



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



Guía Turística Virtual sobre los Monumentos Históricos del Municipio Valencia dirigido a los estudiantes del cuarto año de la Escuela Técnica "Francisco de Miranda" ubicado en las Agüitas, Estado Carabobo.

Autor (es):

López Carlos

C.I: 16.596.355

Marín Lissett

C.I: 18.362.688

Tutor (es):

M.Sc. Nolberto Goncalves

Rodríguez

C.I:12.856.006

Valencia, febrero de 2012



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



Guía Turística Virtual sobre los Monumentos Históricos del Municipio Valencia dirigido a los estudiantes del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” ubicado en las Agüitas, Estado Carabobo.

Autor (es):

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.

Valencia, febrero de 2012

“Tu tiempo es limitado, de modo que no lo malgastes viviendo la vida de alguien distinto. No quedes atrapado en el dogma, que es vivir como otros piensan que deberías vivir. No dejes que los ruidos de las opiniones de los demás acallen tu propia voz interior. Y, lo que es más importante, ten el coraje para hacer lo que te dicen tu corazón y tu intuición.”

Steve Jobs

Dedicatoria

En primer lugar a Dios todo poderoso por permitirme la oportunidad de alcanzar mis metas.

A mi madre por la crianza, amor y dedicación que me ofrece a diario sin descanso, la voluntad de hacer algo nuevo todos los días, que el dejar pasar los días es cosa de tontos.

A mi abuela que gracias a ella somos lo que somos hoy en día por su esfuerzo y dedicación en todos estos años. La calidad humana y su entereza que como ella no hay ninguna.

A mi esposa por todo su apoyo, esfuerzo, dedicación, ella nunca dejó que mis ánimos decayeran sino más bien es la que me impulsó hasta llegar a la meta

A mi compañera de trabajo especial de grado, por ser mi amiga y consejera por estos 5 años y los que vendrán

A mis tutores Prof. Julio Alvarado, Prof. Nolberto Goncalves, Prof. Yarimar Requena

A todos ellos gracias

Carlos López

Dedicatoria

Dedico la presente investigación primeramente a mi Dios y luego a mi familia y novio, por darme las fuerzas para seguir adelante, mejorar cada día y cumplir las metas que me e trazado, por ser ejemplo de que el que persevera alcanza y que con dedicación se puede lograr lo que uno desee.

Agradecimientos:

- A Dios todo poderoso por ser mi mayor guía y no dejarme nunca.
- A mi madre por ser mi modelo a seguir y enseñarme a cumplir lo que uno se propone.
- A mi padre por estar siempre a mi lado, y apoyarme en todo momento.
- A mis hermanas y sobrinos porque son el pilar de mi vida.
- A mi compañero de tesis por recorrer esta travesía, aguantarme y lograr juntos esta meta
- A mis tutores Nolberto Goncalves y Julio Alvarado, por todos sus consejos.
- Y a todas aquellas personas que de una manera u otra formaron parte en todo este proceso.

Gracias

Lissett Marín

ÍNDICE

RESUMEN	09
Introducción	10
Capítulo I	
Planteamiento del Problema	12
Objetivos de la Investigación	19
Objetivo General	19
Objetivos Específicos	19
Justificación	20
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	
Antecedentes Investigación	23
Bases Teóricas	27
Teoría de Aprendizaje	30
Bases Legales	32
CAPÍTULO III	
MARCO METODOLÓGICO	
Tipo y Nivel de Investigación	41
Diseño de la investigación	43
Población y Muestra	46
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	48
Validez y Confiabilidad del Instrumento	51
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS	
Presentación y Análisis de los Resultados del Diagnóstico	54
Conclusiones del Diagnóstico	67
CAPÍTULO V	
DISEÑO DE LA PROPUESTA	
LAS 6 MARAVILLAS DEL MUNICIPIO VALENCIA	

Análisis de necesidades educativas	72
Bases que presenta MEC	72
Selección o planeación del desarrollo del MEC	73
Diseño del MEC	74
Entorno para el diseño del MEC	74
Desarrollo del MEC	75
Prueba Piloto del MEC	75
Prueba de Campo del MEC	75
Diseño Instruccional del MEC	75
Guiones del MEC	79
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	103
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	105
ANEXOS	
Anexo 1	106
Anexo 2	107
Anexo 3	108
LISTA DE CUADROS Y TABLAS	
Lista de cuadros	
Tabla N° 1	47
Tabla N° 2	55
Tabla N° 3	56
Tabla N° 4	57
Tabla N° 5	58
Tabla N° 6	59
Tabla N° 7	60
Tabla N° 8	61
Tabla N° 9	62
Tabla N° 10	63
Tabla N° 11	64
Tabla N° 12	65

Tabla N° 13	66
Lista de Gráficos	
Grafico N° 1	55
Grafico N° 2	56
Grafico N° 3	57
Grafico N° 4	58
Grafico N° 5	59
Grafico N° 6	60
Grafico N° 7	61
Grafico N° 8	62
Grafico N° 9	63
Grafico N° 10	64
Grafico N° 11	65
Grafico N° 12	66



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



Guía Turística Virtual sobre los Monumentos Históricos del Municipio Valencia dirigido a los estudiantes del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” ubicado en las Agüitas, Estado Carabobo.

Autor (es): López Carlos
Marín Lissett

Tutor (es): M.Sc. Nolberto Goncalves Rodríguez
Lic. Julio Alvarado
Febrero 2012

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue diseñar un material educativo computarizado para el estudio de los monumentos históricos del Municipio Valencia del Estado Carabobo con miras al fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Turismo del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”. Sustentada en la teoría del aprendizaje de Gagné (2002) quien describe los eventos instruccionales del aprendizaje y el procesamiento de la información. Se ubica en investigación de campo tipo descriptivo, modalidad de proyecto factible, desarrollados en dos fases: la diagnóstica para determinar la realidad y el diseño del MEC. La población fue de veinte estudiantes de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”. La muestra es la totalidad de la población ya que es de tipo pequeña. Para detectar la necesidad de la propuesta se elaboró un cuestionario con una escala de respuestas tipo Likert el cual fue validado por Juicio de Expertos, la confiabilidad fue de 0,737 determinada mediante el coeficiente Kuder t Richardson (KR20), El análisis de los datos se hizo de manera cuantitativa mediante la interpretación de cada uno de los ítems que conforman el instrumento los resultados obtenidos del instrumento aplicado permitieron determinar que la institución no se cuenta con los recursos necesarios para la realización de las visitas a los Monumentos Históricos del Municipio Valencia del Estado Carabobo, actividad contemplada en el contenido programático de la asignatura, por lo que se hace necesario el uso de las plataformas virtuales, ante la falta de recursos para realizar estas visitas.

Palabras clave: Material Educativo Computacional, Turismo, Monumentos Históricos, Virtual.

Línea de Investigación: necesidades educativas en tecnología de la computación y su diseño instruccional.

INTRODUCCIÓN

Desde fines del milenio pasado el mundo ha experimentado cambios radicales en todos los ámbitos del quehacer humano: los medios de comunicación y esparcimiento, la forma de producción y el acceso al conocimiento, entre otros. Muchos de estos cambios han sido posibles gracias al vertiginoso avance de la informática y las telecomunicaciones en las últimas décadas.

Al mencionar los adelantos tecnológicos se hace referencia al computador como herramienta de trabajo, en función de la ingeniería de software. Muchos países han desarrollado distintos tipos de software, gran parte de los cuales son aplicados como base para la enseñanza. No obstante, en el sistema educativo venezolano se han presentado ciertos inconvenientes para adquirir programas de estudios que se adapten al mismo, debido a que la información suele ser muy escasa, básicamente por el idioma y por lo costoso que resulta la obtención de dichos programas.

Se plantea el aprendizaje a través del computador como una estrategia para contribuir a elevar la calidad de la educación, ya que el computador podría constituirse en “una de las herramientas más poderosas con las que contaría tanto el docente como el estudiante, debido a que facilita el proceso de aprendizaje, ya que integra elementos auditivos y visuales” Navas, (2008).

Con base en lo mencionado anteriormente, vale la pena destacar que el aprendizaje a través del computador no implica únicamente programar una secuencia de operaciones en el computador, sino también un conjunto de actividades de instrucción que educativamente sean valiosas y conduzcan al logro de los objetivos planteados. Además, al implementar una Guía Turística

Virtual, es aconsejable medir la aceptación del programa por parte del estudiantado y del personal en general.

En función de las ideas expuestas, el desarrollo de un software educativos se plantea como una herramienta que proporciona un estilo de aprendizaje acorde a la realidad actual, motivando al estudiante para comprender por sí mismo, hacer elecciones rápidas, razonadas y vivir creativamente, ya que le permite simular una realidad que facilita su inserción en el sistema social en el cual vive; todo lo cual contribuiría a minimizar los indicadores cuantitativos y cualitativos del deterioro de la educación venezolana, y a estar en concordancia con una de las líneas estratégicas del Proyecto Educativo Nacional, que contempla entre otros aspectos el hecho de responder a las demandas de una revolución permanente en el conocimiento a escala planetaria, que se origina por las transformaciones en las comunicaciones Lanz, (1999).

En vista de que la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”, carece de herramientas de software interactivos que faciliten la labor del docente y el aprendizaje del Estudiante, que tuvo un bajo rendimiento para el año escolar 2010-2011 en la asignatura de Turismo y aunado a que la información que manejan los profesores en cada una de sus cátedras está sustentada por diversos autores, es decir, no está unificada y es de difícil acceso para el estudiante; se consideró pertinente implementar una Guía Turística Virtual del Municipio Valencia para brindarle las bases teóricas que le permitan complementar y construir los conocimientos de Turismo en Venezuela, que es una de las asignaturas para las cuales se requieren otros recursos y estrategias, entre los que puede figurar un software educativo considerándose un estudio novedoso, pues en la actualidad se vienen adelantando y/o actualizando sistemas de aprendizaje computarizado que benefician la calidad de la educación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El mundo ha experimentado cambios radicales en todos los ámbitos del quehacer humano los medios de comunicación y esparcimiento, la forma de producción y el acceso al conocimiento, entre otros. Muchos de estos cambios han sido posibles gracias al acelerado avance de la informática y las telecomunicaciones en las últimas décadas, al mencionar los adelantos tecnológicos se hace referencia al computador como herramienta de trabajo, en función de la ingeniería de software. (Fuentes, 2005).

Una computadora o computador del inglés computer y este del latín computare-calcular, también denominada ordenador, es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil, una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, una gran variedad de secuencias o rutinas de instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y precisamente determinadas, proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación y al que lo realiza se le llama programador.

La información puede ser entonces utilizada, reinterpretada, copiada, transferida, o retransmitida a otra(s) persona(s), computadora(s) o componente(s) electrónico(s) local o remotamente usando diferentes

sistemas de telecomunicación, pudiendo ser grabada, salvada o almacenada en algún tipo de dispositivo o unidad de almacenamiento.

Por otra parte el término Material Educativo Computarizado se refiere a los programas en computador con los cuales los aprendices interactúan cuando están siendo enseñados o evaluados a través de un computador. Un ambiente informático que permite que la clase de aprendiz para el que se preparó, viva el tipo de experiencias educativas que se consideran deseables para él frente a una necesidad educativa dada.

De este modo se agrupan diversos tipos de aplicaciones encaminados a apoyar el aprendizaje. Una referencia bastante apropiada “Ingeniería de Software Educativo” de Álvaro Galvis, donde se ha tomado la clasificación que se presenta. Una primera clasificación de herramientas y materiales para asistir el aprendizaje los divide en algorítmicos y heurísticos. En los materiales algorítmicos predominan el aprendizaje vía transmisión de conocimientos desde quien sabe hacia quien lo desea aprender; quien diseña la herramienta planea secuencias de actividades para conducir al estudiante; el rol del estudiante es asimilar el máximo de lo que se trasmite.

Los simuladores pretenden apoyar el aprendizaje por medio de experimentos, de forma que el estudiante descubra concepto en un micromundo semejante a una situación real. En este tipo de MEC, que pueda emplearse en cualquier de las cuatro fases, el estudiante es agente activo. Los juegos educativos, al igual que los simuladores apoyan el aprendizaje semejando situaciones, sin embargo, en la simulación se trata de situaciones reales mientras que estos no se da necesariamente en los juegos, además en éstos se dan situaciones excitantes o entretenidas.

Por esta razón, los lenguajes sintónicos permiten el desarrollo de estrategias para solución de problemas. Los sistemas externos son sistemas capaces de representar y razonar acerca de algún dominio rico en conocimientos, con el ánimo de resolver problemas y dar consejos a quienes no son expertos en una materia. Estos sistemas además de demostrar gran capacidad de desempeño en términos de velocidad, precisión y exactitud, cuentan con una base de conocimientos construida a partir de experiencias humanas además de tener los componentes típicos de un sistema experto (base de conocimientos, motor de inferencia, hechos e interfaz con usuario) hay un “modelo de estudiante” donde se plasman sus conocimientos, habilidades y destrezas y un “módulo de interfaz” capaz de ofrecer distintos tipos de ambientes de aprendizaje a partir de los cuales se pueden llegar al conocimiento buscado.

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

La virtualidad es un sistema tecnológico, basado en el empleo de ordenadores y otros dispositivos, cuyo fin es producir una apariencia de realidad que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella. Se consigue mediante la generación por ordenador de un conjunto de imágenes que son contempladas por el usuario a través de un casco provisto de un visor especial. Algunos equipos se completan con trajes y guantes equipados con sensores diseñados para simular la percepción de diferentes estímulos, que intensifican la sensación de realidad. Su aplicación, aunque

centrada inicialmente en el terreno de los videojuegos, se ha extendido a otros muchos campos, como la medicina o las simulaciones de vuelo.

El término gráficos 3D por computadora o por ordenador (en inglés 3D computer graphics) se refiere a trabajos de arte gráfico que son creados con ayuda de computadoras y programas especiales 3D. En general, el término puede referirse también al proceso de crear dichos gráficos, o el campo de estudio de técnicas y tecnología relacionadas con los gráficos 3D.

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Muchos países han desarrollado distintos tipos de software, gran parte de los cuales son aplicados como base para la enseñanza. No obstante, en el sistema educativo venezolano se han presentado ciertos inconvenientes para adquirir programas de estudios que se adapten al mismo, debido a que la información suele ser muy escasa, básicamente por el idioma y por lo costoso que resulta la obtención de dichos programas. Navas, (2002)

En vista de que la educación venezolana no ha satisfecho las expectativas que la sociedad ha puesto en ella, pues “son reiterativos los diagnósticos que señalan el deterioro de la educación, no tan sólo referidos a indicadores cuantitativos sobre exclusión, repitencia o aplazados, sino también a rasgos cualitativos que indican una ausencia de pertinencia de los aprendizajes y una pérdida de legitimidad sociocultural de la escuela” Lanz, (2005: p17); se plantea el aprendizaje a través del computador como una estrategia para

contribuir a elevar la calidad de la educación, ya que el computador podría constituirse en “una de las herramientas más poderosas con las que contaría tanto el docente como el estudiante, debido a que facilita el proceso de aprendizaje, ya que integra elementos auditivos y visuales” (Navas, 2002: p8).

Con base en lo mencionado anteriormente, vale la pena destacar que el aprendizaje a través del computador no implica únicamente programar una secuencia de operaciones en el computador, sino también un conjunto de actividades de instrucción que educativamente sean valiosas y conduzcan al logro de los objetivos planteados. Además, al implementar el sistema, es aconsejable medir la aceptación del programa por parte del estudiantado y del personal en general.

Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas (constructivista, conductista, etc.), cabe destacar que hay una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: Educador, Aprendiz, conocimiento y computadora. El Software educativo abarca desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación.

Por otra parte la Educación Media Diversificada y Profesional es el tercer nivel del sistema educativo Venezolano; constituye el nivel siguiente al de Educación Primaria y previo a la de Educación Universitaria, con los cuales esta articulado curricular y administrativamente. Las Escuelas Técnicas Robinsonianas es el Sistema de Educación Bolivariana, que comprende hasta seis años de estudios. Se basa en el aprendizaje por proyectos y esta dirigido a jóvenes adolescentes y adultos cuya, aptitud, intereses y

necesidades estén orientadas a la formación para el trabajo productivo y liberador.

Tal es el caso de la Escuelas Técnicas “Francisco de Miranda”, ubica en el municipio Los Guayos Estado Carabobo. Específicamente con los Estudiantes del 4º año de la asignatura de Turismo, es importante para los educando que conozcan los diferentes sitios turísticos ya que le permite obtener mayor preparación a nivel personal, actualmente no se realizan con frecuencia las visitas guiadas a los diferentes monumentos históricos culturales del municipio Valencia Estado Carabobo ya que la institución generalmente no cuenta con los recursos necesarios para dichos recorridos y carece de un transporte que le permita a los docente y educando trasladarse a los diferentes sitios de la localidad.

