



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA



**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO SOBRE LA CLASIFICACIÓN
DE LAS SILABAS.**



Autores:
Daisy Borges
C.I.:19.666.922
Génesis Santos
C.I.: 20.163.994
Tutor: Samir El Hamra

Valencia, Agosto 2015.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA



**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO SOBRE LA CLASIFICACIÓN
DE LAS SILABAS.**

Autores:

Daisy Borges
C.I.:19.666.922
Génesis Santos
C.I.: 20.163.994



Trabajo Especial de grado presentado
ante el Departamento de Informática de
la Facultad de la Educación de la
Universidad de Carabobo como requisito,
para optar al Título de Licenciado
en Educación Mención Informática.

Valencia, Agosto 2015.

AGRADECIMIENTO

Primeramente damos infinitamente gracias a Dios, por habernos dado fuerza y valor para terminar estos estudios de pregrado.

A nuestros profesores, que hoy pueden ver un reflejo de lo que han formado y que sin duda han calado hondo en nuestras vidas, permitiéndonos escoger esta profesión, por el amor que hemos visto reflejados en su desarrollo profesional.

A nuestro profesor tutor, Samir El Hamra, que ha sido una gran ayuda y que sobre todo, nos ha sabido entender, aconsejar y guiar, en este proceso.

Por último, a cada una de nosotras, que formamos parte de este proyecto.

A todos GRACIAS...

Daisy Borges

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Jehová Dios, quien me dio la fortaleza para seguir adelante en los momentos más difíciles en esta meta.

A mis padres y tía quienes me brindaron su apoyo y amor para culminar esta meta trazada en mi vida. MAMÁ, PAPÁ y PÍA este logro es de ustedes también, los amo mucho.

A mis hermanos Celeste y Nando por su amor incondicional.

A ti Daisy, que más que una amiga pasaste a formar parte de mi familia, gracias por tu amistad, paciencia, cariño y apoyo incondicional.

A la familia Borges por su apoyo y toda la ayuda que brindada en todo este proceso final.

A mis amigas muy especiales que sin su apoyo, amistad y cariño este camino hubiese sido más cuesta arriba, Angélica, Nela, Zule y Raquel las quiero mucho.

Al Luis Fernández por su colaboración en la finalización de esta meta.

A mi tutor Samir El Hamra, que con su experiencia me guio y brindo confianza en cada paso a seguir.

A todos... muchísimas gracias.

Génesis Santos.

DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios, por amarme tanto y regalarme estos años que hoy reflejan el primer fruto, de muchos que vendrán, y que son producto de la constancia y perseverancia, por haber iluminado mi mente, guíarme por el camino correcto y darme la felicidad de tener a mi lado personas a las cuales hoy les dedico este logro.

A mis padres y hermanas, que me han regalado el derecho de crecer, y que en este proceso han estado conmigo, brindándome su apoyo y cariño a lo largo de mi carrera, deben saber, que son el motor de mi motivación... los amo.

A mis amigos, compañeros de estudio que en todo tiempo me han apoyado, ayudado y profesores del ayer y hoy, que saben que al ver realizado nuestro triunfo, lo sienten como propio.

Mi eterna gratitud a todos y saben que mi triunfo es el de ustedes también.

Daisy Borges

DEDICATORIA

Ante todo doy a Jehová Dios por acompañarme cada momento de mi vida.

A ustedes mis viejos, quien siempre me brindan su amor, sabios consejos, que nunca me abandonaron en toda mi carrera.

A mis HERMANOS Y AMIGOS, quienes me han brindado todo su amor, paciencia, tolerancia y apoyo durante toda la carrera.

A todos los que siempre han estado viviendo cada momento de este logro alcanzado, mil gracias por ser partícipes en una de las etapas más importantes de mi vida la cual hoy culmino, gracias a todos por su granito de arena aportado.

A todos ustedes les dedico éste Logro alcanzado...

Génesis Santos.

