



“EL MULTIMEDIA EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR”

IRENE LISBETH AYLLÓN HERNÁNDEZ

Junio 2020

INTRODUCCIÓN

Sin duda alguna, conocer lo que el medio pone nuestro alcance, implica un más que sólo adquirir saberes, pues ese vocablo se ve proyectado en cada momento que se esboza un problema y se pretende solucionar aprovechando la diversidad de materiales y recursos que el propio entorno nos provee; incluso la misma naturaleza del HOMBRE conduce a ello; sin embargo, es realmente vital que para poder remediar dichos inconvenientes el sujeto esté preparado...

¿Hacia dónde orientar la educación en esta época de incertidumbre con respecto al destino del hombre?, ¿Qué tipo de hombre debe formarse para que pueda salir con éxito de las crisis recurrentes?, ¿Con base en qué criterio se debe actuar frente a situaciones de conflicto? Éstas eran preguntas obligadas hace algunos años y en la actualidad cobran mayor importancia cuando se habla del desarrollo tecnológico, la globalización de los mercados y de la cultura, la relevancia de la información y del conocimiento los procesos productivos y sociales que modifica las maneras de entender al mundo y bosquejan nuevas formas de relación entre las personas.

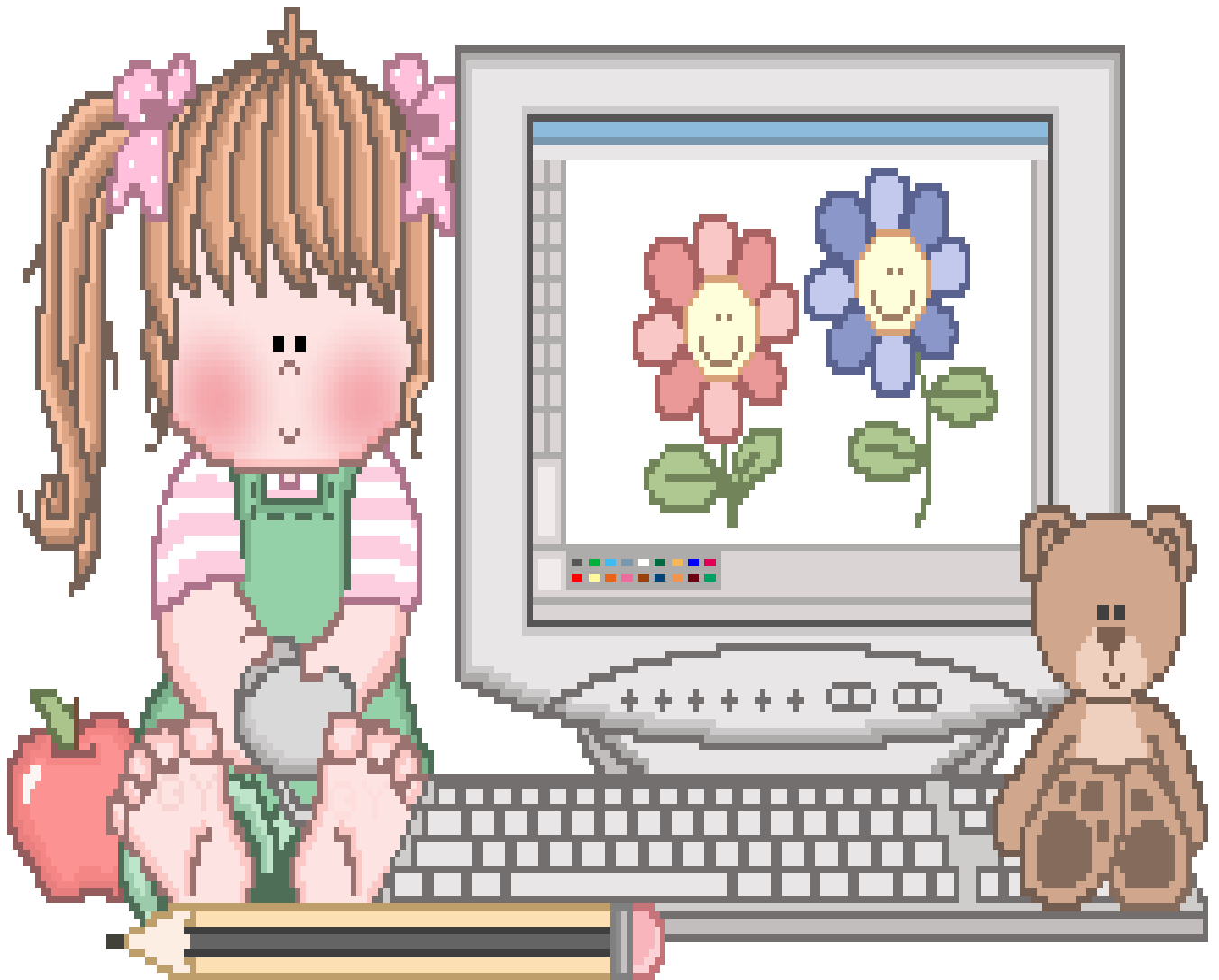
Bajo las percepciones que se tienen sobre la educación y lo que implica, hoy en día se requiere de una formación plena de los niños, que permea la integración de su propia identidad y les ayude a construir la realidad del mundo en que viven, se desarrollan, aprenden y juegan; no sólo desde la visión del conocimiento, sino también desde su valoración ética moral; es decir, una educación integral, por lo tanto se requiere educar dentro de un marco en donde todo el esfuerzo y empeño gira en torno al desarrollo de competencias con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demandan nuevos cometidos para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia, y en un mundo global e independiente.