Por otra parte, es importante señalar que a pesar que existe información dentro de la red multimedia, es muy lineal son elementos multimedia basado solamente en 2D. Es por ello necesario la creación de un software educativo donde se pueda realizar consultas, observar y realizar un recorrido virtual del mismo, y de manera fácil el usuario acceda al sistema, debido a que en la red de información los entornos virtuales de aprendizaje hacen referencia a otras localidades que son de poco interés para los objetivos de la asignatura.

La Guía Turística Virtual consistirá en ubicar al usuario en un recorrido en tercera dimensión (3D), que mostrará monumentos civiles coloniales, edificaciones Eclesiásticas, sitios de interés cultural que posteriormente podrá ser usado para clases permitiendo facilitar el aprendizaje en la asignatura de Turismo específicamente para los Estudiantes del Cuarto (4º) año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”, con el fin de

proporcionarle una herramienta interactiva, entretenida y de fácil uso, que se adapte a las exigencias y expectativas de los estudiantes.

Tomando en cuenta todo lo expuesto anteriormente se hace necesario Diseñar una Guía Turística Virtual para el estudio de los Monumentos Históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo en la asignatura de Turismo para los Estudiantes del Cuarto (4º) año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”, como apoyo a la optimización del proceso de aprendizaje que y que potencie el estímulo de los estudiantes e incorpore vanguardia tecnológica al proceso de enseñanza-aprendizaje para dicha asignatura.

Para la detección de dicha problemática se utilizo los siguientes instrumento en la escuela Técnica Francisco de Miranda, específicamente en el 4to año de Informática en la asignatura de turismo se realiza una observación directa, esto permite analizar la situación que presentan los estudiantes en la asignatura, es un grupo de 27 estudiantes donde hay dificultad para atender instrucciones, muestran poco interés en las actividades realizadas, poseen poca información de los sitios de turismo del municipio Valencia

Luego se aplica la técnica de observación a la docente, la que permitió evidenciar que el docente posee dominio de grupo posteriormente se aplico al docente de la asignatura una entrevista abierta donde señalo que tiene dificultad para entrar hacer visitas guiadas por los diferentes municipios del estado Carabobo debido a la falta de recursos materiales y monetarios, así mismo informo que los estudiantes no se sienten involucrados en la asignatura que por eso ello.

Por otra parte se realizo una reunión con los representantes de los estudiantes del 4º año mención Informática en la asignatura turismo, donde

se les informo la problemática que los educandos como la mayor dificultad siendo "Estrategias Motivadoras no apropiadas" a los representantes se les informo de la investigación que se está realizando a la sección y se les participo sobre las problemáticas evidenciadas por sus hijos, con respecto a ellos manifestaron la apatía y conformismo ante la asignatura por falta de estrategias del docente.

A continuación se detallan las siguientes preguntas a los estudiantes:

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Diseñar una Guía Turística Virtual sobre los Sitios Históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo en la asignatura de Turismo para los Estudiantes del Cuarto año de la Escuela Técnica "Francisco de Miranda"

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar la situación actual, sobres las visitas guiadas del cuarto (4º) año de la Escuela Técnica "Francisco de Miranda" en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.
2. Determinar la factibilidad de la elaboración de una Guía Turística Virtual sobre los Sitios Históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo, dirigido a los Estudiantes del Cuarto año de la Escuela Técnica "Francisco de Miranda".
3. Elaborar una Guía Turística Virtual que permita la enseñanza para el estudio sobre los Sitios Históricos del Municipio Valencia Estado

Carabobo para los Estudiantes del Cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”.

Justificación

En los últimos años ha comenzado a verse la necesidad de incluir la tecnología, específica y explícitamente, como parte del proceso educativo, con el propósito integral de mejorar y transformar positivamente todas las actividades. En este sentido se busca la profunda transformación de escuela como ente socializador y desarrollador de un ciudadano modelo, moderno y adaptado a las constantes y rápidos cambios de la sociedad, debido a la revolución tecnológica. (Chirinos y Mustiola 2005).

Es por ello, que el software educativo, denominado en algunos casos como Instrucción Asistida por Computadora, utilizado como una herramienta instruccional o de enseñanza, que acompañada con un material adecuado permite guiar a estudiantes a alcanzar un nivel instruccional adaptado a sus necesidades. El software educativo es de gran importancia para los estudiantes- docentes-comunidad, debido a que permite informar y demostrar a los usuarios lo que requieran, así promoviendo la ubicación espacial. Por tal motivo el material multimedia propuesto se presenta como una alternativa transformadora que ofrecerá al usuario el aprendizaje en menor tiempo y de manera más cómoda, para que los estudiantes comprendan que se trata de aprender conocimientos útiles para la vida. Despertar en ellos el deseo de aprender y ver que la información no es conocimiento, que exige rigor, esfuerzo, atención y voluntad.

De esta manera se considera necesario Diseñar un material multimedia para el estudio de los monumentos históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo. En tal sentido que permita a los estudiantes realizar un recorrido

virtual. Por otra parte este software permitirá lo siguiente, fácil acceso desde un servidor remoto o local, bajo costo por utilización de un software libre, banco de data de los diferentes tipos de monumentos históricos. Es por ello que beneficia a los estudiantes, docentes, discapacitados, personas de otros estados, municipios y comunidad en general.

Por lo tanto dará un enfoque diferente, además despertará en los estudiantes la creatividad e interés por la asignatura Turismo, siendo así un apoyo para el docente como al estudiante que desean afianzar y profundizar sus conocimientos acerca de esta amplia e interesante asignatura. De este mismo modo el docente podrá realizar sus clases usando estrategias innovadoras y contando con este recurso tan novedoso para dar cumplimiento con el programa, este material multimedia lo beneficia de manera significativa ya que no es necesario trasladarse a los diferentes monumentos históricos sino que lo realizará dentro de las instalaciones de la Institución sin costo alguno.

De este modo beneficiando a la institución dotándola con una herramienta interactiva que facilite la labor del docente y el aprendizaje del estudiante y a su vez unificar la información proporcionada por diversos autores en relación con el contenido programático de Turismo del 4º año y así brindar una base teórica de la cátedra, para reforzar los conocimientos desarrollados por el docente en el aula de clases. Logrando estimular o motivar a los estudiantes a ser autodidactas durante el estudio de la asignatura y elevar el porcentaje de estudiantes aprobados. Así mismo el uso de este software interactivo ofrece sobre otros métodos de enseñanza, ventajas tales como participación activa del estudiante en la construcción de su propio aprendizaje, interacción entre el estudiante y el computador permitiendo el desarrollo cognitivo del estudiante.

El objetivo de este estudio es producir una Guía Turística Virtual de los Sitios Históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo en la asignatura de Turismo para los Estudiantes del Cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” para la enseñanza del Turismo en la educación Media Diversificada y Profesional, basado en un ambiente interactivo y amigable con la incorporación de herramientas multimedia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Antecedentes Investigación

A finales del siglo XXI la sociedad dirige marcadamente su atención al papel de la escuela en el desarrollo de las nuevas generaciones, ya que no existe en todos los casos, total correspondencia entre lo que “se espera” que esta institución socializadora logre el resultado obtenido. Del mismo modo, ya transcurridos unos años, en muchos países existe inconformidad acerca de lo que aprenden los niños, adolescentes y jóvenes en la escuela según Gardeta (2006), en América Latina ocho de cada diez estudiantes repiten algún grado en la secundaria.

Pues bien, hoy en día en la sociedad se plantea la importante necesidad de enriquecer la información cultural e integral de las poblaciones, el impacto social de las tecnologías de información y comunicación, toca muy de cerca a las escuelas de formación básica y las universidades, proporcionando modificaciones en las formas tradicionales de enseñar y aprender así como también, el acelerado avance de la informática, las telecomunicaciones, las redes electrónicas y las tecnologías de multimedia han tenido un fuerte impacto en toda la actividad humana y de manera especial en la educación, donde han surgido nuevas estrategias para la enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, la introducción de la computación y el uso del software educativo u otras facilidades que ofrece la informática, favorecen a que el estudiante interactúe de forma dirigida con los nuevos contenidos, que desarrolle sus propias estrategias de aprendizaje, recibir la ayuda que

aparece programada en el software, buscar la información, interactuar con representaciones de procesos naturales en movimiento, que en otras condiciones es a veces muy difícil o imposible de lograr.

De ahí que por ello se presenta un nuevo paradigma en la educación como lo es la introducción de software educativo que ayudan tanto al docente como al estudiante en el proceso enseñanza aprendizaje pero siempre se tiene que tener presente que la computadora tiene que ayudar al estudiante a trabajar con su mente no simplemente de responder de forma automática.

Durante el desarrollo de cualquier estudio, es ineludible el uso de ayuda bibliográfica a fin de conocer métodos de trabajo, de modo que el autor amplíe sus ideas y métodos de investigación, por tal motivo a continuación se indicaran investigaciones relacionadas con el tema de estudio, realizadas en distintas instituciones de estudios superiores.

Bejarano y Puerto (2006), diseñaron un software educativo para la enseñanza de química, llamado "SESCA" software educativo sobre carbohidratos, basado en programas de diferentes aplicabilidades y enfoques, los cuales cumplieron con las siguientes funciones: FLASH MX fue la base del software, ya que permitió integrar hipertexto, movimiento, gráficos, clip de película, animaciones, hipervínculos y sonidos importados, organizados en diferentes escenas, logrando que el programa tuviera cualidades como la interacción ordenador- usuario y su fácil navegación. 3D Studio MAX, el cual permitió realizar la plataforma y estructura tridimensional de SESCOA, dando el ambiente realista, para incursionar de manera innovadora entre los diferentes módulos de información y entre pantallas y WAVE LAB, programa especializado en el montaje del audio, mezclas de sonido en formato wav y mp3, el cual sirve como componente

complementario en la ambientación y en la explicación auxiliar de la temática.

El software educativo, “SESCA” software educativo sobre carbohidratos, sirve como refuerzo para el proceso de enseñanza y aprendizaje, apoyando la labor del docente; ofreciendo un ambiente que integra componentes como audio, hipertexto e hipermedia donde por medio de imágenes, simulaciones y animaciones se presenta didácticamente los contenidos. Ofreciendo a esta investigación el hecho educativo donde todos los estudiantes avanzan a un ritmo individual fomentando sus conocimientos previos.

Chirinos y Mustiola (2006), en su trabajo titulado, Desarrollo de un Tutorial para facilitar el aprendizaje de la asignatura de matemática de tercer grado, el objetivo del software es brindar al maestro un apoyo para la enseñanza de las matemáticas de tercer grado específicamente el bloque de contenido “conociendo los números”, este Software se realizó bajo la herramienta principal Swish 2.0 que le permitió agregar innumerables características multimedia para así darle al usuario la capacidad de interactuar y de sentirse identificado con la aplicación.

Este trabajo aporta a la investigación, de cómo la herramienta multimedia permitirá a los autores realizar una guía virtual facilitando a los usuarios acceder de manera fácil y sencilla a la hora de usarlo

Almeida (2007), en su trabajo titulado, Software multimedia e interactivo que permite a niños desde los 3 años Jugando con los Números, acercarse a los números en la I etapa de la Educación Primaria. Este recurso presenta diversas actividades, comenzando con ejercicios de Memorige, en el que los niños deben unir las imágenes que contienen la misma cantidad de objetos. Luego se introduce el número gráfico, su nombre escrito y su pronunciación. Presenta actividades más complejas como ordenar los números de mayor a

menor y vice versa. Al finalizar la actividad, se oye una voz felicitando si el ejercicio fue realizado con éxito.

El Software Jugando con los números ofrece un ambiente el cual cada participante puede avanzar según sus capacidades y al ritmo individual. Esta investigación aporta al trabajo el hecho educativo personalizado donde todos los estudiantes avanzan a un ritmo individual, fomentando sus propias capacidades, por medio de sus conocimientos previos.

Por su parte Anaya (2008), diseño de un Software Educativo acerca de la Información del cuerpo humano, orientados a los estudiantes del 1° año de educación Primaria, con una serie de opciones a realizar (ver el cuerpo entero o en detalle, rotarlo, verlo en 3D, obtener información anatómica, médica, biológica y científica escrita). El juego refuerza los contenidos al simular ser un médico que tiene que sanar a un paciente en un tiempo determinado. Incluye retroalimentación con documentación científica.

Esta investigación desempeña una función de software constructor, que se encomienda de poder estar en un ambiente simulado y poder realizar ciertas actividades sin los riesgos de los errores en humanos y así lograr hacer evaluaciones de las diversas situaciones que se presentan en una sala de operaciones, esta investigación aporta una base sin precedente con este trabajo ya que se toma en cuenta la semi presencialidad y de auto-aprendizaje a través de una herramienta tecnológica.

Para Domínguez (2008), El desarrollo de un prototipo de videojuego basado en el cuento “Dalia y Zazir” del escritor colombiano Jairo Aníbal Niño, este proyecto se fundamenta en la importancia que tienen los videojuegos, ya que se han presentado de una forma creciente, como un fenómeno social porque han desarrollado una trama que los une de manera inseparable a diferentes grupo de la sociedad y se han dejado influenciar y han

influenciado a varias formas de cultura que incluyen el cine, la literatura y los cómics. Utilizando Geometría 3D, Modelado, texturizado de personajes y ambientes, rig de personajes. El software escogido para el modelado de los personajes tanto de Zazir como las tortugas, fue Maya 7.0. Software de creación de gráficos 3D, efectos especiales y animación, además de poseer numerosas herramientas para modelado, animación, render, simulación, dinámicas, etc.

De esta manera, el software educativo, como prototipo de un videojuego aporta a esta investigación un interés en los valores propios de nuestra sociedad, como referencia a las fases que se debe contemplar para la implementación de un software educativo para así poder lograr alcanzar el objetivo propuesto.

Bases Teóricas

Los Materiales Educativos Computarizados, son herramientas que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, usando la tecnología en el que hacer educativo, los mismos pueden apoyar a los estudiantes durante la construcción del proceso y a la vez pueden proveer de un maravilloso grupo de herramientas cognitivas para el aprendizaje profundo y auto-regulado.

Existen dos tipos diferentes de clasificación de los materiales educativos computarizados (Galvis, 2000), la primera de acuerdo a su enfoque pedagógico, y la segunda, de acuerdo a las funciones educativas que cumplen. La clasificación de los materiales educativos computarizados de acuerdo al enfoque pedagógico, presentada por (Dwyer, 1974, citado en Galvis 2000), es la siguiente:

- Algorítmicos: Sistemas tutoriales Sistemas de ejercitación y práctica

- Heurísticos: Simuladores y Juegos educativos, Micromundos exploratorios y Sistemas expertos
- Algorítmicos y Heurísticos Sistema tutorial inteligente

La clasificación de los materiales educativos computarizados de acuerdo a su función educativa, incluye: Ejercicio y práctica, simuladores, juegos educativos, micro-mundos, sistemas expertos, sistemas inteligentes de enseñanza- aprendizaje. Para adaptarse a las necesidades educativas. Según la metodología de Álvaro Galvis ingeniería de software educativo precisa lo siguiente: "Se concibe como el estudio de los métodos que se siguen en una investigación un conocimiento o una interpretación". La cual hoy en día es utilizada como guía para el desarrollo de software, la cual está compuesta por cinco etapas (análisis, diseño, desarrollo, pruebas y ajustes).

De acuerdo al ciclo propuesto por Álvaro Galvis. Los MECs deben ser verificados por expertos en metodología a fin de garantizar la efectividad correspondiente a los contenidos en relación con su aplicabilidad tendiente a la población objeto de estudio y al logro de tales metas. Expertos de informática a objeto de verificar la optimización de los equipos con respecto al sistema o software propuesto. De cumplirse estas revisiones, el ciclo culminaría y por ende el software puede ser aplicado o ejecutado. En caso contrario, el ciclo realizaría un seguimiento pertinente a las etapas donde se presentaron debilidades a fin de rediseñarlas y ajustarlas a las necesidades. A continuación se presentaran las fases que demarcan la metodología de los MECs de Álvaro Galvis:

Análisis de necesidades educativas: Todo MEC debe cumplir un papel relevante en el contexto donde se utilice. Su incorporación a un proceso de Enseñanza/Aprendizaje no se puede deber simplemente a que el MEC "es chévere", o a que "está disponible". Estas y otras razones probablemente

lleven a dedicar recursos a labores que no producen los mejores resultados. Por lo que esta teoría se enfoca en el porqué es necesario y útil lo que se está desarrollando.

Especificación de requerimientos: son todas aquellas características que se deben atender con respecto al material.

