REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA DE INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA

MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA EN EL MANEJO DE LAS LETRAS DEL ALFABETO Y SU USO PARA FORMAR PALABRAS, A NIVEL DE 2DO GRADO DE LA U.E.E. MONSEÑOR "JACINTO SOTO LAYA"

Autores:
Bracho Wendy C.I: 20.316.866
Mota Fabio C.I: 20.786.376
Tutor:
Dr. Marcel Barmaksoz C.I: 7.109.291

Naguanagua, Febrero 2014

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA DE INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA

MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA EN EL MANEJO DE LAS LETRAS DEL ALFABETO Y SU USO PARA FORMAR PALABRAS, A NIVEL DE 2DO GRADO DE LA U.E.E. MONSEÑOR "JACINTO SOTO LAYA"

Autores:
Bracho Wendy C.I: 20.316.866
Mota Fabio C.I: 20.786.376
Tutor:
Dr. Marcel Barmaksoz C.I: 7.109.291

Trabajo Especial de Grado presentado ante el Departamento de Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo para optar al Título de Licenciado en Educación Mención Informática

Naguanagua, Febrero 2014

"Aprender es como remar contra corriente: en cuanto se deja, se retrocede."

Edward Benjamin Britten (1913-1976) Compositor británico.

DEDICATORIA

Primeramente a mi Dios todo poderoso por darme la salud, sabiduría y guiarme en todo momento de mi vida.

A mi madre por haberme dado la vida y estar presente tanto en los momentos difíciles como los alegres y apoyarme en todo especialmente en mis estudios.

A mi papa por compartir a mi lado mis triunfos además de prestarme su apoyo en los momentos más apremiantes de mi vida.

A mi hermano Walter y a mi hermana Wilmary por estar siempre a mi lado.

A mi esposo por estar siempre a mi lado apoyándome económicamente y siempre dándome ese aliento de triunfar en busca del éxito y a mi hermosa hija Alessandra que es el motivo de cada día que vivo y lograr todas mis metas.

Wendy Bracho

DEDICATORIA

Primordialmente dedico mi carrera, y más que ella, mi existencia, al **Dios Altísimo**, alabado y glorificado sea.

A mi familia, comenzando con mi madre, **Delia Filomena**, la cual permitió que yo creciera, no solo dentro de su vientre, sino también dentro de su corazón.

A mi Padre, **Rafael Simón**, por ser un ejemplo de constancia y trabajo duro.

A mi Hermano, **Rafael Simón**, por acompañarme en todo momento y brindar su muy valiosa ayuda cuando más se necesita.

A mi Cuñada, **María Helena**, por su corazón humilde e inspirador.

A mis Sobrinos, **Andrea Milagros** y **Rafael Andrés**, por motivarme a ser un buen ejemplo para ellos.

A mis Abuelos, por compartir conmigo un amor sincero capaz de traspasar la vida terrenal.

A mis Compañeros y Amigos de clase, por todos los momentos memorables que hemos compartido.

Este logro es para ustedes.

Fabio Mota

AGRADECIMIENTOS

A la Unidad Educativo Estadal “Monseñor Jacinto Soto laya” por darme la oportunidad el trabajo de grado en su espacio. Al personal directivo especialmente a la Lcda Noris Urbano.

A la Universidad de Carabobo (U.C) por contar con personas capaces de transmitir sus conocimientos enseñándonos para que cada día seamos mejor, y dándome la oportunidad de ser profesional egresado de tan prestigiosa institución. Especialmente al profesor Marcel Barmaksoz por brindarnos su apoyo en todo momento.

A mi mamá por todo el apoyo brindado y a quienes debo la vida y a la persona que soy hoy en día. Sin ella no tuviera donde estoy.

A mi papá y mis hermanos por estar conmigo siempre.

A mi esposo por todo el apoyo brindado gracias a el siempre tuve las fuerzas de seguir y a mi niña linda Alessandra que es mi razón de ser.

Wendy Bracho

AGRADECIMIENTOS

Al **Dios Altísimo** las gracias por la maravillosa experiencia de la existencia.

A toda mi familia, padres, hermanos, tíos y primos, por su compañía, amor, afecto y fe en mí.

A la magnífica **Universidad de Carabobo**, por el gran regalo de recibirme en su seno y haberme guiado en el camino de ser un profesional útil para el país y el mundo entero.

Al Profesor **Marcel Barmaksoz**, por su valiosa asesoría en esta investigación, a los docentes de la **Unidad Educativo Estadal "Monseñor Jacinto Soto laya"** por su colaboración, a **Dorysmar** por toda su ayuda, y sobre todo, por su invaluable amistad y por ultimo a mi hermana **Dorenis**, la cual me ayudo a inscribirme en la prueba que me permitiría ser parte de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

Fabio Mota

INDICE GENERAL

DEDICATORIA iv
AGRADECIMIENTOS vi
INDICE viii
INTRODUCCIÓN 1
CAPITULO I 3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 3
OBJETIVOS 10
OBJETIVO GENERAL 10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS 10
JUSTIFICACIÓN 11
CAPÍTULO II 14
MARCO TEÓRICO 14
Antecedentes de la Investigación 14
BASES TEÓRICAS 20
Teoría Cognitiva 20
TEORÍA CONSTRUCTIVISTA: 21
TEORÍA DEL CONECTIVISMO: 23
BASES LEGALES 26
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS: 30
CAPITULO III 34
MARCO METODOLÓGICO 34
TIPO DE INVESTIGACIÓN 35
Fase I: Diagnostico 35
Fase II: Estudio de la Factibilidad 36
Fase III: Diseño de la Propuesta 36
Diseño de la Investigación 36
POBLACIÓN Y MUESTRA 37

Población..... 37
Muestra 39
TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS Y RECOLECCIÓN DE DATOS: 39
FACTIBILIDAD DEL PROYECTO..... 42
Presentación y Análisis de los Resultados de la Factibilidad..... 42
CAPITULO IV..... 44
ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS 44
CAPITULO V..... 52
CONCLUSIÓNES Y RECOMENDACIONES..... 52
Conclusiones..... 52
Recomendaciones 52
CAPITULO VI..... 54
PROPUESTA..... 54
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL M.E.C..... 54
DESCRIPCION DE LAS VARIABLES TECNICAS..... 56
GUION DIDACTICO..... 62
GUIÓN TÉCNICO 74
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS..... 92
ANEXOS 97

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA DE INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA

MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA EN EL MANEJO DE LAS LETRAS DEL ALFABETO Y SU USO PARA FORMAR PALABRAS, A NIVEL DE 2DO GRADO DE LA U.E.E. MONSEÑOR "JACINTO SOTO LAYA"

Autores:
Bracho Wendy C.I: 20.316.866
Mota Fabio C.I: 20.786.376
Tutor:
Dr. Marcel Barmaksoz C.I: 7.109.291
Año: 2015

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo diseñar un MEC como estrategia de enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya". El marco teórico se basó principalmente en la teoría del Conectivismo de Siemens (2004), cuyo enunciado primario es el conocimiento generado a través de las conexiones entre distintas fuentes de información. El método de investigación aplicado fue de tipo proyecto factible, y se ejecutó siguiendo las fases: diagnóstico, estudio de factibilidad y presentación de la propuesta. La población se conformó por un total de 50 docentes de 2do grado, pertenecientes a diversas instituciones del municipio "San Joaquín" del Edo. Carabobo, la muestra estuvo compuesta por el 100% de la población. Los resultados obtenidos por la aplicación de una encuesta aplicada a la muestra, arrojaron que la mayoría no utilizaba estrategias multimediales en el aula de clase, sin embargo, estaban de acuerdo con la implementación de un MEC como estrategia de enseñanza, se concluyó que la aplicación de un MEC en el aula de clases ayuda al docente a desarrollar sus estrategias a los cambios sociales y se recomendó a los docentes mantenerse al día con los nuevos avances tecnológicos.

Palabras clave: MEC, Estrategias de enseñanza, TIC.

Línea de Investigación: Aplicación de las TIC, y el diseño instruccional en la enseñanza y el aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza, es uno de los procesos de mayor beneficio para el ser humano y reside en el hecho de que es a través de esta, que la persona recibe conocimientos de manera formal. Dicho proceso requiere de atención, concentración e imaginación; permitiendo entrar en contacto con el conocimiento y conocer sobre nuevas realidades.

En este sentido, se estima que la enseñanza es de suma importancia ya que el individuo se ajusta a los nuevos contextos que se requieren para emplear nuevas destrezas, y así comprender lo que el educador intentan explicar, además el proceso de enseñanza permite que el estudiante logre contrastar la representación mental a través de la aplicación de métodos o estrategias educativas que el docente presenta en aula.

En torno a este acontecimiento y conociendo la importancia que tiene las estrategias de enseñanza en la actividad del docente, se plantea esta investigación que tiene como propósito desarrollar un Material Educativo Computarizado como estrategia para la enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. monseñor "Jacinto Soto Laya" .

La presente investigaciones está estructurada de la siguiente manera: Capitulo I: El Problema, que describe el Planteamiento y la Formulación del Problema, el objetivo General y los Objetivos Específicos. Así como también la justificación de la investigación. El Capítulo II: Marco Teórico, que señalara Antecedentes, Bases Teóricos y Bases Legal que sustentan esta investigación y se presenta el glosario de términos. Capítulo III: El Marco Metodológico detalla tipo y diseño de investigación, la población y muestra, el Instrumento de Recolección de información, Validez, Confiabilidad y Cuadro Técnico Metodológico. El Capítulo IV: Análisis e

Interpretación de los Resultados. Así mismo, se presenta el capítulo V: Conclusiones, Recomendaciones y Bibliografía.

En último lugar se presenta el Capítulo VI: La Propuesta, la cual está la Metodología para el desarrollo del M.E.C y Descripción de las Variables Técnicas.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación es un proceso complejo e importante que transciende al desarrollo cognitivo, emocional y conductual en los estudiantes desde diferentes ángulos de la sociedad. En las instituciones educativas se les exige compromiso con la evolución de la educación, donde se acepte el reto de innovar, de aplicar las nuevas técnicas y las tecnologías informáticas para renovar las estrategias de enseñanza aprendizaje en los proyectos formativos presentes y futuros.

Desde aquí, deben perfilarse hacia la transformación del ser humano comenzando desde el ámbito social, hasta el cultural, social, filosófico, científico, psicológico y moral; de una manera integral para garantizar que las nuevas generaciones se familiaricen con las tecnologías emergentes así como el nuevo estilo de vida de la sociedad del conocimiento y la información, donde la integración y uso de las nuevas tecnologías contribuye de forma eficiente en la adaptación a los nuevos tiempos y al nuevo estilo de vida de los seres humanos.

Hoy en día, es fundamental que los estudiantes dominen y comprendan eficazmente las tecnologías informáticas, debido a que actualmente se está experimentando una revolución de las tecnologías de comunicación e información, en la cual se observa la gran aceptación y difusión que ha tenido la tecnología informática, gracias a esto la gran mayoría de las actividades que forman parte de la experiencia cotidiana se ven íntimamente relacionadas con estas herramientas digitales.

En este mismo sentido, la UNESCO (1970: 46), al respecto expresa que:

> Los sistemas educativos deben concebirse y planificarse teniendo en cuenta las posibilidades que ofrecen las nuevas técnicas. La formación de los educadores debe tener muy en cuenta las nuevas funciones que habrán de desempeñar como resultado de la aplicación de las nuevas tecnologías educativas.

Desde aquí es necesario considerar, que uno de los aspectos más importantes del sistema educativo son los docentes, y estos deben formarse adecuadamente para poder participar positivamente en la evolución que está ocurriendo en la sociedad. Concretamente en el ámbito educativo, deben poseer cualidades, actitudes y aptitudes que fomenten el uso de herramientas tecnológicas como material didáctico para ser empleadas dentro de las estrategias de enseñanza y aprendizaje utilizadas en el aula de clases con los estudiantes.

Es por esto, que el sistema educativo confronta hoy un gran cambio donde cada uno de sus miembros posee un acceso casi ilimitado a cualquier tipo de información, noticias, conocimientos e ideas, donde además, la praxis educativa debe beneficiarse de este proceso, por lo tanto debe tomar provecho de este nuevo paradigma, para velar por que este cambio tenga una dirección positiva, donde los estudiantes tengan acceso a la información, además puedan también discernir esa información sacándole el mejor provecho dándole un buen uso, todo con la finalidad de lograr la formación de ciudadanos críticos que puedan contribuir en la mejora de la calidad de vida de sí mismos y de aquellos quienes le rodean.

Por consiguiente, es necesario fomentar las incorporaciones de las Tecnologías de Comunicación e Información, que aplicadas como materiales didácticos computarizados en las estrategias de enseñanza y aprendizaje contribuirá positivamente en lograr alcanzar un aprendizaje significativo en el área del conocimiento donde es empleada. De igual manera servirá como plataforma que podrá preparar al estudiante para que pueda vivir y desenvolverse exitosamente en la

nueva sociedad del conocimiento y la información, marcada principalmente por una fuerte presencia de medios con tecnologías informáticas.

En este mismo sentido, el Diseño Curricular (2007: 58), expresa que:

> La incorporación de TIC'S en los espacios y procesos Educativos, contribuyen al desarrollo de procesos educativos, contribuye al desarrollo de potencialidades para su uso; razón por la cual el sistema educativo bolivariano, en su intención de formar al ser social, solidario y productivo, usuario y usuaria de la ciencia y tecnología en función del bienestar de su comunidad, asume que las TIC'S como un eje integrador que impregna todos los componentes del currículo, en todos los momentos del proceso.

Desde aquí, esto resulta un importante indicador del cambio que está atravesando el sistema educativo venezolano y mundial, mediante este cambio se espera alcanzar la posibilidad de que el docente y el estudiante tengan fácil acceso a dispositivos electrónicos, para así implementar materiales educativos computarizados, software educativos y contenidos multimediales como herramientas didácticas para cumplir los objetivos instruccionales en pro de mejorar los resultados obtenidos en la aplicación de las estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, Cabero (1998:198) define las nuevas tecnologías de la información y comunicación TIC:

> En líneas generales como las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.

Se entiende entonces, que utilizando este medio de forma interactiva se puede conseguir la comunicación en el sistema educativo, debido a que la educación está

atravesando por una etapa de transformación, donde el objetivo principal será el de formar al individuo como un ser familiarizado con la ciencia y tecnología e informado de los nuevos avances en el conocimiento y ontológico, es aquí donde la Tecnología de la Información y Comunicación juegan un rol protagónico y fundamental para lograr alcanzar los objetivos educativos propuestos.

Por otra parte, es necesario mencionar que en el artículo de José Tadeo Morales (2012: 128) presentada ante el I Congreso Internacional de Calidad e Innovación de Educación Superior en Caracas, destacando la siguiente problemática:

> Las instituciones de Educación Superior se encuentran enfrentadas al reto de adecuarse y actualizarse ante las transformaciones del mundo productivo. La innovación curricular representa el estudio de las estrategias de cambio en el sistema educativo y al constituirse como línea de investigación, promueve una cultura que aspira provocar cambios profundos en el sistema educativo.

Entonces, el docente debe estar preparado para incluir las nuevas tecnologías en su labor diaria, debe ser un agente de cambio que promocione el correcto uso de las herramientas informáticas en manos de los estudiantes, si bien es cierto que un software debe ser fácil de usar, se hace necesario que el docente sea capaz de guiar al estudiante en el proceso de adaptación a la nueva tecnología, y debe ser igualmente capaz de responder cualquier inquietud que emerja de parte del estudiante en el transcurso de su aprendizaje.

Considerando las tecnologías de la educación y comunicación, Sánchez J. (1999: 1), define el concepto genérico de Software Educativo “como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar”.

Por esta razón, se hace necesario emplear software que hayan sido diseñados siguiendo las normas de la Usabilidad y la Heurística, el cual establece parámetros para guiar el proceso de creación del software y así permitir que este sea de fácil manejo para los estudiantes. De esta manera, puede la tecnología convertirse en manos del usuario docentes o alumnos, en una herramienta bondadosa, sencilla de utilizar que brinde la oportunidad de obtener un aprendizaje más efectivo en un tiempo mucho menor.

Además con una correcta selección del contenido sumado a una estrategia de enseñanza-aprendizaje cuidadosamente empleada, el software podrá ser una herramienta muy poderosa para lograr un mayor aprendizaje significativo en menos tiempo.

En el caso del Área de Lenguaje, Comunicación y Cultura, se ha encontrado una oportunidad para implementar un material educativo computarizado como estrategia de enseñanza para cubrir los objetivos instruccionales propuestos, debido a la gran importancia que tiene para los estudiantes conocer su lenguaje, desarrollar sus habilidades y conocimientos conceptuales de la lengua materna para así mejorar su forma de comunicarse con los demás enriqueciendo su vocabulario.

Desde otro punto de vista, Marchant, Recart y otros (2004) plantean que el desarrollo de las funciones cognitivas (lenguaje oral, memoria, atención, nociones de espacio y tiempo) y del lenguaje escrito es tan importante, que la mayoría de los programas dirigidos tanto a niños, adolescentes, como a adultos derivados culturalmente, se centran en el desarrollo de estas funciones y no en la entrega de contenidos. En el mundo de hoy, en que los conocimientos adquiridos rápidamente pasan a ser obsoletos, lo fundamental parece ser disponer de herramientas adecuadas para enfrentar nuevos contenidos, nuevas realidades.

El punto de partida para alcanzar lo antes expuesto es por medio del alfabeto, un estudiante debe familiarizarse con las letras del alfabeto, debe diferenciar las vocales de las consonantes, aparte de saber sus funciones al momento de formar palabras, la comunicación es el pilar fundamental de la vida en sociedad. Conceptualmente hablando, la comunicación está formada por oraciones, que a su vez son armadas con palabras, siendo estas últimas articuladas con las letras del alfabeto, por eso se hace evidente que estudiar el alfabeto es un primer paso que se hace necesario impartir.

De esta forma, se busca que los estudiantes comprendan la importancia del lenguaje, que puedan comunicar libremente sus ideas y pensamientos por medio de un lenguaje verbal o escrito adecuado a su nivel de desarrollo intelectual, empleando palabras técnicas o coloquiales eficazmente, para alcanzar tal fin es menester pretender que el estudiante internalice la lectura adoptándola como un hábito diario.

Habiendo analizado las premisas anteriores, la implementación de un Material Educativo Computarizado como material didáctico, es una herramienta efectiva para contribuir a la resolución de los problemas cotidianos relacionados con la lecto-escritura que se presentan en el ámbito educativo, para reformar y agilizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Este Material Educativo Computarizado será utilizado como material didáctico para tratar las deficiencias educativas en el universo de estudiantes cursantes del segundo grado, la deficiencia más común que ha sido diagnosticada a través de entrevistas a los docentes de la Unidad Educativa Monseñor: “Jacinto Soto Laya”, es la falta de fluidez en la lectura y escritura. Donde una de las causas más importantes de este problema, es el desconocimiento de los conceptos básicos que conforman el lenguaje, como lo son: Sinónimos, Antónimos, las letras del Alfabeto, Vocales, Consonantes, Singular, Plural y palabras compuestas.

Las dificultades que presentan los estudiantes al momento de leer y escribir, afectan negativamente su desempeño escolar, tanto en el área de lenguaje, comunicación y cultura, como las otras áreas del conocimiento, debido a que los contenidos conceptuales necesariamente deben ser sintetizados e interpretados por los estudiantes para así poder internalizar la esencia de sus teorías, si esta interpretación no se realiza correctamente por parte del estudiante, no podrá retener la información y por ende su nivel de aprendizaje significativo se verá afectado drásticamente.

Por consiguiente, este será el punto de partida para comenzar a aplicar las TIC's como una posible solución a los contratiempos que se presentan a la hora de desear alcanzar un objetivo instruccional determinado en la Unidad Educativa Monseñor: "Jacinto Soto Laya", en concordancia con el diseño curricular actual, junto a las diversas teorías de aprendizaje, tomando en cuenta las normas de Usabilidad Heurística para diseñar un software que sea funcional, versátil, con el contenido adecuado y altamente didáctico, pensado especialmente para el universo de estudiantes compuesto por los cursantes del 2do Grado sección "A".

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un MEC como estrategia de enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya"

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diagnosticar las estrategias de enseñanza que usan los docentes sobre el manejo de las letras del alfabeto y su uso en la formación de palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya"

Determinar la factibilidad de la aplicación del MEC y los efectos pedagógicos en las necesidades de los estudiantes en conformidad con la enseñanza del área de lenguaje y comunicación para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y uso para formar palabras.

Diseñar el material educativo computarizado como estrategia en el área de lenguaje y comunicación para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras.

JUSTIFICACIÓN

La importancia del estudio radica en tratar de incentivar y formar al docente en el uso didáctico de las tecnologías de la comunicación e información como apoyo a su práctica diaria esto va a hacer de gran ayuda debido a que puede llegar a ser un profesional exitoso. Como también mejorará en su rol de mediador al igual que de orientador en el uso de tales tecnologías en los procesos de enseñanza y lo apoya en la incorporación de los medios tecnológicos que en la actualidad se exigen.

Se hace necesario implementar todas las herramientas que ofrezcan dinamismo a las estrategias de enseñanza aplicadas en el área de lenguaje, comunicación y cultura con la finalidad de adaptarse a los hábitos de los estudiantes que han crecido rodeados de las nuevas tecnologías.

Como punto de referencia, el Diseño Currícular (2007: 21), indica que.

