

LA UTILIZACIÓN EDUCATIVA DEL MULTIMEDIA Y EL AUDIOVISUAL

Por: Marisol Yáñez González.

“La tecnología es sólo una herramienta. En términos de llevar a los niños a trabajar juntos y motivarlos, el profesor es el más importante”

Bill Gates

¿Cómo impacta el desarrollo de la ciencia y la tecnología en nuestras aulas?

Con el vertiginoso desarrollo de la Tecnología, la Ciencia y la comunicación recursos como los audiovisuales y el multimedia han tomado gran importancia en las aulas no solo porque permiten la asimilación de la información a través de la vista y el oído sino porque incluso pueden generar la interacción de los alumnos con los contenidos, lo cual facilita la estimulación del interés de los estudiantes en el tema, complementando los procesos de aprendizaje que se desarrollan en la clase.

Las personas deben “equiparse” de nuevas competencias y de nuevas cualidades para sobrevivir y prosperar en este mundo en permanente estado de turbulencia.

de innovación, así que las personas deben “equiparse” de nuevas competencias y de nuevas cualidades para sobrevivir y prosperar en este mundo en permanente estado de turbulencia. (Foray, 2002).

Y la escuela no debe ni puede mantenerse al margen de estos avances tecnológicos, La Tecnología de la Información y comunicación están hoy en día prácticamente al alcance de todos, nuestros alumnos están ampliamente familiarizados con su uso por que como diría Mark Prensky (2001) “Nuestros estudiantes han cambiado radicalmente. Los estudiantes de hoy ya no son el tipo de personas que nuestro sistema educativo fue diseñado para formar”. Los alumnos que están en nuestras aulas representan generaciones que han crecido con las nuevas tecnologías son “Nativos digitales.

La necesidad de incorporar los materiales multimedia y recursos audiovisuales en la educación se hace cada vez más latente ya que nos encontramos inmersos en una sociedad del conocimiento caracterizada por un uso importante de las nuevas tecnologías de la información, no sólo para la comunicación interpersonal sino, además, para la creación de nuevos saberes, lo que determina una rápida evolución de los saberes y una gran intensidad

Ahora bien, el multimedia y los recursos audiovisuales representan herramientas que aplicadas de forma correcta en la educación pueden potenciar con eficacia el aprendizaje porque enseñar el conocimiento científico apoyado en la tecnología puede facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje y generar mayores y mejores resultados; pero empezaremos por definir cada uno de ellos.

¿Qué es el audiovisual?

El audiovisual a decir de Moore (1990; Barros y Barros 2015) forma parte de los recursos didácticos denominados multisensoriales, procura aproximar la enseñanza a la experiencia directa utilizando como vías la percepción, el oído y la vista; de esta manera, el medio audiovisual recrea imágenes, palabras y sonidos. Los soportes pueden ser tanto impresos como electrónicos: fotografía, cine, radio, televisión, historietas, etc. Por tal motivo, los medios audiovisuales se convierten en herramientas de gran valor en la educación tanto presencial como a distancia y como auxiliares didácticos de la práctica docente.

El multimedia y los recursos audiovisuales representan herramientas que aplicadas de forma correcta en la educación pueden potenciar con eficacia el aprendizaje.

modo de acceso a la información audiovisual, permitiendo la interactividad, es decir, la posibilidad de dejar de ser puramente lineal y adaptarse a las necesidades del usuario en cada momento, individual y colectivamente porque puede generar simulaciones de la realidad muy adecuadas para la adquisición de habilidades y la aplicación de conocimientos.

El multimedia facilita y potencializa la difusión, la información, enriquece la comunicación. Admite la utilización de elementos lúdicos y recreativos, a la vez que individualiza la adquisición del conocimiento, al ritmo del estudiante.

¿Por qué usar estas herramientas en las aulas?

¿Qué es el multimedia?

El término «multimedia» engloba a todo entorno de comunicación capaz de permitir la combinación en un solo sistema de medios como la imagen, tanto estática como en movimiento, sintética o no, analógica o digital, el sonido y el procesamiento de datos. Su principal característica suele ser la interactividad. (Moró, 1994).

Cómo ya se ha mencionado, los avances tecnológicos y científicos han generado cambios en la manera de organizarse de nuestra sociedad en todos los rubros como el de comunicaciones, el económico, el cultural, etc. Hoy queramos o no formamos parte de estas transformaciones, han llegado a nuestra vida cotidiana y nos hemos insertado en su contexto, del cual la escuela tampoco puede librarse pues correría el riesgo de quedar obsoleta, así que explotar de manera correcta recursos como los audiovisuales y el multimedia con fines educativos puede generarnos grandes ventajas que a continuación se enlistan:

- Aumentar la eficacia de las explicaciones del profesor, al enriquecer los recursos de las clases convencionales basados en voz y texto impreso.
- Asimilar una cantidad de información mayor a la percibirla de forma simultánea.
- Brindar una mayor apertura al alumno hacia el mundo exterior, permitiendo enfrentar las fronteras geográficas,

El multimedia integra medios diversos como texto, imágenes, audio, video, animaciones, sistemas de reconocimiento de voz, etc. ofreciendo un nuevo «entorno informativo» que trasforma el

interactuando en escenarios virtuales a los que de otro modo difícilmente tendrían acceso; y hoy en día con las realidades virtuales aún más.

- El uso de los materiales audiovisuales puede acercar a los alumnos a experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, interactuando con más personas.
- Obtener un aprendizaje activo al interactuar sobre el objeto de aprendizaje, por lo que éste es más efectivo. Más autónomo, trabajando a su propio ritmo.
- Aprender en un ambiente más lúdico y motivador.

¿A qué retos podemos enfrentarnos?

El hecho de que los recursos audiovisuales o multimedia estén al alcance de todos no garantiza el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje, es importante aprender a trabajar las aplicaciones educativas; ese sería el primer reto que los docentes estén abiertos a conocer e incorporar estas tecnologías a sus clases, a resignificar el papel del alumno y del docente (Barros& Barros, 2015) por que el alumno juega un papel esencial en la construcción de su conocimiento.

tecnologías a aulas dónde no se cuenta con internet, hecho que con seguridad dificultará su aplicación; sin embargo no todo el software educativo requiere internet, en muchos casos es descargable, lo importante es buscar alternativas para que la educación no quede alejada del contexto social y el entorno de nuestros estudiantes, por lo que siempre debe buscar la mejora de los recursos, estrategias didácticas y materiales de apoyo que resulten atractivos para los estudiantes incorporando a nuestras clases recursos con los que ellos están familiarizados y si es posible presentando alternativas innovadoras para su aprendizaje.

Bibliografía

- Barros Bastida, Carlos, & Barros Morales, Rusvel. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Recuperado en 17 de enero de 2017, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&Ing=es&tIng=es.
- Foray, Dominique. La sociedad del conocimiento. *Revista internacional de ciencias sociales*. No. 171, Paris, Francia, Marzo 2002
- Morón, A C; Aguilar, D; (1994). Multimedia en educación. *Comunicar*, () Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800311>
- PRENSKY, MARK (2001) *Nativos e Inmigrantes Digitales*. (MCB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001) On the Horizon [*Documento electrónico*] [*fecha de consulta:7/12/16*] Disponible en : <http://aprenderapensar.net/2009/05/18/nativos-digitales-vs-inmigrantes-digitales/>

Quizá el reto al que la mayoría de docentes harían referencia es al de cómo llevar estas