INDICE GENERAL

	Pág.
AGRADECIMIENTOS.....	iii
DEDICATORIA.....	v
ÍNDICE DE CUADROS.....	viii
RESUMEN.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I - EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	4
Objetivos de la Investigación	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
Justificación de la Investigación	12
CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	
Antecedentes de la investigación.....	15
Bases Teóricas.....	18
Bases Legales.....	27

CAPITULO III - MARCO METODOLÓGICO

Tipo de Investigación.....	29
Diseño de Investigación.....	
Población.....	30
Recolección de Datos.....	
Consideraciones previas para desarrollo de la propuesta, presentes en la estructura de un proyecto factible.....	
Fase I. Estudio diagnóstico de la necesidad de la propuesta.....	46
Fase II. Estudio de Factibilidad de la propuesta.....	49
Fase III. Diseño de la propuesta.....	52

CAPÍTULO IV

La Propuesta.....	54
Descripción de la Propuesta.....	54
Objetivos de la Propuesta.....	56
Objetivo General.....	56
Objetivo Especifico.....	
Construcción de la propuesta.....	
Fundamentación teórica de la propuesta.....	
Descripción del sistema de Diseño Instruccional. ADDIE.....	

Procesamiento didáctico de los contenidos.....	
Desarrollo de la Propuesta Didáctica.....	81
Unidad I.....	82
Unidad II.....	88
Unidad III.....	93
Esquema del curso en la plataforma.....	99
Referencias Bibliográficas.....	100

LISTA DE CUADROS

CUADRO.

1 Procesamiento didáctico de los contenidos. Unidad I. Monosílabas.....	60
2Contenido del Curso. Unidad I. Monosilabas.61	
3Unidad I. Monosílabas. Guion Instruccional.....	64
4 Procesamiento didáctico de los contenidos. Unidad II. Bisílabas.....	65
5Contenido del Curso. Unidad II. Bisílabas.....	67
6Unidad II. Relaciones y Funciones. Guion Instruccional.....	70
7 Procesamiento didáctico de los contenidos. Unidad III. Límites de Funciones	71
8Contenido del Curso. Unidad III. Límites de Funciones.....	72

9Unidad III. Límites de Funciones. Guion Instruccional.....	75
---	----

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO

1Vinculación de la propuesta didáctica y el uso de tecnologías.....	51
---	----

2Modelo ADDIE y su vinculación con la propuesta didáctica.....	52
--	----



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA



**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO SOBRE LA
CLASIFICACIÓN DE LAS SILABAS.**

Autores:

Daisy Borges

Génesis Santos

Tutor: Samir El Hamra ()

Año: 2015

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito Diseñar un Material Educativo Computarizado sobre la clasificación de las silabas para los estudiantes de primer grado, de la Escuela básica “Batalla de Bombona” Bárbula II. Su principal fundamento teórico fue la “Teoría del aprendizaje significativo de Robert Gagné”. El estudio se realizó en el marco de la metodología de tipo no experimental, de trabajo de campo y de un nivel proyectivo. La población y muestra estuvo representada por los cincuenta y tres (53) estudiantes del primer grado de educación básica. Del mismo modo, se hizo un proyecto factible, el cual se apoyó en un diagnóstico de necesidades, donde atendió a las características de una investigación de campo de nivel descriptivo y de acuerdo al diseño transversal.

Haciendo uso del modelo didáctico de Galvis (1992), donde considera que el diseño de los *MEC* se requiere de una metodología que consiste en: el diagnóstico y análisis de necesidades instruccionales, esta propuesta surge debido a la necesidad en el área de Lenguaje Comunicación y Cultura, ya que los métodos de aprendizajes siguen siendo los tradicionales. El *MEC* a diseñar estará conformado por imágenes de personajes y elementos divertidos, en lo que los estudiantes experimentan sentimientos que los acompañan durante el avance progresivo del mismo. El *MEC* tiene como propósito reforzar, ejercitar en los estudiantes el proceso de la lectoescritura, específicamente en la noción de la clasificación de las silabas a través de actividades como otra alternativa de estudio, que le permita orientar el proceso de aprendizaje del estudiante.

Palabras Clave: MEC, Software Educativo

Línea de investigación: Necesidades educativas en tecnología de la computación y su diseño instruccional

INTRODUCCION

El Material Educativo Computarizado MEC es una herramienta metodológica aplicada al campo de la educación, brinda la posibilidad de integrar docentes-estudiantes por medio de actividades, con la finalidad de hacerlas cada día mas enriquecedoras, sin dejar de lado el importante rol del docente.