El impacto que han tenido las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Tic's), ha revolucionado la manera de percibir, acceder y transmitir el conocimiento. Hoy en día, tanto educadores como educandos participan activamente en procesos de enseñanza y de aprendizaje, intercambiando roles e incluyendo nuevos conceptos, métodos y estrategias o herramientas de instrucción.

Por ello, en esta investigación descubriremos que es necesario implementar el uso de la multimedia educativa para desarrollar, favorecer y fortalecer aprendizajes significativos a partir del enfoque por competencias en educación preescolar.

**“Todo el arte de enseñar es el arte de despertar
la natural curiosidad de las mentes pequeñas”**

Anatole France.



1.- El Multimedia Educativo.

La era de la multimedia y la tecnología apenas empieza. del CD-ROM a internet, lo digital invade todos los dominios de las actividades y el campo educativo no podía ser la excepción.

Es evidente que las tecnologías de la información y de la comunicación perturban a la escuela tanto en el plano de las prácticas cotidianas de aprendizaje y su organización, como en el de su relación con el mundo y con el conocimiento o a los que pueden dar forma. La respuesta que debe aportar la institución a los cambios actuales están elaborándose. Ya que los rectores están claramente identificados.

“la batalla de la inteligencia comienza en la escuela, donde el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación responden a un doble objetivo: dar a los futuros ciudadanos el dominio de nuevas herramientas de comunicación que les serán indispensables, poner las riquezas de los multimedia al servicio de la modernización pedagógica” (Jean- Pierre Carrier, 2005: págs. 8,9).

Desde hace ya muchos años, las tecnologías de la información y de la comunicación reciben el calificativo de <<nuevas tecnologías>>. No obstante, el problema que plantean para la escuela no reside en su grado real o imaginario de novedad.

1.1 Definición del Multimedia Educativo.

Es importante conocer y valorar las características de las nuevas tecnologías, consiguiendo acceder a ella y usarlas de forma eficaz y creativa. Dependiendo de la utilidad que se haga, la aplicación de las nuevas tecnologías de nuestra sociedad



puede contribuir al conocimiento. Con el surgimiento de los nuevos aparatos audiovisuales, en se comenzó a manejar el prefijo *multi* antecediendo las palabras como *imagen, visión, medio, proyección...*

“... El terminal multimedia se aplica cualquier producto hardware y software que tenga relación con el vídeo, imagen y sonido...” Ángel Fidalgo Blanco.

A pesar de utilizar esta definición indiscriminadamente, los multimedia, tienen un objetivo preciso y una razón de ser.