> Con esta área se aspira que niños y niñas desarrollen potencialidades que les permitan, como seres sociales y culturales, promover variadas y auténticas experiencias comunicativas, participativas donde expresen y comprendan mensajes, logrando una comunicación efectiva al expresar sus necesidades, intereses, sentimientos y experiencias en la familia, escuela y comunidad, respetando la diversidad en los códigos lingüísticos, fortaleciendo hábitos efectivos de lectura y afianzando el proceso productivo de la lengua (hablar y escribir), con énfasis en idioma materno (castellano e indígena) y los receptivos (escuchar y leer), partiendo del hecho que el lenguaje está predeterminado por el contexto histórico social y cultural, como vía para ampliar el horizonte cultural e intelectual con el conocimiento del otro.

Visto así, confirma de esta forma la importancia de poseer conocimientos sólidos en el área del lenguaje, específicamente en el hábil manejo del alfabeto y la formación de palabras para el estudiante, así obtendrá herramientas que serán útiles a lo largo de toda la vida, la alfabetización es la puerta de la educación, una persona

con buenos hábitos de lectura y escritura, es por definición una persona preparada a la vida diaria.

En cuanto a este punto, Rodrigo (1997: 1), afirma que "Las cifras y testimonios de estudiantes comprueban que la lectura les ayuda a desarrollar su competencia lingüística, y que es placentera, estimula el interés por la lengua y les da confianza en sí mismos." Los beneficios de la lectura continua y sistemática sobrepasan los límites meramente académicos e intelectuales, también tienen influencia en el bienestar psicológico y emocional del estudiante, contribuyendo a una autoestima saludable así como también favorece la asertividad e inteligencia emocional.

Es por ello que, es necesario y deber de los docentes buscar los medios para que las habilidades de lectura-escritura por parte de los estudiantes se vayan desarrollando, permitiendo que un número cada vez mayor de ellos puedan ir mejorando sus destrezas y habilidades encaminadas hacia la consolidación de hábitos de lectura frecuentes, comprensión de los textos leídos así como también la capacidad de reflexión y síntesis, está en manos del docente aplicar estrategias de enseñanza que permitan la facilitación de estos objetivos a través de la consagración del aprendizaje en el área del lenguaje.

En base a este motivo, la implementación de un material educativo computarizado como estrategia en el área de lenguaje y comunicación para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, es una alternativa excelente para la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje de este contenido fundamental.

Contribuirá con el logro de las competencias en el estudio del vocabulario, los conceptos básicos que conforman el lenguaje, como lo son: Sinónimos, Antónimos, las letras del Alfabeto, Vocales, Consonantes, Singular, Plural. Para así elevar la

calidad de la educación que reciben los estudiantes cursantes del 2do grado de la Unidad Educativa Monseñor: “Jacinto Soto Laya”.

Logrando así superar la mayoría de las limitaciones que los estudiantes han tenido que enfrentar a la hora de ejecutar sus actividades en el aula de clases, a causa de las deficiencias conceptuales en materia de lenguaje estos estudiantes no han podido culminar exitosamente algunas de las tareas impuestas por el docente.

Sin embargo, con la implementación de este material educativo computarizado, se abordará la problemática desde su raíz permitiendo así el desarrollo de las habilidades y destrezas en la lecto-escritura que proveerán al estudiante de herramientas que le serán de utilidad a la hora de enfrentar nuevos retos instruccionales. Los preparara para la vida académica y profesional, al ayudarles a valorar la lectura como una herramienta eficiente para el aprendizaje auto-didacta, logrando que los estudiantes puedan convertirse en personas motivadas a formarse continuamente a lo largo de su vida.

Será una herramienta que tendrá utilidad más allá del aula de clase, servirá también como punto de apoyo para todas las nuevas empresas que inicien los estudiantes, tanto en el ámbito académico como el ámbito profesional, social y personal.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

El Marco Teórico amplia el panorama de estudios beneficiando al investigador a centrarse en el problema, evitando desviaciones en el planteamiento original. Al respecto, Morales, (1994: 13) afirma que "…la función del marco teórico es precisar y organizar las ideas y conceptos contenidos en la sección introductoria, de manera que los mismos puedan ser manejados y convertidos en acciones concretas". Es un paso fundamental que contribuye a una organización esquematizada de los elementos teóricos que intervienen en la investigación, integrarlos y relacionarlos entre sí, dejando como resultado su traducción en actividades prácticas.

De igual manera, los antecedentes de la investigación permiten comparar esas propuestas de proyectos factibles o trabajos especiales de grado, que guardan estrecha relación con la investigación actual, ya sea porque tratan la misma temática, promueven una solución similar al planteamiento del problema o coincida en diversos aspectos como pueden ser: el área de aprendizaje, la propuesta de proyecto factible, su diseño, una extensa población o muestra representativa.

Al respecto, se presentarán a continuación los trabajos de grado que guardan estrecha relación con el objetivo general de Diseñar un MEC como estrategia de enseñanza para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya":

La investigación realizada por Grajales y Robles (2013) **titulada "Actividad Digitalizada para el aprendizaje (ADA) como recurso didáctico en el 4to grado de Educación Básica"**, la cual tuvo como objetivo proponer una actividad digitalizada para el aprendizaje como recurso didáctico dirigido a estudiantes del 4to grado de Educación primaria de la U.E. "Trina de Medina". Estuvo basada en el Freire (2006), en su aporte psicológico de la teoría liberadora el cual indica que se debe "dejar la pasividad a un lado para incorporar nuevas estrategias que ayuden a obtener un mejor sistema educativo". El estudio Fue desarrollada bajo la modalidad de un proyecto factible, el diseño fue documental de campo, no posee criterio muestral puesto que la población estuvo reducida a 5 docentes, la información se recolecto utilizando como instrumento una encuesta cuya finalidad fue detectar la necesidad existente de ADA en el ámbito educativo y además, si los docentes de 4to grado de educación básica U.E. "Trina de Medina", incorporan dicha herramienta como elemento didáctico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, luego de procesar los datos se pudo evidenciar que los docentes conocen la importancia de aplicar una ADA en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo cual surge la necesidad de proponer una actividad digitalizada para el aprendizaje como recurso didáctico, con el fin de beneficiar el proceso educativo.

Por consiguiente, tanto en la investigación de Grajales y Robles (2013) como en la actual, ven en la tecnología una fuente valiosa de recursos didácticos aplicables a las nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje propuestas en el cambio del Currículo Básico Nacional al ahora actual Currículo Bolivariano, por ende resulta necesario revisar algunos resultados arrojados por esta.

También, Castillo y Guerreo (2013) en su investigación titulada "**Material Educativo Computarizado para la enseñanza del uso correcto de los signos de puntuación para los estudiantes de 7mo. grado de la Escuela Técnica Nacional Fermín Toro**". Cuyo objetivo General fue desarrollar un Material Educativo

Computarizado par la enseñanza del uso correcto de los signos de puntuación. La propuesta fue el uso de un Material Educativo Computarizado para ayudar en el proceso de enseñanza del correcto uso de los signos de puntuación. Estuvo basado en la teoría de Aprendizaje de Rojas (2001), el cual indica que "el aprendizaje es el resultado de un cambio potencial de una conducta que se manifiesta cuando el estímulo externo producen cambios provenientes de nuevas experiencias". Esta investigación fue de diseño documental con un método hipotético-deductivo. La población estuvo compuesta por los estudiantes cursantes del 7mo grado en la U.E. "Fermín Toro", ubicada en Valencia, Estado Carabobo. No indica la totalidad de la población del estudio, al igual que la muestra seleccionada, igualmente en cuanto al instrumento utilizado no hace referencia. Esta propuesta nace de la problemática presentada en las fallas que frecuentan los estudiantes al momento de redactar, generando menores calificaciones. Se considera entonces, que para mejorar la redacción una de las cosas que necesitan aprender es el uso correcto de los signos de puntuación, de modo que se pueda entender claramente un mensaje escrito.

Ambas investigaciones, la presentada por Castillo y Guerreo (2013) y la actual, realizan propuestas y presentan alternativas en los instrumentos didácticos presentados en las estrategias de enseñanza para el área de lenguaje, cultura y comunicación, y concluyen en la implementación de un Material Educativo Computarizado como complemento para superar las deficiencias que los estudiantes muestran en la lectura y escritura. Por esta razón se consideró útil estudiar sus planteamientos para amoldarlos y adaptarlos a los propósitos de la investigación actual.

En el mismo orden de ideas, González y Manaure (2013) presentaron su proyecto de grado titulado "**Material Educativo Computarizado como estrategia lúdica para la enseñanza de la multiplicación en el tercer grado de educación primaria en la Unidad Educativa 'Dr. Lisandro Lecuna**". La investigación tuvo

como objetivo principal proponer un Material Educativo Computarizado para la enseñanza de la multiplicación dirigido a estudiantes del tercer grado de la Unidad Educativa "Dr. Lisandro Lecuna". El estudio se basó en la teoría sociotecnológica de Castells M. (2005) el cual se centra su exposición en la dimensión sociológica del cambio tecnológico. La investigación fue descriptiva bajo la modalidad de proyecto factible con un diseño de campo no experimental. La técnica utilizada fue la observación sistémica para recabar la información y el instrumento fue la encuesta y La validez del instrumento se sometió a juicios de expertos y para su confiabilidad se aplicó KR20. La población fue de ciento veinte (120) estudiantes. La muestra estuvo conformada por treinta y dos (32) estudiantes del tercer grado, como resultado del estudio se determinaron que había una gran mayoría de estudiantes que presentaban deficiencia en lo referente a la multiplicación. Por lo cual se propuso la aplicación de un Material Educativo Computarizado como estrategia lúdica para la enseñanza de la multiplicación en el tercer grado de educación primaria en la Unidad Educativa 'Dr. Lisandro Lecuna" para complementar las estrategias de enseñanza aplicadas a los contenidos de la multiplicación de forma dinámica, atractiva, lúdica e innovadora para los estudiantes con el fin de alcanzar con éxito los objetivos instruccionales.

Ambas investigaciones comparten un fin común, el cual es la propuesta de un Material Educativo Computarizado como complemento de las estrategias de enseñanza que se aplican a los estudiantes, para así lograr alcanzar un mejor rendimiento académico y a la vez implementar las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, renovando las opciones disponibles que se observan a la hora de elegir un material didáctico. De esta investigación se puede rescatar la necesidad que muestran los estudiantes de ser estimulados con estrategias de enseñanza innovadoras que empleen materiales didácticos de vanguardia tecnológica que sirvan de canal para complementar contenidos académicos y mostrar la versatilidad de la informática.

Por su parte, Pinto (2013) en su investigación **titulada "Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura en estudiantes de 7mo. grado de la Unidad Educativa "Monseñor Gregorio Adams",** Naguanagua, Estado Carabobo", tuvo como objetivo el de diseñar un Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura en estudiantes. Está basada en la teoría comprensión de la lectura expuesta por Sacristán (2006), el cual afirma que "una persona que lee, no necesariamente aprende, es decir que aprenden a leer pero no aprenden leyendo". Utilizaron el método de trabajo hipotético-deductivo y el diseño del desarrollo de la metodología dinámica para el desarrollo del software educativo. Por ser una investigación de tipo documental no utilizo población, ni muestra debido a que no se utilizó instrumento. Una de las conclusiones existentes fue que se consiguió una mejoría general del 31,4% en los estudiantes. La propuesta consistió en la aplicación de un Material Educativo Computarizado desarrollado en Flash.

Se puedo observar que las deficiencias en la comprensión lectora es una de las problemáticas que se estudian de forma similar en la investigación de Pinto (2013) y la actual, a pesar de las diferencias que se observan al momento de abordar el problema, Pinto (2013) muestra estrategias de enseñanzas tales como: la aplicabilidad del Material Educativo Computarizado que podrían replantearse y aplicarse en el proyecto de desarrollo propuesto en la investigación actual. De esta manera, puede ayudar en que esta compresión de la lectura mejore en los estudiantes que hagan uso del M.E.C. También se puede destacar el hecho de que ambos Materiales Educativos Computarizados fueron diseñados bajo la misma tecnología Flash Player.

Mientras tanto, Fuentes (2011) presento su proyecto de grado titulado "**Material Educativo Computarizado, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura de los estudiantes de 5to grado de la U.E.E.B. "Justa Pino de Pérez**", Miranda Estado Carabobo", la cual tuvo como objetivo proponer un Material Educativo Computarizado como estrategia didáctica

que permita mejorar la práctica pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en los estudiantes de 5to grado de la U.E.E.B. "Justa Pino de Pérez", ubicada en el Municipio Miranda Estado Carabobo. Estuvo basado en la teoría psicológica de Vigotsky (1998), el cual indica que "el desarrollo del lenguaje es un proceso de intima interacción con la percepciones y con la cognición". Esta investigación se realizó bajo la modalidad de proyecto factible con un diseño de campo con el apoyo bibliográfico y documental. En tal sentido, se observó el deber ser del comportamiento del estudiante con relación a sus deficiencias lingüísticas y las estrategias utilizadas por los docentes. La población fue de cuarenta y seis estudiantes y dos docentes. La muestra fue tomada del cien por ciento de la población. Los instrumentos utilizados en la recolección de la data fueron la encuesta y el cuestionario. Las conclusiones del estudio fue que los docentes desconocen las formas de abordar las debilidades lingüísticas en los estudiantes y las estrategias utilizadas no fueron las más idóneas para enfrentar esta realidad. En tal sentido se recomendó la utilización de un Material Educativo Computarizado como plan de acción con nuevas estrategias que ayuden al docente al mejoramiento de las deficiencias lingüísticas que presentaron los estudiantes.

La investigación realizada por Fuentes definitivamente marca un precedente valioso para la investigación actual, ya que uno de los elementos observables en las conclusiones, fue que arrojaron el uso de un Material Educativo Computarizado como instrumento didáctico adecuado para ser incluido en una estrategia de enseñanza rediseñada, además de tratar la misma área de aprendizaje, salvando las diferencias que se observan en la población, la investigación realizada por Fuentes definitivamente marca un precedente valioso para la investigación actual.

BASES TEÓRICAS

TEORÍA COGNITIVA

La teoría del aprendizaje tienen como propósito principal estudiar la forma en que el ser humano adquiere nuevos conocimientos y desarrolla nuevas habilidades para luego presentar modelos de trabajo que sirvan como plantilla a la hora de aplicar estrategias, procedimientos y metodologías que faciliten la culminación exitosa del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula de clase.

Por ende, la presente investigación de Cureño, Gual y Romero (2009). Se llevó a cabo siguiendo los fundamentos que expone la Teoría cognitiva de Gagné (1970), la cual se focaliza en el estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje. Se interesa por los fenómenos así como procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, como ingresa la información a aprender, como se transforma en el individuo de esta manera considerando al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente.

También en el trabajo especial de postgrado de Peña (2012). Considero la teoría de Gagné y Briggs (1994: 18) plantean de la siguiente manera que:

> a) Todo acto de aprendizaje requiere que haya varios estados internos aprendidos previamente. Alude a la importancia del conocimiento previo.
>
> b) La motivación y la actitud de confianza en aprender son indispensables para que el aprendizaje tenga éxito.
>
> c) Debe darse información objetiva para referirse a un acto de aprendizaje (conocimientos previos necesarios, método de enseñanza, objetivo de la misma, etc.).
>
> d) Para que ocurra el aprendizaje, debe recordarse las habilidades intelectuales necesarios para el mismo.

e) Un hecho del aprendizaje requiere la activación de estrategias para aprender y recordar.

Desde este punto de vista, el uso de las TICs se muestra como una herramienta que el docente empleará con los estudiantes luego de evaluar el conocimiento previo que estos posean, esta herramienta en manos del estudiante servirá como un refuerzo de los conocimientos adquiridos anteriormente, además de presentar información objetiva y contextualizada que contribuirá a recordar todo lo que se refiere al contenido donde es aplicado. También afianzará las habilidades que se necesitan para aprender por medio de las actividades prácticas, incluso facilitará a una actitud mental positiva y a un mayor nivel de motivación por parte del estudiante al ser una estrategia innovadora y diferente a los materiales didácticos convencionales.

TEORÍA CONSTRUCTIVISTA:

La teoría del Aprendizaje Significativo, expuesta por Ausubel (1983: 121), sirvió como basamento teórico para la propuesta actual. Tal y como él lo indica.

> Para que ocurra realmente el aprendizaje significativo no basta con que el material nuevo sea intencionado y relacionable sustancialmente con las ideas correspondientes en el sentido abstracto del término… Es necesario también que tal contenido ideativo pertinente exista en la estructura cognoscitiva del alumno en particular".

Lo que implica que, el aprendizaje significativo se obtiene cuando los contenidos que se le presentan al estudiante se pueden vincular en la perspectiva adecuada con las experiencias previas que este ha vivido. Se hace menester entonces diagnosticar las ideas preexistentes en la estructura cognitiva del estudiante para así utilizar estas ideas como puente entre lo que el estudiante ya conoce como el contenido innovador presentado por el docente.

Desde otro punto, que cuando se relaciona intencionadamente el material objeto de estudio, que es potencialmente significativo, con las ideas formadas y adecuadas de la estructura cognitiva el estudio y aprendizaje de la lengua implica un aprendizaje significativo, porque hablar, leer y comprender, son aprendizajes que van más allá de un simple cambio de conducta, arrastran a un cambio en el significado de la experiencia. La importancia de los elementos de la lengua están por sobre en un estudio de las partes, ya que memorizar la gramática sin una re elaboración, una re escritura, sin una experiencia nueva donde se pueda aprovechar el mismo principio, no implica aprendizaje alguno.

La experiencia humana no sólo implica pensamiento, sino igualmente afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para engrandecer el significado de su experiencia.

Basado en esta premisa, el MEC emplea elementos que le son familiares al estudiante, estos elementos fueron seleccionados de acuerdo a los resultados del análisis de la población donde será aplicada el MEC. Una vez que se conocen las características culturales, sociales y psicológicas de los estudiantes, se emplean esas características como referencia al momento de seleccionar los gráficos, imágenes, ejemplos y audios que presentará el MEC para así permitir que el contenido sea familiar como cotidiano ante el estudiante y de esta manera logrando influir positivamente en la consecución del aprendizaje significativo.

Como también se tiene a Garduño y león (2002: 36), las cuales señalan algunas implicaciones de la psicología constructivista en la educación y son las siguientes:

a) El aprendizaje se facilita a través de cambios en las habilidades de pensamientos de los estudiantes.

b) Importancia de la interacción de las variables del sujeto y las variables de la tarea o situación ambiental.

c) El estudiante es activo y trata de entender al medio ambiente.

d) El conocimiento consiste en un conjunto de estructuras mentales organizada.

e) Importancia del conocimiento anterior para la compresión de situaciones nuevas, así como en el cambio de estructuras anterior para tratar con nuevas situaciones.

Por lo tanto, la adquisición de nuevos comportamientos y la formulación de nuevos conocimientos en la mente del estudiante son productos resultantes de la interacción entre las experiencias y conocimientos previos con los nuevos eventos o situaciones innovadoras que se presentan en el medio contextual donde se desenvuelven los estudiantes.

TEORÍA DEL CONECTIVISMO:

La teoría del Conectivismo de Siemens (2004: 5), es definida de la siguiente manera:

> El Conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

Como puede aceptarse, el Conectivismo se puede interpretar como una teoría ecléctica que engloba los principios enunciados en teorías emergentes con el fin de redefinir el concepto del aprendizaje como un proceso de agrupación de conocimientos que ocurre producto de la interacción con un ambiente altamente

cambiante, estos conocimientos se pueden agrupar en el subconsciente estudiantil, pero también pueden almacenarse en una fuente externa, el principal énfasis de esta teoría es la importancia de las conexiones entre las distintas agrupaciones de conocimientos, tanto internas como externas provenientes de una diversidad estudiantil que permitiría producir un aprendizaje continuo y vigente.

En relación a esto, para combatir la reducción en la vida media del conocimiento, las organizaciones han sido obligadas a desarrollar nuevos métodos para llevar a cabo la capacitación. Algunas tendencias significativas en el aprendizaje como serian:

• Muchos aprendices se desempeñarán en una variedad de áreas diferentes, y posiblemente sin relación entre sí, a lo largo de su vida.

• El aprendizaje informal es un aspecto significativo de nuestra experiencia de aprendizaje. La educación formal ya no constituye la mayor parte de nuestro aprendizaje. El aprendizaje ocurre ahora en una variedad de formas - a través de comunidades de práctica, redes personales, y a través de la realización de tareas laborales.

• El aprendizaje es un proceso continuo, que dura toda la vida. El aprendizaje y las actividades laborales ya no se encuentran separados. En muchos casos, son lo mismo.

• La tecnología está alterando (recableando) nuestros cerebros. Las herramientas que utilizamos definen y moldean nuestro pensamiento.

• La organización y el individuo son organismos que aprenden. El aumento en el interés por la gestión del conocimiento muestra la necesidad de una teoría que trate de explicar el lazo entre el aprendizaje individual y organizacional.

• Muchos de los procesos manejados previamente por las teorías de aprendizaje (en especial los que se refieren al procesamiento cognitivo de información) pueden ser ahora realizados, o apoyados, por la tecnología.