Con la aparición de las tecnologías de información y sus respectivas aplicación en el proceso educativo, es necesario el desarrollo de nuevos medios de comunicación de contenidos basados en teorías de enseñanzas –aprendizajes. Estos medios instruccionales novedosos son llamados software educativo o material educativo computarizado *MEC*, que surge como entorno de aprendizaje, reconocido por sus valores pedagógicos durante la etapa básica, donde la lectoescritura es un rol fundamental. Son de gran ayuda para crear un entorno de aprendizaje satisfactorio en los estudiantes, intentando así mejorar las condiciones educativas, promoviendo el uso de estrategias instruccionales que contribuyan con los objetivos propuestos para orientar el proceso de aprendizaje. Para ello los *MEC* deben contar con metas, contenidos, estrategias y ejercicios correspondientes al nivel que va dirigido.

La incorporación del MEC permite el manejo de actividades a través de las cuales facilitan al estudiante observar, experimentar, manipular y sobre todo, reflexionar o analizar su acción sobre los objetos, a partir de este se establece relaciones, reconoce. También contribuye a mejorar la calidad del aprendizaje, ya que le ofrece al estudiante la posibilidad de participar en la creación de ambientes interactivos, en los cuales predomina el color, palabras y movimiento.

Por tal motivo, el objetivo principal de esta investigación está relacionado con la propuesta de un MEC para consolidar y reforzar la noción sobre la clasificación de

las silabas en los estudiantes de primer grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bomboná”.

Esta investigación consta de cuatro capítulos.

En el capítulo I se presenta el planteamiento del problema, objetivo general y objetivos específicos de la investigación así como la justificación.

En el capítulo II se expone la fundamentación teorica que sustenta la investigación; se hace referencia a los antecedentes afines con la investigación y las bases teóricas.

En el capítulo III se explica los criterios metodológicos, siguiendo el procedimiento planteado por la investigación proyectiva, donde se especifica el tipo, diseño y fases de la investigación.

En el capítulo IV se plantea la propuesta, se señala la conclusiones y recomendaciones.

Finalmente se presentan las referencias bibliográficas y anexos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El conocimiento ha evolucionado, donde la era de la Tecnología de Información y Comunicación (TIC) ha cobrado mayor vigencia hacia la transformación social y educativa. Ahora bien, para facilitar el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula es necesario proporcionar un ambiente orientado hacia las necesidades e intereses del estudiante, por eso el docente debe usar diferentes estrategias también metodologías favoreciendo el desarrollo de las habilidades de cada estudiante. En este sentido Figueroa (2011) señala:

“que el desarrollo de una didáctica que involucre en primer lugar, al mismo maestro como productor de textos con sentido social y, en consecuencia, a los estudiantes como usuarios, que enfrentando necesidades reales de comunicación, construyan espacios propicios para transformar la realidad”(2011,109).

Es así que, los grandes educadores han sabido siempre que el aprendizaje no es algo que se limite a las aulas, o que tenga que efectuarse obligatoriamente con la supervisión de profesores. Aún hoy sigue siendo difícil encontrar la información adecuada a quienes desean satisfacer su curiosidad o solucionar una duda. Las redes de información sistematizada proporcionan a todo acceso a una información denominada por algunos ilimitada, en cualquier momento y en cualquier lugar que se quiera utilizar. Se trata de una perspectiva estimulante porque el hecho de utilizar esta tecnología para mejorar la formación proporcionará beneficios crecientes en todas las

áreas sociales. Existe el temor, expresado en ciertos ámbitos, de que la tecnología reemplace a los profesores. Pero según la prospectiva en este campo se puede ver que esto no será así. Internet con el acceso a datos innumerables en cualquier área del saber, no sustituirá ni desplazará a ninguno de los talentos educativos humanos que se necesiten para retos futuros: profesores motivados, administradores creativos, padres implicados y, por supuesto, estudiantes diligentes. Sin embargo, el papel futuro de los docentes seguirá siendo el de facilitadores del proceso educativo, pero apoyados de manera planeada y conveniente por las bondades de la tecnología.

En este mismo orden de ideas el docente en su rol de facilitador agregando el ser mediador del aprendizaje debe ofrecer un ambiente enriquecedor para que el estudiante pueda explorar, curiosear, y tomar decisiones. Los conocimientos facilitados por el docente deben estar acordes con el entorno sociocultural del estudiante de manera que las interacciones permitan evolucionar el aprendizaje dirigido a las experiencias socioeducativas en el área de lenguaje comunicación y cultura.

