

Producción de Multimedia: una experiencia en el campo de las matemáticas

Jesennia Ma. Chavarría Vásquez
jesenniach@yahoo.com
Cristian Alfaro Carvajal
crisalfaro2002@yahoo.es

Palabras Claves: educación, matemáticas, multimedia.

Resumen

Actualmente nos ubicamos en una época signada por la incorporación de las Tecnologías de la Comunicación y la Información en la mayoría de los ámbitos del conocimiento y del quehacer humano. La teoría educativa, por su parte, ha experimentado diversos cambios de paradigma, el más reciente, el uso de estas nuevas tecnologías bajo los enfoques pedagógicos vigentes.

En efecto, uno de los desafíos que enfrenta nuestra sociedad y en particular la educación, es el mantener un ritmo adecuado de cambio respecto a los avances tecnológicos actuales. El reto, en este sentido, consiste no sólo en el uso de estas herramientas sino en la forma en la cual son utilizadas para potenciar el aprendizaje en los estudiantes.

En nuestro trabajo presentamos dos experiencias, con características diversas, en el ámbito de la incorporación de las tecnologías en la enseñanza de las matemáticas. Por un lado la elaboración de una aplicación multimedia que tiene por objetivo brindar a estudiantes de la Educación Secundaria una visión general de la Topología y algunas de sus principales aplicaciones. Por otra parte, la creación de un Museo Virtual de Historia y Filosofía de las Matemáticas, con una visión distintiva a través del recuento de la construcción de las matemáticas en Costa Rica.

En la exposición de ambos proyectos se propone un conjunto de elementos que puedan servir de guía para el diseño, elaboración y evaluación de aplicaciones multimedia. Su finalidad es generar una búsqueda y reflexión en los docentes sobre la incorporación de las

tecnologías en la educación, que se conviertan en protagonistas del proceso y no simples espectadores, claro está, bajo determinados lineamientos que le garanticen un producto acorde a las exigencias técnicas y didácticas actuales.