

HERRAMIENTAS DIGITALES DESCARGABLES COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN UNA ESCUELA SIN CONEXIÓN A INTERNET.

Maestra Jazmín González Juan
Jazmingonzalez320@gmail.com

Tejupilco, México a 1 de octubre de 2021

Resumen

Las nuevas tecnologías se van involucrando en nuestro quehacer docente, es por eso que las restricciones en el acceso a la tecnología en algunas zonas no debe ser obstáculo para crear aprendizaje en las aulas de clase. Existen gran infinidad de softwares y aplicaciones educativas que periten el aprendizaje significativo de los alumnos de una manera dinámica e interactiva donde aprenden jugando, un ejemplo de ellos es Microsoft Encarta una herramienta multimedia que funciona sin estar conectada a internet.

El uso de programas multimedia resulta interesante para los alumnos, a ellos les motiva realizar actividades donde se utilice la computadora para “jugar” como ellos lo llaman, el juego permite que los alumnos pongan en marcha múltiples habilidades al mismo tiempo, así como sus sentidos, ya que utilizan más de uno para interactuar con su aprendizaje mediante la computadora.

Palabras clave: Educación- -Tecnología-Multimedia- Encarta- Aprendizaje- Herramienta de aprendizaje- Interacción didáctica.

CLASIFICACIÓN JEL: I21

Abstract

New technologies are becoming involved in our teaching, is that these restrictions on access to technology in some areas should not be an obstacle to learning in the classroom. There is a great infinity of software and educational applications that pertain to the significant learning of the students in a dynamic and interactive way where they learn while playing, an example of them is Microsoft Encarta a multimedia tool that works without being connected to the Internet.

The use of multimedia programs is interesting for the students, they and the activities that are carried out, the computer is used to "play" as they call it, the game for the students to start up, since it uses more than one to interact with their learning through the computer.

Key words: Education- Technology-multimedia-Encarta-Learning- leaning tool- didactic interaction

CLASIFICACION JEL: I21

Objetivo de la investigación:

Incorporar Microsoft Encarta en el aula de clases como una herramienta de aprendizaje en nuestras escuelas y principalmente con nuestros alumnos, ya que, Encarta es un programa que no necesita Internet para usarse, además es muy fácil de usar y cuenta con una amplia información que servirá para que los alumnos desarrollen sus habilidades digitales que en un futuro les ayudará para poder enfrentarse y competir en una sociedad que se está formando con las tecnologías y que cada vez que avanza, ellos también lo hacen, es por eso que debemos de preparar a nuestros educandos para su vida futura y que dentro de esta puedan desarrollar ciertas habilidades y destrezas que han ido adquiriendo durante su periodo escolar.

INTRODUCCIÓN

Cada día que pasa las nuevas tecnologías se van involucrando en nuestro quehacer docente, es por eso que nosotros los docentes y responsables del aprendizaje de los alumnos debemos de estar siempre en constante búsqueda de materiales y herramientas actuales y relevantes que nos puedan servir para ponerlos en práctica en nuestro lugar de trabajo.

Las restricciones en el acceso a la tecnología en algunas zonas no debe ser obstáculo para crear aprendizaje en las aulas de clase, esta dificultad la debemos de solucionar ya que los estudiantes de educación primaria al término de su educación primaria deberán de cumplir con ciertos rasgos de perfil de egreso entre ellos el desarrollo de habilidades digitales.

El principal reto al que se enfrentan los docentes es ellos mismos ya que nosotros debemos de hacer que nuestros alumnos obtengan el mejor aprendizaje sin importar el estado anímico, emocional y

psicológico, el docente siempre debe dar lo mejor de sí mismo para lograr que sus alumnos obtengan aprendizajes que les sirvan a lo largo de su vida. Otro reto al que nos enfrentamos es la actualización docente, al manejo de las nuevas tecnologías en el aula y al implementarlas con los alumnos, ya que, el programa nos pide que las incorporemos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, pero en realidad es que no podemos implementarlas no porque no queramos sino más bien porque nuestras escuelas no cuentan con los recursos suficientes y necesarios para hacerlo.

La Tecnología como herramienta para la educación.