Diseño: el diseño de micro-mundo interactivo se realiza a tres niveles diferentes:

- Diseño Educativo, comenzando por la necesidad o problema, así como la conducta de entrada y campo vital de la población a objeto.
- Diseño comunicacional, es la parte del diseño donde desarrollo la interfaz del material, tomando en cuenta al usuario al que va dirigido.
- Diseño Computacional, al final de esta etapa se tienen como resultado, claramente definidas, cada una de las diferentes clases de objeto, incluyendo sus atributos (públicos o privados), el conjunto de métodos y el invariante de cada clase que corresponde al conjunto de restricciones que se deben cumplir en determinadas clases.

Desarrollo: en esta fase se concatena todo lo recopilado con anterioridad, tomando en cuenta sus limitaciones.

Prueba a lo largo: se implementa para verificar los contenidos del software, bien sea su corrida o las posibles fallas que pueda presentar.

Prueba de campo: Consiste en aplicar el sistema para verificar todavía el sentido del mismo en la vida real.

Teoría de Aprendizaje

Para Gagné el aprendizaje es el cambio de una capacidad o disposición humana que persiste durante cierto tiempo y no puede ser explicado a través de los procesos de maduración. Este tipo de cambio sucede en la conducta inferenciándose de que el resultado se logra solamente a través del aprendizaje, las actitudes, el interés, el valor y también en el cambio de conductas. El individuo al explorar el ambiente en el que se desenvuelve toma partes las cuales transforma e incorpora Acomodación: El individuo transforma su propia estructura para adecuarse a la naturaleza de los objetos que serán aprendidos. También se describe el aprendizaje como una secuencia de fases o procesos, cada uno de los cuales requiere que se cumplan ciertas condiciones para que el aprendizaje tenga lugar.

Las Condiciones de Aprendizaje.

Según Gagné, si se presta mucha atención al arreglo de las condiciones externas para el aprendizaje; se identifican cuatro elementos en una situación de aprendizaje; el aprendiz o estudiante, la situación de E-A, la conducta de entrada y la conducta final que se espera del estudiante. En su enfoque sobre las condiciones de aprendizaje uno de sus primeros elementos se enfatiza en las respuestas que se espera del estudiante a través de la formulación de objetivos se introduce en las condiciones de aprendizaje. Las ocho fases y los cinco dominios mencionados anteriormente constituye el aspecto más importante para establecer las condiciones de aprendizaje pertinentes.

-Aprendizaje: Es un cambio de la capacidad o conducta de un ser humano que persiste pese al tiempo transcurrido y que no puede ser

explicado simplemente por procesos de maduración. Enfatiza que el aprendizaje es a la vez un proceso y un producto.

-**Eventos internos:** surge con claridad cuando analiza el modelo de aprendizaje, el cual involucra un número relativamente grande de construcciones hipotéticas.

-**Adquisición:** la motivación, la aprehensión, la adquisición vía retención constituyen la adquisición.

-**Retención:** involucra la tercera y cuarta fase del proceso y a la codificación y almacenaje de la información.

-**Generalización:** constituye la sexta fase, define la generalización como la capacidad de usar algo que ha sido almacenado, en una situación diferente y nueva.

-**Motivación:** incluye el desarrollo de expectativas y su reforzamiento a través de retroalimentación.

Utilidad de la Teoría de Gagné en la Educación

Configura una psicología que utiliza aportes significativos y relevantes de otros campos y que toma elementos tanto del sector conductista y cognoscitivista. Además plantea sus propios aportes respecto de la estructura de los conocimientos y las destrezas, a través de sus cinco dominios.

Propone un sistema organizado de información, con estudios de condiciones previas, procesos y resultados del aprendizaje. Responde no solamente al cómo aprenden las personas, sino también a cuál es la relación entre aprendizaje y enseñanza.

Con esta teoría se da prioridad a los conocimientos previos, al conocimiento del mundo externo, pero se olvida un poco lo referido a la propia experiencia del ser humano. Las estrategias que se emplean son los mapas conceptuales, mentales y semánticos, entre otros. Aquí, tanto el

estudiante, el ambiente y la interacción de ambos son importantes; la memoria está en permanente construcción, el conocimiento es generado por los estudiantes. Quien intenta desarrollar ambientes de enseñanza-aprendizaje basados en el computador sin tener un buen sustento teórico respecto al aprendizaje humano y a las características del computador como medio de la enseñanza, pueden entrar a replicar, indiscriminadamente, las estrategias de enseñanza-aprendizaje que se conocen y además pueden desaprovechar algunas características útiles del computador.

Bases Legales

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999)

Artículo 98. La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión, producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanística, incluyendo la protección legal de los derechos del autor o de la autora sobre sus obras. El Estado reconocerá y protegerá la propiedad intelectual sobre las obras científicas, literarias y artísticas, invenciones, innovaciones, denominaciones, patentes, marcas y lemas de acuerdo con las condiciones y excepciones que establezcan la ley y los tratados internacionales suscritos y ratificados por la República en esta materia.

Para esta investigación es de suma importancia este artículo, debido a que indica que el Estado debe resguardar la prioridad intelectual, lo cual permite que los venezolanos puedan crear, diseñar y poner en práctica sus proyectos, tales como el caso de estudio "MEC sobre los sitios turísticos de Carabobo, dirigido al 7^{mo} grado de Educación Primaria de E.T.R "Simón Bolívar" sin ninguna limitante a nivel intelectual.

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un 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 de esta Constitución y en la ley.

Artículo 103. 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.

Por medio de este artículo se resguarda el derecho a la educación que tiene todo ser humano, ya que todo individuo tiene la capacidad de aprender y observar todo tipo de conocimiento, es por ello que el Estado la suministra de forma gratuita, para que nadie quede excluido de ella, adicional a esto es importante destacar que el estudio que se realiza en este trabajo de investigación tiene como finalidad mejorar la dinámica de impartir clases de la materia turismo, lo cual garantizará una educación de mayor calidad.

Artículo 110. El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para las mismas. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía.

El Estado reconoce el interés de las ciencias, tecnología, el conocimiento, innovación y sus aplicaciones, ya que esto juega un papel importante en el desarrollo de una nación tanto económico como social, este estudio forma parte de un recurso tecnológico para la enseñanza del turismo en Venezuela el cual permitirá al estudiante tener una idea más clara del lugares turísticos del Estado Carabobo, pero aunque por el momento está limitado solo a ese Estado no tiene limitante para que más adelante se coloque en práctica para otros.

Ley Orgánica de Educación. (2009)

Artículo 4. La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye 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.

El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad.

Artículo 14. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y republicanas para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana, caribeña, indígena, afro descendiente y universal. La educación regulada por esta Ley se fundamenta en la doctrina de nuestro Libertador Simón Bolívar, en la doctrina de Simón Rodríguez, en el humanismo social y está abierta a todas las corrientes del pensamiento. La didáctica está centrada en los procesos que tienen como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los y las estudiantes.

Los dos artículos mencionados anteriormente establecen que la educación es un derecho humano y un deber social, adicional a ellos se hace referencia a los valores como principios fundamental de la misma, también se destaca que las innovaciones y las tecnologías pueden lograr transformar la realidad, es por esta razón que la educación se centra en nuevos ejes de la investigaciones, es por ello que esta investigación es importante ya que se centra en las nuevas ramas para impartir clases en las aulas, como lo son las nuevas tecnologías.

Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes LOPNA. (2007)

Artículo 43. Derecho a Información en Materia de Salud. Todos los niños y adolescentes tienen derecho a ser informados y educados sobre los principios básicos de prevención en materia de salud, nutrición, ventajas de la lactancia materna, estimulación temprana en el desarrollo, salud sexual y reproductiva, higiene, saneamiento sanitario ambiental y accidentes. Asimismo, tiene el derecho de ser informado de forma veraz y oportuna sobre su estado de salud, de acuerdo a su desarrollo.

El Estado, con la participación activa de la sociedad, debe garantizar programas de información y educación sobre estas materias, dirigidos a los niños, adolescentes y sus familias.

Artículo 53. Derecho a la Educación. Todos los niños y adolescentes tienen derecho a la educación. Asimismo, tienen derecho a ser inscritos y recibir educación en una escuela, plantel o instituto oficial, de carácter gratuito y cercano a su residencia.

Parágrafo Primero: El Estado debe crear y sostener escuelas, planteles e institutos oficiales de educación, de carácter gratuito, que cuenten con los espacios físicos, instalaciones y recursos pedagógicos para brindar una educación integral de la más alta calidad. En consecuencia, debe garantizar un presupuesto suficiente para tal fin.

Parágrafo Segundo: La educación impartida en las escuelas, planteles e institutos oficiales será gratuita en todos los ciclos, niveles y modalidades, de conformidad con lo establecido en el ordenamiento jurídico.

Artículo 54. Obligación de los Padres, Representantes o Responsables en Materia de Educación. Los padres, representantes o responsables tienen la obligación inmediata de garantizar la educación de los niños y adolescentes. En consecuencia, deben inscribirlos oportunamente en una escuela, plantel o instituto de educación, de conformidad con la Ley, así como exigirles su asistencia regular a clases y participar activamente en su proceso educativo.

Estos artículos hacen referencia a que los niños, niñas y adolescentes tiene derecho a ser informados, recibir educación de manera gratuita, pero no toda la responsabilidad radica en el estado también los padres y representantes forman parte fundamental en la educación de los niños, niñas y adolescentes, ya que la educación inicia en casa de allí provienen gran parte de los valores que tienen los individuos, en este trabajo se busca que los estudiantes posean la información de la manera más completa y visibles, ya que esto genera mayor interés en el aula de clase.

Artículo 55. Derecho a Participar en el Proceso de Educación. Todos los niños

y adolescentes tienen el derecho a ser informados y a participar activamente en su proceso educativo. El mismo derecho tienen los padres, representantes o responsables en relación al proceso educativo de los niños y adolescentes que se encuentren bajo su patria potestad, representación o responsabilidad.

El Estado debe promover el ejercicio de este derecho, entre otras formas, brindando información y formación apropiada sobre la materia a los niños y adolescentes, así como a sus padres, representantes o responsables.

Artículo 59. Educación para Niños y Adolescentes Trabajadores. El Estado debe garantizar regímenes, planes y programas de educación dirigidos a los niños y adolescentes trabajadores, los cuales deben adaptarse a sus necesidades específicas, entre otras, en lo relativo al horario, días de clase, calendario y vacaciones escolares. El Estado debe asegurar recursos financieros suficientes que permitan cumplir esta obligación.

Artículo 69. Educación Crítica para Medios de Comunicación. El Estado debe garantizar a todos los niños y adolescentes educación dirigida a prepararlos y formarlos para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada a su desarrollo.

Parágrafo Primero: La educación crítica para los medios de comunicación debe ser incorporada a los planes y programas de educación y a las asignaturas obligatorias.

Parágrafo Segundo: El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar a todos los niños, adolescentes y sus familias programas sobre educación crítica para los medios de comunicación.

Artículo 78. Prevención Contra Juegos Computarizados y Electrónicos Nocivos. El Consejo Nacional de Derechos, conjuntamente con los Ministerios de Educación y de Sanidad y Asistencia Social, establecerá directrices para el ingreso al país, la producción y la venta de juegos computarizados, electrónicos o cualquier multimedia que se considere nocivo para la salud o el desarrollo integral de los niños y adolescentes. Asimismo, establecerá la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de todos los juegos computarizados, electrónicos o multimedia.

Estos últimos artículos establecen tanto derechos como restricciones que buscan generar una estabilidad en la formación integral de los niños, niñas y adolescentes, entre estos se encuentran los derechos a la participación en el proceso educativo para niños, niñas y adolescentes trabajadores como no trabajadores, restricciones y críticas para los medios de comunicación y juegos de videos, es decir, se busca proteger la inocencia de todos los estudiantes que integran la sociedad venezolana de manera tal de brindar mayor bienestar a los mismo, en este trabajo se busca generar una herramienta didáctica que permita un mejor desarrollo de los niños, niñas y adolescentes a nivel educativo.

Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2000).

Artículo 4. Se entiende por telecomunicaciones toda transmisión, emisión o recepción de signos, señales, escritos, imágenes, sonidos o informaciones de cualquier naturaleza, por hilo, radioelectricidad, medios ópticos, u otros medios electromagnéticos afines, inventados o por inventarse. Los reglamentos que desarrollen esta Ley podrán reconocer de manera específica otros medios o modalidades que pudieran surgir en el ámbito de las telecomunicaciones y que se encuadren en los parámetros de

esta Ley. A los efectos de esta Ley se define el espectro radioeléctrico como el conjunto de ondas electromagnéticas cuya frecuencia se fija convencionalmente por debajo de tres mil gigahertz (3000 GHz) y que se propagan por el espacio sin guía artificial. El espectro radioeléctrico se divide en bandas de frecuencias, que se designan por números enteros, en orden creciente. Las bandas de frecuencias constituyen el agrupamiento o conjunto de ondas radioeléctricas con límite superior e inferior definidos convencionalmente. Estas a su vez podrán estar divididas en sub-banda.

Artículo 11. La Comisión Nacional de Telecomunicaciones, antes de producir o modificar los actos normativos que puede dictar de conformidad con esta Ley, realizará consultas públicas previas con los sectores interesados. A tales efectos establecerá mediante resolución los mecanismos que permitan asegurar la oportuna información de los interesados y la posibilidad que aporten sugerencias o recomendaciones, en los términos y condiciones que se determinen, para lo cual procurará el establecimiento de mecanismos abiertos, electrónicos o audiovisuales. Las personas, naturales o jurídicas, podrán proponer a la Comisión Nacional de Telecomunicaciones la regulación de nuevos servicios de telecomunicaciones.

Estos artículos describen lo que son las telecomunicaciones, se puede observar que el tema en estudio está muy relacionado con este medio ya que se trata de una herramienta educativa que pone en práctica medios ópticos, imágenes, sonidos e información que aportan al estudiante mayor atractivo para prestar atención dentro del aula de clase, por otra parte es importante destacar que todo ello en conjunto garantiza que el estudiante reciba la información de manera veras.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo y Nivel de Investigación

Este estudio se enmarca en el tipo de investigación de campo, basándose en las ideas de Arias (2006), este indica que “ es aquella que consiste en recolección de datos directamente de los sujetos investigado, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna” con lo que se puede indicar que dicha investigación está basa en analizar eventos tomados de experiencias reales en un ambiente natural, sin ningún tipo de control sobre las variables obtenidas pero a su vez permitiendo monitorear las condiciones donde se han conseguido los datos, el tipo de investigación permite cerciorarse al investigador de las condiciones reales donde se consiguen los datos y garantiza un mayor nivel de confianza con respecto a la calidad de la información obtenida.

Por su parte Arias (2006) describe a la investigación de campo como: “Aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurran los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes”.(p.31).

En este tipo de investigación, se dispone de cierta libertad para generar datos y seleccionar fuentes de información. En ocasiones, el observador oculta su verdadera identidad para facilitar su inmersión en el fenómeno del estudio y la comunicación con los afectados. Esto también convierte al facilitador en parte del ambiente y por consiguiente debe ser considerado en

la recolección de datos. Hay que señalar que no se formulan hipótesis y las variables se enuncian en los objetivos de la investigación que se desarrollaron, debido a que estuvo dirigido al conocimiento del presente, a encontrar respuesta a los problemas teóricos y prácticos que tejen la trama educativa.

Por otra parte es importante establecer que la investigación es de tipo documental ya que, “se concentran exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Indaga sobre un tema en documentos (escritos u orales)”. (Palella, 2006. Pág. 99). Esta definición permite facilitar el trabajo del investigador ya que puede utilizar las diversas fuentes existentes a nivel mundial, ya sea documento impresos como los libros o documentos digitales en el internet.

Sin embargo, tomando en cuenta que se requiere profundizar en los diferentes aspectos que caracterizan la enseñanza del turismo a través del uso del computador, en función de verificar como se está desarrollando en el contexto educativo, objeto de estudio, para comparar su ejecución real con el ideal planteado por los autores que soportan esta investigación, se considera que se requiere una investigación de carácter descriptivo. Para soportar esta idea se revisa lo expresado por Balestrini (2002), quien plantea que:

Los estudios descriptivos, infieren la descripción con mayor precisión...acerca de las singularidades de una realidad estudiada, podrá estar referida a una comunidad, una organización, un hecho delictivo, las características de un tipo de gestión, conducta de un individuo o grupales, comunidad, de un grupo religioso, electoral, etc. (p. 6).

Diseño de la investigación

Igualmente, para conocer la realidad de las situaciones estudiadas, se considera que se deben utilizar los postulados de una investigación de campo, la cual permite estudiar las condiciones naturales, en las cuales se realizan los procesos, basada en una estrategia de recopilación de la información pertinente, obtenida directamente de los sitios donde se generan.