Por otra parte, Jean-Pierre Carrier (2005: página. 23), en su libro *Escuela y Multimedia*, afirma que la “multimedia es también internet, o más precisamente, la posibilidad de poner en red las computadoras... implica la conjunción de la informática y de las telecomunicaciones”, lo cual, hace referencia esencialmente la comunicación en el sentido de la circulación y reparto de datos.

“el término <<nuevas tecnologías>> es ambiguo, puesto que por nueva tecnología se puede extender el uso de la informática en el aula debido a su carácter todavía novedoso. Con el paso del tiempo estas herramientas se convertirán en algo habitual considerándose simplemente tecnologías y dejando el concepto de nuevas tecnologías a las herramientas y recursos que vayan surgiendo lo largo de los años que, poco a poco, se vayan haciendo un espacio en el local” (*Medios Didácticos Multimedia para el Aula en Educación Infantil*, SEP; 2005: pág. 4).

Finalmente, Marmolin “desde el punto de vista del usuario, la tecnología no es tan importante como las posibilidades ofrecidas por la tecnología. Una definición centrada en el usuario caracterizaría a los sistemas multimedia como el uso de múltiples



modalidades sensoriales”, definición a la cual Ángel Fidalgo Blanco agrega: “combinadas para conseguir un objetivo concreto”. De esta manera podríamos definir el término multimedia de forma común para cualquier área, sea de aplicación, metodológica o tecnológica.

El concepto de multimedia se basa en utilización de distintos tipos de información (cada tipo de información se podría denominar canal de información) conjuntados para alcanzar un mismo objetivo.

1.2 Breve Historia de los Multimedia.

La terminología “multimedia” comienza a ser popular en los años 90, su utilización es sinónimo de “vanguardia”, “tecnología”, “productividad”, etc. de hecho el término “multimedia” se emplea como objetivo para múltiples servicios y productos; por ejemplo, empresas multimedia se denominan: empresas desarrolladoras de productos multimedia o empresas que posee en medios de comunicación; un ordenador multimedia es, un ordenador que posee una serie de características hardware que permite ejecutar en buenas condiciones software multimedia; una aplicación multimedia, es un programa que integra y maneja distintos tipos de información multimedia (imágenes, videos, bases de datos, simulaciones, textos, audio,..) (Ángel Fidalgo Blanco. *Laboratorio de innovación en tecnologías de la información. Departamento de matemática aplicada y métodos informáticos. Universidad politécnica de Madrid*).

Desde la perspectiva conductista, formulada por B. F. Skinner hacia mediados del siglo XX y que arranca de Wundt y Watson, pasando por los estudios psicológicos de Pávlov



sobre condicionamiento y de los trabajos de Thorndike sobre el refuerzo, intenta explicar el aprendizaje partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos.

- ❖ *Condicionamiento operante*: formación de reflejos condicionados mediante mecanismos de estímulo-respuesta-refuerzo. Aprendizaje = conexiones entre estímulos y respuestas.
- ❖ *Ensayo y error con refuerzos y repetición*: las acciones que obtienen un refuerzo positivo tienden a ser repetidas.
- ❖ *Asociacionismo*: los conocimientos se elaboran estableciendo asociaciones entre los estímulos que se captan. Memorización mecánica.
- ❖ *Enseñanza programada*: resulta especialmente eficaz cuando los contenidos están muy estructurados y secuenciados y, se precisa un aprendizaje memorístico. Su eficacia es menor para la comprensión de procesos complejos y la resolución de problemas no convencionales.

Estas perspectivas están presentes en la mayoría de los materiales multimedia.

Se ha visto que a finales de los 80 se hablaba del concepto de multimedia en los autores se resistían abordar el concepto de hipertexto para definirlo. La mayoría de los autores prefirieron evolucionar al término *hipermedia* sin duda influenciados por el término *hipertexto*, para definir el concepto de multimedia. Entonces, podemos decir que el término hipermedia estuvo desde su nacimiento relacionado con el término multimedia.