Por su parte el plan de estudios 2011 nos menciona en sus principios pedagógicos, exactamente en el principio 1.6 que debemos *usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje*. (Secretaría de Educación Pública, 2011)

“En la sociedad del siglo XXI los materiales educativos se han diversificado. Como sus formatos y medios de acceso requieren habilidades específicas para su uso, una escuela en la actualidad debe favorecer que la comunidad educativa, además de utilizar el libro de texto, emplee otros materiales para el aprendizaje permanente; algunos de ellos son: Materiales audiovisuales, multimedia e Internet. Articulan códigos visuales, verbales y sonoros, y generan un entorno variado y rico de experiencias, a partir del cual los estudiantes crean su propio aprendizaje” (p.30)

En la educación la tecnología es una herramienta que sin duda nos es de gran ayuda para lograr nuevas metas y nuevos avances en nuestras aulas; en el aula que es mi lugar de trabajo, la tecnología me auxilia como una herramienta de apoyo para hacer de mis clases un tanto más significativas y prácticas para mis alumnos, ya que esto genera un foco de atención para ellos, el hacer uso de videos educativos, caricaturas o personajes que son de su gusto, consecuentemente genera que el alumno preste más atención para eventualmente retener la misma información de una manera más prolongada debido a la relación que traerá la información o el tema con la caricatura o personaje utilizado.

El actual plan de estudios 2017 por el cual nos regimos, menciona en el último Rasgo de perfil de egreso de educación primaria “Habilidades digitales” que el alumno debe identificar una variedad de herramientas y tecnologías que utiliza para obtener información, aprender, comunicarse y jugar.

Aunque también es cierto que la tecnología resulta un tanto tediosa o estresante para muchos docentes, sin embargo, la mayoría de los docentes o padres de familia cuentan con una computadora o un teléfono celular, lo cual es tecnología y esto quiere decir que estamos inmersos en ella y por tanto estamos en constante contacto con la tecnología y esto permite aprender mediante su infinidad de aplicaciones y programas educativos. Sin embargo, la mayoría de estas aplicaciones necesita de una conexión a internet para poder acceder a ellas, lo cual puede resultar una limitante ya que el internet es vital para desarrollar ciertas actividades en la actualidad y para desarrollar programas de gran alcance educativo.

La tecnología es un medio, no un fin. Su gran difusión en la sociedad actual no excluye a la escuela; por el contrario, el egresado de educación básica ha de mostrar habilidades digitales, que desarrollará en la escuela en las asignaturas de los tres Campos de Formación Académica. Por ello la escuela debe crear las condiciones para que los alumnos desarrollen las habilidades de pensamiento cruciales para el manejo y el procesamiento de la información, así como para el uso consciente y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (Secretaría de Educación Pública, 2017, p.133)

En México la tecnología ha estado en constante contacto con la educación, durante la historia de la educación en México se han implementado varios programas tecnológicos en la educación. Afortunadamente existen programas que no necesitan de una conexión a internet para que se puedan instalar y utilizar en las aulas de clases.

Los programas tecnológicos que se han puesto en marcha desde ya hace algunos años han resultado un poco insatisfactorios ya que por alguna razón u otra se han terminado ya que no tuvieron las expectativas que se esperaban así que no han perdurado, un programas que tuvo mucho de qué hablar fue “Enciclomedia” este fue impulsado y puesto en marcha en el periodo presidencial 2000-

2006, este programa sonaba muy interesante y realmente lo era, sin embargo sus alcances no fueron demasiado objetivos, ya que, se pretendía instalar una Enciclomedia en todas las aulas de 5° y 6° grado de primaria de todas las escuelas de la República Mexicana , pero desafortunadamente existían escuelas en las cuales no se contaba con la infraestructura necesaria para poder llevar a cabo la instalación de dicho programa.

Esta propuesta fue de gran ayuda y muy funcional en las instituciones donde se contaba con los recursos necesarios y permitía que sí se pudiera llevar a cabo dicho uso e implementación. Para el desarrollo de este programa se necesitaba un proyector, una computadora, un pizarrón eléctrico y no necesitaba de internet para funcionar, el uso de esta herramienta educativa permitió una actualización docente y educativa, desafortunadamente Enciclomedia se descontinuo unos cuantos años después haber sido puesta en marcha.

Por otro lado, así como la herramienta educativa de las Enciclomedias, con el paso del tiempo y los diversos periodos presidenciales se han venido implementando otras estrategias tecnológicas como las tabletas electrónicas en el periodo presidencial 2012-2018, hasta ahora estas han sido la herramienta más reciente que se implementó en el aula de clases pero que desafortunadamente también dejo de funcionar y actualmente no se cuenta con ningún programa tecnológico en las aulas de educación primaria que permitan llevar a cabo el proceso de aprendizaje de los alumnos en cuanto a la tecnología, ampliando la brecha digital entre escuelas principalmente entre las que se encuentran dentro de un contexto rural y que de cierta manera son en las que de debería de poner mayor atención.