En éste sentido, Palella y Martins (2006), plantean que dentro del diseño no experimental, se puede desarrollar un tipo de investigación de campo, la cual definen como “la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables.” (p.97). Definición que coincide con los características de la presente investigación.

Los planteamientos de Balestrini, presentan similitud con lo que expresan, Palella y Martins (2006), cuando afirman que dentro del diseño no experimental y de campo, se puede trabajar a un nivel de investigación descriptivo, opinan que:

El propósito de este nivel es el de interpretar realidades de hecho. Incluye descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos...hace énfasis sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente (p.102).

Tomando en cuenta los planteamientos de los autores precitados, en relación con el nivel de investigación descriptivo, se considera que éste, es

adecuado para el presente estudio, pues al indagar sobre la administración de la función supervisora en un ámbito educativo, se requiere conocer todos los aspectos mencionados por éstos autores, en función de diagnosticar en realidad como se desarrollan estos procesos en Escuela Técnica “Francisco de Miranda”.

Resumiendo, se puede afirmar que el presente trabajo de investigación se realiza siguiendo los postulados de un diseño no experimental, de campo y a nivel descriptivo, de la cual se aspira obtener todas las informaciones pertinentes que faciliten la presentación de conclusiones y recomendaciones, de las cuales se puedan tomar los insumos necesarios para elaborar una propuesta, que intenta ser una aproximación a un modelo gerencial, que permita lograr la consecución de una guía virtual que permita conocer los monumentos históricos del Municipio Valencia . Estado Carabobo.

Modalidad de la investigación

La Universidad Experimental Libertador (2010) señala lo siguiente: “El proyecto factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades.”

El propósito principal de esta modalidad de investigación es el de planificar un producto aplicable en cualquier área en la cual resulte pertinente. Como recurso pedagógico puede ser presentado como folleto explicativo, guía de estudio, sucesión de diapositivas o transparencias de un guion, videos, módulos instruccionales. También se incluye en esta categoría

la elaboración de libros de texto y de materiales de apoyo, el desarrollo de software y de productos tecnológicos en general, así como los de creencias literarias y artísticas.

Según Palella (2006), se establece que para desarrollar esta modalidad es necesario realizar diversas fases entre estas se encuentran:

Fase I: Diagnóstico.

Fase II: Factibilidad.

Fase III: Diseño de la propuesta.

Fase I: Diagnóstico

Para comprobar la carencia existente de conocimientos que tienen los estudiantes de cuarto año de informática de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”, se elaboró una encuesta diagnóstica con el fin de comprobar el conocimiento que poseen con respecto a la definición de turismo y ubicación de los sitios turísticos más significativos del Estado Carabobo. En el capítulo IV, se presentarán los resultados arrojados luego de implementado el instrumento.

Fase II: Factibilidad.

Luego de realizar el diagnóstico y comprobar que existen debilidades a nivel de conocimiento en la asignatura de turismo, se procede a determinar la factibilidad de esta investigación por lo cual se tomarán en cuenta diversos aspectos, tales como: recurso humano, técnico y financiero (papelería, transcripción, impresión traslado, comida, visitas de sitios turísticos en el Estado Carabobo, entre otros) que apoyó el desarrollo de la investigación. Sus resultados se presentan en el capítulo IV.

Fase III: Diseño de la Propuesta

Los resultados obtenidos anteriormente en la fase I y II, permitirán el desarrollo de la propuesta y el diseño del MEC para facilitar el conocimiento de los estudiantes de 7^{mo} grado de Educación Primaria de E.T.R “Simón Bolívar”.

Población y Muestra

Una población según Tamayo y Tamayo M. (2003), es definida como “la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. (p. 92). La población involucrada en este estudio estuvo conformada por el personal de veinte (20) estudiantes pertenecientes a la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” Ubicada en las Agüitas, municipio Los Guayos, estado Carabobo.

En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (1999), señalan que “la calidad de un trabajo estriba en delimitar claramente la población con base a los objetivos del estudio” (p. 211). A todas estas, la población no es más que un determinado grupo de personas o elementos, cuya interacción se está investigando.

Basándose en los criterios antes mencionados, se puede señalar que se ha tomado una cantidad de población, la cual estuvo conformada por las diferentes personas que están en contacto directo con el flujo y las diferentes operaciones relacionadas con los estudiantes del 4to año de la mención de informática de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” Ubicada en las Agüitas, municipio Los guayos, Los guayos estado Carabobo, las cuales

fueron consideradas nuestro universo de estudio y son el objeto de observación. La misma estuvo distribuida de la siguiente forma: (Ver Cuadro 1)

Tabla N° 1
Distribución da la población

Distribución de la población	Número de individuos
Estudiantes del 4to año de informática	20
Total	20

Fuente: López y Marín (2011)

Tomando en cuenta las características cuantitativas de la población y de acuerdo con lo pequeño y manejable de la misma, se consideró en su totalidad, lo que significa que no se le aplicó tratamiento muestral, quedando constituido por el 100% de los sujetos en estudio, tal como lo afirma Balestrini (1997): “Cuando las características de la población es pequeña y finita se tomarán como unidades de estudio e indagación a todos los individuos que la integran”. (p. 130).

La población y muestra de la presente investigación estuvo conformada por el 100% los cuales representaron un total de 20 personas, tal como se visualizó en la parte anterior. Esta decisión se basó en que son las personas integran solo el 4to año mención informática que en su pensum de estudios posee la asignatura turismo en la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” Ubicada en las Agüitas, municipio Los guayos, Los guayos estado Carabobo.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para recabar y precisar la información necesaria para el presente estudio, se procedió a realizar una exhaustiva revisión bibliográfica, la cual cumplió con ciertos criterios de selección, a saber: actualidad, cientificidad, utilidad y pertinencia, con relación a la temática en estudio.

Es de hacer notar la importancia que para cualquier investigación científica, tiene la construcción y posterior aplicación de los instrumentos que, en la práctica, permiten al investigador, conocer aspectos interesantes de la problemática estudiada. Para Palella y Martins (2006), “un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso del cual pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (p. 137). Es decir que el investigador decide a través de cual o cuales recursos, recolectará los datos que requiere, de la problemática estudiada, para luego analizarlos y obtener las conclusiones a que haya lugar.

Son muchas y variadas las clasificaciones que hacen los teóricos acerca de los instrumentos de recolección de información, en el presente estudio se asume la que presenta Arias (2006), en la cual establece que para una investigación con diseño de campo, se puede abordar con técnicas de observación, encuesta y entrevista. Planteando que la encuesta puede ser oral o escrita (cuestionario) mientras que la entrevista puede ser estructurada o no estructurada.

La investigación requiere de mucha información, la cual permitirá que el desarrollo del estudio sea muy completo en relación al desarrollo documental del mismo, la información o documentación al momento de ser recolectarla

se pueden obtener de diversas maneras o fuentes para ser mas explicito una de estas manera es utilizando diversas técnicas y sus respectivos instrumentos la cual es una manera muy fácil y sencilla de obtener información para el estudio investigativo.

Dada la naturaleza de estudio y en función de los datos se empleara y desarrollara la observación, según Palella (2006): “Consiste en el uso sistemático de nuestros sentidos orientados a la captación de la realidad que se estudia”.

De esta manera la observación presenta una serie de diferentes modalidades: directa o indirecta, participante o no participante, estructurada o no estructurada, de campo o de laboratorio, individual o de equipo; las cuales se adaptaran a la investigación según sea el caso.

Según Palella (2006) la observación es indirecta: “Cuando el investigador entra en conocimiento del hecho o fenómeno a través de las observaciones realizadas anteriormente por otra persona. Esto último ocurre cuando se utilizan libros, revistas, informes, grabaciones, fotografías, realizadas con lo que se está investigando, los cuales han sido obtenidos o elaborados por personas que antes se ocuparon de lo mismo”. (p.129)

Finalmente, en esta investigación se empleó la entrevista autoadministrada. Según Arias (2006), define la encuesta como: “Una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismos, o en relación con un tema particular” (p. 72)

De igual forma la encuesta permite recabar información escrita acerca del objeto de estudio, la misma permitirá analizar de manera amplia una gran cantidad de aspectos y detalles relacionados con la situación de las visitas

guiadas a los monumentos históricos del municipio Valencia del estado Carabobo, contemplado en el contenido programático dirigido a los estudiantes que cursan el cuarto año de informática en la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”

Por esta razón la encuesta escrita para Arias (2006): “Es la que se realiza a través de un cuestionario autoadministrado.” (p. 73).

Por su parte Palella y Martins (2006) se refieren al instrumento de recolección de datos como: “El recurso del cual pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información, mediante una serie de ítems que no son otra cosa que los indicadores expresados en forma de pregunta”. (p.137).

En función de los objetivos definidos del presente estudio, donde se plantea la implementación de visitas virtuales guiadas sobre los monumentos históricos del municipio Valencia, estado Carabobo, ubicado dentro de la modalidad de los denominados Proyectos Factibles, se utilizaran una serie de instrumentos y técnicas de recolección de datos, orientadas de manera esencial para lograr los fines planteados.

Por consiguiente se aplicara como instrumento de recolección de datos el cuestionario, según Arias (2006): “Se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario auto administrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador”. (p. 74)

Es importante recalcar que el cuestionario para el tema de estudio evaluación de los aspectos de situación de las visitas guiadas a los monumentos históricos del municipio Valencia del estado Carabobo,

contemplado en el contenido programático dirigido a los estudiantes que cursan el cuarto año de informática en la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”, permitirá registrar las respuestas en el mismo momento en que el encuestador la enuncie.

Por consiguiente Arias (2006): “Expresa que los cuestionarios de preguntas cerradas son aquellos que establecen previamente las opiniones de respuestas que pueden elegir el encuestado.” (p. 74).

De ahí que las preguntas de respuestas dicotómicas corresponden a un conjunto de cuestionarios de preguntas de carácter cerradas obteniendo como respuesta solo dos alternativas muy precisas como lo son; sí o no según sea el caso expresado por el cuestionario correspondiente.

Validez y Confiabilidad del Instrumento

En toda investigación que contenga un instrumento de recolección de datos se debe realizar un proceso de validación y confiabilidad que permita establecer la veracidad de los datos, es decir, lo que se busca es que exista el menor sesgo posible, de manera tal que los resultados sean homogéneos y permitan el desarrollo del proyecto factible. Es importante mencionar que para Palella, M. y Martins F. (2006) la validez “se define como la ausencia de sesgos. Representa la relación entre lo que se mide y aquello que realmente se quiere medir”. (p. 172). En cuanto a la presente investigación la validez del instrumento se sometió al juicio de expertos, que según el autor antes citado:

Consiste en entregarle a tres (03), cinco (05) o siete (07) expertos (siempre números impares) en la materia objeto de estudio y en metodología y/o construcción de instrumentos un ejemplar del (los) instrumento (s) con su respectiva matriz de respuesta acompañada de los

objetivos de la investigación, el sistema de variables y una serie de criterios para calificar las preguntas.

Los expertos fueron dos (02) docentes de pre-grado pertenecientes al Departamento de Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo y un (01) docente perteneciente a la Escuela Técnica Robinsoniana “Simón Bolívar” a los cuales se le hizo entrega del siguiente material:

- Carta dirigida a cada experto, solicitando su colaboración para realizar la evaluación del instrumento.
- Título y objetivos de la investigación.
- Tabla de Especificaciones. Ver anexo N° 01
- Instrumento. Ver anexo N° 02
- Matriz de validación del instrumento. Ver anexo N° 03

Una vez realizadas las observaciones sugeridas por los expertos, se obtuvo el instrumento final a aplicar en el estudio. Ahora bien la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente Kuder y Richardson (KR_{20}) el cual se aplica a instrumentos cuyas respuestas son dicotómicas, por ejemplo, correctas e incorrectas, mediante la denominada fórmula 20. En la presente investigación los datos se obtuvieron a partir de una hoja de cálculo Ver anexo N° 03 que se elaboró luego de culminar la recolección de los datos del instrumento, y en la cual se puede representar a través de la siguiente fórmula.

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} * \frac{vt^2 - \Sigma pq}{vt^2}$$

Donde:

r_{tt} = Coeficiente de confiabilidad

N = número de ítems que contiene el instrumento.

V_t^2 = varianza total de la prueba

$\sum pq$ = sumatoria de la varianza.

$$r_{tt} = \frac{20}{20-1} * \frac{3,58^2 - 3,22}{3,58^2}$$

$r_{tt} = 0,78$

De acuerdo al resultado obtenido se puede decir que el instrumento elaborado es confiable, debido a que existe consistencia en los ítems, $r_{tt} = 0,77$ (confiabilidad alta), lo que indica que los datos son homogéneos, es decir, permitirá realizar un diagnóstico cercano a la realidad.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Este Capítulo hace referencia a la presentación y análisis de los resultados obtenidos en las dos primeras fases de esta investigación, a saber, Diagnóstico y Factibilidad. En estas fases se abordarán aspectos tales como la facilidad de contar con transporte para dirigirse hacia los monumentos históricos del Municipio Valencia, la disponibilidad económica de los estudiantes de cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”, los recursos con los que cuenta la institución, entre otros ítems que serán especificados más adelante.

Presentación y Análisis de los Resultados del Diagnóstico

Con el propósito de analizar e interpretar la información obtenida por medio de la aplicación de un instrumento de recolección de datos, se efectuó el procedimiento mencionado por Hurtado y Toro (2001) “La información debe ser tabulada, ordenada y sometida a tratamiento por técnicas matemáticas o estadísticas y luego los resultados de estos análisis pueden presentarse mediante: cuadros, tablas, diagramas, gráficas, pictogramas, etc.”(p.92).

Por tal razón, se elaboraron cuadros y gráficos estadísticos en función de la variable, considerando además las dimensiones e indicadores previamente formulados. Asimismo, la información se analizó destacando los datos de mayor relevancia en cada uno de los ítems; posteriormente se interpretó y relacionó la información en función de las semejanzas o discrepancias entre la información recopilada y el marco teórico. Los resultados se obtuvieron a través del programa SPSS bajo el Sistema Operativo WINDOWS XP SERVICE PACK 3 y se complementan con gráficos de barras adecuados al tipo de dato procesado. Como resultado de la

aplicación de este procedimiento, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 1

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Organización

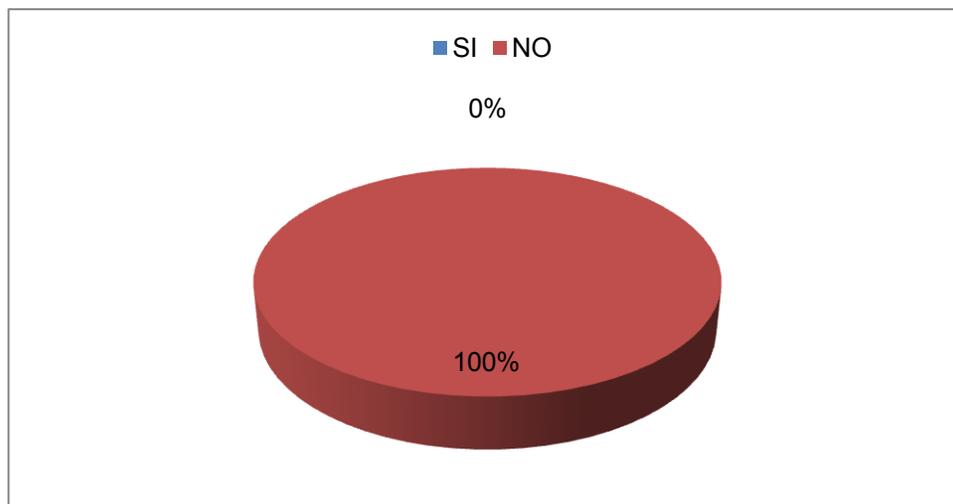
Indicador: Transporte

Ítem N° 1: ¿Cuentan con transporte para realizar las visitas guiadas a los monumentos históricos del Municipio Valencia?

