

## Introducción

Encontrándonos en pleno siglo XXI con el auge de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) y su aplicación en el campo educativo, no como algo eventual y pasajero sino como herramientas que aun tienen mucho que aportar en pro de la enseñanza y del aprendizaje. Y es en este sentido donde el rol del maestro es crucial ante la presencia de las NTIC en las situaciones de aprendizaje que él pueda planificar, de acuerdo a las exigencias de la educación actual. Estoy motivada a abordar el tema de la incorporación de recursos multimedia en la enseñanza y el aprendizaje de la Geometría, en el contexto de la Educación Trujillana.

Presentaré a continuación lo que ha sido el desarrollo en una investigación enmarcada en el trabajo de campo efectuado en la U.E Monseñor " Estanislao Carrillo", donde se ha trabajado en función de familiarizar a los docentes con algunos recursos informáticos, enmarcados en la necesidad de actualizar y formar a docentes con escasa motivación, con miedos y resistencias muy fuertes al cambio, propios del enfrentamiento con estos avances tecnológicos.

Con las consideraciones previas, destaco lo importante de atender cada caso en concreto, tal como lo menciona, Alves(2001:40) "La dinámica pedagógica es tan rica y variada que hará de cada práctica una experiencia única", reseñando a su vez a Gimeno Sacristán(1999), cuando habla de "...la búsqueda de una escuela común para todas las individualidades". Tenemos unas características culturales, sociales y educativas que forzosamente tenemos que atender, si queremos asegurarnos éxito en la tarea propuesta.

Deteniendo la mirada en nuestro contexto referencial, la Primera Etapa de Educación Básica en el Estado Trujillo, muchas son las deficiencias y necesidades que podemos mencionar, pero estamos particularmente interesados en investigar y hacer reflexiones sobre lo

## Introducción

---

que esta ocurriendo con el binomio: Geometría - Nuevas Tecnologías (NNTT), enfocadas desde el trabajo de los maestros(as) y de los alumnos(as), tomando en cuenta dentro de estas dos vertientes, variables como: Enseñanza de la Geometría y los recursos multimedia, sin dejar a un lado aspectos de nuestra realidad escolar, dentro de la planificación, como son los Proyectos Pedagógicos de Aula (PPA) y la Transversalidad, claves en el desarrollo de la investigación.

El tema de las NNTT y su aplicación en la Educación Básica en Venezuela, está considerado dentro del marco de la Reforma Educativa, como una de las innovaciones a ser tomadas en cuenta para abordar nuevas estrategias y formas de acceder al conocimiento. Se puede apreciar en la exposición de motivos de nuestra reforma, la siguiente reflexión:

"Se trata de pensar y organizar otro modelo escolar que como proyecto político y cultural, involucre el uso creativo de las tecnologías comunicaciones e informáticas, como dimensiones de nuevas prácticas pedagógicas, de otros modos de aprender, de otros modos de saber.(...)"(Universidad de Los Andes,1997:89).

Consciente que los roles del maestro dentro de estas perspectivas de trabajo pasan por ser , mediador, diseñador y creador de sus propios materiales, pretendo utilizar varios software educativos, para manejar recursos multimedia que faciliten estas funciones, para ello utilizare el Programa Clic 3.0, el Poly 1.6 y el Paint, como medios para apoyar la actividad docente en la preparación de contenidos geométricos de la Primera Etapa de Educación Básica.

Queremos así reflexionar, sobre la factibilidad de utilizar estos recursos multimedia en las actividades de aprendizaje de conocimiento geométricos, cuando la creación de esos conocimientos es un acto social compartido, esto es, cuando los resultados dependen en gran parte de la interacción entre los alumnos y entre los docentes.

Para desarrollar esta investigación me planteo varias tareas, una de ellas es motivar a los docentes mediante la implementación de pequeños talleres enmarcados dentro de la enseñanza de la Geometría y del manejo de los recursos multimedia por parte del docente,

utilizando para ello tres programas mencionados anteriormente (El Clic 3.0, el Poly 1.6 y el Paint); otra tarea es desarrollar actividades para formar paquetes con esos programas, en los que se integren varios elementos, como pueden ser combinaciones de texto, color, imagen, sonido y animación, para la enseñanza de la Geometría, sin apartarnos del contexto real de la clase en el aula, esto es, sin dejar de considerar los contenidos manejados por el docente, el ambiente que rodea y el conocimiento previo del alumno.

Aportaré ejemplos de algunas actividades en las que se tome en cuenta el Modelo de Van- Hiele (1958) para atender la enseñanza de los contenidos geométricos en esta Primera Etapa de la Educación Básica, y por último, evaluaré tanto la aplicación de estos paquetes como los programas utilizados, considerando, claro está, las limitaciones propias de nuestro contexto, en especial, a nivel de requerimientos de los equipos con que cuenta el centro donde se realiza la investigación.

En general, el trabajo consta de cinco partes, complementarias entre si. La primera, refleja la formulación del problema, objetivos y diseño inicial de la investigación. La segunda, el marco teórico, donde se detallan las características y aspectos principales considerados, como fueron: La Enseñanza-Aprendizaje de la Geometría, Aspectos de la Educación Básica Venezolana y dentro del tema de las Nuevas Tecnologías, Los Multimedia. La tercera parte contiene los planteamientos metodológicos que sigue la investigación, destacando metodología, instrumentos y perspectivas de la misma. La cuarta, hace un recorrido por lo que fue el desarrollo de la investigación y su credibilidad, describiendo sus fases, forma de recogida de los datos y análisis e interpretación de los mismos.

Y por último, en la quinta parte, se hace una síntesis de las conclusiones más relevantes, consideraciones finales e implicaciones de la investigación, presentación de una Propuesta de mejora y algunas líneas hacia futuras investigaciones.