Encarta software educativo.

Existe una gran infinidad de softwares educativos One line como Off line, en la red existen muchas plataformas donde los niños pueden interactuar mediante una computadora, pero ¿Qué pasa con los niños que viven en un lugar donde el internet es algo inalcanzable? Los docentes hacen uso de distintas herramientas para hacer que sus alumnos puedan alcanzar los aprendizajes esperados y también que estos les sean útiles para enfrentarse a la vida diaria y con eso me refiero a mantenerse

actualizados y en constante contacto con la tecnología, ya que, esta no deja de estar presente en el actuar diario y por tanto aunque los alumnos no tengan acceso a internet no quiere decir que no tengan acceso a la tecnología, ya que, en su mayoría los alumnos tienen una televisión en casa, al menos un teléfono celular o incluso una computadora, por tanto, están en contacto con la tecnología aunque no la usen en el aula o para el reforzamiento de sus aprendizajes; es por eso que, gracias a la multimedia educativa los docentes podemos llevar y crear aprendizaje en nuestras aulas.

La pertinencia de las TIC en la educación resulta de los procedimientos pedagógicos y las actividades didácticas, pues estas son las que motivan un tipo u otro de aprendizaje; por ejemplo, con una enseñanza expositiva, las TIC promueven el aprendizaje por recepción; con una enseñanza orientada a la construcción activa y participativa del conocimiento por los propios alumnos, las TIC facilitan el aprendizaje por descubrimiento (Santiago et ál.,2013, p.102)

La multimedia educativa ha servido de mucha ayuda en la sociedad principalmente en la educación, ya que, sin la tecnología educativa seguiríamos impartiendo una educación tradicional donde el docente utiliza métodos prácticos y teóricos para crear aprendizaje, sin embargo, con el uso de la tecnología y la multimedia en el aula se puede lograr grandes avances desde entender un tema complejo observando un video hasta recibir una clase a distancia.

“El multimedia facilita y potencia la difusión, la información, enriquece la comunicación. Admite la utilización de elementos lúdicos y recreativos, a la vez que individualiza la transmisión del contenido, permitiendo una mayor o menor profundización en éste” (Aguilar y Morón, 1994, p.83) el uso de programas multimedia resulta interesante para los alumnos, a ellos les motiva realizar actividades donde se utilice la computadora para “jugar” como ellos lo llaman, lo cual les resulta bastante motivador, debido que, mediante el juego los alumnos van obteniendo un aprendizaje significativo, ya que, ellos se encuentran motivados y aprenden lo que les interesa, es por ello que el programa Microsoft Encarta 2009 es una gran herramienta de aprendizaje principalmente para lugares donde no se cuenta con internet. “Microsoft Encarta” es una herramienta de Microsoft, este programa es prácticamente una enciclopedia de información fusionada con la multimedia, lo que quiero decir que

es un almacén de información interconectada con audio, video e imágenes, mapas y además que te permite acceder a lugares de manera virtual.

La tarea de los docentes no es únicamente formar alumnos y personas de bien, sino contribuir a desarrollar sus habilidades, las cuales les permitirán desenvolverse en su vida diaria, gracias a las habilidades obtenidas tendrán más armas para enfrentar sus problemas teniendo un panorama más amplio que les ayudará a resolverlos de una manera satisfactoria; los docentes hacen uso de distintas herramientas para enseñar a sus alumnos.

Por consiguiente, una de las herramientas tecnológicas es la multimedia educativa, esta sirve de apoyo a los docentes frente a grupo para crear un ambiente de interés en los alumnos haciendo sus clases más prácticas y donde mediante la interacción los niños puedan aprender interactuando con la tecnología. “Estas estrategias les permiten utilizar los recursos como apoyo para desarrollar el tema, como guía de la clase, para la ejercitación y la resolución de actividades, o referente que aporte información sobre el tema tratado” (Santiago et ál.,2013, p. 103)

El uso de la herramienta Encarta en escuelas donde no se tiene acceso a internet principalmente en escuelas rurales es una estrategia de trabajo exitosa, ya que, esta permite investigar sobre cualquier cosa de interés propio gracias a su extensa información almacenada con la que cuenta el programa, la cual es útil para niños de pequeñas edades así como personas mayores, además de contar con una enciclopedia extensa el programa encarta cuenta con un diccionario y una aplicación llamada “mi primera Encarta” la cual es de modo interactivo ya que esta mediante el juego permite el aprendizaje de distintas asignaturas principalmente de ciencias naturales, geografía e historia entre otras más.