Tabla N° 2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	20	100,0	100,0	100,0
SI	0	0,0	0,0	0,0

Grafico N° 1



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: El 100% de los encuestados evidencian la carencia de unidades de transporte por parte de la institución para trasladarse hasta los monumentos históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo; esto conlleva la dificultad primordial para realizar actividades fuera de la institución

por parte del estudiantado que hace vida en la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 2

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Organización

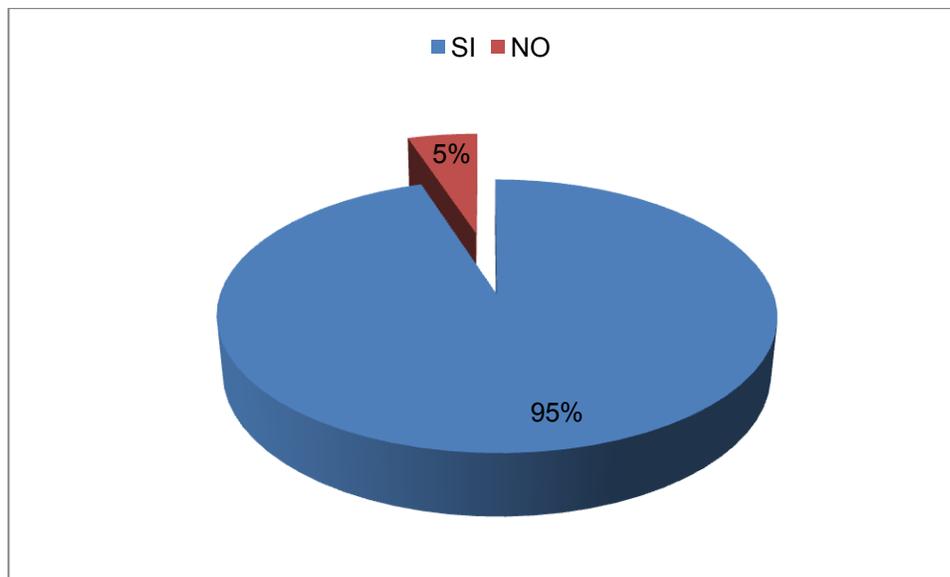
Indicador: Permiso

Ítem N° 2: ¿Existe facilidad para obtener permiso de los representantes para realizar actividades fuera de la institución?

Tabla N° 3

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	1	5,0	5,0	5,0
SI	19	95,0	95,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 2



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: El grafico representa el 95% de las respuestas positivas, donde los encuestados obtienen con facilidad el permiso de los representantes para realizar actividades fuera de la Institución, fomentando

las actividades fuera de la Institución y así reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 3

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Organización

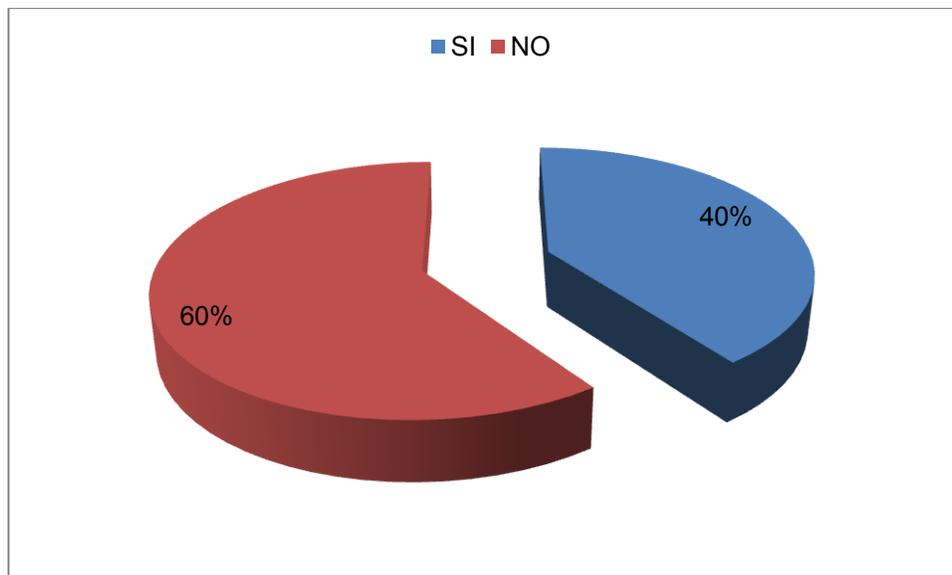
Indicador: Recursos Económicos

Ítem N° 3: ¿Cuenta usted con disponibilidad económica para costear la logística de las visitas guiadas?

Tabla N° 4

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	12	60,0	60,0	60,0
SI	8	40,0	40,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 3



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: El 60% de los encuestados cuentan con disponibilidad económica para costear la logística de las visitas guiadas, en resumen la

mayoría de los estudiantes poseen la capacidad de asumir la carga económica, sin embargo no se realizan las visitas guiadas

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 4

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Organización

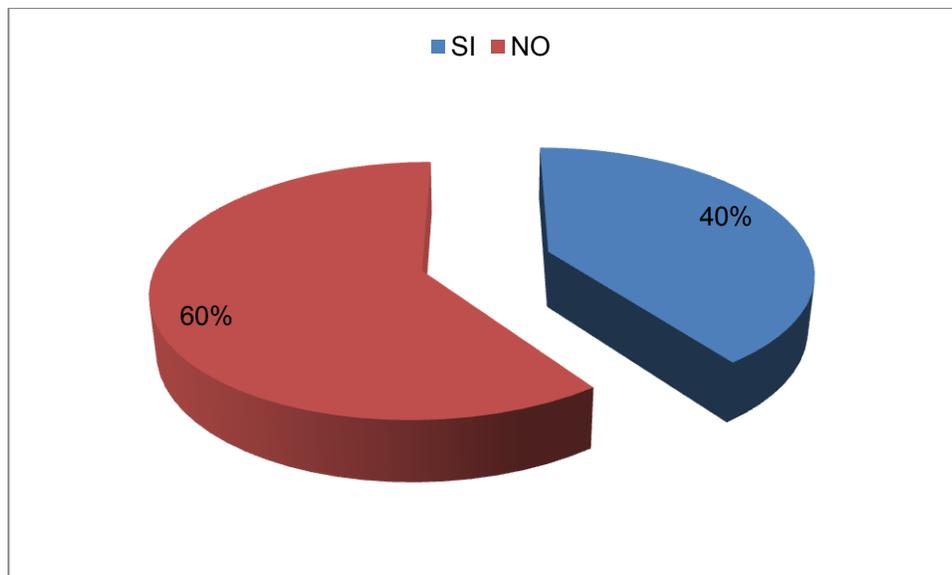
Indicador: Recursos Humanos

Ítem N° 4 ¿Cuenta usted con disponibilidad económica para costear la logística de las visitas guiadas?

Tabla N° 5

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	12	60,0	60,0	60,0
SI	8	40,0	40,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 4



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: El 60% de los encuestados indica que posee la disponibilidad financiera para costear los gastos en que se incurre para dirigirse a los monumentos históricos del municipio Valencia, en contraste un

40 % declara que se es difícil costear un viaje. Por ende la interfaz grafica que se puede ofrecer abarata los costos en que se incurre al hacer un viaje

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 5

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Ejecución

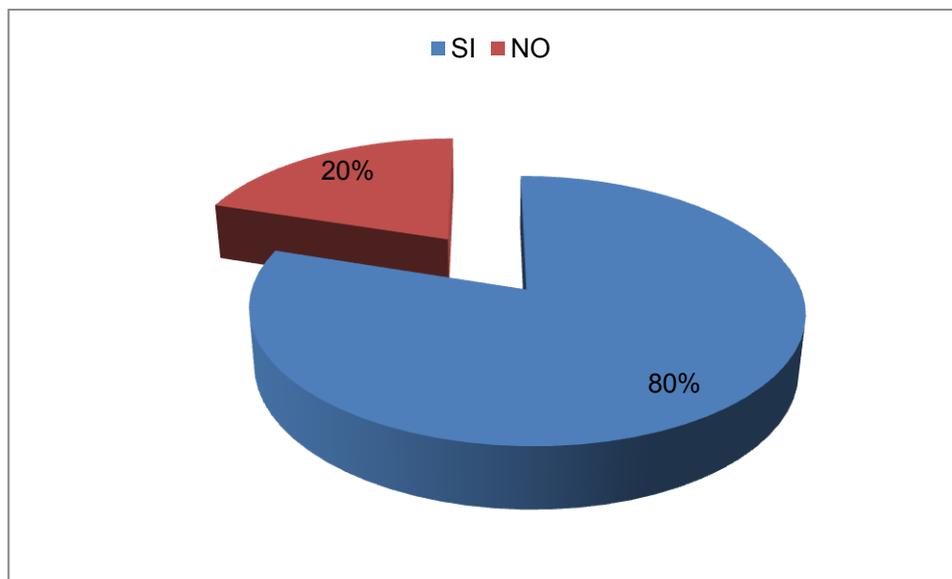
Indicador: Importancia

Ítem N° 5 ¿Cuenta con personal Docente especializado en el área de turismo para realizar las visitas guiadas?

Tabla N° 6

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	4	20,0	20,0	20,0
SI	16	80,0	80,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 5



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: El 80 % de los encuestados decantan que no cuentan con un Docente especialista en al área de turismo, en cambio un 20%

contestaron que si cuentan con un experto en el área, evidencia de que en realidad.

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 6

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Ejecución

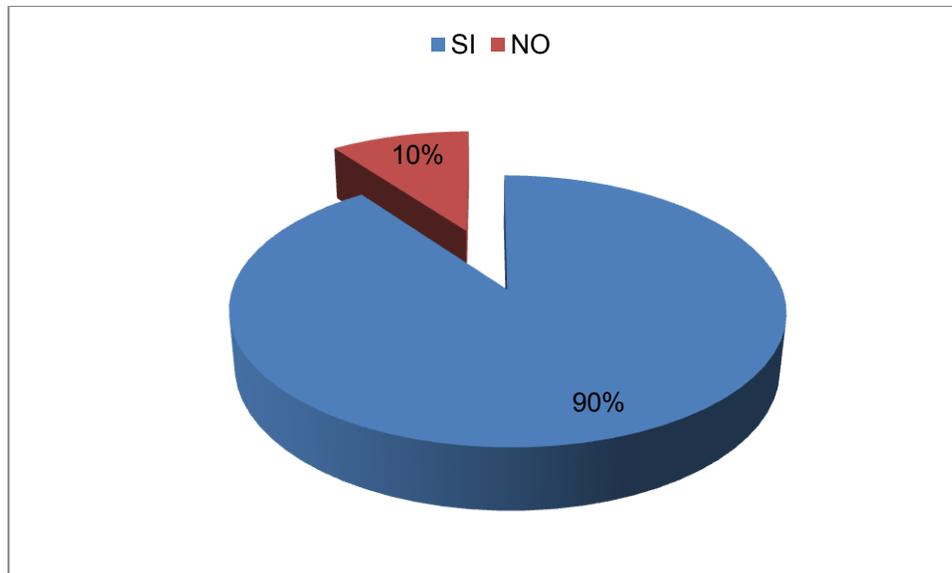
Indicador: Frecuencia

Ítem N° 6 ¿Considera usted importante realizar las visitas guiadas a los monumentos históricos del municipio valencia?

Tabla N° 7

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	2	10,0	10,0	10,0
SI	18	90,0	90,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 6



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: El 90% contestó que es necesario realizar visitas guiadas a los monumentos históricos del municipio Valencia, para así reforzar los conocimientos previos.

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 7

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Ejecución

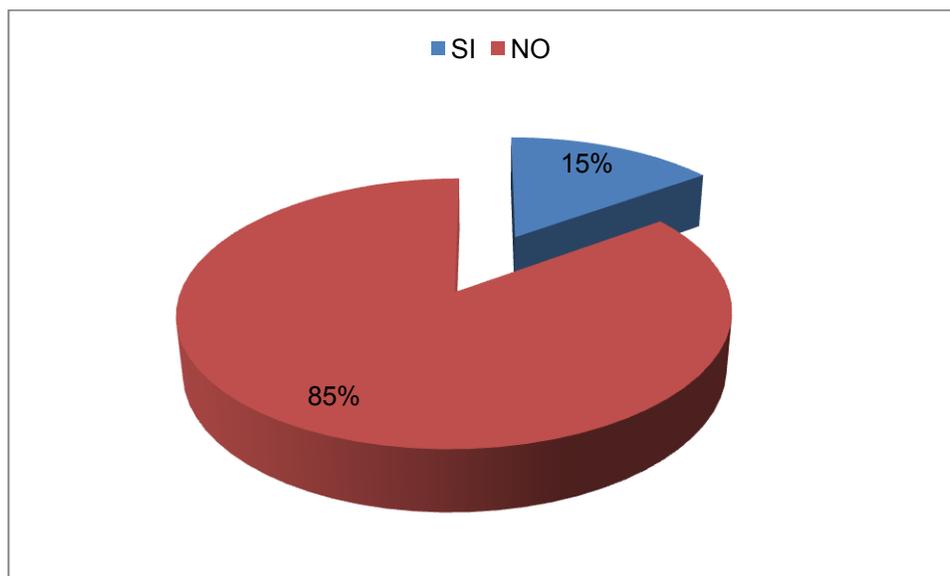
Indicador: Frecuencia

Ítem N° 7 ¿Considera usted que se realizan con frecuencia las visitas guiadas a los monumentos históricos del Municipio Valencia?

Tabla N° 8

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	3	15,0	15,0	15,0
SI	17	85,0	85,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 7



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: el 85% de los encuestados respondió negativamente, ya que no se realizan visitas guiadas a los Monumentos Históricos del municipio Valencia

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 8

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica "Francisco de Miranda" en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Ejecución

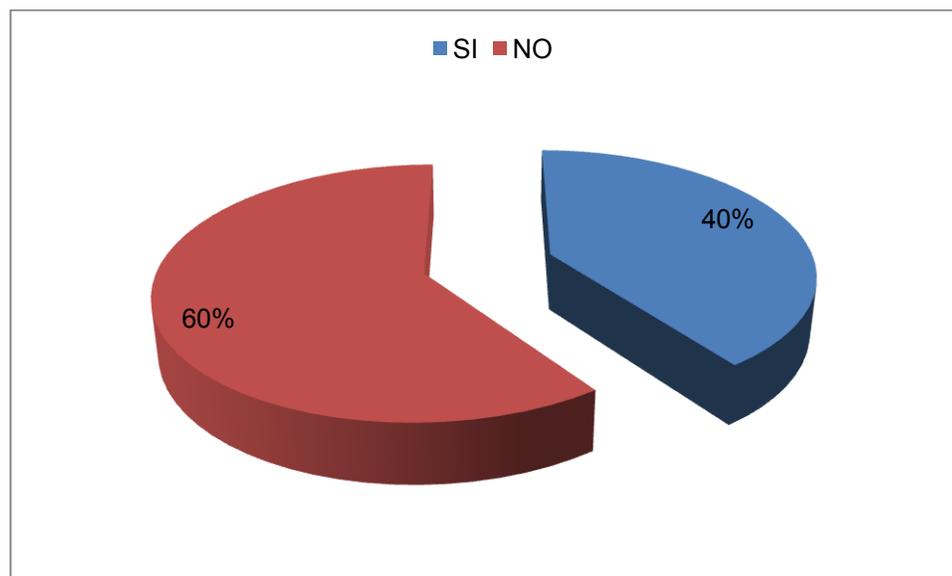
Indicador: Apoyo Tecnológico

Ítem N° 8 ¿De contar con lo necesario para realizar las visitas guiadas, estas se realizarían una vez por lapso?

Tabla N° 9

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	12	60,0	60,0	60,0
SI	8	40,0	40,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 8



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: el 60% de las respuestas fueron negativas, porque consideran que aun si tuvieran lo necesario no se realizarían las visitas guiadas.

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 9

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Ejecución

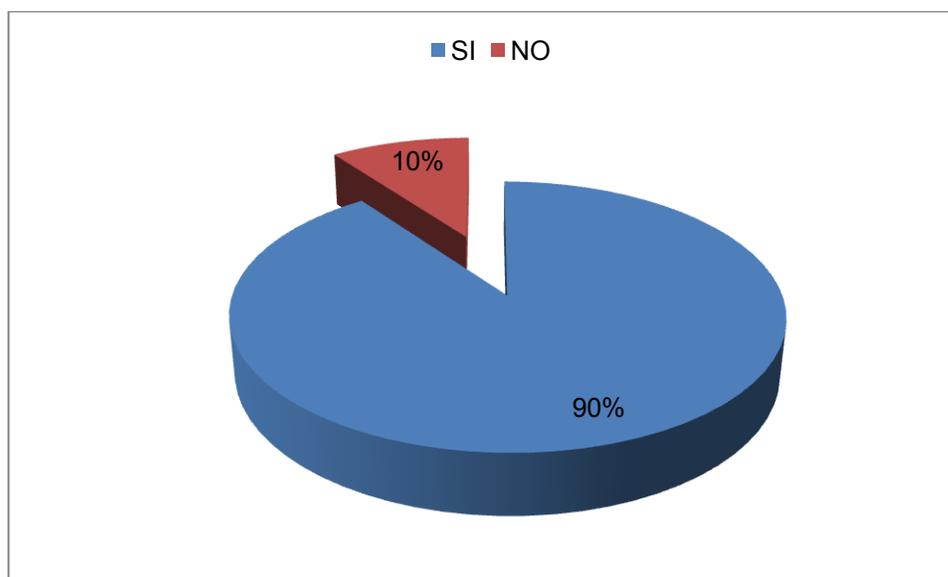
Indicador: Apoyo Tecnológico

Ítem N° 9 De no realizar visitas guiadas ¿Estaría de acuerdo en utilizar un material digital que le permita realizar las visitas turísticas de manera virtual?