• Saber cómo y saber qué están siendo complementados con saber dónde (la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido)

En síntesis, para la Teoría Conectivista una de las condiciones indispensables para el aprendizaje continuo es la posibilidad de conectarse a diversas fuentes de conocimientos externas, una de las fuentes de conocimiento más grandes que se pueden encontrar en la actualidad es el internet. Por esta razón, se ha tomado en cuenta esta condición durante la fase de diseño del MEC, elaborándose de manera tal que le permita al estudiante familiarizarse con una interfaz web que le ayudará a manejar mejor las herramientas del navegador debido a sus similitudes con un menú de navegación convencional, contribuyendo así en su preparación futura y motivándolo a ser autodidacta. Por consiguiente, el uso de recurso tecnológico a través del MEC permite de forma amplia el diseño de plataformas y configuración significativas por medios de procesos de diseño de interfaz.

Con respecto a este punto, Leal (2009) parafraseando su comentario es que entre los fenómenos no explicados correctamente por las teorías de aprendizaje tradicionales se destaca el aprendizaje continuo el cual acompaña al ser humano durante todo su ciclo vital. El aprendizaje co-creativo implica construir conocimiento a partir de la obra intelectual. Entre otros se puede decir que el aprendizaje complejo y el aprendizaje conectado se encuentran millones de nodos que interactúan entre sí para construir redes de conocimiento. Para finalizar el aprendizaje incierto indica que el conocimiento posiblemente sea válido por poco tiempo debido a que en un determinado futuro puede llegar a ser obsoleto.

BASES LEGALES

Segun Villafranca D. (2002) plantea que “Las bases legales no son más que leyes que sustentan de forma legal el desarrollo del proyecto” explica que las bases legales “son leyes, reglamentos y normas necesarias en algunas investigaciones cuyo tema así lo amerite”.

Por esta razón, analizando el contexto del estudio dentro del marco legal venezolano, se hace menester comenzar por el artículo 102: de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999: 17), el cual contempla lo siguiente.

> La educación es un derecho humano y deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos en la Constitución y en la Ley.

Esto se puede interpretar como un intento del Estado venezolano para establecer la educación como un derecho humano primordial que debe ser accesible, gratuito y de calidad para todos los ciudadanos sin distinción racial, sexual, social, económica o política. Además se traza la meta de utilizar la educación como medio para fomentar el libre pensamiento, la libertad de expresión, el pensamiento crítico, la creatividad como el libre desenvolvimiento de los talentos así como facultades del individuo. Buscando también la democratización del acceso al trabajo y la inclusión de todos los sectores de la sociedad en la vida productiva del país.

Complementando lo antes expuesto, el artículo 103 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999: 17), reza que.

> Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.
>
> Las contribuciones de los particulares a proyectos y programas educativos públicos a nivel medio y universitario serán reconocidas como desgravámenes al impuesto sobre la renta según la ley respectiva.

Esto es la ratificación del esfuerzo del Estado venezolano para garantizar la gratuidad y la calidad de la educación pública organizando programas económicos para financiar la educación desde el nivel maternal hasta el pregrado universitario. También hace énfasis en la importancia de incluir en la nómina de docentes a personas de reconocida moralidad, vocación y profesionalismo para así asegurar que los estudiantes venezolanos reciban una educación de primera mano.

Para respaldar lo antes descrito, el artículo 104 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999: 17), indica lo siguiente.

> La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica. El Estado estimulará su actualización permanente y les garantizará la estabilidad en el ejercicio de la carrera docente, bien sea pública o privada, atendiendo a esta Constitución y a la ley, en un régimen de

> trabajo y nivel de vida acorde con su elevada misión. El ingreso, promoción y permanencia en el sistema educativo, serán establecidos por ley y responderá a criterios de evaluación de méritos, sin injerencia partidista o de otra naturaleza no académica.

Es interesante también, observar lo que dice la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999: 17), en el artículo 108.

> Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley.

Aquí se hace evidente la influencia de los medios de comunicación masivos en la formación del pensamiento y la idiosincrasia del ciudadano venezolano. Por ende, el Estado busca comprometer a los medios de comunicación a realizar campañas informativas que contribuyan a la divulgación de información útil y verás. También se destaca la importancia de garantizar bibliotecas como también laboratorios informáticos con el fin de permitir un mayor acceso tanto a la información como a las nuevas tecnologías.

Siguiendo el mismo orden de ideas, la Ley Orgánica de Educación (2009: 4), en su Artículo 4 establece que.

> La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituyen el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad.

Este artículo refuerza lo que anteriormente se ha descrito, busca situar a la educación como un derecho humano fundamental y un deber

social, también la muestra como un instrumento para influir en la transmisión de la identidad nacional llámese cultura, tradición, expresión y pensamientos de la comunidad.

Por otra parte, en la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación (2010:1), también se consiguen algunos artículos relacionados con la investigación actual.

De acuerdo con el artículo 1, menciona que.

> Dirigir la generación de una ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones, con base en el ejercicio pleno de la soberanía nacional, la democracia participativa y protagónica, la justicia y la igualdad social, el respeto al ambiente y la diversidad cultural, mediante la aplicación de conocimientos populares y académicos.

De igual manera en su artículo 35, plantea que.

> El Ejecutivo Nacional a través de las autoridades nacionales, responsables en materia de formación, promoverá una cultura científica desde el nivel de la educación inicial, con el propósito de ir formando los nuevos cultores y cultoras científicos y tecnológicos; así mismo, promoverá la formación de los investigadores e investigadoras, tecnólogos y de la generación del relevo de acuerdo con los principios y valores de la ciencia, la tecnología, la innovación y sus aplicaciones establecidos en esta Ley, atendiendo a las prioridades señalas en el Plan Nacional de Desarrollo Económico y Social de la Nación.

Por último, el artículo 36 menciona que.

> El Ejecutivo Nacional, a través de la autoridad nacional con competencia en materia de ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones, diseñara e instrumentara los incentivos necesarios para estimular la formación e inserción de los cultores y cultoras científicos y tecnológicos en las unidades de producción social, los órganos adscritos a la autoridad nacional con competencias en materia de ciencia, tecnología innovación y sus aplicaciones, así como en las instituciones universitarias que respondan a los

> proyectos que permitan resolver las necesidades concretas vinculadas al Plan Nacional de Desarrollo Económico y Social de la Nación.

Resumiendo los artículos citados de la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación (2010), el Ejecutivo Nacional mira a la tecnología como un instrumento que puede ser utilizado para la formación de los estudiantes venezolanos, haciendo énfasis en la importancia de motivar a las instituciones educativas a incluir en sus aulas de clase materiales didácticos computarizados, así como también se busca lograr que las tecnologías informáticas sean asequibles para todos los ciudadanos sin importar su clase social.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS:

Alfabeto: según la Real Academia Española (1990). Plantea que:

Como en otros muchos idiomas; la escritura española representa la lengua hablada por medio de letras y de otros signos gráficos. En su intención original, el abecedario o serie ordenada de las letras de un idioma constituye la representación gráfica de sus fonemas usuales, es decir; de los sonidos que de modo consciente y diferenciador emplean los hablantes. Una ortografía ideal debería tener una letra, y solo una, para cada fonema, y viceversa. Pero tal correspondencia, por motivos históricos y de diversa índole, no se produce en casi ninguna lengua, aunque el español es de las que más se aproximan a ese ideal teórico. Como las demás lenguas románicas, el español se sirvió básicamente desde sus orígenes del alfabeto latino, que fue adaptado y completado a lo largo de los siglos. El abecedario español quedó fijado, en 1803, en veintinueve letras (27 letras), cada una de las cuales puede adoptar la figura y tamaño de mayúscula o minúscula.

Aa **A**	**Bb** **Be, be alta o be larga**	**Cc** **ce**	**Dd** **De**	**Ee** **e**	**Ff** **efe**	**Gg** **ge**	**Hh** **hache**	**Ii** **i**
Jj **jota**	**Kk** **Ka**	**Ll** **ele**	**Mm** **Eme**	**Nn** **ene**	**Ññ** **eñe**	**Oo** **o**	**Pp** **Pe**	**Qq** **cu**
Rr **Erre o ere**	**Ss** **Ese**	**Tt** **te**	**Uu** **U**	**Vv** **Ve, uve, ve baja o ve corta**	**Ww** **Uve doble, ve doble o doble ve**	**Xx** **equis**	**Yy** **I grieg a o ye**	**Zz** **Ceta o zeta**

Desde los primeros grados escolares se ha estado enseñando esencias sobre el alfabeto español. Tal es así que, ya en primer grado, se conoce desde la pronunciación y escritura de cada una de las letras que lo forman.

Y es que desde bien pequeños, a los niños, se les ha escuchado repetir de memoria las letras del abecedario, como si fueran parte de si, no basta con repetir letra a letra del abecedario, sino que es imprescindible conocer de ellas cada peculiaridad que la distinguen para lograr su uso adecuado en la formación de las palabras.

Estrategia didáctica: según De la Torre (2005) la define como la técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A). Los componentes que interactúan en el acto didáctico son:

El docente o profesor.

El discente o alumnado.

El contenido o materia.

El contexto del aprendizaje.

Las estrategias metodologías o didácticas.

Por otra parte, Díaz y Hernández (1999), plantean que las estrategias didácticas contemplan las de aprendizaje y las de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información.

Lectura: según Sáez (1951:15) define la lectura como "Una actividad instrumental. No se lee por leer, se lee por algo y para algo. Siempre detrás de toda lectura ha de existir un deseo de conocer, un ansias de penetrar en la intimidad de las cosas". Para leer en forma eficaz es necesario poseer preparación, capacidad intelectual y madurez mental, así como también conocer cabalmente el lenguaje escrito.

Dicho de otro modo, Spolski (1980) expresa que la lectura no puede ser usualmente separada de la educación del lenguaje: la selección de cual lengua el niño debería aprender a leer es crucial, y una vez que los pasos iniciales en la instrucción de la lectura son pasados, la lectura se transforma en la zona central en el enriquecimiento del lenguaje.

Material Educativo Computarizado: Para Galvis (1996) el Material Educativo Computarizado (MEC) es pues, la denominación otorgada a las diferentes aplicaciones informáticas cuyo objetivo terminal es apoyar el aprendizaje. Se caracterizan porque es el alumno quien controla el ritmo de aprendizaje, la cantidad de ejercicios, decide cuando abandonar y reiniciar, interactuar reiteradas veces, en fin son muchos los beneficios. Por su parte el docente encuentra en ellos una ayuda significativa, pues en muchos casos en los Materiales Educativos Computarizados se registra toda la actividad del estudiante.

De igual forma, el autor categoriza las diferentes aplicaciones informáticas Materiales Educativos Computarizados, de acuerdo con el objetivo que buscan, el momento educativo en que se vayan a utilizar o la complejidad en el diseño de los mismos. Existen entonces materiales de tipo algorítmico, de ejercitación y práctica, Sistemas tutoriales, heurísticos, juegos educativos, simuladores, micromundos exploratorios, sistemas expertos y tutores inteligente, cada uno ubicado en alguna de las características antes mencionadas.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

El Marco Metodológico hace alusión al conjunto de acciones que se ejecutan con la finalidad de abordar el problema planteado, además de seleccionar las técnicas e instrumentos que se utilizaron para recolectar los datos que permitieron comprender los conceptos y elementos necesarios para avanzar en la investigación.

Al respecto, Tamayo y Tamayo (2003:37) define al marco metodológico como "Un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento". Con el conocimiento que se adquiere basándose en la información obtenida, es posible compararlo con las hipótesis presentadas ante los problemas planteados.

Siguiendo la misma idea, Arias (2006:16) explica el marco metodológico como el "Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas". Por medio de los resultados que arrojen las acciones indicadas en el marco metodológico, se confirman o descartan las hipótesis planteadas frente al problema.

A continuación se expone la estrategia metodológica, llevada a cabo para alcanzar los objetivos planteados en el desarrollo de la presente investigación.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación actual se realiza bajo el modelo de Proyecto Factible, donde para Arias (2006:134) un proyecto factible "Se trata de una propuesta de acción para resolver un problema practico o satisfacer una necesidad. Es indispensable que dicha propuesta se acompañe de una investigación, que demuestre su factibilidad o posibilidad de realización"

Es decir, un proyecto factible es una propuesta que se presenta frente a una problemática determinada, luego de haber definido un diagnóstico, estudiado la factibilidad y diseñado la propuesta, todo esto de acuerdo a lo indicado por El Manual de Tesis de Grado y Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Libertador, (2003:16), que plantea:

> Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos, necesidades de organizaciones o grupos sociales que pueden referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos, o procesos. El proyecto debe tener el apoyo de una investigación de tipo documental, y de campo, o un diseño que incluya ambas modalidades.

Por esta razón, antes de proponer un MEC como estrategia para la enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. monseñor "Jacinto Soto Laya", es necesario realizar la presente investigación en tres fases distintas:

Fase I: Diagnostico

Durante esta fase se diagnosticaron las principales dificultades que enfrentan los docentes al momento de aplicar estrategias de enseñanza en el área de lenguaje y comunicación, concretamente hablando, en el manejo de las letras del alfabeto y su

uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor “Jacinto Soto Laya”.

Fase II: Estudio de la Factibilidad

A través de esta fase se determinó la factibilidad técnica y financiera de la aplicación de un MEC como estrategia para la enseñanza en el área de lenguaje y comunicación para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor “Jacinto Soto Laya”.

Fase III: Diseño de la Propuesta

En el transcurso de la tercera fase se diseñó y programo un MEC como estrategia para la enseñanza en el área de lenguaje y comunicación para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor “Jacinto Soto Laya”.

Diseño de la Investigación

La presente investigación se encuentra definida como de campo, ya que los datos se recolectan directamente de los individuos que protagonizan la problemática planteada. Además esto se realiza de modo no experimental, es decir, sin manipular o controlar variable alguna para evitar perder el ambiente de naturalidad donde se manifiestan los fenómenos estudiados.

Soportando lo antes descrito, Arias (2006) indica que en la investigación de campo se recolectan los datos primarios directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde se manifiestan los fenómenos a estudiar, esto sin manipular o controlar las variables, dicho de otra forma, el investigador obtiene la información sin alterar las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental. Cabe destacar que en este tipo de investigación también se emplean

datos secundarios obtenidos, generalmente, de fuentes bibliográficas que sirven como sustento del marco teórico.

Para complementar las ideas planteadas previamente, los datos secundarios se obtienen por medio de una investigación documental, la cual es definida por El Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL (2006:12) de la siguiente manera "El estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos, divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos".

En efecto, la investigación documental es el análisis de una problemática previamente planteada, apoyándose en los datos recolectados de investigaciones, estudios, ensayos y publicaciones realizados por otros autores, adaptándolos al objetivo propuesto.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población está determinada por un conjunto de personas u objetos de características similares, estas características deben ser comunes, encontrándose presentes en todas y cada uno de las unidades que conforman la población.

AL Respecto, Tamayo y Tamayo, (1997:114), indica que: "La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación"

Asimismo, Arias (2006:81) define a la población como el "conjunto finito o infinito de elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las

conclusiones de la investigación. Esta queda limitada por el problema y por los objetivos del estudio".

Las afirmaciones anteriores definen a la población como una totalidad o conjunto de elementos con características comunes que serán delimitados por el planteamiento del problema y los objetivos de la investigación, además, estos elementos compartirán la conclusión y los resultados finales arrojados en el estudio.

Por tal motivo, se utilizará un conjunto de personas con características comunes que serán objeto de estudio. En este caso la población estará conformada por todos los docentes titulares del 2do grado de distintas instituciones la cuales son:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	TURNO	CANTIDAD
U.E. “Cecilio Acosta”	mañana	3
	tarde	3
U.E. “Pedro Gual”	mañana	3
	tarde	3
U.E. “Rafael Pérez”	mañana	4
	tarde	4
U.E. “Oswaldo Idalgo”	mañana	4
	tarde	4
U.E.E “Monseñor Jacinto Soto Laya”	mañana	6
	tarde	6
E.B. “5 de Julio”	mañana	5
	tarde	5
	Total	**50**

Con una totalidad conformada por una población de 50 docentes.

Muestra

Una muestra es la selección de un grupo de elementos representativos de la población con el fin de recolectar datos sobre esta. El deber ser de seleccionar una muestra es que la información generada sea válida también para la población en su totalidad. Tal como lo define Tamayo y Tamayo, (1997:38) "es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico"

En este sentido, la exactitud de la información recolectada depende en gran manera de la forma en que fue seleccionada la muestra. Por consiguiente, es importante seleccionar un grupo que realmente sea representativo del conjunto poblacional, de acuerdo a lo expresado por los siguientes autores:

Balestrini (2006:141), señala que: "una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben producirse en ella, lo más exactamente posible."

Tomando en cuenta las ideas anteriormente descritas, para los propósitos de la investigación actual, la muestra estará conformada por 50 docentes es decir, con la misma totalidad de la población que fue tomada por los docentes titulares del segundo grado de las diferentes instituciones del municipio san Joaquín.

TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS Y RECOLECCIÓN DE DATOS:

La información requerida para realizar esta investigación fue recolectada principalmente a través de fuentes bibliográficas, las cuales previamente fueron evaluados por medio de ciertos criterios de selección, tales como: vigencia, cientificidad, utilidad y pertinencia. Al respecto, Hernández y otros (2012:168), reflejan que: "Recolectar los datos implica elaborar un plan detallado de procedimientos que nos conduzcan a reunir datos con un propósito específico."

En este sentido, la técnica utilizada para recolectar información en la Unidad Educativa Estadal “Monseñor Jacinto Soto Laya” fue la observación directa, la cual consistió en presenciar las clases de los docentes de segundo grado de dicha institución, para obtener datos acerca de las distintas estrategias de enseñanza que aplicaban con sus estudiantes.

Además, se empleó como instrumento la encuesta, porque seleccionaron la cual fue aplicada a la población docente de segundo grado, con la finalidad de obtener datos más detallados acerca de las actitudes que muestra el docente frente a las nuevas tecnologías informáticas, así como también, conocer más sobre los criterios que este sigue al momento de seleccionar una estrategia de enseñanza.

Todo esto fue realizado con el único propósito de recolectar información para el diagnóstico de la necesidad de emplear nuevas estrategias de enseñanza tomando en cuenta las herramientas novedosas que ofrecen las tecnologías informáticas emergentes.

Objetivo General: Diseñar un MEC como estrategia de enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya"				
Objetivos Específicos	**Definición**	**Dimensión**	**Indicadores**	**Ítems**
Diagnosticar las estrategias de enseñanza que usan los docentes sobre el manejo de las letras del alfabeto y su uso en la formación de palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya"	Estrategia metodológica aplicada para los docentes del segundo grado, cuyo propósito es mejorar la enseñanza.	Estrategias de enseñanza	Conocimiento previo Estrategias visuales	1 2 3 4
Determinar la factibilidad de la aplicación del MEC y los efectos pedagógicos en las necesidades de los estudiantes en conformidad con la enseñanza del área de lenguaje y comunicación para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y uso para formar palabras.	Conocer los beneficios que están relacionados con el Material Educativo Computarizado como instrumento en la enseñanza en el área de Lenguaje y Comunicación a nivel de segundo grado	-Factibilidad Operativa. -Factibilidad Técnica.	Actitudes Preferencias	5 6
Diseñar el material educativo computarizado como estrategia en el área de lenguaje y comunicación para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras..	Elaborar un Material Educativo Computarizado, que permita a los educadores de primaria manejar los conocimientos del contenido.	Medios Tecnológicos	Disposición	7

FACTIBILIDAD DEL PROYECTO.

Presentación y Análisis de los Resultados de la Factibilidad

La factibilidad, tal y como lo señala Gómez (2000:24) "indica la posibilidad de desarrollar un proyecto, tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos, financieros, institucionales, estudios de mercado y beneficiaros".

En este sentido, al elaborar una propuesta se deben considerar todos los aspectos involucrados de tal manera que se pueda llevar a cabo en un plazo determinado. Para la presenta investigación se abordaron aspectos económicos, técnicos e institucionales necesarios en el diseño de la propuesta de un Material Educativo Computarizado.

Factibilidad Económica

Se refiere al estudio costo – beneficio en cuanto a la disponibilidad de los recursos financieros indispensables para la ejecución de la propuesta. La inversión necesaria no es costosa, porque se utilizarán los mismos recursos de la institución en cuanto a requerimientos de espacios físicos dotados de una pizarra, las computadoras Canaima de los estudiantes y los recursos humanos conformados por los docentes titulares del segundo grado de educación básica.

El Material Educativo Computarizado como estrategia para la enseñanza en el área de lenguaje y comunicación para reforzar el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya" no cuenta con un financiamiento económico, esto es debido a que fue elaborado por los mismos investigadores que presentan la propuesta actual.

Factibilidad Técnica e Institucional

Constituida por los recursos humanos y materiales que harán realidad el MEC. En cuanto al recurso humano la factibilidad está asegurada, ya que se cuenta con profesores capacitados en el área de informática. Con relación a los recursos materiales los estudiantes cuentan con las Canaima, las cuales poseen todos los requerimientos técnicos necesarios para la ejecución del MEC.

El estudio de factibilidad planteado anteriormente, conlleva a que la propuesta podrá ser ejecutada, ya que refleja la existencia de recursos organizativos, estructurales y de funcionamiento que se articularán con el trabajo cotidiano y la participación de la comunidad académica. Por lo cual, se recomienda la articulación efectiva de todos estos elementos para garantizar la ejecución satisfactoria del MEC.

Ahora bien, considerando los resultados obtenidos en las dos fases anteriores, se procedió a la elaboración de la propuesta, la cual se presenta conformada por un diseño instruccional, guion de contenido, guion técnico, guion didáctico y el MEC.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Luego de haber aplicado los instrumentos a los docentes del segundo grado, de la Unidad Educativa Estadal "Monseñor Jacinto Soto Laya", se logró apreciar la representación gráfica de cada uno de los ítems.