Microsoft dejó de comercializar la enciclopedia Encarta debido a que el internet continuó avanzando y con el pasar de tiempo se fueron creando nuevas herramientas digitales en favor de la educación, Encarta contenía más de 62.000 artículos, que se complementaban con imágenes, mapas, archivos de audio y vídeo, actividades interactivas y atlas geográficos, entre otros archivos.

Encarta 2009, la enciclopedia que estuvo al alcance de muchos y que les permitió tener un desenvolvimiento satisfactorio a lo largo de su vida, ya que, esta herramienta no tenía ningún costo y podía instalarse en cualquier computadora, sin embargo, a pesar de ser gratuita hay personas que no la llegaron a usar. Encarta brinda la posibilidad de poder realizar investigaciones a los alumnos sobre un tema en concreto durante su estancia escolar, ya que, gracias a su extenso contenido de artículos con los que cuenta, Encarta resultó como un excelente recurso para realizar la tareas de investigación o la inmersión de los alumnos en el proceso de búsqueda de información en la web; además Encarta tiene una aplicación adicional llamada "Mi primera Encarta" esta aplicación es de modo interactivo donde se permitía el acceso a distintos módulos que actuaban como juegos, ya que, al elegir un tema se podían encontrar distintas actividades interactivas de diferentes asignaturas como Ciencias naturales, matemáticas, literatura, geografía, Artes, entre otras, te permitía tener un conocimiento cultural amplio, ya que te permitía llevar a cabo practicas de ejemplos, e incluso se hacía uso del ensayo y error de tal manera que el alumnos asociara los hechos con las respuestas correctas e incorrectas y de esta manera se generara el proceso de aprendizaje mediante el ensayo y error.

Encarta debería de ser usada en las escuelas primarias principalmente en las que no se cuenta con internet, ya que, mediante el uso de esta herramienta los alumnos pueden aprender a investigar a seleccionar la información que se les presenta, además que por medio de la práctica aprenderán a usar la computadora, así como hacer uso de videos, imágenes y mapas que también son de gran utilidad para obtener conocimiento. Esta herramienta es descargable y fácil de instalar en cualquier computadora. Otro dato interesante de esta aplicación es que se puede visitar lugares, museos en recorridos virtuales lo cual resulta interesante porque a pesar de que era algo nuevo hace algunos años esto permite conocer lugares que se encuentran lejos y probablemente difícilmente los podremos visitar de manera presencial.

En fin Encarta 2009 tiene múltiples aplicaciones que la hacen interesante porque además de verla como una fuente de información es un sitio para jugar y aprender, afortunadamente Encarta 2009, aun puede ser de gran utilidad para las escuelas o lugares donde no se cuenta con internet.

Conclusiones

Este tipo de softwares educativos como encarta deberían de implementarse en el aula, a fin de que la educación sea más práctica y dinámica, lo cual permitirá que los alumnos aprendan de una manera significativa.

La capacitación de los docentes es muy importante ya que de ellos depende que los alumnos puedan adquirir las habilidades necesarias para enfrentarse a la vida diaria, es por eso que debemos de comprometernos con la educación que queremos brindar a nuestros estudiantes y dar un poco más de lo que se nos exige, nosotros somos los responsables de la educación que los niños y jóvenes obtienen.

La incorporación de las nuevas tecnologías en el aula permite crear un ambiente de motivación a los alumnos donde ellos puedan desenvolverse libremente y con la confianza necesaria para que a través de la interacción puedan adquirir nuevas habilidades que les servirán para estar actualizados y puedan competir en la sociedad.

Los docentes deberíamos de implementar la Encarta en las aulas para fomentar la investigación de nuestros alumnos, además que con esta herramienta les estaríamos brindando un panorama más amplio para que puedan desarrollar las habilidades tecnológicas que les permitirán enfrentarse a la sociedad cuando sean mayores ya que la tecnología siempre estará avanzando y si los alumnos no obtienen las habilidades necesarias les costará trabajo desenvolverse en la sociedad.

REFERENCIAS

- Aguilar, D., & Morón, A. (1994). Multimedia en educación. Comunicar, (3). En: <http://www.redalyc.org/pdf/158/15800311.pdf>
- Santiago, G., Caballero R., Gómez, D., y Domínguez, A. (2013). El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), XLIII (3). Pp. 99-131. En: <http://www.redalyc.org/pdf/270/27028898004.pdf>

- Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes Clave. PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias, México, SEP.
- Secretaría de Educación Pública/Diario oficial (2013). Plan de estudios, Educación básica. En: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan_de_Estudios_2011_f.pdf