Tabla N° 10

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	2	10,0	10,0	10,0
SI	18	90,0	90,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 9.



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: el 100% de los encuestados está de acuerdo con utilizar un material digital que le permita realizar las visitas turísticas de manera virtual.

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 10

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Ejecución

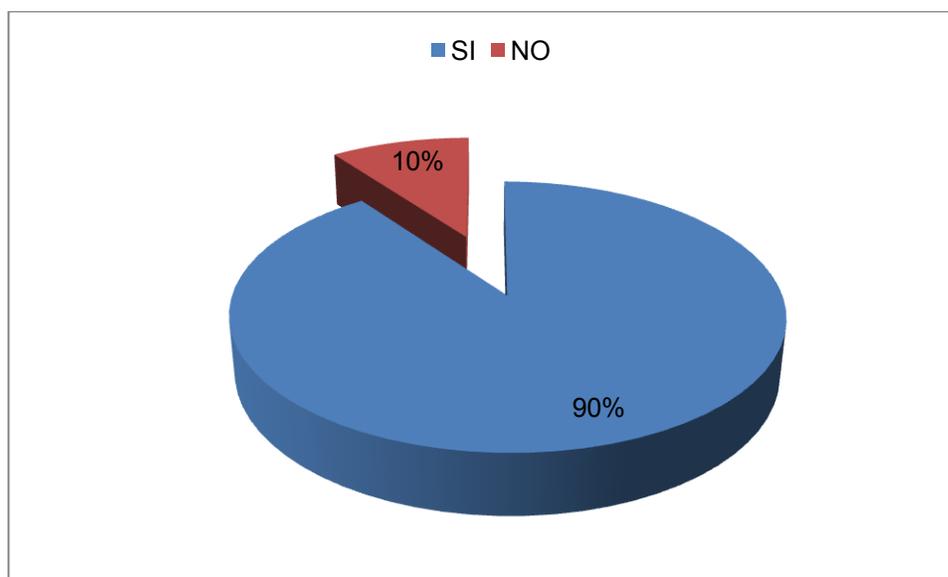
Indicador: Apoyo Tecnológico

Ítem N° 10 ¿Estaría de acuerdo en realizar evaluaciones a través del uso un material digital?

Tabla N° 11

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	2	10,0	10,0	10,0
SI	18	90,0	90,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 10



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: el 90% de los encuestados está de acuerdo a realizar evaluaciones de manera digital.

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 11

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Ejecución

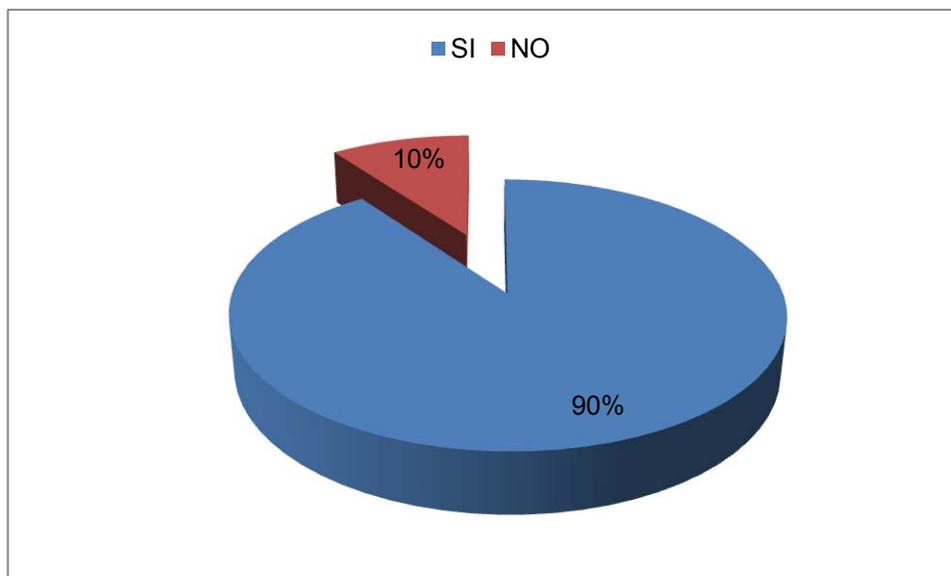
Indicador: Apoyo Tecnológico

Ítem N° 11 ¿Considera importante el uso de un material digital que le permita realizar visitas turísticas virtuales?

Tabla N° 12

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	2	10,0	10,0	10,0
SI	18	90,0	90,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 11



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: el 90% de los encuestados considera importante el uso de un material digital que le permita realizar visitas turísticas virtuales, en virtud de que no se realizan visitas de manera presencial.

Presentación de los resultados del cuestionario: ítem N° 12

Variable: Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica "Francisco de Miranda" en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.

Dimensión: Ejecución

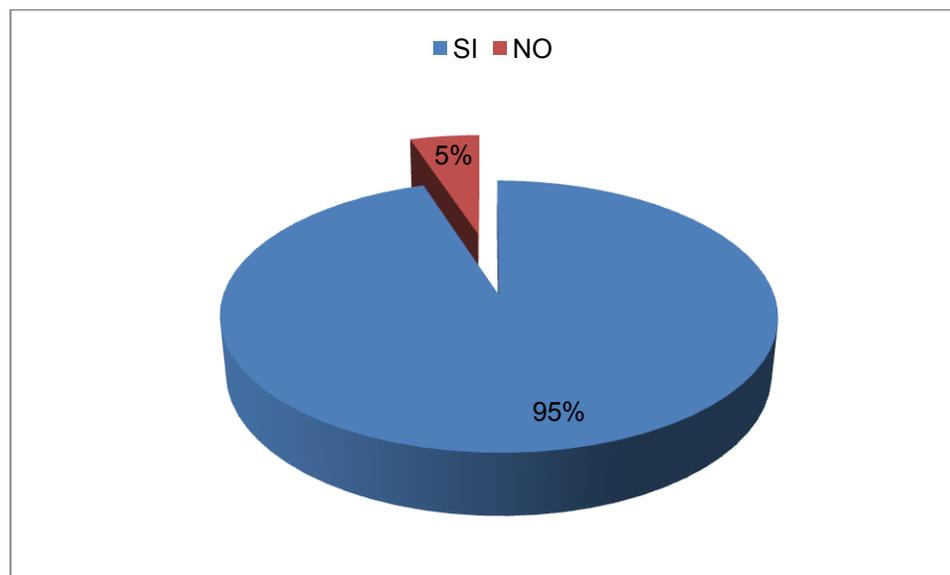
Indicador: Apoyo Tecnológico

Ítem N° 12 ¿Considera importante el uso de un material digital que le permita realizar visitas turísticas virtuales?

Tabla N° 13

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	1	5,0	5,0	5,0
SI	19	95,0	95,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Grafico N° 12



Fuente: López y Marín 2012

Interpretación: el 95% respondió afirmativamente, que el material digital debe ser de fácil manejo.

Conclusiones del Diagnóstico

Una vez analizada e interpretada la información recopilada con los instrumentos aplicados a los estudiantes, se observó que los integrantes del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” realizan en su mayoría clases solo teóricas sobre los monumentos históricos del municipio Valencia, siendo carente de visitas reales al dichos sitios por parte del estudiantado para el desarrollo de actividades que permitan la integración sociocultural y el sentido de pertenecía , de allí que la propuesta de esta investigación hace hincapié en el fomento de los valores y la integración a través de un material digital educativo.

Considerando los resultados obtenidos en esta fase diagnóstico, se evidencia la necesidad de diseñar o elaborar el MEC, considerando que son muy pocos los conocimientos que poseen los estudiantes sobre los Monumentos Históricos del Municipio Valencia y que las estrategias que emplean los docentes generalmente son tradicionales y no incluyen el uso de estos recursos tecnológicos como lo son las presentaciones multimedia, recorridos en video, información digital y búsquedas en la Web.

Presentación y Análisis de los Resultados de la Factibilidad

La factibilidad, tal y como lo señala Gómez (2000), “indica la posibilidad de desarrollar un proyecto, tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos financieros, institucionales, estudios de mercado y beneficiarios” (p.24). En este sentido, al elaborar una propuesta se deben considerar todos los aspectos involucrados de manera tal que pueda llevarse a cabo en un determinado plazo. Para la presente investigación se abordaron los aspectos económicos, técnicos e institucionales necesarios para el diseño de la propuesta del MEC.

Factibilidad Económica

Los recursos tecnológicos necesarios para la implementación del MEC ya los posee la institución como lo es el laboratorio de informática dotado con 20 computadoras, así como también cuenta con el espacio físico acorde para el desarrollo de las actividades. Por ende el desarrollo del MEC no es costoso y el mismo está cubierto por los investigadores. Aunado a ello, el beneficio de la Escuela Técnica “ Francisco de Miranda” en contar con este MEC para el desarrollo del contenido programático de la asignatura turismo aplicado en sus estudiantes de cuarto año es alto, pues además de la viabilidad de su bajo costo, propiciar estas actividades en los estudiantes de educación Media- Técnica-Profesional del presente siglo es vital para garantizar su desenvolvimiento en el campo laboral y personal.

Factibilidad Técnica

Constituida por los recursos humanos y materiales que harán realidad el programa. En cuanto al recurso humano la factibilidad está asegurada, ya que se cuenta con profesores capacitados en el área de turismo. Con relación a los recursos materiales se cuentan con 2 laboratorios de informática dotados de 20 computadoras cada uno y a su vez de aulas dotadas de espacios amplios para el desarrollo de actividades complementarias, para la utilización del MEC son necesarias computadoras con los siguientes requerimientos: (ver cuadro 2)

Hardware

Tabla N° 14

Cantidad	Descripción
20	Tarjeta madre g41-m, procesador Pentium 4 de 1,6 ghz, memoria RAM 512 , disco duro 40 GB unidad de CD-ROM 52X, Monitor CRT 15”, teclado, mouse

Fuente: López, Marín (2011).

Valorando el Hardware existente en la Institución se ha llegado a la conclusión de que no es necesario la inversión de dinero para la adquisición

de nuevos equipos, así como tampoco la repotenciación de las máquinas existentes puesto que las mismas están en buen estado y poseen una descripción compatible con el sistema propuesto.

Recursos de Software disponible por la Institución

Tabla N° 15

Descripción
Windows XP service pack 3
Office 2007
Antivirus Avast 6.10

Fuente: López, Marín (2011).

El Instituto cuenta con algunos programas que serán de gran utilidad para la puesta en marcha de la propuesta.

Recursos de Software requerido por la Institución

Tabla N° 16

Descripción
Flash player 11.0 (distribución gratuita)

Fuente: López, Marín (2011).

Luego de analizar la descripción con que cuentan los programas aplicados en la Institución, se hace necesaria la adquisición del software que se describe a continuación para la puesta en marcha del sistema propuesto.

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 efectividad de todos estos elementos para garantizar la ejecución satisfactoria del MEC. Se puede concluir con lo antes expuesto, que la factibilidad técnica para implementación del nuevo software, está dada en la Institución ya que el personal está en constante

uso del computador como herramienta de trabajo y por consiguiente se considera factible su viabilidad en este estudio

CAPÍTULO V

DISEÑO DE LA PROPUESTA

LAS 7 MARAVILLAS DEL MUNICIPIO VALENCIA

Los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la mención de Informática de la Universidad Carabobo, requieren realizar un material educativo computarizado (MEC) junto al diseño instruccional del mismo, con el propósito de solventar una necesidad existente en la Escuela Técnica “Francisco de Miranda”, para los estudiantes del 4to año en la materia Turismo.

El MEC, se realiza con el objetivo de reforzar los conocimientos en la asignatura de turismo con materiales didácticos que permitan que el aprendizaje sea efectivo, dicho multimedia se llama las 7 Maravillas del Municipio Valencia, dirigido a los adolescentes de edades comprendidas entre 14 y 17 años.

El desarrollo del material permitirá afianzar los conocimientos en los estudiantes mediante motivaciones intrínsecas y extrínsecas, según la teoría de aprendizaje de Robert Gagne, la cual explica que Si Hay un estímulo adecuado, la información se repetirá internamente un cierto número de veces, lo que ayudará a que pase a la memoria de largo alcance, aquí es posible que la información esté relacionada con otra ya existente, en tal caso puede ser inmediatamente codificada, una vez que la información ha sido registrada puede ser retirada o recuperada a través de un estímulo externo y

pasará al generador de respuestas, el cual tiene la función de transformar la información en acción, luego la información pasa a través de los efectores hacia el ambiente.

Dicho multimedia se fundamentara en el modelo de desarrollo del software de Álvaro Galvis así:

Galvis (2001), plantea una metodología para la selección o desarrollo de materiales educativos computarizados. Su metodología es fruto de la reflexión y práctica a lo largo de varios años de docencia sobre ingeniería de software educativo, así como de vinculación a proyectos de investigación y desarrollo de materiales educativos computarizados (MEC) de diverso tipo y en diferentes niveles educativos. Este modelo plantea un enfoque sistemático para el desarrollo de MEC, en el que se describen las siguientes etapas:

Análisis de necesidades educativas

Todo MEC debe cumplir con un papel relevante en el contexto donde se utilice. Su incorporación a un proceso de Enseñanza/Aprendizaje no se puede deber simplemente a que el MEC “es chévere”, o a que “está disponible”. Esta metodología entonces pretende responder a las preguntas: ¿Cómo identificar las necesidades o los problemas existentes?, ¿Qué criterios usar para llegar a decidir si amerita una solución computarizada?

Bases que presenta MEC

Esta metodología se centra en:

- Consulta fuentes de información apropiadas e identificación de problemas

- Análisis de posibles causas de los problemas detectados.
- Análisis de alternativa de solución
- Establecimiento del papel del computador en la solución al problema.

Selección o planeación del desarrollo del MEC

El proceso de análisis de necesidades educativas que ameritan ser atendidas con MEC no termina aun. Para esto es indispensable tener acceso a una copia documentada de cada MEC, como etapa final de cada fase de análisis y hacerlo revisar por expertos en contenido, metodología e informática.

Los expertos en metodología para verificar que el tratamiento didáctico es consistente con las estrategias de enseñanza/aprendizaje que son aplicables a la población objeto y al logro de tales objetivos. Si todo esto se cumple habrá terminado el análisis con al menos un MEC seleccionado para atender la necesidad.

Cuando no se identifica un MEC con el cual satisfacer la necesidad, la fase de análisis culmina con la formulación de un plan para llevar a cabo el desarrollo del MEC requerido.

Esta teoría ayudo a desarrollar los alcances del software así como también a elegir la alternativa más conveniente para dar respuestas a las necesidades del usuario.

Modelo sistemático para la selección o desarrollo de MEC propuesto por Álvaro Galvis

El punto de partida de ambos ciclos es la identificación de necesidades educativas reales que conviene atender con material educativo computarizado. Dependiendo del resultado final de esta etapa, se procede en

el sentido contrario al avance de las manecillas del reloj, cuando se trata de seleccionar un MEC; pero en el mismo sentido del avance de las manecillas, si conviene efectuar su desarrollo.

Diseño del MEC

El diseño de un MEC está en función directa de los resultados de la etapa de análisis. La orientación y contenido del MEC se deriva de la necesidad educativa o problema que justifica el MEC, del contenido y habilidades que subyacen en esto, así como de lo que se supone que un usuario del MEC ya sabe sobre el tema; el tipo de software establece, en buena medida, una guía para el tratamiento y funciones educativas que es deseable que el MEC cumpla para satisfacer la necesidad.

Entorno para el diseño del MEC

A partir de los resultados del análisis, es conveniente hacer explícitos los datos que caracterizan el entorno del MEC que se va a diseñar: destinatarios, área del contenido, necesidad educativa, limitaciones y recursos para los usuarios del MEC, equipo y soporte lógico que se van a utilizar.

Entorno del Diseño

- ¿A quiénes se dirige el MEC?, ¿qué características tienen sus destinatarios?
- ¿Qué área de contenido y unidad de instrucción se beneficia con el estudio del MEC?
- ¿Qué problemas se pretende resolver con el MEC?
- ¿Bajo qué condiciones se espera que los destinatarios usen el MEC?
- ¿Para un equipo con las características físicas y lógicas conviene desarrollar el MEC?

