

## MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

**Camilo Andrés Ortega Villada**

Universidad de Nariño

*Licenciatura en informática*

*X semestre*

*camiloortegavillada@gmail.com*

A lo largo de gran parte de la historia de la educación, se ha discutido la necesidad de incluir materiales didácticos adecuados para que los estudiantes aprendan; en la actualidad y en plena era de la tecnología y la sociedad de la información, la escuela y el aprendizaje proponen un reto que como docentes se debe asumir, ese desafío el cual muchos docentes le tienen miedo por su desconocimiento y su poca puesta en práctica es: utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como material didáctico para apoyar y fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Al hablar de las TIC en la educación, surgen varias preguntas, una de ellas es: ¿cómo favorece el uso de las TIC los procesos de enseñanza – aprendizaje? Sin duda alguna, el avance tecnológico y el cambio que han logrado estos recursos en la vida del ser humano ha sido total; desde las distintas formas como nos relacionamos, comunicamos y accedemos al conocimiento hasta la forma de interactuar con las personas y el aprendizaje, estos múltiples medios que propician las TIC,

ayudan a entender de manera más significativa unidades y contenidos en todos los niveles de formación académica, es así que la multimedia permite acceder a diversos materiales como lo son: consultar en la red, buscar en base de datos, compartir y construir ideas, todo esto en beneficio de los procesos educativos, entonces más que tener los recursos y materiales, es saber utilizarlos adecuadamente.

La multimedia es muy importante en la vida del ser humano, la tecnología ha logrado un cambio radical en el paradigma social, es así que en diferentes contextos de la vida cotidiana, podemos encontrar elementos que de una manera y otra interactúan con nosotros, a tal punto de estimular y ofrecer ambientes agradables para nuestros sentidos, como por ejemplo: el ver un video, escuchar una canción, jugar un videojuego, ver imágenes y animaciones hace que el aprendizaje sea más dinámico es decir, brinda la posibilidad de presentar una información más llamativa y entretenida para que los estudiantes se motiven.

Sin lugar a dudas que usando material multimedia en las clases, como puede ser el video, la imagen, la animación, la hipermedia, entre otras, el docente tendrá en sus manos un conjunto de materiales didácticos que aprovechados de la mejor manera van a permitir un aprendizaje más significativo, saliendo así de la monotonía y permitiendo integrar varios elementos en la búsqueda por alcanzar un objetivo, que en el caso de la educación son los logros o competencias.

La utilización de este tipo de sistemas no se reduce a la formación, información, cultura u otras aplicaciones de carácter técnico. Su facilidad de manejo, su espectacularidad, la calidad de su imagen y sonido, su interactividad, entre otras características hacen del multimedia un entorno especialmente adecuado para el desarrollo de creaciones lúdicas, artísticas y espectaculares. (Aguilar y Morón, 1994, p.83)

Para que un estudiante acceda al conocimiento, es necesario crear ambientes de aprendizaje adecuados teniendo en cuenta todos los recursos disponibles, estos deben estimular los sentidos ya sean visuales, auditivos, táctiles y también deben permitir un acoplamiento con los saberes o logros que se pretende alcanzar. La multimedia ayuda a crear e incentivar esos ambientes de aprendizaje; la utilización de todos estos elementos logran favorecer los intereses y necesidades de los estudiantes, por tal razón el rol del docente juega un papel clave, pues es quien tendrá que buscar los medios necesarios para llevar a cabo sus clases y así mostrar los contenidos de una manera más interactiva y dinámica.

La multimedia permite crear entornos de aprendizaje lúdicos y fascinantes, si se integran todos los elementos y se los utiliza adecuadamente, los docentes tendrán recursos muy poderosos para potenciar sus actividades académicas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, D. y Morón, A. (1994). Multimedia en educación. *Comunicar*, (3), págs. 81–89. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635418>.