., & Chiecher, A. (2006). USO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Y ESTUDIANTES DE MAESTRIA. *CONTEXTOS DE EDUCACIÓN*, 11.

Castelán, Y. G. (2010). *Universidad Autónoma del estado de hidalgo*. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/e6.html

Castro, S., & Guzmán de Castro, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. . *Revista de Investigación*, 83 - 102. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf

Edel, R. (2004). El concepto de enseñanza - aprendizaje. *ResearchGate*, 6.

Fallas, J. G. (2013). El potencial tecnológico y el ambiente de aprendizaje con recursos tecnológicos: informáticos, comunicativos y de multimedia. Una reflexión epistemológica y pedagógica. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 3.

Gardey, J. P. (2014). Obtenido de definicion.de: http://definicion.de/multimedia/

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo.* Argentina: Paidós SAICF.

LAVAYEN, W. A. (2012). En W. A. LAVAYEN. Milagro, Ecuador.

LAVAYEN, W. A. (2012). En W. A. LAVAYEN. Milagro.

PDF generado a partir de XML-JATS4R

Martí, J. A. (2003). APRENDIZAJE COOPERATIVO Y EDUCACIÓN INTERCULTURAL. *Dialnet*, 1-29.

Miguel, Z. (2017). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos. *Dialnet*, 49.

Pantoja Ospina, M., Duque Salazar, L. I., & Correa Meneses, J. S. (2013). Modelos de estilos de aprendizaje: una actualización para su revisión y análisis. *Redalic.org*, 79 - 105.

Pérez Alarcón, S. (2010). EL APRENDIZAJE COOPERATIVO. *Temas Para La Educación*, 1-6.

Pimienta Prieto, J. H. (2012). *ESTRATEGIAS ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.* México: Pearson educación.

Pliego Prenda, N. (2011). EL APRENDIZAJE COOPERATIVO Y SUS VENTAJAS EN LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL. *Hekademos*, 63 -75.

Virginia Mato Abad, Manuel Cajaraville Martínez, Jorge Pintos Ruíz, Laura Nieto Riveiro. (2011). *Recursos Multimedia: Imágenes, Vídeos y Sonidos.*

Willarreal, S. (2011). Introducción a la computación. En S. Willarreal, *Introducción a la computación.* México: McGraw-Hill INTERAMERICANA EDITORES, S.A.

PDF generado a partir de XML-JATS4R