

ARTÍCULO CIENTÍFICO

Título:

Diseño e implementación de un aplicativo multimedia para el aprendizaje de los órganos de los sentidos a los estudiantes del grado cuarto de educación básica primaria de la Institución Educativa Departamental “Antonio Ricaurte” sede Llano del Pozo, utilizando flash CS3.

Autores

Elizabeth Díaz Cruz

Manuel Hernando Rincón Moreno

Yolanda Suarez Albarracín

Institución

Institución Educativa Departamental “Antonio Ricaurte” Sede Llano del Pozo.

Municipio de Ricaurte-Cundinamarca.

Ideantonioricaurte@hotmail.com

www.ideantonioricaurte.com

RESUMEN

Esta investigación fue desarrollada pensando en los grandes problemas de aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto grado de la básica primaria que en muchos casos se debe al rechazo a las metodologías obsoletas y repetitivas que han traído como consecuencia una enseñanza poco atractiva en

donde el conocimiento no llega con interés al educando el cual no le da la importancia que merece para su vida cotidiana.

La inclinación por diseñar e implementar un aplicativo multimedia como herramienta informática para el aprendizaje de los órganos de los sentidos, constituye una forma diferente, motivadora y dinámica que ayudara a los estudiantes de cuarto grado de educación básica primaria a mejorar sustancialmente sus deficiencias cognitivas que posea; además implica una relación directa con las nuevas tecnologías de la información y comunicación (Tic's). La propuesta planteada en éste software educativo se convierte en una poderosa contribución educativa tanto a estudiantes como docentes en cuanto a que rompe los esquemas tradicionales de enseñanza por métodos informáticos, lo cual hace que el conocimiento sea interactivo e incremente el aprendizaje en los estudiantes.

El aplicativo que se presenta reúne los elementos necesarios para que los educandos superen las falencias cognitivas sobre el tema “los órganos de los sentidos.”

Palabras claves:

Aplicativo multimedia.

Software educativo

Herramienta informática

Tic's

Flash CS3

SUMMARY

Design and implementation of a multimedia application for the learning of the sense organs to a fourth grade student of a basic primary school of the Departmental Educative Institution "Antonio Ricaurte", seat Llano del Pozo, using CS3 flash.

This investigation was developed thinking of the great problems of learning that fourth grade students of basic elementary school have that in many cases it is due to the rejecting to the obsolete and repetitive methodologies that have brought a few attractive learning, where the knowledge does not approach with interest to the pupils who do not give importance to it for their daily life.

The tendency to design and implement a multimedia application like an Informatic tool for learning of the sense organs is dynamic, motivated and different ways that will help Fourth Grade Students of basic Elementary education substantially improve the cognitive impairments they possess. It also implies a direct relationship with new technologies of information and communication. (TIC'S).The proposal set forth in this educational software becomes a powerful educational contribution to both students and teachers; it breaks the traditional teachings schemes by using software. Making knowledge interactive and enhancing the learning in students.

The multimedia application presented, joins the necessary educational requirements for the students to improve their cognitive impairments on the study of the Sense Organs.

Key Words:

Multimedia applications

Educational Software

Informatic tool

Tic's

Flash CS3

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los avances tecnológicos han contribuido en el campo educativo a mejorar los procesos de aprendizaje en los educandos y facilitar al docente mecanismos didácticos de apoyo a su labor pedagógica.

Las herramientas informáticas aplicadas en la educación hoy en día ocupan un lugar fundamental para la enseñanza, porque a través de ellas el estudiante aprende de una manera diferente y divertida, lo cual despierta mas el interés por las temáticas de las áreas básicas del conocimiento que le son útiles para su proceso formativo.

Con el presente trabajo se quiere resaltar la importancia de los aplicativos multimedia como mecanismo de fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje, que por su contenido multimedial e Interactivo impactan

significativamente en los educandos los cuales se dejan seducir por la informática y la tecnología.

Atendiendo a la necesidad de mejorar los resultados académicos de los estudiantes del grado cuarto de la básica primaria en el área de ciencias naturales, el presente estudio quiere aportar dentro del proceso de mejoramiento educativo la comprensión de los conceptos básicos sobre la temática de los órganos de los sentidos ; para ello el grupo investigador hace uso de las Tic's las cuales ofrecen grandes posibilidades en primera medida a los docentes porque enriquecen su labor pedagógica y a los estudiantes en su formación académica logrando en conjunto fortalecer el aprendizaje

Al presentar este trabajo escrito y el aplicativo multimedia como resultado de una investigación responsable que genere resultados confiables, se convierte en un apoyo para el sector educativo ya que este producto sirve como referencia a otros proyectos de investigación para implementar metodologías novedosas asistidas en la tecnología e informática y para el diseño de futuros software.

RESULTADOS Y LOGROS

El aporte a la problemática educativa por parte del grupo investigador al diseñar e implementar un aplicativo multimedia para mejorar el aprendizaje en los estudiantes sobre el tema de los órganos de los sentidos, es significativo por cuanto contribuye pedagógica y didácticamente a centrar mas el interés por estudiar y mejorar su rendimiento académico. Esto se evidencia en la ejecución del software por parte de los estudiantes y en los resultados de las evaluaciones escritas las cuales demuestran las insuficiencias superadas.

De igual manera la labor pedagógica de los docentes se ha beneficiado sustancialmente, por encontrar en esta herramienta informática una propuesta

innovadora para la enseñanza, la cual facilita la comprensión de los contenidos temáticos e involucra a los estudiantes en la apropiación y manejo de las Tic en el su proceso académico y formativo.

DISCUSION

El proceso de enseñanza-aprendizaje en las Instituciones Educativas debe dar un giro sustancial hacia el cambio de nuevas metodologías, que permitan el uso de la tecnología por parte de docentes y alumnos para mejorar y enriquecer la labor educativa. De ahí la apropiación en el manejo de la Tic como también el compromiso de toda la comunidad educativa y de las autoridades municipales en unir esfuerzos para dar solución a las necesidades, mediante el desarrollo de proyectos encaminados hacia la adquisición de recursos técnico- tecnológicos, creación de aulas especializadas y capacitación de los estudiantes y docentes.

CONCLUSIONES

El docente tiene la oportunidad pedagógica de reforzar el conocimiento sobre los órganos de los sentidos mediante la ejecución de este aplicativo multimedia y así facilitar su labor educativa con sus estudiantes.

Los estudiantes estarán en permanente motivación y activos con el aprendizaje, al interactuar en forma autónoma el software, explorando de una manera dinámica los contenidos de éste software educativo.

Este aplicativo multimedia proporciona a los alumnos y a docentes herramientas didácticas diferentes, en donde la tecnología y la información se juntan para brindar un aprendizaje significativo cuyo resultado mejore las condiciones cognitivas.

REFERENCIAS

Las fuentes empleadas en este trabajo de investigación fueron tres enciclopedias, una denominada Autodidactica Océano color, otra Gran enciclopedia educativa, y la Guía Didáctica del estudiante, en donde encontramos la información teórica sobre los órganos de los sentidos. También se consulto la cartilla de criterios básicos de la Fundación Universitaria del Área Andina para lo concerniente a los parámetros en la presentación del trabajo de grado; texto educativo ciencias de la naturaleza; "Informática". Microsoft Student (D.V.D.) año 2008; como elegir y utilizar software educativo. En cuanto a las páginas web que brindaron información grafica y teórica al tema de investigación fueron: aula clic., blogspot., cristalab. , monografías, rincón del vago y wikipedia.

.

.