Para el Item 1, surge la siguiente interrogante ¿Considera usted necesario aplicar antes del inicio del curso una prueba diagnóstica a sus estudiantes?

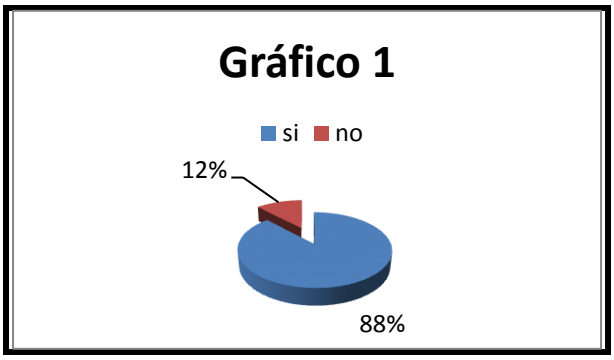


Grafico 1: Conocimientos Previos. Elaborado con datos tomados del ítem 1, del Instrumento de Escala cerrada (cuestionario).

En el grafico 1, se puede considerar que 45 docentes respondieron Si al 90%, y 5 respondieron No al 10%, es decir, que la mayoría de los docentes que imparten dicha asignatura si emplean una relación del contenido a impartir con los conocimientos previos de los estudiantes.

De esta manera se puede decir que esto sirve como base para que el docente inicie o desarrolle sus actividades académicas relacionándolas con el vivir del educando, ya que el docente busca que el estudiante aporte su ideas con el fin de establecer o construir un concepto y así dar inicio o desarrollo al contenido a impartir.

Análogamente para el Ítem 2, ¿Considera usted necesario repasar los contenidos al momento de iniciar la clase? Se puede encontrar lo mostrado en el grafico 2.

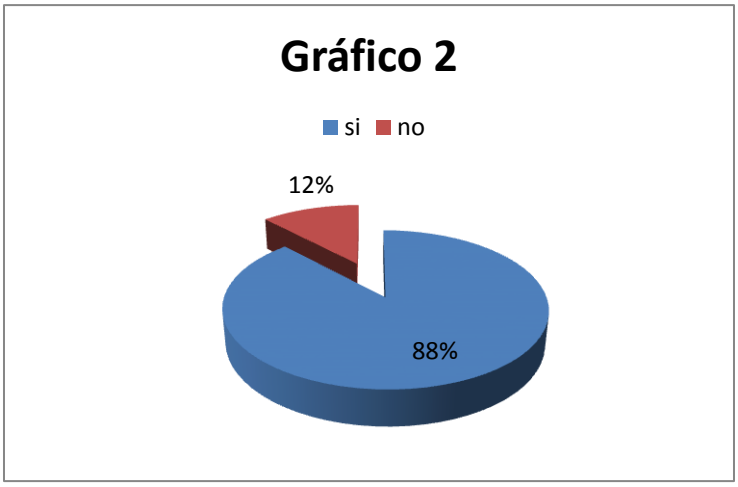


Grafico 2: Resumen. Elaborado con datos tomados del ítem 2, del Instrumento de Escala cerrada (cuestionario).

En el grafico 2, se puede estimar que 44 docentes respondieron Si la cual corresponde a un 88% y 6 respondieron No al 12%, es decir, que la mayoría consideran necesario resumir los contenidos al momento de iniciar la clase.

Se puede decir que, la reconstrucción de conocimientos seleccionados desde una situación de enseñanza y aprendizaje implica el surgimiento de interacciones y negociaciones de significados, las que se establecen principalmente desde las consistencias o contradicciones entre los saberes cotidianos y los científicos. La meta

educativa consiste entonces en reconstruir saberes culturales generando situaciones didácticas que permitan su discusión y justificación desde un conocimiento científico.

De esta manera, desde la Indagación Dialógica, problematizadora se provocan situaciones de reflexión, explicación, argumentación y meta análisis del conocimiento que expresamos, ya sea verbalmente o en escritos, al resolver las actividades de clase.

Continuadamente se aprecia el Ítem 3, el cual expresa ¿Aplica usted indicadores como estrategias visuales al momento de dar los contenidos en clase?

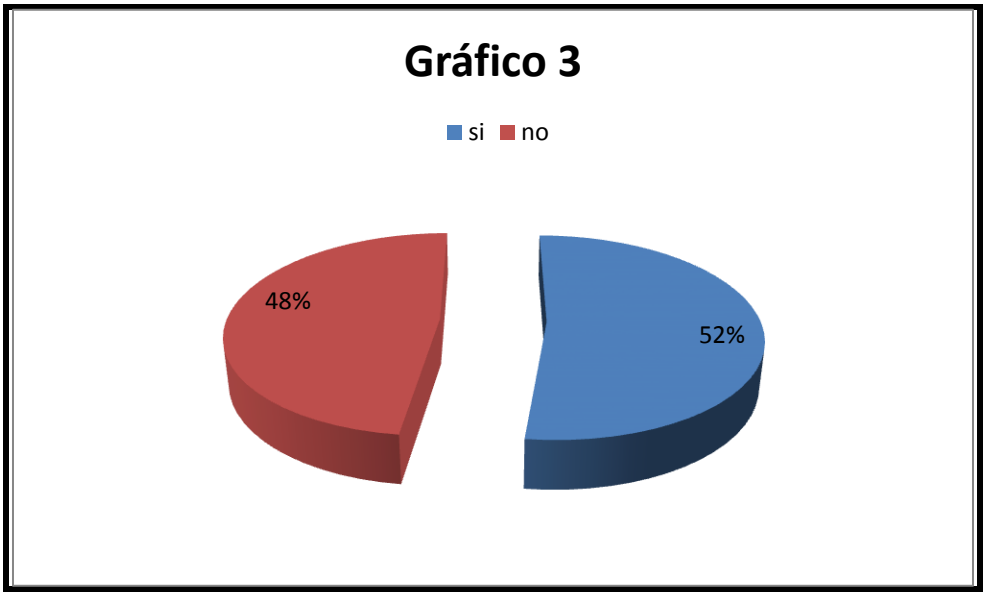


Grafico 3: Estrategias Visuales. Elaborado con datos tomados del ítem 3, del Instrumento de Escala cerrada (cuestionario).

En el grafico 3, se consiguió demostrar que 26 docentes respondieron Si y 24 respondieron No, es decir, que el 26 % de los docentes si aplica estrategias visuales tales como: sopa de letras, crucigramas, mapas mentales; al momento de impartir el contenido de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras como: singular, plural, sinónimo, antónimo, palabras simple y palabras compuestas, mientras que el

resto de los docentes, no aplica dicha estrategia visual. Y 24 % no aplica estas estrategias.

Es importante destacar que la enseñanza visual, ayuda al educando a captar la clase facilitadas por el docente de forma precisa y ágil. Por ejemplo, el docente puede usar tarjetas para enseñar el reconocimiento de las letras del alfabeto. Esto lo ayuda al estudiante a conectar la letra, la palabra o cualquier otro material con un recordatorio visual. Algunos de los materiales que son efectivos y que se pueden usar con esta técnica son vídeos, fotos, tarjetas y diapositivas.

En este orden de ideas, en necesario que el educador tenga buenos recursos visuales que permitan llamar la atracción de los estudiantes a través de la proyección de diversas estrategias didácticas, que facilite el aprendizaje en el educando; ya que cada estudiante aprende de una manera diferente.

Subsiguientemente se aprecia el Ítem 4, el cual está conformado de la siguiente manera: ¿Considera usted necesario la utilización de preguntas generadora durante la clase con los estudiantes?

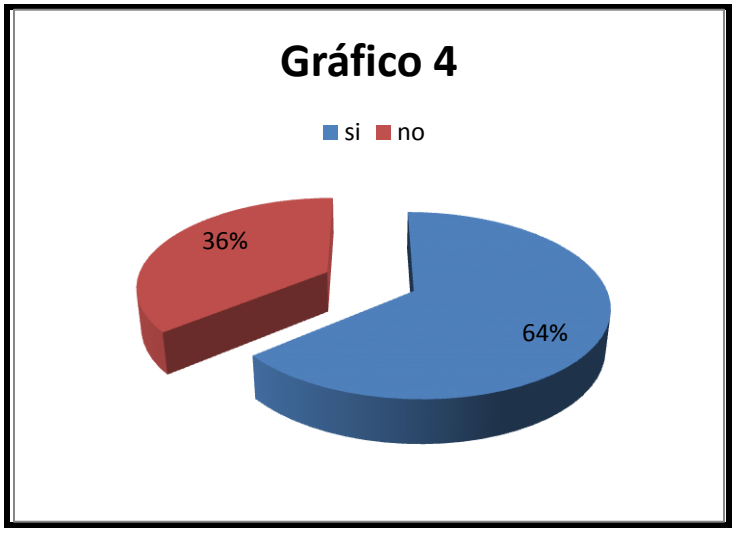


Grafico 4: Preguntas generadora. Elaborado con datos tomados del ítem 4, del Instrumento de Escala Dicotómica (cuestionario).

En el grafico 4, se logró simbolizar que 32 docentes respondieron Si , y 18 respondieron No. Es decir, que 64 % de los docentes si emplea durante su clase preguntas generadoras, mientras que el 36 % de los docentes no las emplea.

Por esta razón, se hace necesario sugerir a los docentes que empleen las preguntas generadoras, ya que las mismas permiten determinar si los estudiantes han logrado captar y entender lo facilitado por el docente.

Se puede decir, que las preguntas generadoras permiten buscar que el educando sea participativo al momento de desarrollo de la clase.

Consiguientemente se puede apreciar el Ítem 5, el cual está estructurado de la siguiente forma: Considera usted conveniente utilizar un MEC para la enseñanza del contenido de Lenguaje y Comunicación.

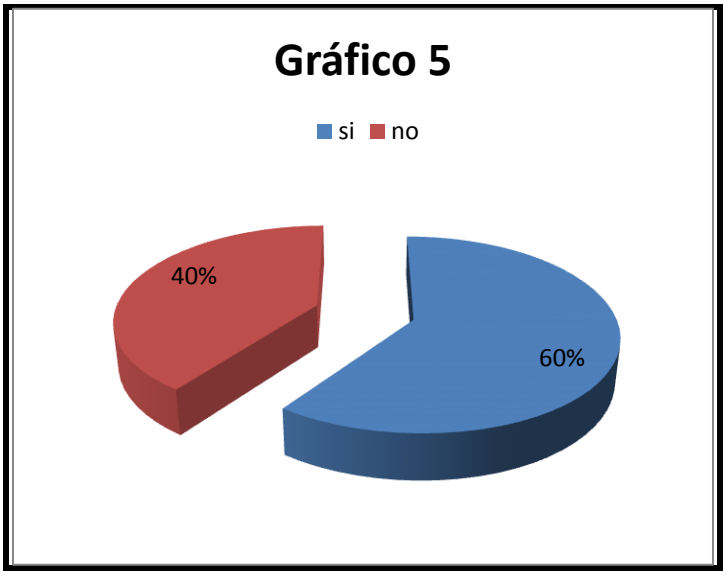


Grafico 5: Estrategias Multimedial Digital. Elaborado con datos tomados del ítem 5, del Instrumento de Escala cerrada (cuestionario).

En el grafico 5, se puede justificar 30 de los docentes respondieron Si y 20 respondieron No. Es decir, que el 60 % de los docentes si consideran necesario utilizar una estrategia multimedial digital para la enseñanza del contenido de alfabeto y su usos para formar palabras en el área de lenguaje y comunicación y el 40 % de los docentes contestaron no a la pregunta porque no tienen dominio en el uso de las tecnologías.

Si se logra una participación activa entre el docente y el educando esto permite integrar la tecnología de una manera eficaz, lo cual admite tomar en consideración los siguientes pasos:

- Llega a formar parte del proceso rutinario de la clase,
- Los estudiantes se sienten cómodos usándola y
- Apoya los referentes educativos del currículo.

Subsiguientemente para el Ítem 6, surge la siguiente interrogante: ¿ Emplearía usted un MEC que contribuya en la enseñanza del contenido Lenguaje y Comunicación?

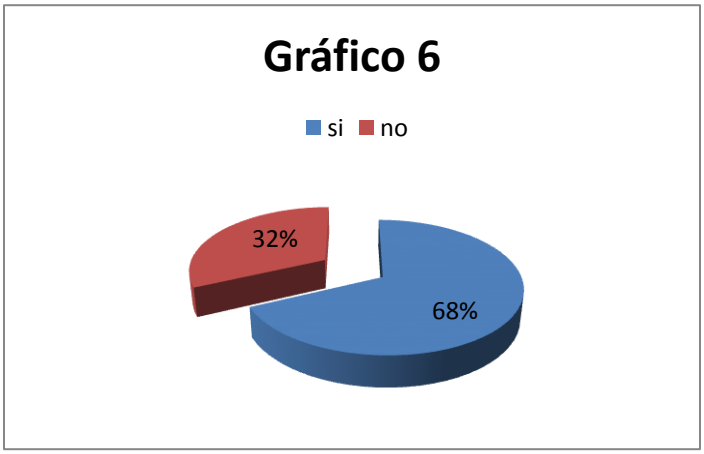


Grafico 6: Estrategia multimedia para facilitar la enseñanza del contenido de Lenguaje y Comunicación. Elaborado con datos

tomados del ítem 6, del Instrumento de Escala cerrada (cuestionario).

En el grafico 6, se puede considerar 34 de los docentes respondieron Si y 16 respondieron No. Es decir, que el 68% de los docentes si emplearían una estrategia como los materiales educativos computarizados para facilitar la enseñanza en el contenido del alfabeto y sus usos para formar palabras pero el 32% respondieron no por desconocer del uso de las tecnologías.

Es de gran importancia que el docente tenga en cuenta que los educando presenten dificultad de aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación, por lo que es necesario que el docente cuente con ciertas estrategias a la hora de impartir el proceso de enseñanza, involucrando en dicho proceso la tecnología siendo esta de máxima ayuda; logrando que las innovaciones tecnológicas, como lo es las TICs, puedan auxiliar en la construcción de modelos para la enseñanza.

Por último, se valora el Ítem 7, el cual está conformado de la siguiente manera Considera usted necesario incorporarse a los cambios tecnológicos que se producen en la actualidad.

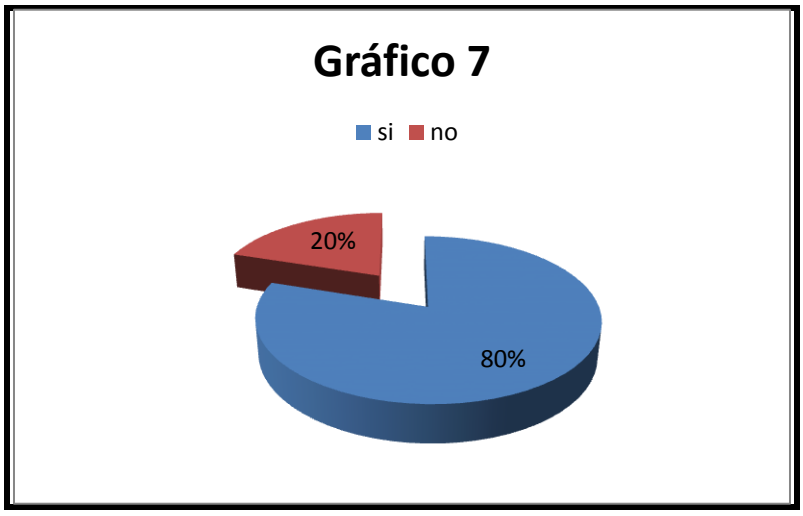


Grafico 7: Es importante que el docente se incorpore a los cambios tecnológicos. Elaborado con datos tomados del ítem 7, del Instrumento de Escala cerrada (cuestionario).

En el grafico 7, se puede evidenciar que 40 de los docentes respondieron Si y 10 respondieron No. Es decir, que el 80% de los docentes si consideran necesario que el docente se incorporé a los cambios tecnológicos que se producen en la actualidad y el 20% respondieron que no.

Es necesario que los docentes estén capacitados para utilizar la tecnología para que logren el manejo de nuevos medios de la comunicación e información y la integración de estos en el currículo y la enseñanza. Ya que la integración de la tecnología puede generar cambios a corto, mediano y largo plazo en las aulas de clase de manera que beneficien el proceso de aprendizaje de los estudiantes; para que dichos recursos puedan generar actividades de trabajo atractivas e innovadoras que sin la tecnología sería imposible programar.

Cabe destacar que estos recursos por sí solos no pueden generar un cambio trascendental en la educación, sin la ayuda del docente siendo este quien debe y puede originar ese cambio en las aulas de clases aplicando dichos recursos.

CAPITULO V

CONCLUSIÓNES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En la institución donde se está realizando el material educativo computarizado existen ciertas debilidades en cuanto a las letras del alfabeto y su uso.

Los docentes cuentan con la Camainas en el colegio y los estudiantes se motivan a utilizarlas pero no cuentan con un M.E.C que los ayude a reforzar las letras del alfabeto y su uso.

Los docentes utilizan la pizarra como estrategia de enseñanza y los estudiantes necesitan cambios de estrategias para motivarse en este caso interactuando con un M.E.C.

Como también se observaron algunas dificultades en los niños (as) al momento de leer y escribir como es la pronunciación, presentan confusiones al momento de pronunciar las silabas y palabras en general, además, se ven desmotivados al momento de practicar lectura y escritura y es necesario incentivarlos para que aprendan el valor del lenguaje y lo vital que es la lectura y escritura.

Recomendaciones

Preparar a los docentes para que conozcan e utilicen los M.EC como estrategias de enseñanza.

Desarrollar el M.E.C e implementarlo en el colegio para reforzar las letras del alfabeto y su uso.

Capacitar a los docentes para que dominen el M.E.C que se realizó y lo apliquen en sus clases para reforzar los conocimientos de los estudiantes.

Motivar e incentivar a los estudiantes con estrategias de enseñanza con la utilización de la Canaima, de esta manera las clases serán más interactivos.

CAPITULO VI

PROPUESTA

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL M.E.C

Modelo de ASSURE (1993)

1. Análisis de los estudiantes:

Los estudiantes cursan 2do grado con edades comprendida entre los 7-9 años, las cantidad entre hembras y varones es proporcionada, son venezolanos habitantes del municipio San Joaquín Estado Carabobo, la mayoría de ellos son católicos y poseen bajos recursos económicos. Algunos tienen noción del abecedario. La mayoría capta la informa de forma visual y auditiva.

Alguna de las dificultades observadas en los niños (as) al momento de leer y escribir es la pronunciación, presentan confusiones al momento de pronunciar las silabas y palabras en general, además, se ven desmotivados al momento de practicar lectura y escritura y es necesario incentivarlos para que aprendan el valor del lenguaje y lo vital que es la lectura y escritura.

2. Establecimiento de los objetivos:

Objetivo General:

Implementar un material didáctico computarizado para reforzar la lectura y escritura de los estudiantes del 2do grado de la Unidad Educativa Estadal “Monseñor Jacinto Soto Laya”.

Objetivos Específicos:

- ✓ Diagnosticar los principales dificultades en la lectura y escritura de los estudiantes del 2do grado de la U.E.E. ”Monseñor Jacinto Soto Laya”.

- ✓ Organizar los recursos y actividades que contendrá el material educativo computarizado.

- ✓ Elaborar el material educativo computarizado para reforzar la lectura y escritura.

- ✓ Ejecutar el material educativo computarizado para reforzar la lectura y escritura:

  - Motivar a los estudiantes a observar el material educativo computarizado.

  - Incentivar a los estudiantes para que participen en las actividades prácticas del material educativo computarizado.

3) Se seleccionara los métodos, tecnología y materiales

Se seleccionaran los métodos mediante la presentación de contenidos conceptuales y procedimentales con actividades prácticas por medio del programa que será instalado en las computadoras, donde; lo utilizaran el teclado y el mouse para seleccionar y escribir en las diferentes actividades presentadas.

Esta presentación de los contenidos conceptuales y procedimentales como:

Abecedario, Vocales, Consonantes, Sílabas, Palabras, Palabras Compuestas, Singular, Plural, Sinónimos y Antónimos.

4) Se usara métodos, tecnológico y material

Se usaran por medio de un material educativo computarizado mediante la utilización de texto, a través de la computadora. Este material será evaluado y revisado con el fin de que los niños (as) comprendan y se les facilite el material.

5) La participación de los estudiantes

La participación e interacción por parte de los estudiantes será a través de la exploración del programa observando todo el contenido y resolviendo las actividades de cada tema.

6) Se evaluara y revisara

Esta evaluación se realizara por medio de actividades prácticas proporcionando una retroalimentación sobre el desempeño a través de mensajes emitidos por dicho material.

La retroalimentación se realizara en cada una de las actividades prácticas descritas.