Se comenzó definiendo multimedia como tecnologías basadas en múltiples medios utilizadas para pensar, aprender y comunicarse (de hecho, hoy grandes empresas de comunicación que integran periódico, anales de televisión, radio, etc., se denominan empresas multimedia), por tanto, hipermedia era un concepto de tratamiento software de los múltiples medios; es decir, del multimedia. Parecía que todos los autores estaban de acuerdo, y de hecho parece lógico, que sea la organización y gestión del “nuevo concepto” era igual que la organización y gestión del hipertexto y que la única diferencia de que en lugar de tratar sólo con texto se trataba con medias, se sustituyese la palabra “texto” por “media” originando el término hipermedia; es decir, *hipertexto + múltiples medios = hipermedia*.

Por otra parte, el término multimedia es utilizado por la UNESCO en el año 1998, no como sustantivo sino como adjetivo de la palabra capacidad, así, hace referencia a la capacidad multimedia que tiene un ordenador personal.

1.3 Características principales del multimedia educativo.

La escuela multimedia será lo que sus actores, los alumnos y los profesores, hagan de ella. Por lo tanto, el programa sectorial de educación y los espacios abiertos por la reforma integral de la educación básica, plantear una oportunidad de crear una estrategia integral para acceder al desarrollo de las habilidades digitales de los alumnos y los docentes, implementando innovaciones en los siguientes ámbitos:

Pedagógico:

- ✓ Desarrollo de orientaciones didácticas para la planeación, desarrollo y evaluación de secciones de aprendizaje apoyadas con las TIC.



- ✓ Uso de materiales educativos digitales en línea y en las aulas equipadas para apoyar los procesos de aprendizaje y de enseñanza que permitan generar diferentes tipos y niveles de interactividad entre los alumnos, los docentes, los materiales digitales y las tecnologías, utilizando estas últimas como herramienta transversal para el desarrollo del currículo.
- ✓ Uso de herramientas de comunicación y colaboración (blogs, chats, foros, wikis), con fines educativos.

Tecnológico:

- ✓ Equipamiento y conectividad para que docentes y alumnos tengan acceso a la tecnología a través de un aula de medios o de un aula telemática, de acuerdo al período escolar que corresponda.
- ✓ Desarrollo de portales en tres niveles federal, estatal y de aula. Este último, denominado explora.

Acompañamiento:

- ✓ Formación y certificación de habilidades digitales en procesos de aprendizaje de docentes, directivos y otros actores educativos, con validez nacional e internacional.
- ✓ Asesoría pedagógica y tecnología, en diferentes modalidades.



- ✓ Uso de la conectividad y de las herramientas de comunicación y colaboración para crear redes de aprendizaje donde las comunidades educativas intercambien información en función de sus avances en el uso educativo de las TIC y el desarrollo de las habilidades digitales.

De gestión:

- ✓ Desarrollo de procesos donde el equipamiento y los apoyos lleguen a la escuela y entran en un proceso de apropiamiento cultural y de gestión, donde los actores escolares se organicen y tomen decisiones sobre el uso educativo de las tecnologías (*Programa de Estudio 2011. Educación Básica. Educación Preescolar. Guía para la Educadora. SEP, 2011: pág. 112*).

Por otra parte, el planteamiento multimedia puede tener un sustento educativo-comunicacional que tome en cuenta el potencial de los lenguajes y formas expresivas del texto escrito, de visual y del sonoro, privilegiando la de generación de procesos de aprendizaje creativo, significativo y lúdico que respondan a las necesidades de sujetos capaces de gestionar su proceso de conocimiento, ya sea mediante textos impresos, videos y audios o frente a una pantalla de computadora.

Este sustento puede constituir una línea de formación para los maestros que les permitirá contar con elementos suficientes para valorar el verdadero potencial de las nuevas tecnologías sin subestimar la dimensión que tienen el apropiarse de los lenguajes de la imagen y del sonido (Javier Arévalo Zamudio y Guadalupe Hernández Luviano).