Desarrollo del MEC

Desde la fase de análisis, cuando se formuló el plan para efectuar el desarrollo, debió haberse asignado los recursos humanos temporales y computacionales necesarios para todas las demás fases. Tomando en cuenta esto, una vez que se dispone de un diseño debidamente documentado es posible llevar a cabo su implementación (desarrollarlo) en el tipo de computador seleccionado, usando herramientas de trabajo que permitan, a los recursos humanos asignados, cumplir con las metas en términos de tiempo y de calidad de MEC.

Prueba Piloto del MEC

Con la prueba piloto se pretende ayudar a la depuración del MEC a partir de su utilización por una muestra representativa de los tipos destinatarios para los que se hizo y la consiguiente evaluación formativa. Para llevarla a cabo apropiadamente se requiere preparación, administración y análisis de resultados en función de buscar evidencia para saber si el MEC está o no cumpliendo con la misión para el cual fue seleccionado o desarrollado.

Prueba de Campo del MEC

La prueba de campo de un MEC es mucho más que usarlo con toda la población objeto. Si exige hacerlo, pero no se limita a esto. En efecto, dentro del ciclo de desarrollo de un MEC hay que buscar la oportunidad de comprobar, en la vida real, que aquello que a nivel experimental parecía tener sentido, lo sigue teniendo.

Fundamentando que el material educativo propuesto cumple con todas las etapas del diseño instruccional según Galvis, el diseño del mismo es:

Diseño Instruccional del MEC

Etapa 1: Análisis

La población seleccionada está conformada por los estudiantes de 4to año, con edades comprendidas entre 14 y 17 años de la E.T “Francisco de Miranda” ubicada en el sector de las Agüitas, Municipio los Guayos, Valencia, Estado Carabobo, se analizará los conocimientos previos de los estudiantes acerca de los lugares históricos encontrados en el municipio Valencia, para luego interactuar con el material educativo que les permitirá afianzar esos conocimientos y obtener un aprendizaje significativo. Sin embargo, se ha evidenciado que la población seleccionada presenta serias debilidades, debido a que no conocen el potencial histórico existente en el municipio.

De igual forma, es fundamental destacar que los estudiantes muestran gran interés por el material educativo computarizado, lo que conlleva a decir que se ha captado la atención del estudiante, deduciendo de esta manera que probablemente las estrategias de aprendizaje que actualmente utilizan los profesores de turismo no resultan satisfactorias para propiciar en los estudiantes un aprendizaje efectivo. Mientras, que cuando se trabaja con herramientas multimedia constantemente se favorece la motivación de los educandos por aprender el contenido que se les vaya a presentar, tomando en cuenta que el MEC que se les presentará es totalmente didáctico en el cual se encontrarán galerías de imágenes y actividades que a los estudiantes les parecerán divertidos.

Etapa 2: Diseño

Para diseñar el presente material educativo computarizado (MEC), se tomo en consideración a los estudiantes como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, además que son los usuarios principales del

multimedia, utilizando el contexto escolar de la E.T “Francisco de Miranda” como entorno para la elaboración del mismo, así como las debilidades que los estudiantes presentaron durante la fase de análisis, haciendo énfasis en la falta de dominio sobre el tema de los monumentos históricos del municipio Valencia.

Hay que señalar, que la institución educativa seleccionada para implementar el MEC, es una institución que cuenta con un laboratorio donde se puede aplicar dicho multimedia, además de contar con un Video Beam para la presentación del mismo. Es por ello que la inclusión del MEC, ayudaría a la motivación de los educandos, y facilitaría el proceso de enseñanza/aprendizaje ya que se hace uso de herramientas didácticas para impartir el contenido programático de una manera divertida, a través de actividades evaluativas con las que cuenta el material, verificando continuamente si el conocimiento está llegando a los estudiantes. De esta manera se aspira solventar el problema del traslado de los estudiantes hasta los sitios históricos.

Etapa 3: Desarrollo

Para desarrollar del material educativo adaptado a la temática de los sitios históricos del municipio Valencia, se contará con la herramienta humana de especialistas en el área de informática que permitirán que la puesta en práctica del material multimedia se cumpla a cabalidad, siguiendo desde luego, las limitaciones establecidas en cuanto al contenido en el cual se presentan las debilidades, como falta de interés sobre los sitios histórico encontrados en el municipio Valencia.

Cabe resaltar, que el lenguaje que se utilizará será un lenguaje sencillo y de fácil dominio para los usuarios de la institución seleccionada, para ello un experto, que en este caso será el profesor de multimedia que revisará con

anterioridad el material antes de ejecutarlo, con el propósito de dar las recomendaciones y observaciones pertinentes. Asimismo, los estudiantes pueden llevar consigo el MEC en pendrive o CD.

De esta misma forma, los estudiantes a los que se les aplicará el MEC tendrán la oportunidad de dar su visto bueno acerca del mismo para asegurar que todo marche como se diseñó y planeó. Por su parte, para la elaboración del MEC se utilizó el programa Macromedia Flash, Adobe Photoshop, Adobe Director y 3d Max, que son aplicaciones multimedia usada para aportar animación, vídeo e interactividad a los MEC, que además trabaja sobre "fotogramas", destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma.

Los usuarios navegarán por los distintos botones del menú para explorar los distintos conceptos y materiales educativos durante su navegación, el proyecto también está reforzado con su actividad para la realización del usuario al terminar de explorar el material, la actividad es sencilla y no requiere una preparación previa y está destinada a dar interacción al multimedia.

Etapas 4: Prueba Piloto

Según Galvis, en esta se pretende ayudar a la depuración del MEC a partir de su utilización por una muestra representativa de los tipos de destinatarios para los que se hizo y la consiguiente evaluación formativa. Es imprescindible realizar ciertas validaciones (efectuadas por expertos) de los prototipos durante las etapas de diseño y prueba en uno a uno de los módulos desarrollados, a medida que estos están funcionales.

Etapa 5: Prueba de Campo

Para Galvis, la prueba de campo de un MEC es mucho más que usarlo con toda la población objeto. Si se exige, pero no se limita a esto. Es importante que dentro del ciclo de desarrollo hay que buscar la oportunidad de comprobar, en la vida real, que aquello que a nivel experimental parecía tener sentido, lo sigue teniendo, es decir, si efectivamente la aplicación satisface las necesidades y cumple con la funcionalidad requerida

En el caso del nuestro MEC, debido a que es una investigación educativa que solo se lleva a cabo hasta la propuesta no se implementaran, por lo cual estas dos últimas etapas del diseño instruccional no se llevaran a cabo.

Guiones del MEC

GUION TÉCNICO

Pantalla N°

01



Navegación: El botón Inicio posee un hipervínculo al menú principal (Mapa

de Navegación)

Descripción: fondo oscuro azul degradado, dibujo central video introductorio, botones de navegación (Inicio, Instrucciones, Actividades, Salir), Título del proyecto en letras blancas.

Sonido: Himno del Estado de Carabobo

Efecto: efecto de destello en el título del proyecto

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

02



Navegación: Cada hipervínculo da accesos a su parte correspondiente explicación del tema

Descripción: animación de un una muñeca guía que describe la navegación, botones animados con hipervínculos que permiten guiar la navegación.

Sonido: 7 distintos sonidos distribuidos en cada botón

Efecto: botones animados al poner el cursor sobre los mismos, el botón crece.

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

03



Navegación: botón de menú que permite regresar a la pantalla principal, y botón más y menos que permite acercar y alejar la imagen.

Descripción: texto e imagen explicativa de sobre la Casa de la Estrella.

Sonido: Voz del Guía Turístico

Efecto: botón menú efecto expandir y retraer

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

04



Navegación: botón de menú que permite regresar a la pantalla principal, y botón más y menos que permite acercar y alejar la imagen.

Descripción: texto e imagen explicativa de sobre el Capitolio de Valencia

Sonido: Voz del Guía Turístico

Efecto: botón menú efecto expandir y retraer

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°
05



Navegación: botón de menú que permite regresar a la pantalla principal, y botón más y menos que permite acercar y alejar la imagen.

Descripción: texto e imagen explicativa de sobre la Casa de los Celis.

Sonido: Voz del Guía Turístico

Efecto: botón menú efecto expandir y retraer

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

06



Navegación: botón de menú que permite regresar a la pantalla principal, y botón más y menos que permite acercar y alejar la imagen.

Descripción: texto e imagen explicativa de sobre la Casa Páez.

Sonido: Voz del Guía Turístico

Efecto: botón menú efecto expandir y retraer

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°
07



Navegación: botón de menú que permite regresar a la pantalla principal, y botón más y menos que permite acercar y alejar la imagen.

Descripción: texto e imagen explicativa de sobre el Campo de Carabobo.

Sonido: Voz del Guía Turístico

Efecto: botón menú efecto expandir y retraer

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

08



Navegación: botón de menú que permite regresar a la pantalla principal, y botón más y menos que permite acercar y alejar la imagen.

Descripción: texto e imagen explicativa de sobre la Catedral de Valencia.

Sonido: Voz del Guía Turístico

Efecto: botón menú efecto expandir y retraer

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°
09



Navegación: botón de menú que permite regresar a la pantalla principal, y botón más y menos que permite acercar y alejar la imagen.

Descripción: texto e imagen explicativa de sobre la Facultad de Derecho.

Sonido: Voz del Guía Turístico

Efecto: botón menú efecto expandir y retraer

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

10



Navegación: botón de Menú para regresar a la pantalla principal y botón de X para salir de la pantalla.

Descripción: Breve indicaciones para la correcta utilización del MEC.

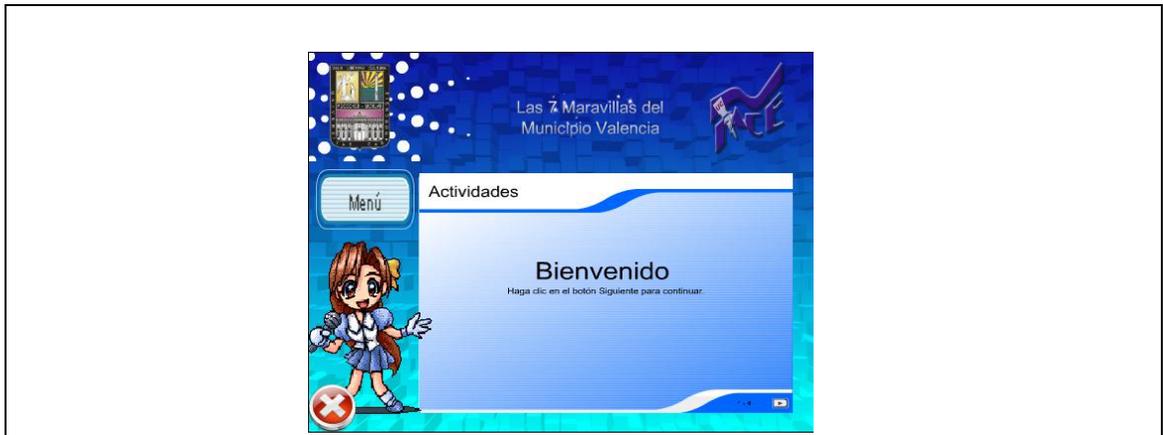
Sonido: Himno de Carabobo

Efecto: Animación en la entrada del Texto.

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

11



Navegación: botón menú y botón X que permiten regresar a la pantalla anterior y salir de la pantalla.

Descripción: juegos que permiten medir los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

Sonido: Himno del Estado Carabobo

Efecto: Animaciones en cada Actividad.

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°
12



Navegación: partes dispersas de imágenes sobre los monumentos conocidos, botón menú para regresar a la pantalla principal y botón x para salir.

Descripción: distintas piezas en una pantalla que el usuario tendrá que arrastrar al lugar que le corresponde.

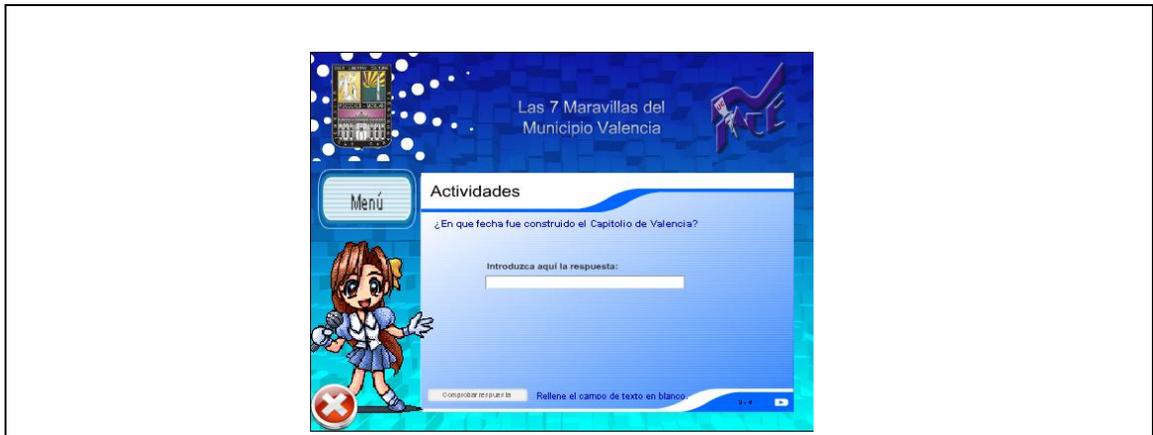
Sonido: Himno del Estado Carabobo

Efecto: sin efecto

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

13



Navegación: actividad número dos, botón menú para regresar a la pantalla inicial y botón x para salir.

Descripción: En esta pantalla podemos observar una pregunta que el estudiante deberá responder en el cajón blanco.

Sonido: Himno de Carabobo

Efecto: sin efecto.

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

14



Navegación: Actividad número tres, Botón de Menú y salir.

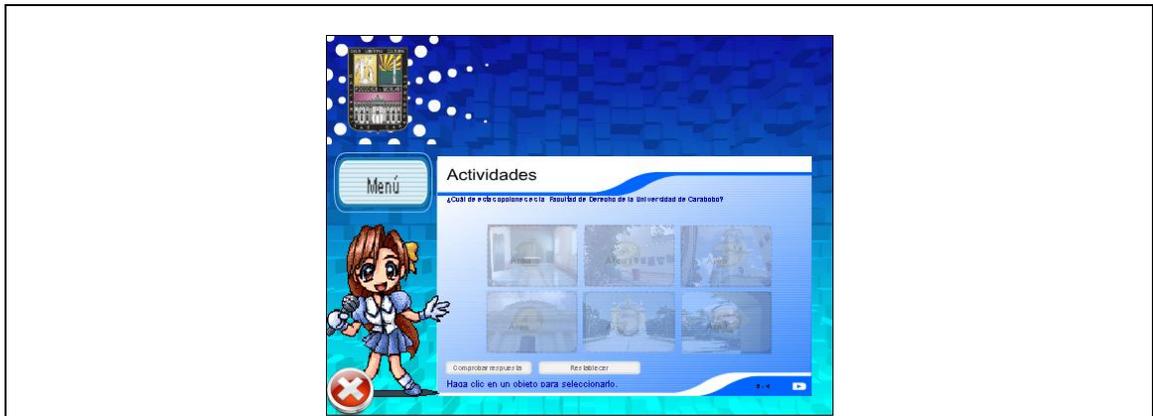
Descripción: En esta captura podemos observar una serie de imágenes donde el usuario deberá escoger la opción correcta.

Sonido: Himno de Carabobo.

Efecto: Sin Efecto

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°
15



Navegación: Actividad número cuatro, Botón de Menú y salir.

Descripción: En esta captura se puede observar una serie de imágenes donde el usuario deberá escoger la opción correcta.

Sonido: Himno de Carabobo.

Efecto: Sin Efecto

Guion Didáctico

GUIÓN TÉCNICO

Pantalla N°

16



Navegación: Resultados de las actividades, Botón de Menú y salir.

Descripción: En esta captura podemos observar el resultado de las 4 actividades realizadas por el usuario.

Sonido: Himno de Carabobo.