DESCRIPCION DE LAS VARIABLES TECNICAS

Imágenes

Var	Identificación	Descripción
I1	Logo UC	Logo de la UC ubicado en el membrete
I2	Logo FaCE	Logo de FaCE ubicado en el membrete
I3	Imagen representativa	Imagen de la animación de una burbuja.
I4	Imagen representativa	Imagen de animación de la pantalla de bienvenida

I5	Imagen representativa	Imagen de un lápiz
I6	Imagen representativa	Imagen de la mascota del MEC, un conejo estudioso.
I7	Imagen representativa	Imagen de un niño estudioso
I8	Imagen representativa	Imagen de una niña estudiosa
I9	Imagen representativa	Carita feliz cuando la respuesta es correcta
I 10	Imagen representativa	Ilustración de la actividad nro. 1
I 11	Imagen representativa	Ilustración de la actividad nro. 4
I 12	Imagen representativa	Ilustración de la actividad nro. 6
I 13	Imagen representativa	Ilustración de la actividad nro. 6
I 14	Imagen representativa	Ilustración de la actividad nro. 6

Textos

Var	**Identificación**	**Descripción**
T1	Membrete	Membrete descriptivo de la UC
T2	Titulo	Título del MEC
T3	Autores	Autores del MEC
T4	Presentación	Bienvenida al menú principal

T5	Instrucciones	Instrucciones del menú principal
T6	Subtitulo 1	Título del tema 1
T7	Contenido 1	Contenido del tema 1
T8	Contenido 2	Contenido del tema 1
T9	Contenido 3	Contenido del tema 1
T10	Subtitulo 2	Título del tema 2
T11	Contenido 4	Contenido del tema 2
T12	Contenido 5	Contenido del tema 2
T13	Subtitulo 3	Título del tema 3
T14	Contenido 6	Contenido del tema 3
T15	Contenido 7	Contenido del tema 3
T16	Subtitulo 4	Título del tema 4
T17	Contenido 8	Contenido del tema 4
T18	Contenido 9	Contenido del tema 4
T19	Subtitulo 5	Título del tema 5
T20	Contenido 10	Contenido del tema 5
T21	Subtitulo 6	Título del tema 6
T22	Contenido 11	Contenido del tema 6
T23	Contenido 12	Contenido del tema 6
T24	Presentación	Bienvenida a las actividades
T25	Subtitulo 7	Título de la actividad nro.

		1
T26	Contenido 13	Enunciado de la actividad nro. 1
T27	Contenido 14	Cuerpo de la actividad nro. 1
T28	Subtitulo 8	Título de la actividad nro. 2
T29	Contenido 16	Enunciado de la actividad nro. 2
T30	Contenido 17	Cuerpo de la actividad nro. 2
T31	Subtitulo 9	Título de la actividad nro. 3
T32	Contenido 19	Enunciado de la actividad nro. 3
T33	Contenido 20	Cuerpo de la actividad nro. 3
T34	Subtitulo 10	Título de la actividad nro. 4
T35	Contenido 21	Enunciado de la actividad nro. 4
T36	Contenido 22	Cuerpo de la actividad nro. 4
T37	Subtitulo 11	Título de la actividad nro. 5
T38	Contenido 23	Enunciado de la actividad nro. 5
T39	Contenido 24	Contenido de la actividad nro. 5

T40	Subtitulo 12	Título de la actividad nro. 6
T41	Contenido 25	Enunciado de la actividad nro. 6
T42	Contenido 26	Contenido de la actividad nro. 6
T43	Subtitulo 13	Título de los créditos
T44	Contenido 27	Contenido de los créditos
T45	Retroalimentación	Retroalimentación de las actividades

Audios

Var	Identificación	Descripción
A1	Titulo	Audio de presentación del MEC
A2	Bienvenida	Audio de presentación del menú del MEC
A3	Contenido 1	Narración del contenido del tema 1
A4	Contenido 2	Narración del contenido del tema 1
A5	Contenido 3	Narración del contenido del tema 2
A6	Contenido 4	Narración del contenido del tema 2
A7	Contenido 5	Narración del contenido del tema 3
A8	Contenido 6	Narración del contenido

		del tema 3
A9	Contenido 7	Narración del contenido del tema 4
A10	Contenido 8	Narración del contenido del tema 4
A11	Contenido 9	Narración del contenido del tema 5
A12	Contenido 10	Narración del contenido del tema 6
A13	Contenido 11	Narración del contenido del tema 6

Botones

Var	**Identificación**	**Descripción**
B1	Comenzar	Iniciar el MEC
B2	Abecedario	Enlace a una sección del MEC
B3	Vocales y consonantes	Enlace a una sección del MEC
B 4	Sílabas y palabras	Enlace a una sección del MEC
B 5	Sinónimos y antónimos	Enlace a una sección del MEC
B 6	Palabras compuestas	Enlace a una sección del MEC
B 7	Singular y plural	Enlace a una sección del MEC
B 8	Página principal	Enlace a una sección del MEC

B 9	Siguiente	Enlace a la siguiente pantalla
B 10	Actividades	Enlace a las actividades del MEC
B 11	Revisar	Revisa las respuestas de las actividades
B12	Siguiente	Continua a la siguiente actividad
B13	Ver página de inicio	Enlace a la página de inicio del MEC

GUION DIDACTICO

Pantalla 1

Desarrollo del tema	**A1** **B1** **I1, I2, I3** **T1, T2, T3**
En esta pantalla se presenta el encabezado de la Universidad de Carabobo, además de mostrar el nombre de los autores, el titulo con el nombre del MEC y un botón con la descripción "¡Comencemos!".	
Narración de las acciones	
El usuario lee la presentación del proyecto y hace clic en el botón con la descripción "¡Comencemos!".	

Pantalla 2

Desarrollo del tema	**A2** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8** **I4** **T4, T5**
Aquí se muestra una pantalla de bienvenida además de incorporar una barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo. Adicionalmente una voz narra el texto descrito como "' ¡Elije una opción para comenzar!"	
Narración de las acciones	
El usuario tiene acceso a un índice general del contenido del software, pudiendo seleccionar cualquier opción bajo su criterio, o bien elegir la primera para así navegar a través de los contenidos en el orden sugerido por los autores.	

Pantalla 3

Desarrollo del tema	**A3** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9** **I5** **T6, T7, T8**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra el contenido del abecedario, ilustrando secuencialmente cada una de las letras que lo conforman acompañado de una voz que ejemplifica su fonética correspondiente. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de "siguiente".	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de continuar en el mismo tema haciendo clic sobre la flecha, o de saltar a otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 4

Desarrollo del tema	**A4** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8** **I6** **T6, T7, T8, T9**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra el contenido del abecedario, ilustrando cada una de las letras con las mayúsculas coloreadas de naranja y las minúsculas en negro. En la parte inferior se desglosa una descripción de las mayúsculas y las minúsculas, descripción que a su vez es narrada por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota.	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de seleccionar otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 5

<table>
<tr><td>Desarrollo del tema</td><td rowspan="4">A5
B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9
I5, I6
T10, T11</td></tr>
<tr><td>Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra el contenido del abecedario, ilustrando cada una de las letras con las vocales coloreadas de naranja y las consonantes en negro, a medida que las vocales van cambiando su coloración a naranja un audio ejemplifica su pronunciación. En la parte inferior se desglosa una descripción de las vocales, descripción que a su vez es narrada por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de “siguiente”.</td></tr>
<tr><td>Narración de las acciones</td></tr>
<tr><td>El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de continuar en el mismo tema haciendo clic sobre la flecha, o de saltar a otro tema del menú de navegación.</td></tr>
</table>

Pantalla 6

<table>
<tr><td>Desarrollo del tema</td><td rowspan="4">A6
B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8
I6
T10, T12</td></tr>
<tr><td>Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra el contenido del abecedario, ilustrando cada una de las letras con las consonantes coloreadas de naranja y las vocales en negro, a medida que las consonantes van cambiando su coloración a naranja un audio ejemplifica su pronunciación. En la parte inferior se desglosa una descripción de las consonantes, descripción que a su vez es narrada por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota.</td></tr>
<tr><td>Narración de las acciones</td></tr>
<tr><td>El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de seleccionar otro tema del menú de navegación.</td></tr>
</table>

Pantalla 7

Desarrollo del tema	**A7** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9** **I5, I6** **T13, T14**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de las silabas seguida de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de "siguiente".	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de continuar en el mismo tema haciendo clic sobre la flecha, o de saltar a otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 8

Desarrollo del tema	**A8** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8** **I6** **T13, T15**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de las palabras seguida de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota.	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de seleccionar otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 9

Desarrollo del tema	**A9** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9** **I5, I6, I7, I8** **T16, T17**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de los sinónimos seguido de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota y aparecen las representaciones gráficas de dos niños estudiando. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de "siguiente".	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de continuar en el mismo tema haciendo clic sobre la flecha, o de saltar a otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 10

Desarrollo del tema	**A10** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8** **I6, I7. I8** **T16, T18**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de los antónimos seguido de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota y aparecen las representaciones gráficas de dos niños estudiando.	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de seleccionar otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 11

Desarrollo del tema	**A11** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8** **I5, I6** **T19, T20**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de palabras compuestas seguido de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota.	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de seleccionar otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 12

Desarrollo del tema	**A12** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9** **I5, I6** **T21, T22**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de singular seguido de varios ejemplos, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de "siguiente".	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de continuar en el mismo tema haciendo clic sobre la flecha, o de saltar a otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 13

Desarrollo del tema	**A13** **B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B10** **I6** **T21, T23**
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de plural seguido de varios ejemplos, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota. Posteriormente al final de la animación se presenta botón naranja con la descripción "¡Vamos a las Actividades!".	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y tiene la opción de avanzar hacia las actividades haciendo clic sobre el botón naranja con la descripción "¡Vamos a las Actividades!", o de saltar a otro tema del menú de navegación.	

Pantalla 14

Desarrollo del tema	**B11** **I9, I10** **T24, T25, T26, T27, T45**
En una nueva presentación aparece una animación de bienvenida a la sección de actividades de práctica del MEC, seguida luego de la practica 1 que consiste en leer un fragmento de texto e identificar todas las mayúsculas que allí se encuentran. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción "Revisar".	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y luego participa en la actividad seleccionando las letras mayúsculas. Al finalizar hará clic en el botón con la descripción "Revisar" para chequear sus respuestas. Si son correctas avanzara a la siguiente actividad, sino tendrá la oportunidad de intentarlo nuevamente.	

Pantalla 15

Desarrollo del tema	
En la practica 2 la actividad consiste en emparejar cada palabra con su sinónimo o su antónimo correspondiente. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción “Siguiente”.	**B12** **I9** **T28, T29, T30, T45**
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y luego participa en la actividad arrastrando con el ratón cada palabra hacia su casilla de sinónimo o antónimo según corresponda. Al finalizar hará clic en el botón con la descripción “Siguiente” para chequear sus respuestas. Si son correctas avanzara a la siguiente actividad, sino tendrá la oportunidad de intentarlo nuevamente.	

Pantalla 16

Desarrollo del tema	
En la practica 3 la actividad consiste en armar una serie de letras desordenadas para formar una palabra, agrupándolas en silabas según cada color. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción “Revisar”.	**B11** **I9** **T31, T32, T33, T45**
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y luego participa en la actividad armando una serie de letras desordenadas para formar una palabra, agrupándolas en silabas según cada color. Al finalizar hará clic en el botón con la descripción “Revisar” para chequear sus respuestas. Si son correctas avanzara a la siguiente actividad, sino tendrá la oportunidad de intentarlo nuevamente.	

Pantalla 17

Desarrollo del tema	**B11** **I9, I11** **T34, T35, T36, T45**
En la practica 4 la actividad consiste en leer la palabra que es mostrada, y responder algunas preguntas relacionadas con sus vocales y consonantes. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción “Revisar”.	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y luego participa en la actividad respondiendo las preguntas. Al finalizar hará clic en el botón con la descripción “Revisar” para chequear sus respuestas. Si son correctas avanzara a la siguiente actividad, sino tendrá la oportunidad de intentarlo nuevamente.	

Pantalla 18

Desarrollo del tema	**B12** **I9** **T37, T38, T39, T45**
En la practica 5 la actividad consiste armar unas cuantas palabras compuestas a partir de las palabras simples. Al haber finalizado la actividad, en la parte inferior izquierda aparecerá un botón con la descripción “Siguiente”.	
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y luego participa en la actividad armando palabras simples a partir de palabras compuestas. Al finalizar hará clic en el botón con la descripción “Siguiente” para avanzar.	

Pantalla 19

Desarrollo del tema	
En la practica 6 la actividad consiste en determinar si las palabras mostradas en pantalla están escritas en singular o plural. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción “Revisar”.	**B11** **I9, I12, I13, I14** **T40, T41, T42, T45**
Narración de las acciones	
El usuario observa el contenido de la animación y luego participa en la actividad determinando si las palabras mostradas en pantalla están escritas en singular o plural. Al finalizar hará clic en el botón con la descripción “Revisar” para chequear sus respuestas. Si son correctas avanzara a la siguiente pantalla, sino tendrá la oportunidad de intentarlo nuevamente.	

Pantalla 20

Desarrollo del tema	
Es la última pantalla del MEC donde se muestran los créditos finales. En la parte inferior derecha aparece un botón con la descripción “Ver página de inicio”.	**B13** **I1, I2** **T43, T44**
Narración de las acciones	
El usuario observa los créditos y decide si volver a recorrer el MEC desde el principio haciendo clic en el botón con la descripción “Ver página de inicio” o simplemente da por culminada su utilización.	

GUIÓN TÉCNICO

"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 1**
	Fecha 12/02/2015 Versión 1
I1 **I2** **T1** **T2** **T3** **B1** **A1**	**Secuencia de pantalla** Viene de: - Puede ir: 2
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido (X) Animación (X) Video ()
	Descripción de la acción: En esta pantalla se presenta el encabezado de la Universidad de Carabobo, además de mostrar el nombre de los autores, el titulo con el nombre del MEC y un botón con la descripción "¡Comencemos!".

"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 2**
	Fecha 12/02/2015 Versión 1
B2 **T4** **B3** **T5** **B4** **I4** **B5** **A2** **B6** **B7** **B8**	**Secuencia de pantalla** Viene de: 1 Puede ir:1, 3, 5, 7, 9, 11, 12
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido (X) Animación (X) Video ()
	Descripción de la acción: Aquí se muestra una pantalla de bienvenida además de incorporar una barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo. Adicionalmente una voz narra el texto descrito como "' ¡Elije una opción para comenzar!"

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 3</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8</td><td>I5
T6
T7
T8
B9
A3</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 3, 5, 7, 9, 11, 12
Puede ir: 1, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12
Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()
Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra el contenido del abecedario, ilustrando secuencialmente cada una de las letras que lo conforman acompañado de una voz que ejemplifica su fonética correspondiente. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de “siguiente”.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 4
Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8</td><td>T6
T7
T8
T9
I6
A4</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 3
Puede ir: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12
Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()
Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra el contenido del abecedario, ilustrando cada una de las letras con las mayúsculas coloreadas de naranja y las minúsculas en negro. En la parte inferior se desglosa una descripción de las mayúsculas y las minúsculas, descripción que a su vez es narrada por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 5
Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4</td><td>I5
T10
T11</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 3, 5, 7, 9, 11, 12
Puede ir: 1, 3, 5, 6, 7, 9, 11, 12</td></tr>
<tr><td>B5
B6
B7</td><td>I6
B9
A5</td><td>Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()</td></tr>
<tr><td>B8</td><td></td><td>Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra el contenido del abecedario, ilustrando cada una de las letras con las vocales coloreadas de naranja y las consonantes en negro, a medida que las vocales van cambiando su coloración a naranja un audio ejemplifica su pronunciación. En la parte inferior se desglosa una descripción de las vocales, descripción que a su vez es narrada por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de “siguiente”.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 6</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8</td><td>T10
T12
I6
A6</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 5
Puede ir: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12
Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()
Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra el contenido del abecedario, ilustrando cada una de las letras con las consonantes coloreadas de naranja y las vocales en negro, a medida que las consonantes van cambiando su coloración a naranja un audio ejemplifica su pronunciación. En la parte inferior se desglosa una descripción de las consonantes, descripción que a su vez es narrada por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 7
Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4</td><td>I5
T13
T14</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de:3, 5, 7, 9, 11, 12
Puede ir: 1, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12</td></tr>
<tr><td>B5
B6
B7</td><td>I6
B9
A7</td><td>Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()</td></tr>
<tr><td>B8</td><td></td><td>Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de las silabas seguida de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de “siguiente”.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 8</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8</td><td>T13
T15
I6
A8</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 7
Puede ir: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12
Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()
Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de las palabras seguida de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 9
Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4</td><td>I5
T16
T17</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 3, 5, 7, 9, 11, 12
Puede ir: 1, 3, 5, 7, 9, 10, 11, 12</td></tr>
<tr><td>B5
B6
B7</td><td>I6
I7
I8</td><td>Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()</td></tr>
<tr><td>B8</td><td>A9</td><td>Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de los sinónimos seguido de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota y aparecen las representaciones gráficas de dos niños estudiando. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de “siguiente”.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 10</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8</td><td>T16
T18
I6
I7
I8
A10</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 9
Puede ir: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12
Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()
Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de los antónimos seguido de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota y aparecen las representaciones gráficas de dos niños estudiando.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 11
Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8</td><td>I5
T19
T20
A11</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de:3, 5, 7, 9, 11, 12
Puede ir: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12
Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()
Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de palabras compuestas seguido de un ejemplo, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 12
Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4</td><td>I5
T21
T22</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 3, 5, 7, 9, 11, 12
Puede ir: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 13</td></tr>
<tr><td>B5
B6
B7</td><td>I6
B9
A12</td><td>Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()</td></tr>
<tr><td>B8</td><td></td><td>Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de singular seguido de varios ejemplos, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota. Posteriormente al final de la animación se presenta un icono en forma de flecha apuntando hacia la derecha con el significado de “siguiente”.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">“¡Lectura divertida!”
Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura</td><td>PANTALLA 13
Fecha 12/02/2015
Versión 1</td></tr>
<tr><td>B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8</td><td>T21
T23
I6
B10
A13</td><td>Secuencia de pantalla
Viene de: 12
Puede ir: 3, 5, 7, 9, 11, 12, 14
Acciones requeridas
Texto (X) Sonido (X) Animación (X)
Video ()
Descripción de la acción:
Aparece la barra de navegación vertical ubicada en el lateral izquierdo y en la zona central se desarrolla una animación que muestra una definición de plural seguido de varios ejemplos, todo es narrado por una voz. La animación está acompañada por la figura dinámica de un conejo que hace las veces de mascota. Posteriormente al final de la animación se presenta botón naranja con la descripción “¡Vamos a las Actividades!”.</td></tr>
</table>

"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 14**
T24 **T25** **I10** **T26** **T27** **T45** **B11** **I9**	Fecha 12/02/2015 Versión 1
	Secuencia de pantalla Viene de: 13 Puede ir: 15
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido () Animación (X) Video ()
	Descripción de la acción: En una nueva presentación aparece una animación de bienvenida a la sección de actividades de práctica del MEC, seguida luego de la practica 1 que consiste en leer un fragmento de texto e identificar todas las mayúsculas que allí se encuentran. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción "Revisar".

"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 15**
	Fecha 12/02/2015 Versión 1
T28 **T29** **T30** **T45** **B12** **I9**	**Secuencia de pantalla** Viene de: 14 Puede ir: 16
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido () Animación (X) Video ()
	Descripción de la acción: El usuario observa el contenido de la animación y luego participa en la actividad arrastrando con el ratón cada palabra hacia su casilla de sinónimo o antónimo según corresponda. Al finalizar hará clic en el botón con la descripción "Siguiente" para chequear sus respuestas. Si son correctas avanzara a la siguiente actividad, sino tendrá la oportunidad de intentarlo nuevamente.

"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 16**
	Fecha 12/02/2015 Versión 1
T30 **T31** **T32** **T45** **B11** **I9**	**Secuencia de pantalla** Viene de: 15 Puede ir: 17
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido () Animación (X) Video ()
	Descripción de la acción: En la practica 3 la actividad consiste en armar una serie de letras desordenadas para formar una palabra, agrupándolas en silabas según cada color. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción "Revisar".

"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 17**
	Fecha 12/02/2015 Versión 1
T34 **T35** **T36** **I11** **T45** **B11** **I9**	**Secuencia de pantalla** Viene de: 16 Puede ir: 18
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido () Animación (X) Video ()
	Descripción de la acción: En la practica 4 la actividad consiste en leer la palabra que es mostrada, y responder algunas preguntas relacionadas con sus vocales y consonantes. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción "Revisar".