1.4 Finalidad del Multimedia Educativo.

En el sistema escolar, el acceso a las redes puede tomar dos direcciones: la conexión a internet (y la posibilidad de utilizar sus funcionalidades), pero también la creación y la utilización de una red interna, lo que ofrece múltiples posibilidades pedagógicas: difusión de la información, piloto de secuencias de aprendizaje, elaboración de documentos personales por cada alumno, etcétera (Jean- Pierre Carrier, 2005: pág. 25).

Se ha demostrado que con las tecnologías multimedia es más fácil alcanzar un objetivo; es decir, cuantos más canales de información se utilicen más fácil será de alcanzar el objetivo. Este es el verdadero éxito de los sistemas multimedia, se está hablando de un concepto que consigue que el objetivo del sistema sea alcanzarle más fácilmente.

Las principales finalidades del multimedia educativo, pueden organizarse de la siguiente manera:

Finalidad	Características	Programas
Informativa	La mayoría de estos materiales, a través de sus actividades, presentan unos contenidos que proporcionan información, estructuradora de la realidad a los estudiantes.	Bases de datos. Tutoriales. Simuladores.
Instructiva entrenadora	Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que explícita o	Tutoriales. Todos.



	<p>implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin.</p> <p>Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje.</p>	
Motivadora	<p>La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora.</p> <p>Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes.</p>	Todos en General.
Evaluador a	<p>La posibilidad de “Feed back” inmediato a las propuestas y acciones de los alumnos, hace adecuados a los programas para evaluarles.</p> <p>Esta evaluación puede ser:</p> <p>Implícita: el estudiante detecta sus errores, se evalúa a partir de las respuestas que le dará el ordenador.</p> <p>Explícita: el programa presenta informes valorando la actuación del alumno.</p>	Tutoriales con módulos de evaluación.
Explorar Experimentar	<p>Algunos programas ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar, buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.</p>	Bases de datos. Simuladores. Constructores.
Expresiva Comunicativa	<p>Al ser los ordenadores máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los</p>	Constructores. Editores de textos.



	<p>cuales representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, ofrecen amplias posibilidades como instrumentos expresivos.</p> <p>Los estudiantes expresan, se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.</p>	<p>Editores de gráficos. Programación de comunicación.</p>
Metalingüística	<p>Al usar los recursos multimedia, los estudiantes también aprenden los lenguajes propios de la informática.</p>	<p>Todos</p>
Lúdica	<p>Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas a menudo tiene unas connotaciones lúdicas.</p>	<p>Todos, en especial los que incluyen elementos lúdicos.</p>
Proveer recursos	<p>Procesadores de textos, calculadoras, editores y gráficos...</p>	<p>Herramientas.</p>
Procesar datos		
Innovadora	<p>Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en General, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula</p>	<p>Todos, depende de cómo se utilicen.</p>



2. Relación Multimedia Educativa-Jardín de Niños

2.1 Los retos de los multimedia para la escuela.

Uno de los primeros retos de toda formación en multimedia, tanto en el nivel de los alumnos como en el de los profesores, es la adopción de una actitud crítica frente a realidades que tienen una significación en el conjunto de la sociedad, antes de tener uno dentro del marco del sistema educativo, pues también representa retos para la sociedad global, en los planos económico, jurídico político y cultural.

Si la introducción de multimedia la escuela representa un reto pedagógico, éste se inscribe en primer lugar de manera muy clara dentro de un proyecto político que tiene que ver con el conjunto de la institución escolar y de sus actores.

En el marco General de la introducción de las TIC's el sistema escolar, según Jean-Pierre Carrier (2005: págs. 68-71), se basa en las siguientes propuestas:

- ❖ Esta es introducción debe efectuarse desde la escuela maternal, porque la juventud de los alumnos y su receptividad son una apuesta de éxito para el futuro.
- ❖ La escuela debe de enseñar a todos los alumnos a servirse de la computadora y de las diferentes herramientas multimedia, en línea y fuera de ella.
- ❖ Enseñar con las TIC corresponde a un “proceso educativo global”, que vuelve a los alumnos activos y creativos, que renueva el acceso a los conocimientos y ofrece nuevos modos de aprendizaje.
- ❖ La entrada de las TIC en la educación supone que previamente se desarrollen, de manera simultánea, la formación de los profesores y el equipamiento de los establecimientos. “profesores informados que no dispongan de materiales



perderán rápidamente el beneficio de la formación; máquinas a disposición sin profesores formados, significa desecharlas a corto plazo” (Sérusclat, pág. 47).