Efecto: Sin Efecto

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Título: Las 7 Maravillas del Municipio Valencia. ➤ Área del conocimiento: Turismo. ➤ Objetivo General: Construir un conocimiento básico sobre los monumentos históricos del Municipio Valencia. ➤ Equipó de trabajo: Carlos López y Lissett Marín. 	
Pantalla N°1	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta pantalla aparece el menú principal con el título del software en letras blancas. Una animación con el título al mostrar cada letra.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara el nombre del programa “Las 7 Maravillas del Municipio Valencia” en la parte superior, del lado izquierdo de la pantalla encontrara diversos botones que le llevaran a otras ventanas.</p> <p>> Interacción: La interacción con el usuario se dará por medio de un botón (Inicio) ubicado en la parte superior izquierda de la pantalla, el cual le permitirá acceder al mapa de navegación.</p>	<p>Inicio Instrucciones Actividades Salir</p>
Pantalla N°2	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta pantalla aparece los distintos enlaces a cada parte del programa. Con animaciones en cada uno de los botones.</p> <p>> Narración de las Acciones: el usuario observara el mapa de valencia y le permitirá escoger en que monumento desea conocer.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio de un conjunto de botones que especifican cada parte del programa y vienen acompañados de una imagen distinta cada uno</p>	<p>Casa Páez Casa de los Celis Casa de la Estrella Capitolio de Valencia Facultad de Derecho Catedral de Valencia Menú Salir</p>

Pantalla N°3	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá imágenes sobre la casa de la Estrella, con texto y audio explicando la historia de la misma.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara las imágenes y el texto mientras el guía da una explicación.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio de los botones “Adelante” y “Atrás”, ubicados en la parte inferior de la pantalla, que permitirán la navegación en esta escena.</p>	<p>Atrás Inicio Menú Salir</p>
Pantalla N°4	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá imágenes sobre el Capitolio de Valencia, con texto y audio explicando la historia de la misma.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara las imágenes y el texto mientras el guía da una explicación.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio de los botones “Adelante” y “Atrás”, ubicados en la parte inferior de la pantalla, que permitirán la navegación en esta escena.</p>	<p>Atrás Inicio Adelante Salir</p>
Pantalla N°5	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá imágenes sobre la casa de los Celis, con texto y audio explicando la historia de la misma.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara las imágenes y el texto mientras el guía da una explicación.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio de los botones “Adelante” y “Atrás”, ubicados en la parte inferior de la pantalla, que permitirán la navegación en esta escena.</p>	<p>Atrás Inicio Adelante Salir</p>

Pantalla N°6	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá imágenes sobre la casa Páez, con texto y audio explicando la historia de la misma.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara las imágenes y el texto mientras el guía da una explicación.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio de los botones “Adelante” y “Atrás”, ubicados en la parte inferior de la pantalla, que permitirán la navegación en esta escena.</p>	<p>Atrás Inicio Adelante Salir</p>
Pantalla N°7	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá imágenes sobre el Campo de Carabobo, con texto y audio explicando la historia de la misma.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara las imágenes y el texto mientras el guía da una explicación.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio de los botones “Adelante” y “Atrás”, ubicados en la parte inferior de la pantalla, que permitirán la navegación en esta escena.</p>	<p>Atrás Inicio Adelante Salir</p>
Pantalla N°8	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá imágenes sobre la Catedral de Valencia, con texto y audio explicando la historia de la misma.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara las imágenes y el texto mientras el guía da una explicación.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio de los botones “Adelante” y “Atrás”, ubicados en la parte inferior de la pantalla, que permitirán la navegación en esta escena.</p>	<p>Atrás Inicio Adelante Salir</p>
Pantalla N°9	Botones

<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá imágenes sobre la Facultad de Derecho, con texto y audio explicando la historia de la misma.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara las imágenes y el texto mientras el guía da una explicación.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio de los botones “Adelante” y “Atrás”, ubicados en la parte inferior de la pantalla, que permitirán la navegación en esta escena.</p>	<p>Atrás Inicio Adelante Salir</p>
<p>Pantalla N°10</p>	<p>Botones</p>
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá una breve descripción sobre las instrucciones para el buen manejo del MEC.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara una breve animación del texto donde aparecerán las instrucciones.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio del botón “Instrucciones”, ubicado en la parte izquierda de la pantalla principal y un botón menú que permite regresar a la misma.</p>	<p>Menú Salir</p>
<p>Pantalla N°11</p>	<p>Botones</p>
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerán las actividades que deberá resolver el usuario.</p> <p>> Narración de las Acciones: Al entrar a la escena aparecerá una ventana que guiara al usuario a la primera actividad.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio del botón “Actividades”, ubicado en la parte izquierda de la pantalla principal, y un botón menú que permitirán la regresar a esta.</p>	<p>Menú Salir</p>
<p>Pantalla N°12</p>	<p>Botones</p>

<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena aparecerá la primera actividad en la cual el usuario tendrá que ubicar las imágenes en el lugar que corresponde.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario observara las imágenes y las arrastrara hasta su lugar.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio del botón “Siguiete”, ubicado en la parte inferior de la pantalla, y un botón de menú que permitirán la regresar al inicio.</p>	<p>Menú Siguiete</p>
<p>Pantalla N°13</p>	<p>Botones</p>
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena la segunda actividad con una pregunta de desarrollo.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario podrá contestar la pregunta en una caja de dialogo.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio del botón “Siguiete”, ubicado en la parte inferior de la pantalla, y un botón de menú que permitirán la regresar al inicio.</p>	<p>Siguiete Menú</p>
<p>Pantalla N°14</p>	<p>Botones</p>
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena se presenta la actividad número tres, con varias imágenes de los monumentos históricos.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario podrá hacer clic en la imagen correcta.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio del botón “Siguiete”, ubicado en la parte inferior de la pantalla, y un botón de menú que permitirán la regresar al inicio.</p>	<p>Siguiete Menú</p>
<p>Pantalla N°15</p>	<p>Botones</p>

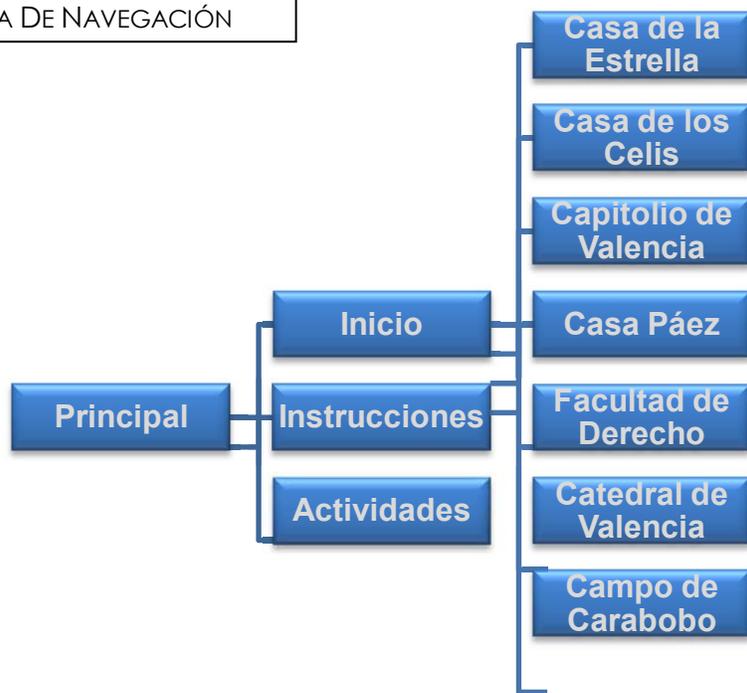
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena se presenta la actividad número cuatro, con varias imágenes de los monumentos históricos.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario podrá hacer clic en la imagen correcta.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio del botón “Siguiete”, ubicado en la parte inferior de la pantalla, y un botón de menú que permitirán la regresar al inicio.</p>	<p>Siguiete Menú</p>
--	--------------------------

Pantalla N°16	Botones
<p>> Desarrollo del Tema: En esta escena se presenta el resultado de las actividades.</p> <p>> Narración de las Acciones: El usuario podrá observar cuantas respuestas fueron correctas y cuantas no.</p> <p>> Interacción: La interacción se dará por medio del botón “Siguiete”, ubicado en la parte inferior de la pantalla, y un botón de menú que permitirán la regresar al inicio.</p>	<p>Siguiete Menú Salir</p>

GUIÓN DE CONTENIDO	
DESCRIPCIÓN DE LA AUDIENCIA	<p>Usuario: Estudiantes de 4to Año.</p> <p>Sexo: Ambos</p> <p>Edad: Edades comprendidas entre 15-17 años</p> <p>Nivel Socio Económico y Cultural: Todo público hispano</p> <p>Estilo de Lenguaje a Utilizar: Español</p>
DEFINICIÓN DEL TRABAJO	<p>Propósito: Introducir a los usuarios a la comprensión del valor histórico del municipio Valencia.</p> <p>Tema: Turismo, monumentos históricos.</p> <p>Contenido: Casa Páez, Casa de los Celis, Casa de la Estrella, Catedral de Valencia, Facultad de Derecho, Capitolio de Valencia, Campo de Carabobo.</p> <p>Objetivos: Brindar a los usuarios conocimiento sobre el valor histórico de los monumentos encontrados en el municipio Valencia.</p>



MAPA DE NAVEGACIÓN



Fuente: López y Marín (2012)

CONCLUSIONES

Con el desarrollo de un software educativo se contribuye a elevar la calidad de la enseñanza, pues se proporciona una herramienta de aprendizaje que puede ser aplicada por el docente en el marco de las teorías conductista, cognitivista y constructivista. Esto se reafirma con lo expresado por Medina (1995), quien plantea que con el uso de software educativos se podría mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que éstos despiertan la atención al ver los colores, fotografías, dibujos, así como al escuchar los sonidos, ayudando a la comprensión de la información percibida por medio de la vista y el oído, además de que educa, ayuda al docente en la adquisición de habilidades para dictar las materias; y con lo referido por Araujo (2004), quien afirma que los software educativos elevan la calidad y productividad de los proyectos de estudios de los alumnos, pues permiten la utilización de estrategias motivantes para que el educando desarrolle sus habilidades cognitivas.

La jerarquización del contenido del software educativo permite que el alumno adquiera conocimientos con mayor facilidad a través del uso de multimedia, pues el usuario puede navegar a través de una estructura de árbol que se forma según la lógica del contenido, pero las rutas de navegación de una pantalla a otra permiten el acceso a la información según el nivel en el cual desee interactuar el usuario. Esto se confirma por las conclusiones arrojadas por González y Vanegas (1998), quienes establecen que todo software educativo ofrece la posibilidad de desarrollar contenidos didácticos motivando al usuario a navegar por el mismo a través de la incorporación de multimedia, los cuales hacen atractiva la relación usuario-máquina.

Las 7 maravillas del Municipio Valencia es una herramienta para el aprendizaje de los monumentos históricos de la ciudad industrial, pues el usuario, al finalizar la navegación habrá adquirido conocimientos por medio de las imágenes, gráficos, sonidos, textos y videos; además, este software permitirá al alumno realizar búsquedas de información que pueden ser beneficiosas al momento de realizar algún tipo de investigación, lo cual contribuiría notablemente en su formación educativa y en la mayor probabilidad de aprobar la asignatura.

Las 7 maravillas del Municipio Valencia no sustituye la labor del docente, sólo le sirve de apoyo en las clases, para elevar la calidad del proceso de aprendizaje, en función de que las nuevas tecnologías deben ser usadas como un medio más para gozar de las bondades que éstas ofrecen.

Este software educativo considera diversos aspectos de la historia y la ubicación de los monumentos, cónsonos con las diferentes teorías del aprendizaje, favorece su uso por parte de un público heterogéneo con diferentes niveles de conocimientos, permitiendo la flexibilidad cognitiva, pues se puede desplazar en un cúmulo de informaciones, dependiendo de su interés, experiencia, necesidad de información o relevancia que la misma tiene para el alumno.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANAYA (2008), diseño de un Software Educativo acerca de la Información del cuerpo humano, orientados a los estudiantes del 1° año de educación Primaria

ARIAS, F. (2006). Proyecto de Investigación: **Introducción a la metodología científica**. (5ª ed.) Caracas: Episteme.

ARIAS, F. 1999. **El proyecto de investigación. Guía para su elaboración**. Tercera Edición. Editorial Episteme, Caracas.

BALESTRINI M. (2002) **Como se elabora un Trabajo de Investigación**. Sexta Edición. Caracas BL: Consultores Asociados. Servicio Editorial

BEJARANO Y PUERTO (2006), **“SESCA” software educativo sobre carbohidratos**. Tesis de maestría UPEL

CHIRINOS Y MUSTIOLA (2006), trabajo titulado, **Desarrollo de un Tutorial para facilitar el aprendizaje de la asignatura de matemática de tercer grado**. Tesis de grado IUTEPI

DÍAZ, V. 2004. **Currículo, investigación y enseñanza en la formación docente**. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas.

NAVAS, D. 2002. **El software “Geometría 2000” para la enseñanza de geometría en séptimo grado de Educación Básica**. Tesis de Maestría. Matemática. Mención Docencia. Maracaibo. La Universidad del Zulia.

FUENTE 2005. **Desarrollo de un software educativo para la enseñanza de la fotosíntesis**. Primeras Jornadas de Educación en Informática y TICs en Argentina.

GALVIS, A., (2000) "Ingeniería de software educativo" 2da. reimpresión. Uniandes. Colombia.

GAGNÉ, R., BRIGGS, L. (2002) "**La planificación de la enseñanza: sus principios**". Décimosexta reimpresión en español de la primera edición en inglés de 1976. Editorial Trillas.

GÓMEZ, A. (2000). **Historia Moderna y Contemporánea de Venezuela**. Caracas: Editorial Salesiana.

HURTADO Y TORO (2001). **El proyecto de investigación. Metodología de la Investigación**. Holística Sypal. Caracas, Venezuela.

LANZ, C. 2005. "Cuatro líneas estratégicas del Proyecto Educativo Nacional: Concreción de la Pedagogía Alternativa". **Educación. Revista para el Magisterio**. N° 184: 17-32.

LEY ORGANICA PARA LA PROTECCION DEL NIÑO Y DEL ADOLESCENTE (LOPNA) Publicada en la Gaceta Oficial N° 5. 266 Extraordinario de fecha 2 de octubre del año 1998.

PALELLA S, MARTINS P. "**Metodología de la Investigación Cuantitativa**", edit. Fedupel. 2da edición, Caracas 2006

TAMAYO Y TAMAYO (2003). **El proceso de investigación científica**. México: Editorial Limusa.

ANEXOS

Anexo N° 1

Tablas de especificaciones.

Objetivo del Instrumento	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEM
Diagnosticar la situación actual, sobre las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.	Situación actual de las visitas guiadas del cuarto año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” en los sitios históricos del Municipio Valencia Estado Carabobo.	Organización	Transporte	1
			Permiso	2
			Recursos Económicos	3
			Recursos Humanos	4
		Ejecución	Importancia	5
			Frecuencia	6,7
			Apoyo Tecnológico	8,9,10,11,12

Anexo N°2



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Educación
Departamento de Informática
Cátedra: Investigación y Didáctica
Asignatura: Trabajo Especial de Grado



Encuesta:

Profesor () Estudiante ()

El presente documento tiene como objetivo realizar un diagnóstico de la realidad sobre las visitas guiadas a los sitios históricos del municipio Valencia planificadas en la asignatura turismo, impartida a los estudiantes del 4to año mención informática de la Escuela Técnica "Francisco de Miranda".

Este instrumento es parte de la investigación de grado realizada por los bachilleres Carlos López y Lissett Marín, quienes son estudiantes del 10mo semestre de Educación Mención Informática, requisito para la obtención del título de licenciado.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente antes de contestar las siguientes preguntas que a continuación se le indica
- Marque sí o no con una equis (**X**) la opción de su preferencia
- Debe seleccionar solo una respuesta por pregunta
- La información suministrada es confidencial.

Preguntas		Si	No
1	¿Cuentan con transporte para realizar las visitas guiadas a los monumentos históricos del Municipio Valencia?		
2	¿Existe facilidad para obtener permiso de los representantes para realizar actividades fuera de la institución?		
3	¿Cuenta usted con disponibilidad económica para costear la logística de las visitas guiadas?		
4	¿Cuenta con personal Docente especializado en el área de turismo para realizar las visitas guiadas?		
5	¿Considera usted importante realizar las visitas guiadas a los monumentos históricos del municipio valencia?		
6	¿Considera usted que se realizan con frecuencia las visitas guiadas a los monumentos históricos del Municipio Valencia?		
7	¿De contar con lo necesario para realizar las visitas guiadas, estas se realizarían una vez por lapso?		
8	De no realizar visitas guiadas ¿Estaría de acuerdo en utilizar un material digital que le permita realizar las visitas turísticas de manera virtual?		
9	¿Estaría de acuerdo en realizar evaluaciones a través del uso un material digital?		
10	¿Considera importante el uso de un material digital que le permita realizar visitas turísticas virtuales?		
11	¿La institución cuenta con materiales digitales que permitan realizar visitas turísticas virtuales?		
12	De existir materiales digitales que le permitan realizar visitas turísticas virtuales ¿Estos deben ser de fácil manejo?		
9	¿Estaría de acuerdo en realizar evaluaciones a través del uso un material digital?		
10	¿Considera importante el uso de un material digital que le permita realizar visitas turísticas virtuales?		
11	¿La institución cuenta con materiales digitales que permitan realizar visitas turísticas virtuales?		
12	De existir materiales digitales que le permitan realizar visitas turísticas virtuales ¿Estos deben ser de fácil manejo?		