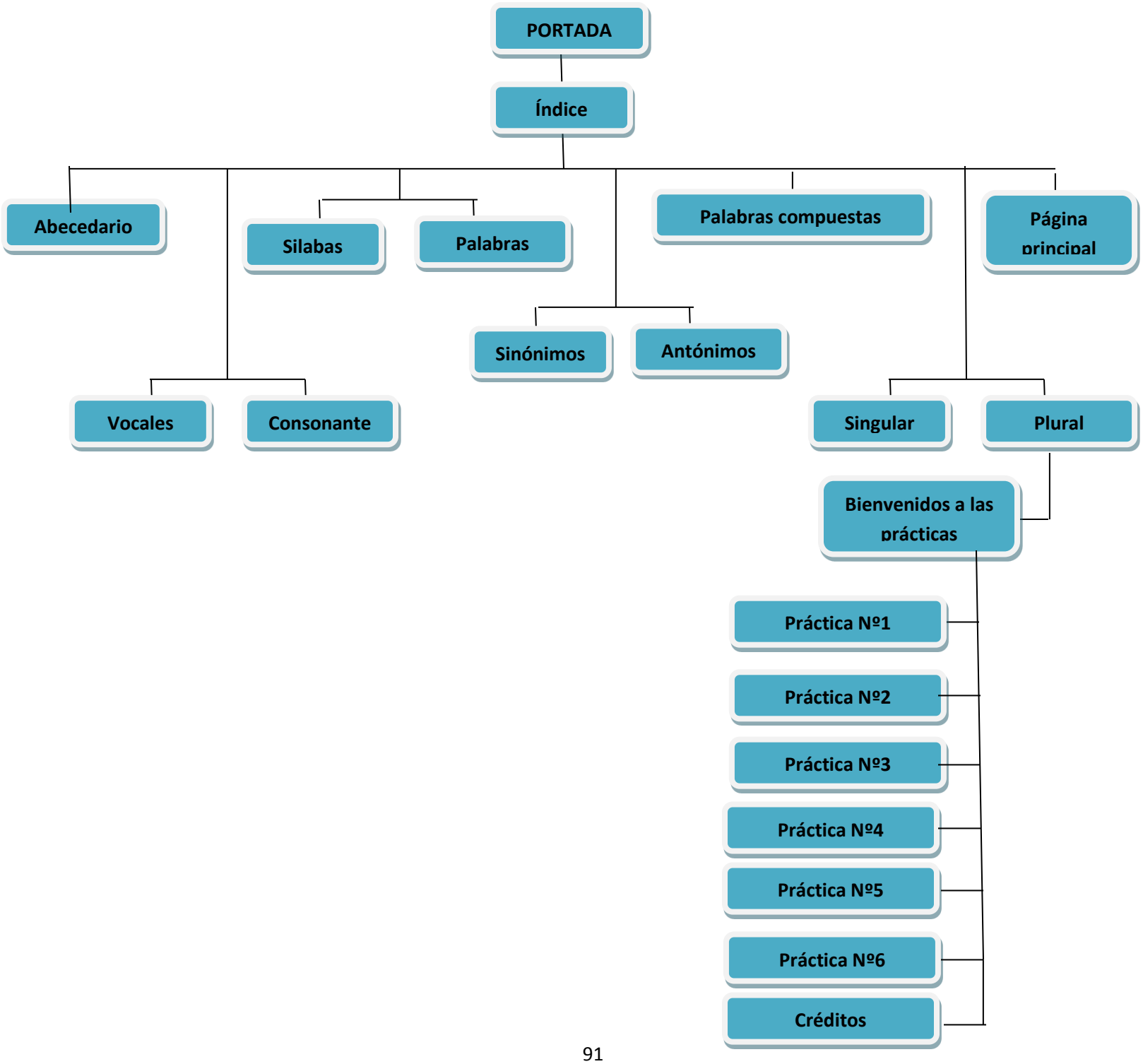
"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 18**
	Fecha 12/02/2015 Versión 1
T37 **T38** **T39** **T45** **B12** **I9**	**Secuencia de pantalla** Viene de: 17 Puede ir: 19
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido () Animación (X) Video ()
	Descripción de la acción: En la practica 5 la actividad consiste armar unas cuantas palabras compuestas a partir de las palabras simples. Al haber finalizado la actividad, en la parte inferior izquierda aparecerá un botón con la descripción "Siguiente".

"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 19**
	Fecha 12/02/2015 Versión 1
T40 **T41** **I12** **T42** **I14** **I13** **T45** **B11** **I9**	**Secuencia de pantalla** Viene de: 18 Puede ir: 20
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido () Animación (X) Video ()
	Descripción de la acción: En la practica 6 la actividad consiste en determinar si las palabras mostradas en pantalla están escritas en singular o plural. En la parte inferior izquierda se encuentra un botón con la descripción "Revisar".

"¡Lectura divertida!" Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura	**PANTALLA 20**
	Fecha 12/02/2015 Versión 1
I1 **T43** **I2** **T44**	**Secuencia de pantalla** Viene de: 19 Puede ir: 1
	Acciones requeridas Texto (X) Sonido () Animación (X) Video ()
B13	**Descripción de la acción:** Es la última pantalla del MEC donde se muestran los créditos finales. En la parte inferior derecha aparece un botón con la descripción "Ver página de inicio".

<table>
<tr><td colspan="2">GUIÒN DIDACTICO
Se hace un esquema de la descripción de la audiencia, se anota el propósito, se señala el tema, los objetivos específicos de aprendizaje, se decide cuál es la línea de producción, se establece el esquema de navegación y se realiza el Web o diagrama de contenido. (MODELO DE ARIAS, LÓPEZ, Y ROSARIO)</td></tr>
<tr><td>DESCRIPCIÓN DE LA AUDIENCIA</td><td>Usuario: estudiantes del 2do grado “A” de la U.E.E. “Monseñor Jacinto Soto Laya”
Sexo: femeninos-masculinos.
Edad: 7-9 años.
Nivel Socio Económico y Cultural: cualquier.
Estilo de Lenguaje a Utilizar: técnico formal</td></tr>
<tr><td>DEFINICIÓN DEL TRABAJO</td><td>Propósito: Implementar un material didáctico computarizado para reforzar la lectura y escritura de los estudiantes del 2do grado “A” de la Unidad Educativa Estadal “Monseñor Jacinto Soto Laya”.
Tema: el código de la lengua escrita
Contenido: el abecedario, vocales, consonantes, silabas, palabras, palabras compuestas, singular, plural, antónimo y sinónimo.
Objetivos:
- Conocer el abecedario en mayúscula y minúscula.
- Identificar las vocales y las consonantes.
- Conocer las silabas y palabras.
- Construir mediante palabras simples palabras compuestas.
- Reforzar que es singular y plural.
- Relacionar los sinónimos con los antónimos.</td></tr>
<tr><td>LÍNEA DE PRODUCCIÓN</td><td>El siguiente Material educativo computarizado (MEC) como estrategia didáctica para reforzar la lectura y escritura de los estudiantes del 2do grado “A””. Consta de un menú que aparece en todas las escenas, el cual muestra los diferentes contenidos descritos de una forma sintetizada para facilitar su comprensión, se incluye una mascota, que es un conejo encargado de guiar al usuario a través de las distintas escenas, y se ha insertado una voz que narra de manera coordinada los textos del MEC a medida que van apareciendo en la interfaz.</td></tr>
</table>

WEB O DIAGRAMA



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Arias, F. (2006). Proyecto de investigación: introducción a la metodología científica (5° ed.) Caracas: Espíteme.

Ausubel, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México. 2da Ed. TRILLAS

Balestrini, M. (2006) *Como se elabora el Proyecto de Investigación (Para estudios formulativos o exploratívos, descriptivos, diagnóstico, evaluativos, formulación de hipótesis causales, experimentales y los proyectos factibles)* Caracas. 6ta Ed. Consultores Asociados.

Cabero (1998) Recursos Tecnológicos (TIC) Consuelo Belloch.Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. http://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo1.pdf

Castillo, M. & Guerrero, J. (2013) *Material Educativo Computarizado para la enseñanza del uso correcto de los signos de puntuación para los estudiantes de 7mo grado de la "Escuela Técnica Nacional Fermín Toro".* Valencia. Universidad de Carabobo.

Castro, M. (2003). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. Caracas. 2ª.ed. Uyapal.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). http://pdba.georgetown.edu/Parties/Venezuela/Leyes/constitucion.pdf

Cureño, Gual y Romero (2009). Ideas pedagógicas de Robert G. Gagne.Diseño instruccional. Seminario de Alternativas Educativas Actuales. Universidad Catolica de Chile.

De la torre (2005), Actualidades Investigativas en educación. Revista Electrónica publicada por el Instituto de Investigación en Educación Universidad de Costa Rica. Estrategias Didácticas creativas en entornos Virtuales para el aprendizaje. http://www.hacienda.go.cr/cifh/sidovih/spaw2/uploads/images/file/Estrat%20didact.PDF.

Díaz y Hernández (1999). Actualidades Investigativas en educación. Revista Electrónica publicada por el Instituto de Investigación en Educación Universidad de Costa Rica. Estrategias Didácticas creativas en entornos Virtuales para el aprendizajehttp://www.hacienda.go.cr/cifh/sidovih/spaw2/uploads/images/file/Estrat%20didact.PDF.

Diseño Currícular (2007). http://www.me.gob.ve/media/contenidos/2007/d_905_67.pdf

El Manual de Tesis de Grado y Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Libertador, (2003:16),

Ely María Peña Ramírez (2012). Universidad Simón Bolívar decanato de estudios de postgrado coordinación de estudios de postgrado en educación especialización en informática educativa. Caracas. http://159.90.80.55/tesis/000156086.pdf.

Fuentes, L. (2011) *Material Educativo Computarizado, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura de los estudiantes de 5to grado de la U.E.E.B. "Justa Pino de Pérez", Miranda Estado Carabobo.* Valencia. Universidad de Carabobo.

Galvis (1996) Diseño y desarrollo de materiales educativos computarizados (MEC´s): una posibilidad para integrar la informática con las demás áreas del currículo. Myriam Cecilia Leguizamón González. Universidad pedagógica y tecnológica de

Colombia. http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106492_archivo.pdf

Garduño Estrada, león R.(2002). Perfiles educativos. Importancia relativa de tres enfoques psiciologicos la validez en la evaluación de procesos.). Universidad Nacional autónoma de mexico. Phye y André (1986). http://132.248.192.201/seccion/perfiles/2002/n96a2002/mx.peredu.2002.n96.p33-46.pdf

González, P. & Manaure, I. (2013) *Material Educativo Computarizado como estrategia lúdica para la enseñanza de la multiplicación en el tercer grado de educación primaria en la Unidad Educativa "Dr. Lisandro Lecuna".* Valencia. Universidad de Carabobo.

Grajales, L. & Robles, A. (2013) *Actividad Digitalizada para el aprendizaje (ADA) como recurso didáctico en el 4to grado de Educación Básica.* Trabajo de grado, Universidad de Carabobo. Valencia.

Hernández, Fernández y Batista (2010), Metodología de la investigación. (5ta. Ed.) Editorial McGraw-Hill Interamericana. México.

Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación (2010). http://www.mcti.gob.ve/sites/default/files/descargables/ley_organica_de_ciencia_tecnologia_e_innovacion_2010.pdf

Ley Orgánica de Educación (2009). http://www.me.gob.ve/ley_organica.pdf

Marchant, T., Recart, I., Cuadrado, B. & Sanhueza, J. (2004). *Pruebas de dominio lector Fundar para alumnos de enseñanza básica.* : Ediciones Universidad Católica de Chile. Santiago de Chile.

Morales (2012) La Educación Superior Venezolana, un enfoque estratégico para su transformación desde la cultura organizacional. Universidad de Carabobo. Valencia. http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n40/art06.pdf

Morales, V. (1994) *Planteamiento y análisis de Investigaciones.* Caracas. Ediciones el dorado.

Pinto, A. (2013) *Material Educativo Computarizado para la comprensión de la lectura en estudiantes de 7mo grado de la Unidad Educativa "Monseñor Gregorio Adams".* Valencia. Universidad de Carabobo.

Ramírez, T. (1999). *Como hacer un proyecto de investigación*. Caracas. 1º. Ed. Panapo.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Recuperado el 10 de Julio de 2014 de: http://www.rae.es/rae.html.

Rodrigo (1997). ¿Son conscientes los estudiantes de español intermedio de los beneficios que les brinda la lectura? *American Association of Teachers of Spanish and Portuguese.* Hispania. Vol. 80, No. 2, pp. 255-264.

Sáez (1951) Blog. Importancia de la lectura. Domingo 27 de diciembre de 2011. Definición de la lectura y elementos. http://laimportanciadelprocesolector.blogspot.com/2011/12/definicion-de-lecturaelementos.html.

Sánchez J. (1999). Cuadernos de educación y desarrollo. Revista académica semestral. Director Gerardo J. Gómez Velázquez (CV) .Editor Ejecutivo: Juan Carlos M. Coll (CV).. http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm

Siemens. G. (2004) Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. https://docs.google.com/document/d/1ZkuAzdx1l9lDgcC1E_XSmPTOk6Gu1K2SEvXtduG3gc/edit?pli=1.

Spolski (1980) Blog. Importancia de la lectura. Domingo 27 de diciembre de 2011. Definición de la lectura y elementos. http://laimportanciadelprocesolector.blogspot.com/2011/12/definicion-de-lecturaelementos.html

Tamayo & Tamayo. (2003) El Proceso de la Investigación Científica. Limusa Noriega Editores. 4ta Edición. México.

UNESCO (1970). http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/images/stories/soc_ed.pdf

Villafranca D. (2002) Metodología de la Investigación. Bases legales. https://bianneygiraldo77.wordpress.com/.

A N E X O S

UNIVERSIDAD DE CARABOBO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Estimados Docentes:

La presente encuesta forma parte del trabajo de grado titulado Material Educativo Computarizado como estrategia para la enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de las instituciones que se encuentran ubicada en el municipio San Joaquín del estado Carabobo. Presentado por los estudiantes Fabio Mota y Wendy Bracho, la culminación de este trabajo como requisito obligatorio para optar al Título de Licenciado en Educación Mención Informática.

Los resultados de esta encuesta servirán de fuente de datos para la investigación al mismo tiempo que permitirán diagnosticar las principales dificultades que enfrentan los docentes al momento de aplicar estrategias de enseñanza en el área de lenguaje y comunicación, concretamente hablando, en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras.

La información será tratada de manera confidencial.

INSTRUCCIONES PARA RESPONDER LA ENCUESTA

-- Seleccione con una equis (X), la opción que más se ajusta a su opinión. Fundamentándose en las dos (2) alternativas de respuestas: **SI; NO.**

- Piensa antes de contestar y procura no equivocarte.

- Este instrumento está compuesto por trece (7) ítems de modalidad de preguntas cerrada

N°	.ÍTEMS	SI	NO
1	¿Considera usted necesario aplicar antes del inicio del curso una prueba diagnóstica a sus estudiantes?		
2	¿Considera usted necesario repasar los contenidos al momento de iniciar la clase?		
3	¿Aplica usted indicadores como estrategias visuales al momento de dar los contenidos en clase?		
4	¿Considera usted necesario la utilización de preguntas generadora durante la clase con los estudiantes?		
5	Considera usted conveniente utilizar un MEC para la enseñanza del contenido de Lenguaje y Comunicación.		
6	Emplearía usted un MEC que contribuya en la enseñanza del contenido Lenguaje y Comunicación.		
7	Considera usted necesario incorporarse a los cambios tecnológicos que se producen en la actualidad.		

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del instrumento: Diseñar un MEC como estrategia de enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya"

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6		7	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.- La redacción es clara														
2.- Tiene coherencia														
3.- Induce la respuesta														
4.- Mide lo que se pretende														

Aspecto generales			Observaciones
	SI	NO	
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución			
2.- los ítems permiten el logro del objetivo propuesto			
3.- los ítems están presentando en forma lógica - secuencial			
4.- el número de ítems son suficientes para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiere el (los) ítems q haría falta			

VALIDADO POR:	
C.I:	
FECHA	
FIRMA	
E-MAIL	

VALIDEZ	
APLICABLE	
NO APLICABLE	
APLICABLA ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES	

Observaciones:_____
_____

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del instrumento: Diseñar un MEC como estrategia de enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya"

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6		7	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.- La redacción es clara	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2.- Tiene coherencia	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
3.- Induce la respuesta		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
4.- Mide lo que se pretende	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Aspecto generales			Observaciones
	SI	NO	
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución	✓		
2.- los ítems permiten el logro del objetivo propuesto	✓		
3.- los ítems están presentando en forma lógica - secuencial	✓		
4.- el número de ítems son suficientes para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiere el (los) ítems q haría falta	✓		

VALIDADO POR:	Barco Wilmer
C.I:	8513.353
FECHA	23/2/2015
FIRMA	
E-MAIL	wbarco@uc.edu.ve

VALIDEZ	
APLICABLE	✓
NO APLICABLE	
APLICABLA ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES	

Observaciones: _____

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del instrumento: Diseñar un MEC como estrategia de enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya"

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6		7	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.- La redacción es clara	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2.- Tiene coherencia	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
3.- Induce la respuesta		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
4.- Mide lo que se pretende	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Aspecto generales	SI	NO	Observaciones
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución	✓		
2.- los ítems permiten el logro del objetivo propuesto	✓		
3.- los ítems están presentando en forma lógica - secuencial	✓		
4.- el número de ítems son suficientes para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiere el (los) ítems q haría falta	✓		

VALIDADO POR:	Francis Moreno
C.I:	7127540
FECHA	19/08/2015
FIRMA	
E-MAIL	franci.morenosanchez@yahoo.es

VALIDEZ	
APLICABLE	✓
NO APLICABLE	
APLICABLA ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES	

Observaciones: _____

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del instrumento: Diseñar un MEC como estrategia de enseñanza en el manejo de las letras del alfabeto y su uso para formar palabras, a nivel de 2do grado de la U.E.E. Monseñor "Jacinto Soto Laya"

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6		7	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.- La redacción es clara	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2.- Tiene coherencia	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
3.- Induce la respuesta		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓
4.- Mide lo que se pretende	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Aspecto generales			Observaciones
	SI	NO	
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución	✓		
2.- los ítems permiten el logro del objetivo propuesto	✓		
3.- los ítems están presentando en forma lógica - secuencial	✓		
4.- el número de ítems son suficientes para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiere el (los) ítems q haría falta	✓		

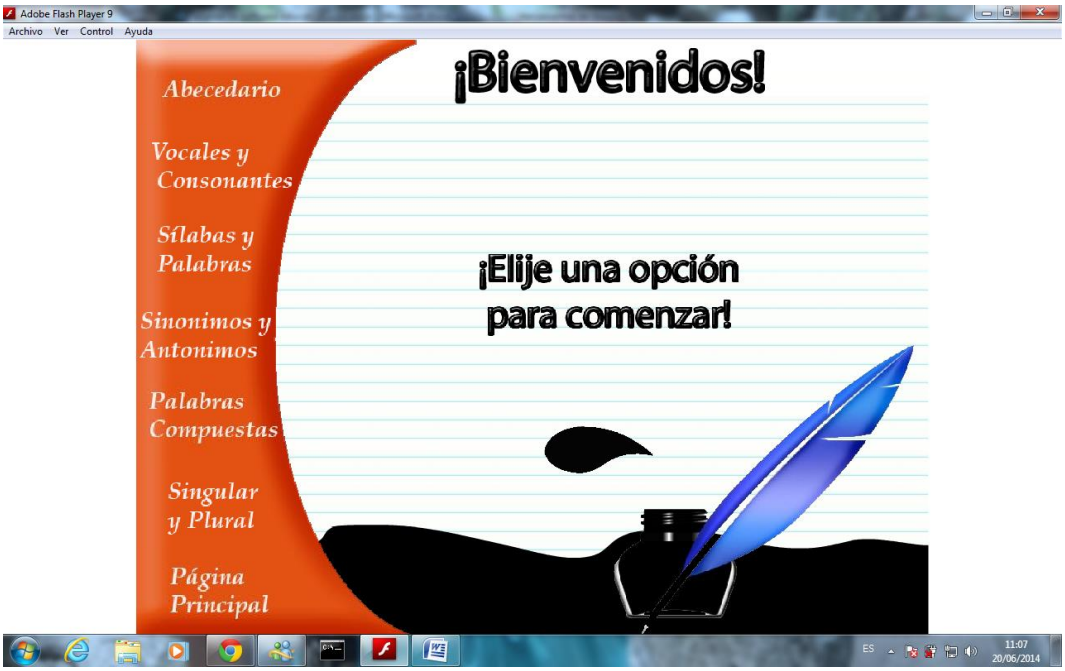
VALIDADO POR:	Samir El Hamra H.
C.I:	7.047.328
FECHA	19/02/2016
FIRMA	
E-MAIL	selhamra@uc.edu.ve

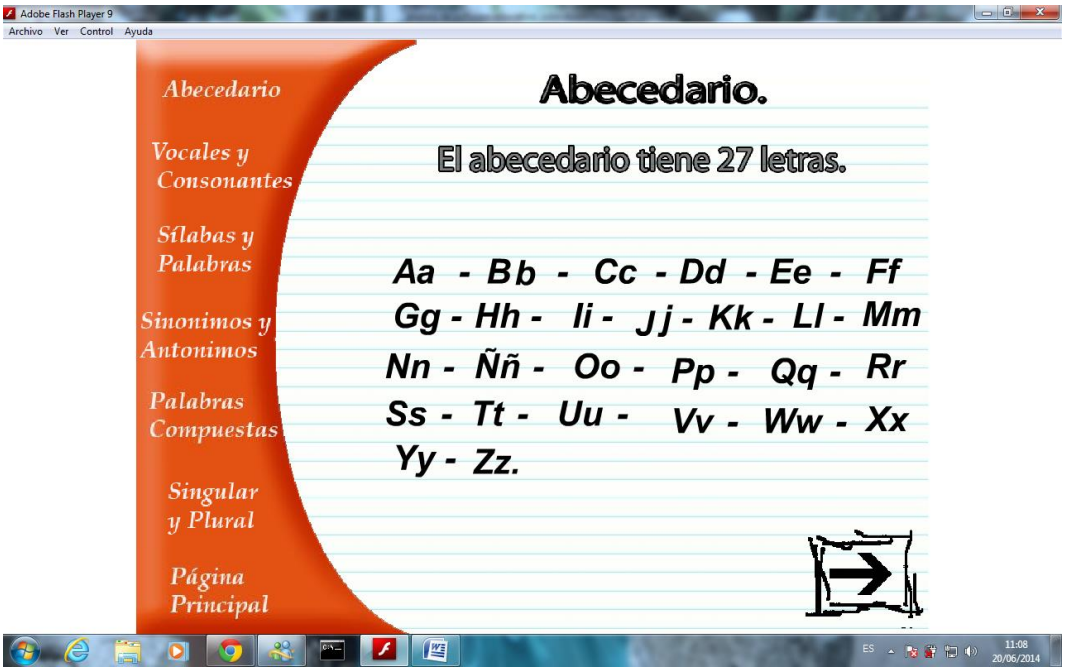
VALIDEZ	
APLICABLE	✓
NO APLICABLE	
APLICABLA ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES	