- ❖ Dado que en la sociedad del acceso multimedia se da de manera particularmente desigual, le corresponde a la escuela, en su calidad de servicio público, permitir el conocimiento y el uso para todos.

2.2 Beneficios del uso del multimedia educativo en el nivel preescolar.

Cada vez más profesores, aun cuando su número sea difícil, hace imposible de estimar utilizan multimedia en su clase sin pretender rehacer ni el mundo ni la escuela, simplemente porque estas herramientas están disponibles, pero también porque han aprendido a utilizarlas, a servirse de ellas e integrarlas a su estrategia pedagógica.

Multimedia, en línea o fuera de línea, tiene que ver con el acceso a la información y a los conocimientos, con las actitudes y posturas personales frente a los aprendizajes y con el funcionamiento intelectual de sus usuarios.

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son los siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadoras, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, meta lingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadoras, apoyo la orientación escolar y profesional, apoya la organización y gestión.



2.3 Consideraciones para el empleo del multimedia educativo con preescolares.

Los multimedia utilizan sistemáticamente el juego para atraer, pero también dentro de una perspectiva que pretende reconciliar los aprendizajes con el placer. Cuando se trata de retomar los programas escolares, el juego es la recreación, a la cual podrían dirigirse todos los esfuerzos. Y cuando aparece como pura diversión, encuentra un el medio de invocar virtudes educativas.

El apoyo escolar y lo ludo-educativo, por medio del CD-ROM y sitios web interpuestos, se vuelven así los dos temas mayores de esa “escuela multimedia” que gana día a día más terreno en la sociedad.

A ello hay que agregar o una multitud de recursos de los más variados, que pueden prestar muchos servicios a los profesores y alumnos. Aún es preciso conocerlos, canalizarlos desde una perspectiva crítica y ser capaz de utilizar los eficazmente.

2.4 Recursos para los maestros y alumnos.

Pareciera un tanto imposible pretender hacer un inventario, aún incompleto, de los recursos de multimedia que los docentes pueden utilizar en su práctica profesional y en los alumnos en sus aprendizajes. Lo sabemos, por definición el internet está en constante cambio, desde luego es útil delimitar los ámbitos en los cuales los multimedia tienen una pertenencia y una originalidad tal, que se vuelve casi imposible ignorarlos. Otros títulos, otros sitios aparecerán mañana, más creativos y originales,



que pueden responder a necesidades que todavía no nos imaginamos. Obligando los profesores a estar atentos a las novedades.

Algunos de estos recursos son:

- ✓ Las enciclopedias: tienen inmensas posibilidades de almacenamiento, textos, cuadros, gráficas, mapas, imágenes fijas y animadas, sonidos, videos, música... con multimedia, una enciclopedia también es una herramienta de trabajo, y por tanto de producción, particularmente efectiva.
- ✓ Multimedia artísticos: ofrecen el placer de la contemplación, para ello la calidad de la imagen debe ser buena.
- ✓ Audiovisuales: principalmente para el aprendizaje de lenguas. Dentro de ese contexto los multimedia contribuyen de manera natural y en toda su diversidad.
- ✓ Sitios web y CD-ROM de contenido científico: hay gran variedad de estos, y ofrecen además de teoría e imágenes, posibilidades importantes de manipulación, de experimentación y de creatividad.

2.5 Ambientes de aprendizaje.

Para poder pensar constructivamente es indispensable un cierto clima, es decir, un espacio, un tiempo y paciencia. Espacio en sentido físico y también en sentido institucional. Tiempo que en conjunto se convierte de unas horas a la semana en muchas horas de enseñanza. Finalmente, una condición de otro tipo: paciencia, por las necesidades propias del proceso...