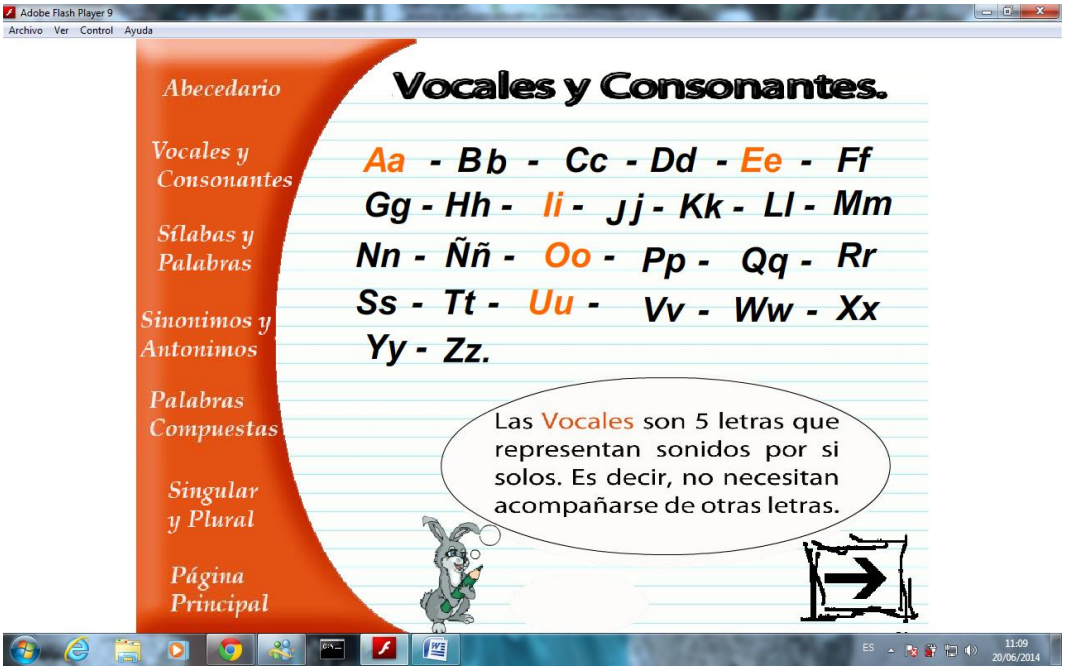
Observaciones: _____

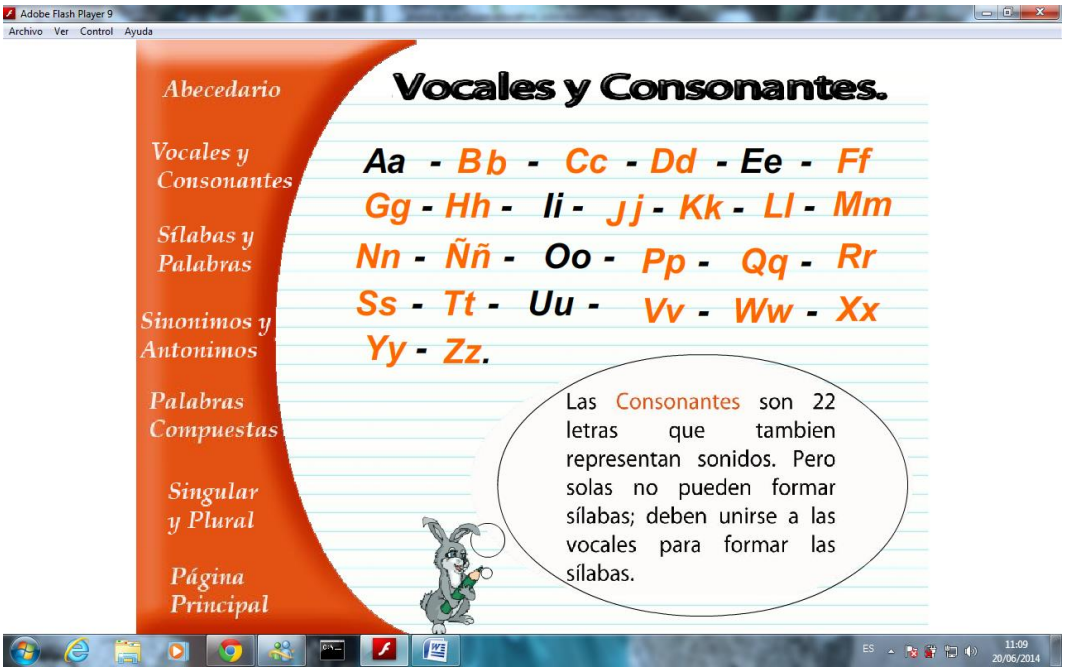
INTERFACES

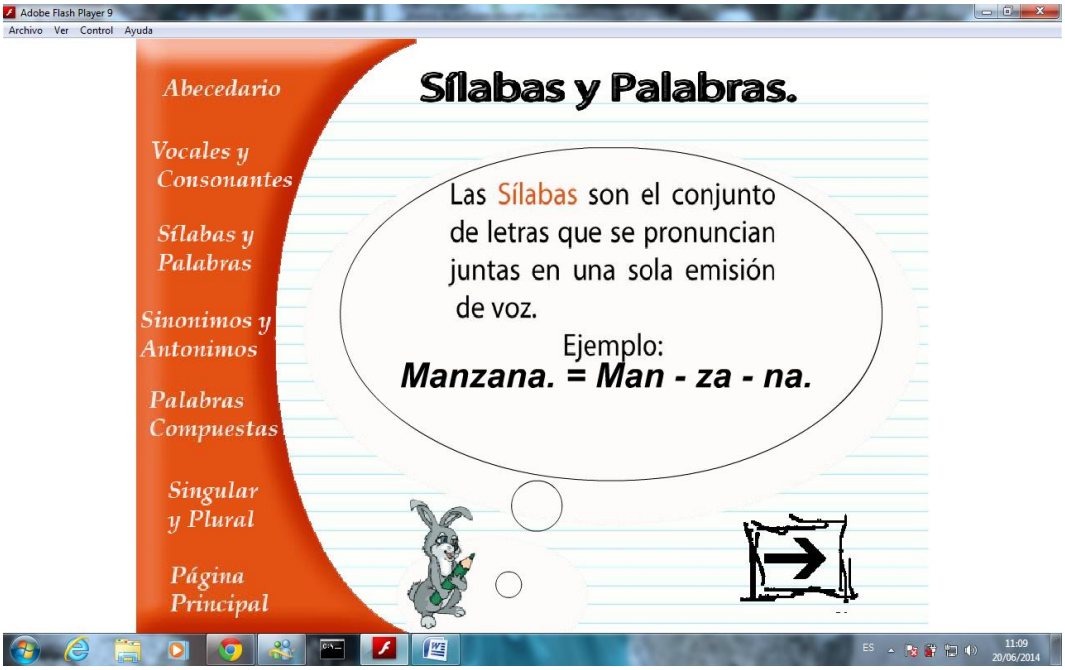
Macromedia Flash Player 8
Archivo Ver Control Ayuda
República Bolivariana de Venezuela
Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Departamento de Informática
FACE
¡Lectura Divertida!
¡Comenzemos!
Diseñado por:
Fabio Mota.
C.I.: 20.786.376.
Wendy Bracho.
C.I.: 20.316.866.

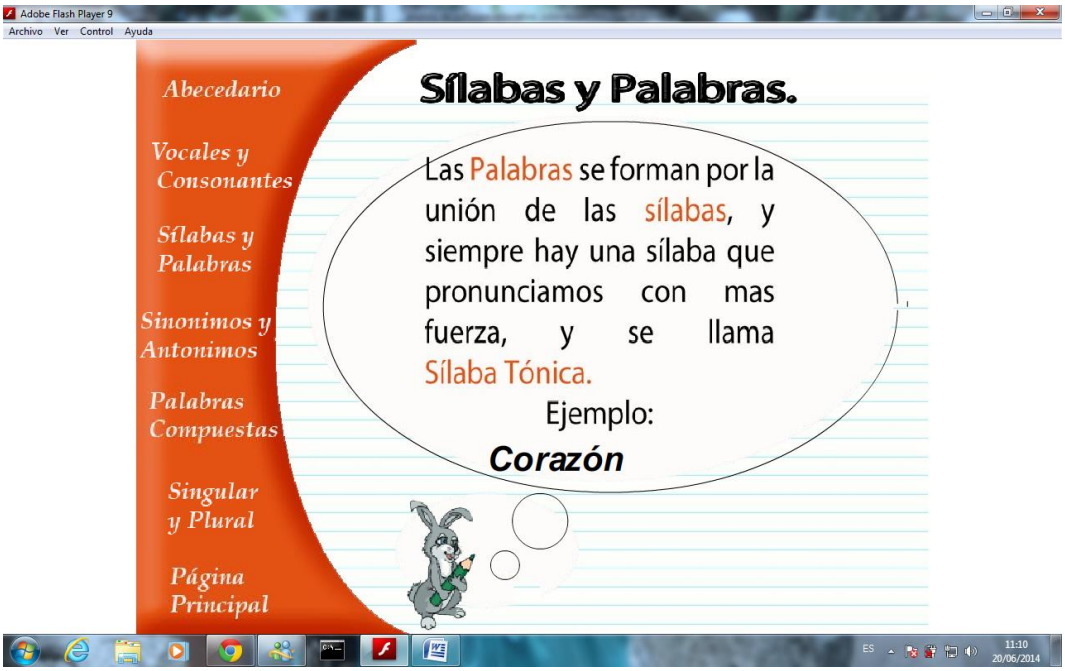

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
¡Bienvenidos!
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
¡Elije una opción para comenzar!

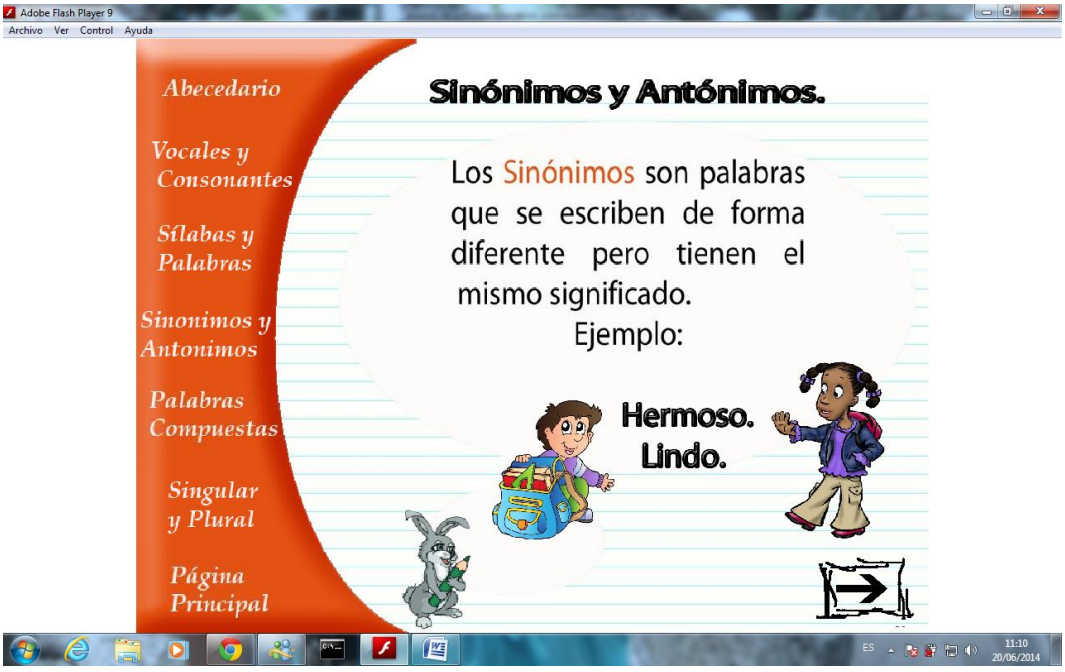

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Abecedario.
El abecedario tiene 27 letras.
Aa - Bb - Cc - Dd - Ee - Ff
Gg - Hh - Ii - Jj - Kk - Ll - Mm
Nn - Ññ - Oo - Pp - Qq - Rr
Ss - Tt - Uu - Vv - Ww - Xx
Yy - Zz.

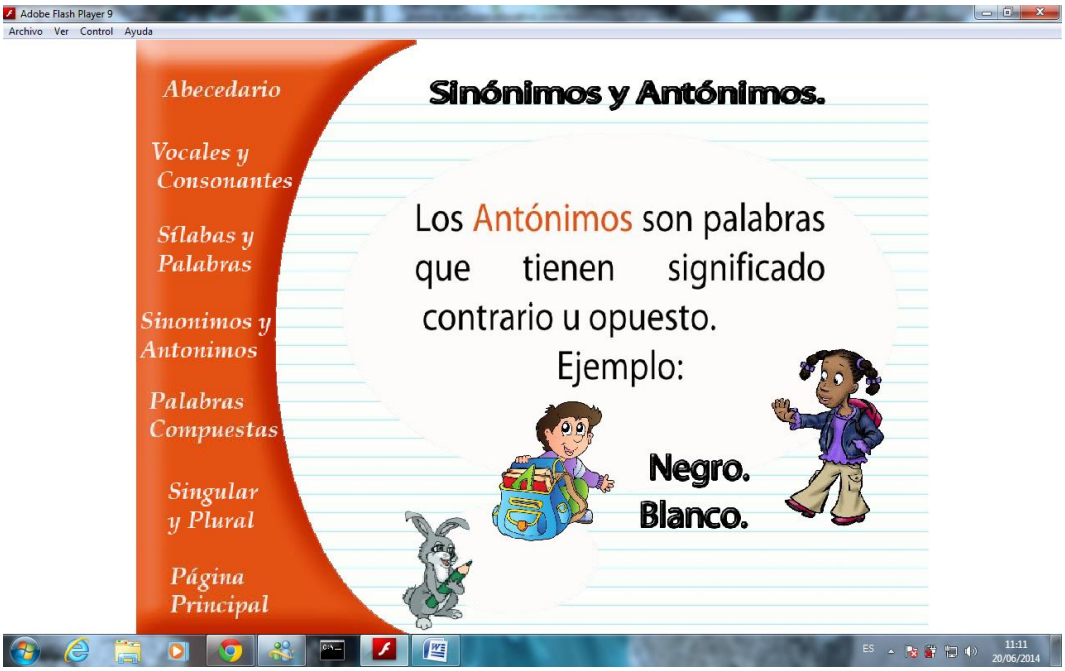

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Vocales y Consonantes.
Aa - Bb - Cc - Dd - Ee - Ff
Gg - Hh - Ii - Jj - Kk - Ll - Mm
Nn - Ññ - Oo - Pp - Qq - Rr
Ss - Tt - Uu - Vv - Ww - Xx
Yy - Zz.
Las Vocales son 5 letras que representan sonidos por si solos. Es decir, no necesitan acompañarse de otras letras.

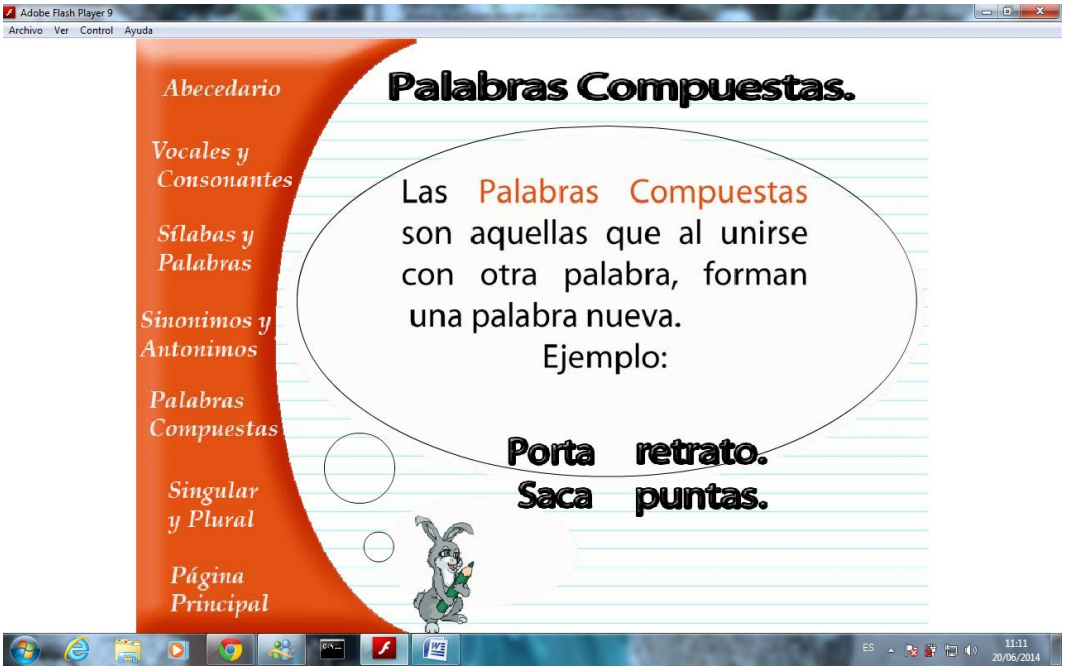

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Vocales y Consonantes.
Aa - Bb - Cc - Dd - Ee - Ff
Gg - Hh - Ii - Jj - Kk - Ll - Mm
Nn - Ññ - Oo - Pp - Qq - Rr
Ss - Tt - Uu - Vv - Ww - Xx
Yy - Zz.
Las Consonantes son 22 letras que tambien representan sonidos. Pero solas no pueden formar sílabas; deben unirse a las vocales para formar las sílabas.

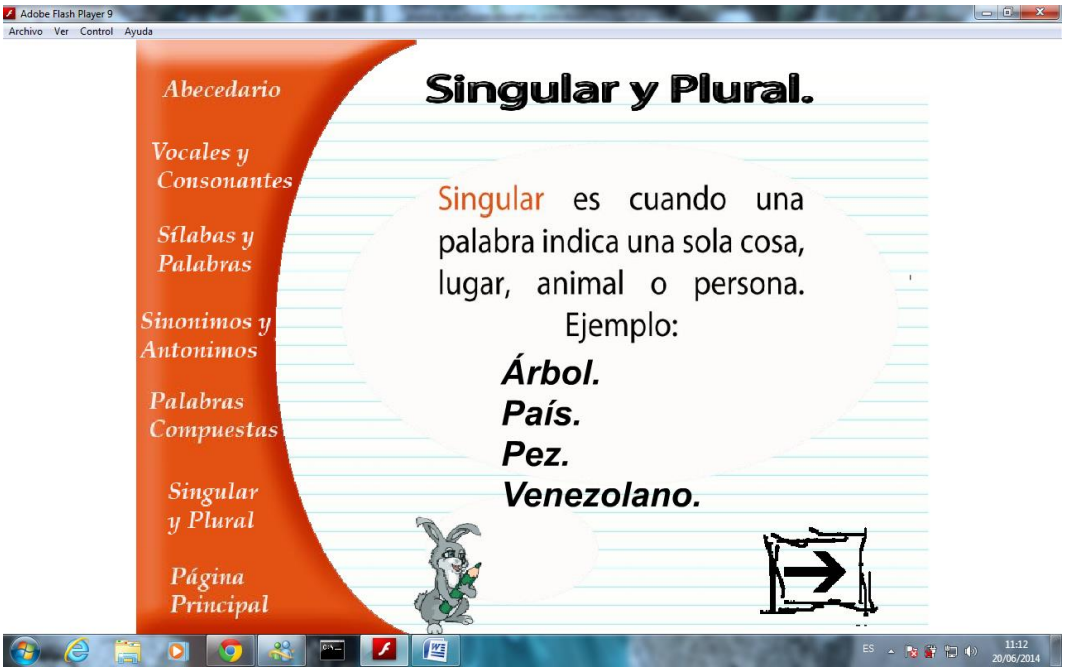

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Sílabas y Palabras.
Las Sílabas son el conjunto de letras que se pronuncian juntas en una sola emisión de voz.
Ejemplo:
Manzana. = Man - za - na.