Para dar oportunidad de pensar que se ha de brindar una atmósfera que permita un óptimo entendimiento intelectual, incluyendo a su vez los recursos y materiales indispensables para el desarrollo, favorecimiento y fortalecimiento de competencias en los niños y las niñas.

El clima efectivo que hay que potenciar en el aula para poder trabajar cómodamente en el proyecto que se presenta, es fundamental; ya que es necesario un ambiente de confianza mutua, una consideración de todos los participantes como personas capaces de colaborar en una tarea común, una garantía de respeto y tolerancia para todos los puntos de vista y opiniones.

En este sentido, Irene de Puig y Angélica Sático en su libro *Jugar a Pensar* (2008; SEP: pág. 51) puntualizan que “pensar cansa, y sí queremos que los niños piensen y se esfuercen intelectualmente, debemos buscar las maneras de favorecer esta actividad”, algunas maneras sencillas de hacerlo son las siguientes:

- ✓ *Cambiar de lugar, de aula, de marco físico.* Siempre aprovechando todos los espacios disponibles en la institución como: la biblioteca, un rincón acogedor, el patio, etc.

- ✓ *Cambiar de luz.* Creando un ambiente de luz indirecta al utilizar velas o cerrar las cortinas.



- ✓ *Poner música.* Debe ser una melodía tranquila para anunciar la actividad o bien, como música de fondo durante la clase.
- ✓ *Crear rutinas.* Es imprescindible crear hábitos en los niños por lo que son necesarias dichas rutinas, en las cuales se deben tener en cuenta el tiempo y el espacio.
- ✓ *La distribución de material y mobiliario del aula.* Este debe estar al alcance de los niños para que se sientan seguros de manipular y explorar los diversos recursos del aula; y, las sillas y mesas distribuidas de tal modo que los niños estén cerca de la maestra y de sus compañeros para hablar mirándose a los ojos e involucrarse activamente en las conversaciones establecidas.

2.6 El papel docente.

Como en todo el plan educativo, el papel docente es extremadamente importante, pues es indispensable que esté el tradicional papel de autoridad informativa, conservando la autoridad instructiva.

Ya que, se incorpora de lleno a una práctica no directiva, donde se potenciará la cooperación entre el alumnado, desaparece la figura del enseñante <<Que lo sabe todo>> y aparece como <<árbitro>>, conductor, cuestionador, colaborador y pensador de él mismo.



Efectivamente, el papel del enseñante no deba ser dar información ni evaluar la buena opinión o interpretación, ya que se debe y evadir a toda costa, la tentación de inculcar. Lo que conlleva la reflexión, potenciar el pensamiento y provocar preguntas más que dar respuestas.

“dirigirá efectivamente una discusión filosófica es un arte que exige saber cuándo intervenir y cuando no, que habilidades hacen falta potenciar en un alumno o en el grupo, cómo sacar punta a una opinión, ayudar a descubrir las implicaciones lógicas de diferentes puntos de vista. Por tanto, de integrada podemos decir que el papel del maestro es de árbitro, pero pronto se convierte en conductor, animador o mediador y, por eso, es responsable del crecimiento individual y colectivo” (Irene de Puig y Angélica Sático, 2008; pág. 52)

Para adquirir esta experiencia que permite convertir una clase en una comunidad de investigación es necesario que los participantes principales -docentes y alumnos- hayan experimentado esencialmente el poder del diálogo y la estimulación del pensamiento.

El ejercicio profesional del maestro en un contexto de transformación con una gran diversidad, demanda de manera constante nuevos conocimientos, el reconocimiento de las diferentes individualidades de los alumnos, todas ellas constituyen dos retos estimulantes para continuar la preparación docente, ya que no es posible que el educadora considere estar totalmente listo, o que cuenta con todo los conocimientos; en cambio un verdadero maestro se encuentra en un proceso continuo de aprendizaje, adquirido de la reflexión de la práctica misma.

Cabe señalar, que existen algunas técnicas educativas que rigen el quehacer docente, las cuales se plasman en el libro *Jugar a Pensar* (2008: págs. 52-54) son:



- ✓ Modelaje: es la técnica educativa que más influencia tiene sobre los estudiantes. Consiste básicamente en que el profesor muestre cómo y por qué hace lo que hace.