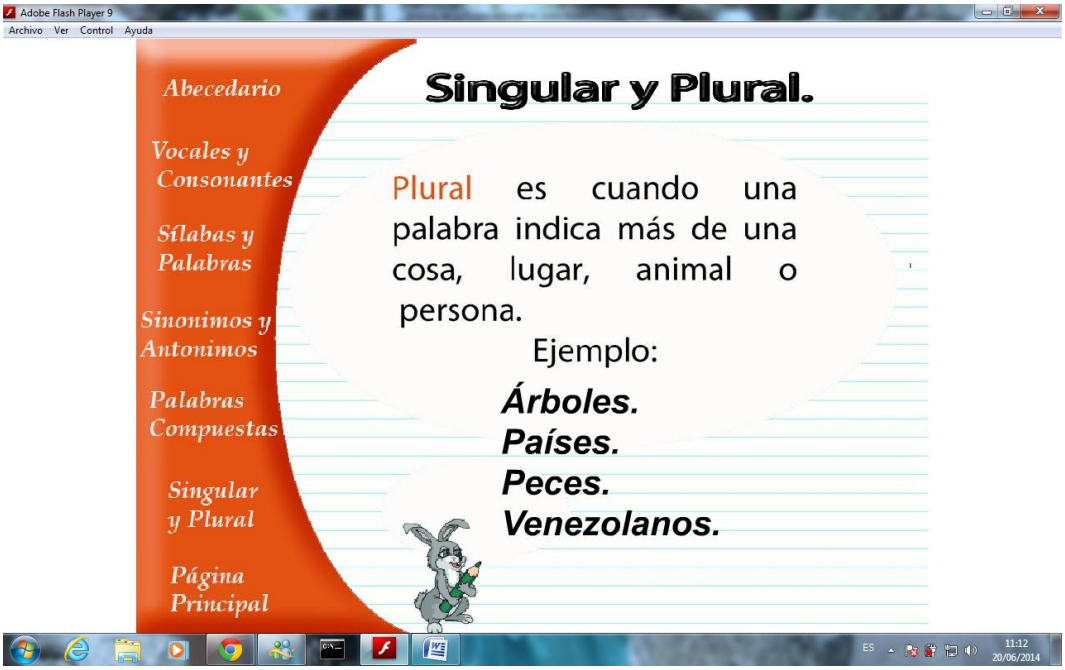

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Sílabas y Palabras.
Las Palabras se forman por la unión de las sílabas, y siempre hay una sílaba que pronunciamos con mas fuerza, y se llama Sílaba Tónica.
Ejemplo:
Corazón

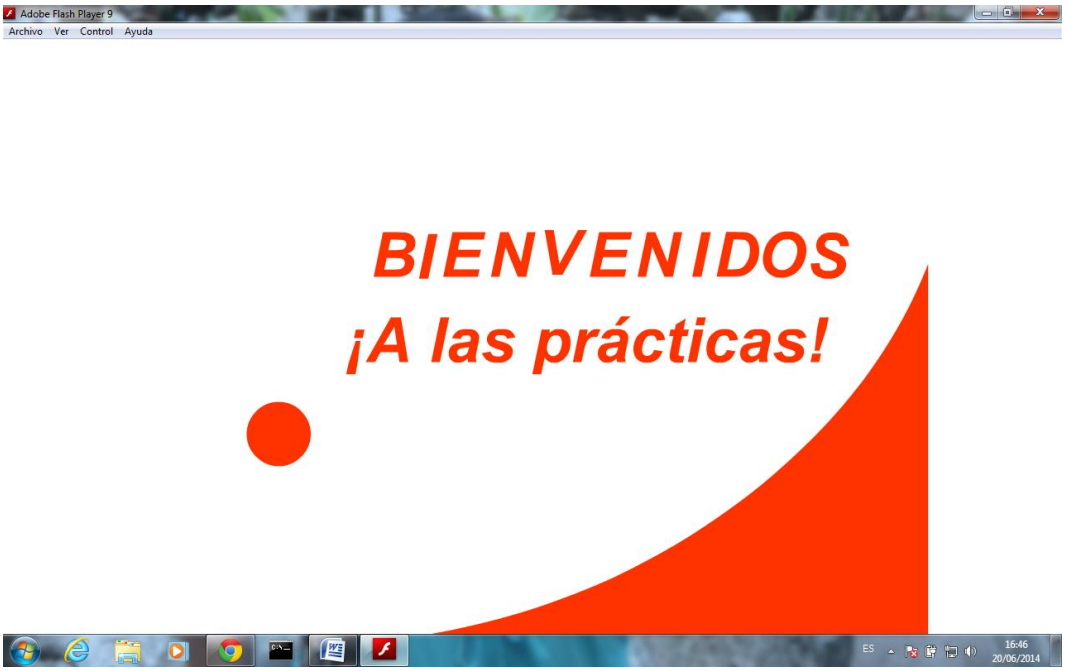

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Sinónimos y Antónimos.
Los Sinónimos son palabras que se escriben de forma diferente pero tienen el mismo significado.
Ejemplo:
Hermoso.
Lindo.

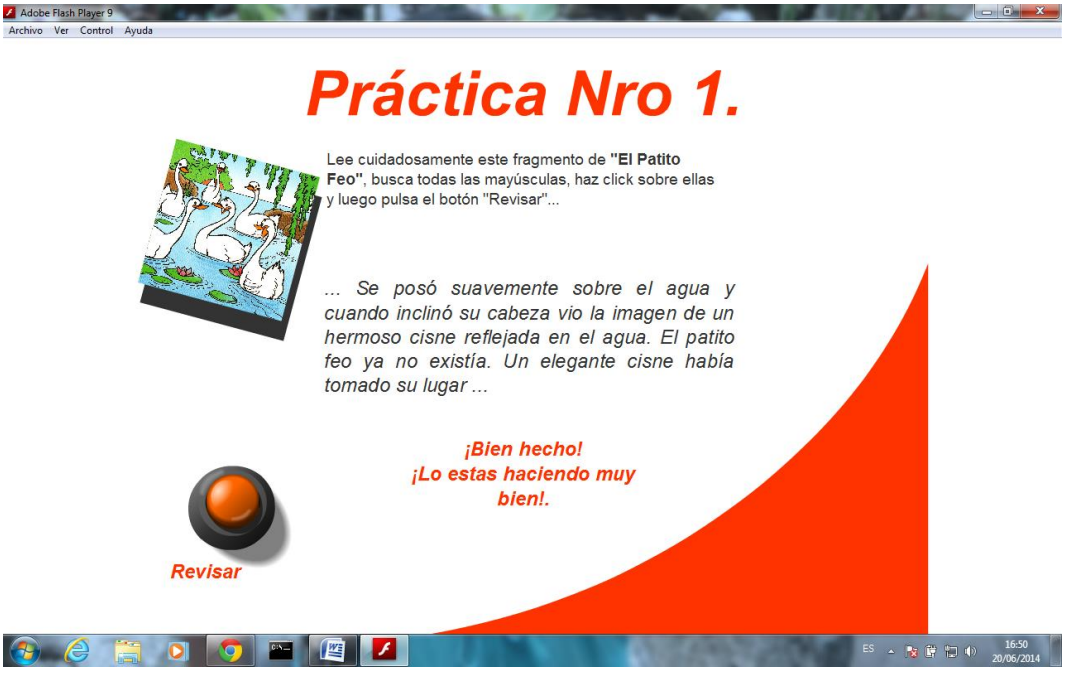

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Sinónimos y Antónimos.
Los Antónimos son palabras que tienen significado contrario u opuesto.
Ejemplo:
Negro.
Blanco.

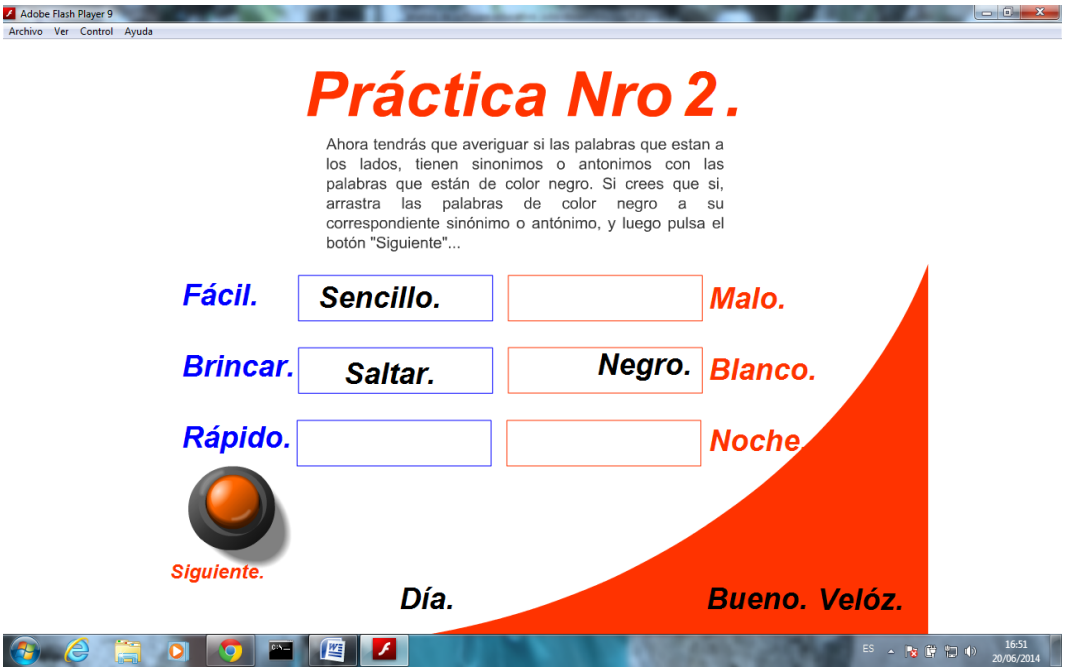

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Palabras Compuestas.
Las Palabras Compuestas son aquellas que al unirse con otra palabra, forman una palabra nueva.
Ejemplo:
Porta retrato.
Saca puntas.

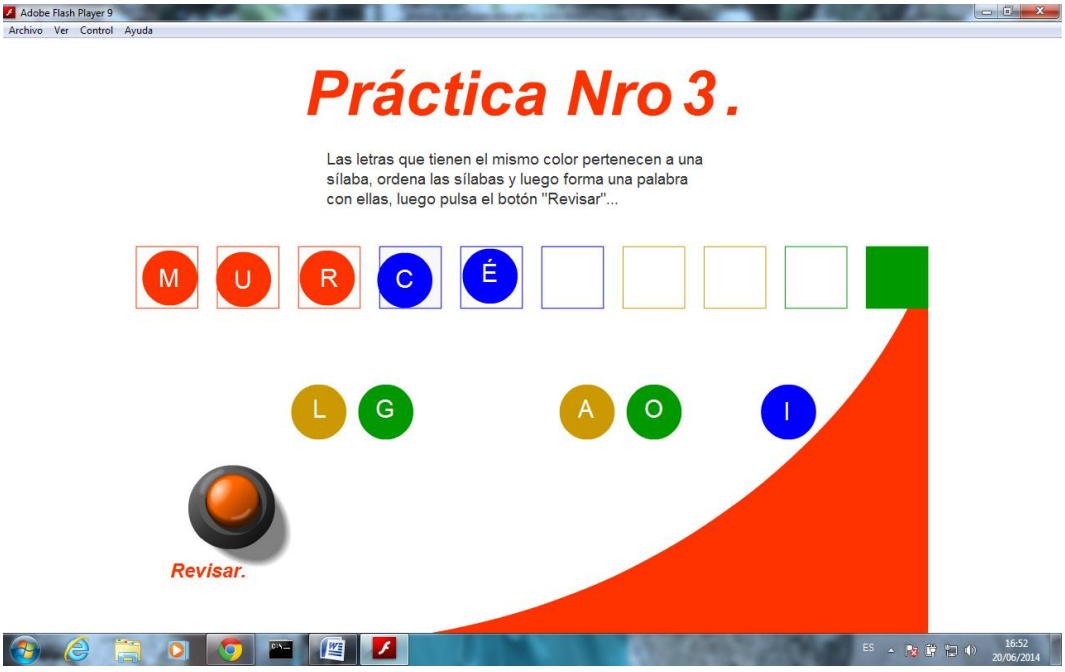

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Singular y Plural.
Singular es cuando una palabra indica una sola cosa, lugar, animal o persona.
Ejemplo:
Árbol.
País.
Pez.
Venezolano.
ES
11:12
20/06/2014

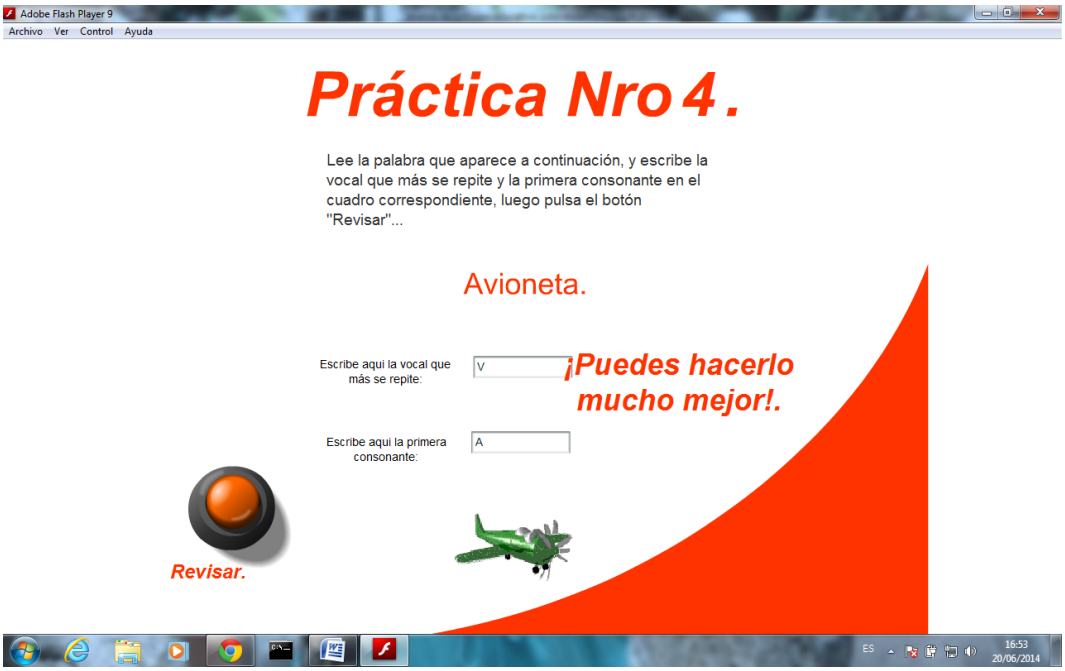

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Abecedario
Vocales y Consonantes
Sílabas y Palabras
Sinonimos y Antonimos
Palabras Compuestas
Singular y Plural
Página Principal
Singular y Plural.
Plural es cuando una palabra indica más de una cosa, lugar, animal o persona.
Ejemplo:
Árboles.
Países.
Peces.
Venezolanos.
ES
11:12
20/06/2014

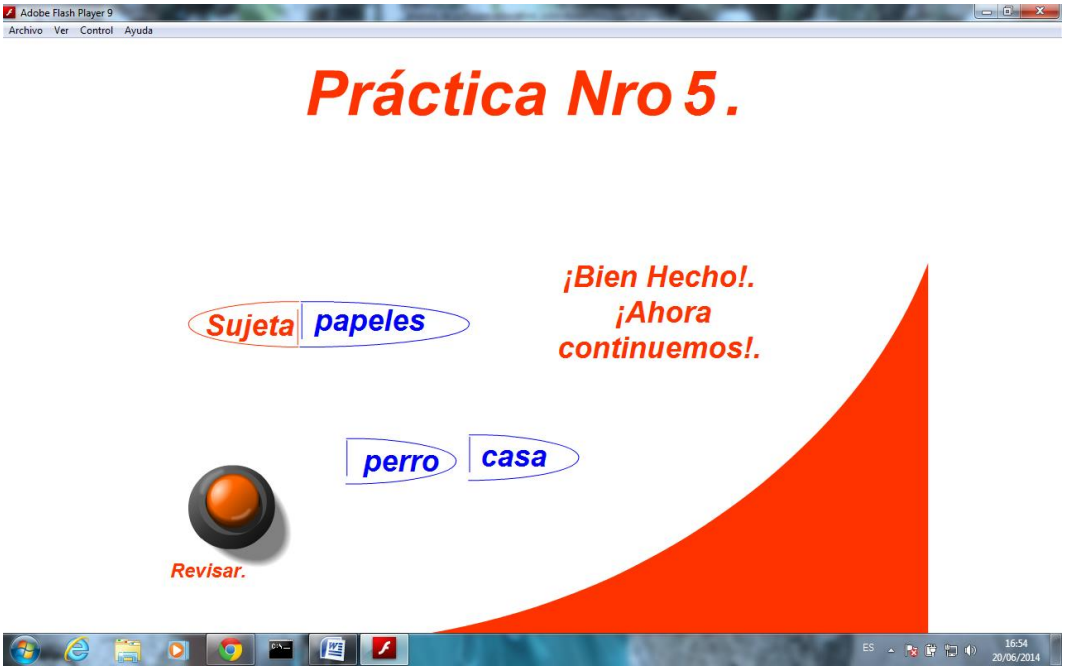

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
BIENVENIDOS
¡A las prácticas!
ES
16:46
20/06/2014


Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Práctica Nro 1.
Lee cuidadosamente este fragmento de "El Patito Feo", busca todas las mayúsculas, haz click sobre ellas y luego pulsa el botón "Revisar"...
... Se posó suavemente sobre el agua y cuando inclinó su cabeza vio la imagen de un hermoso cisne reflejada en el agua. El patito feo ya no existía. Un elegante cisne había tomado su lugar ...
¡Bien hecho!
¡Lo estas haciendo muy bien!.
Revisar
ES
16:50
20/06/2014

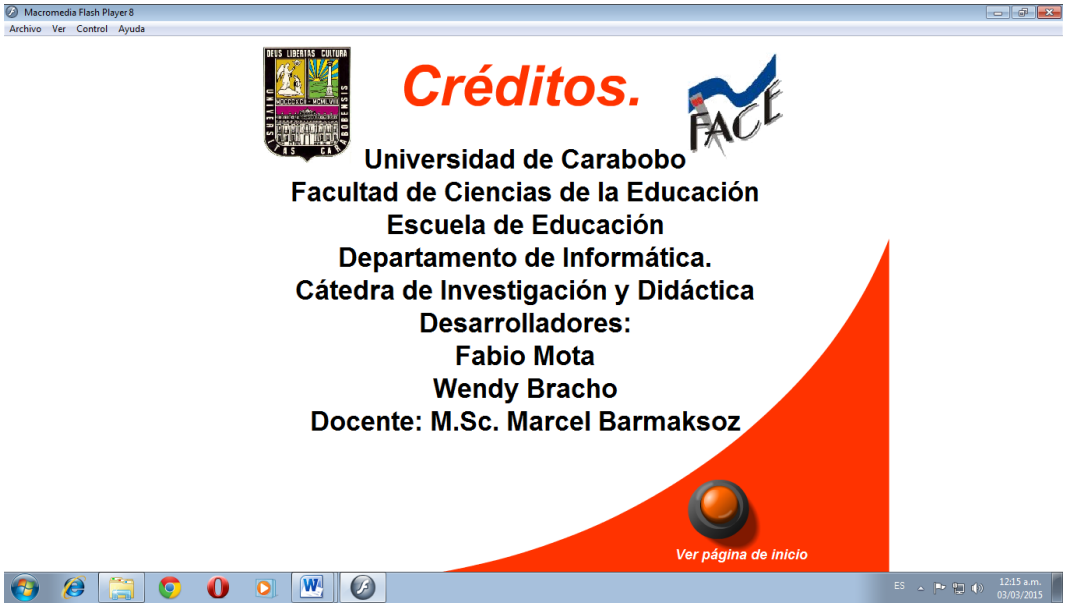

Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Práctica Nro 2.
Ahora tendrás que averiguar si las palabras que estan a los lados, tienen sinonimos o antonimos con las palabras que están de color negro. Si crees que si, arrastra las palabras de color negro a su correspondiente sinónimo o antónimo, y luego pulsa el botón "Siguiente"...
Fácil.
Sencillo.
Malo.
Brincar.
Saltar.
Negro.
Blanco.
Rápido.
Noche.
Siguiente.
Día.
Bueno. Velóz.


Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Práctica Nro 3.
Las letras que tienen el mismo color pertenecen a una sílaba, ordena las sílabas y luego forma una palabra con ellas, luego pulsa el botón "Revisar"...
M U R C É
L G A O I
Revisar.


Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Práctica Nro 4.
Lee la palabra que aparece a continuación, y escribe la vocal que más se repite y la primera consonante en el cuadro correspondiente, luego pulsa el botón "Revisar"...
Avioneta.
Escribe aqui la vocal que más se repite:
V
¡Puedes hacerlo mucho mejor!.
Escribe aqui la primera consonante:
A
Revisar.
ES
16:53
20/06/2014


Adobe Flash Player 9
Archivo Ver Control Ayuda
Práctica Nro 5.
¡Bien Hecho!.
¡Ahora continuemos!.
Sujeta
papeles
perro
casa
Revisar.
ES
16:54
20/06/2014

Evaluaciones
file:///C:/Users/MOTA%20INTOCI/Documents/Universidad%20de%20Carabobo/7%20semestre/Mu
Aplicaciones
Imágenes de Google
Fotos del muro
Autenticación de us...
Tutorial: MENÚ DES...
AulaFácil - Curso de...
Práctica Nro 6.
Lee las palabras anaranjadas, y determina si son singulares o plurales haciendo click en los circulos de la derecha, y luego pulsa el botón "Revisar"...
Perros.
Singular
Plural
Casa.
Singular
Plural
Elefante.
Singular
Plural
Revisar.


Macromedia Flash Player 8
Archivo Ver Control Ayuda
Créditos.
Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Educación
Departamento de Informática.
Cátedra de Investigación y Didáctica
Desarrolladores:
Fabio Mota
Wendy Bracho
Docente: M.Sc. Marcel Barmaksoz
Ver página de inicio