“los profesores y los cargos directivos, igual que las Madres y los Padres, son modelos. Muestran con su ejemplo cómo se puede actuar, y los niños con frecuencia actúan igual. Esto quiere decir que los niños interiorizan las formas de conducta de los adultos”. M Lipman, *Philosophy goes to school*.

- ✓ Precisión lingüística: empieza, efectivamente, por la autoexigencia del Profesor, que debe ser muy cuidadoso con el propio lenguaje, muy claro y preciso. Cabe señalar que en buscar la precisión en el lenguaje es una labor lenta, pues también será a medida que los estudiantes incorporen vocabulario nuevo y variado.
- ✓ Sensibilidad: el trabajo con grupos de educación infantil exige a una forma peculiar de estar atento al ambiente general del grupo, por lo que en ocasiones era necesario implementar recursos (canciones, movimientos rítmicos, dinámicas, etc.), para reordenar el clima y volver a enfocar la situación de aprendizaje.
- ✓ Conducción: el docente frente a grupo adquiera un gran compromiso con sus alumnos al problematizar algunas actividades, sin dar las respuestas a las preguntas, si no, más bien, ha de procurar que el niño las intente responder por sí mismo, y por tanto ha de velar para que el pequeño piense en la dirección adecuada (que analice los supuestos, que no se contradigan, etc.) para que se vaya acercando las respuestas de manera autónoma.



2.7 Competencias relacionadas con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

En ese sentido, resulta benéfico puntualizar cada uno de los estándares de habilidades digitales que la guía para la educadora preescolar (SEP, 2011: págs. 115-116) los cuales son indicadores del logro que deben alcanzar los alumnos en determinados periodos escolares de la educación básica, siempre y cuando tengan acceso regular a las tecnologías de la información y la comunicación. Éstas se agrupan en seis categorías, las cuales se describen a continuación:

1. Creatividad en innovación. Implica demostrar el pensamiento creativo, el desarrollo de productos innovadores utilizando las TIC y la construcción del conocimiento.
2. Comunicación y colaboración. Requiere la utilización de medios y entornos digitales que les permita comunicar ideas e información a múltiples audiencias, interactuar con otros, trabajar en equipos de forma colaborativa, incluyendo el trabajo a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y colectivo, desarrollando una conciencia global al establecer la vinculación con estudiantes de otras culturas.
3. Investigación y manejo de información. Implica la aplicación de herramientas digitales que permitan a los estudiantes recabar, seleccionar, analizar, evaluar y utilizar información, procesar datos y comunicar resultados.
4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones. Requiere el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico para planear, organizar y llevar



a cabo investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones sustentadas en información, utilizando herramientas digitales.

5. Ciudadanía digital. Requiere de la comprensión de asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con el uso del este en la aplicación de conductas éticas, legales, seguras y responsables en su uso.

6. Funcionalmente conceptos de las TIC. Implica la comprensión de conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC para seleccionarlas y utilizarlas de manera productiva y transferir el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas TIC.

A Partir de ello, se puede concluir que esta herramienta utilizada en la enseñanza, facilita el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos en los alumnos, es utilizada tanto para acercar al educando al mundo, como el mundo al educando, se ha podido en investigaciones realizadas por pedagogos, psicólogos comprobar que la implementación de la Multimedia Educativa en las aulas ha arrojado como resultado un cambio en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.



BIBLIOGRAFÍA

Escuela y Multimedia Jean- Pierre Carrier, 2005.

Jugar a Pensar. Irene de Puig y Angélica Sátiro, SEP; México 2008.

Laboratorio de innovación en tecnologías de la información. Departamento de matemática aplicada y métodos informáticos. Universidad politécnica de Madrid Ángel Fidalgo Blanco.

Medios Didácticos Multimedia para el Aula en Educación Infantil, SEP; México 2005.

Programa de Estudio 2011. Educación Básica. Educación Preescolar. Guía para la Educadora. SEP, México 2011.