Por otra parte, las relaciones humanas son procesos que implican un tipo de interacción social. Este proceso opera por un intercambio simbólico del sujeto con su entorno: intercambio simbólico sustentado fundamentalmente en el lenguaje donde un mismo significante puede denotar distintos significados entre emisor y receptor. Se maneja un código lingüístico común que configura la visión de mundo que comparten los hablantes de una misma lengua, “Es evidente, sin embargo, que en torno a las relaciones significado/significante, connotado/denotado, lenguaje/mundo, etc., se producen las situaciones de mayor apertura y reflexividad ya sea del propio lenguaje en sí mismo como en las complejas relaciones lenguaje/mundo”. (Delgado y Gutiérrez, 1999)

La teoría del Interaccionismo Simbólico asigna un significado causal a la interacción social. El significado no se deriva de los procesos mentales aislados sino

que del proceso de la interacción humana. Las personas durante ese proceso orientarán sus respuestas en función de la interpretación que realicen y aprenden significados y símbolos en la interacción social. En este proceso de interacción, los actores sociales comunican simbólicamente significados a otros. Estos símbolos permiten a las personas relacionarse con el mundo social y material, siendo el lenguaje el cimiento de estas construcciones simbólicas. Los significados derivarán del proceso de interacción del sujeto. Esta teoría resulta pertinente puesto que sirve de fundamento al propósito que persigue. La relación entre texto de Lenguaje y Comunicación y alumno - alumna, se estructura sobre la base del intercambio de significados. El alumno ya ha construido su habitus, producto de su proceso de sociabilización, y ese habitus se relacionará con las representaciones sociales que el texto de estudio encierra. Texto y estudiante intercambiarán significados afectivos, sociales, culturales. Los elementos narrativos, las actividades, los ejemplos trabajados y los elementos gráficos presentes en el texto de Lenguaje y Comunicación serán analizados desde la perspectiva del Interaccionismo Simbólico, para ahondar en el significado afectivo, social y cultural que le otorgan alumnos y profesores.

De lo anterior señalado se puede decir que se debe proponer actividades didácticas que estimulen el aprendizaje, capten la concentración de los estudiantes y los conlleve a la reflexión en el área de lenguaje comunicación y cultura. En este sentido el MPPE (2007) plantea que

Las Líneas Orientadoras en el Marco del Desarrollo Curricular asumen el carácter social de las TIC, por lo que éstas constituyen un eje integrador del aprendizaje, es decir, son elementos de organización e integración de saberes y orientación de las experiencias de enseñanza y aprendizaje, los cuales deben ser considerados en todos los procesos educativos para fomentar valores, actitudes y virtudes. En este sentido, la comunidad educativa deberá ejecutar proyectos que impulsen desde la escuela, la producción de herramientas informáticas y espacios alternativos de comunicación, por ejemplo: el software, el periódico, la radio, la Web, el cine, la televisión (p.14)

De esta manera las herramientas tecnológicas permiten al docente crear nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, desarrollando estrategias didácticas apropiadas tomando en cuenta las diferencias individuales y necesidades de los estudiantes, es por eso que se propone diseñar un Material Educativo Computarizado sobre la clasificación de los tipos de palabras en el español.

Es importante, que una herramienta valiosa que permite al estudiante interactuar con elementos en aula de clase es las TIC, esto permite que el estudiante pueda explorar las habilidades para pensar como aprender de una manera innovadora divertida y significativa. Adicionalmente el docente puede evaluar mediante la observación la interacción del estudiante con el uso de esta herramienta se traduce en prácticas pedagógicas deliberadas apuntadas a las necesidades del docente y del estudiante.

El uso de TIC en la educación comienza a generalizarse. Por todo el mundo se difunde la necesidad de emplear estas tecnologías en los procesos educativos de cualquier nivel de escolaridad. La convicción generalizada acerca de la bondad de estas tecnologías hace que su aplicación comience a ser, en muchos casos, indiscriminada. Y es que no hay, o casi no hay, una discusión seria en torno a su pertinencia. En efecto, la reflexión sobre el empleo de TIC en la educación, está centrada en gran medida en los "cómo" y muy rara vez en los "para qué". Se trata de discusiones de carácter instrumental (enfocadas a los medios), que difícilmente derivan en cuestionamientos acerca de los propósitos de su empleo. No sólo de aquellos relacionados con la eficiencia, sino de los fines últimos de la educación misma.

Así, las tecnologías han penetrado el proceso educativo, convirtiéndose en un eje transversal que ofrece grandes oportunidades y ventajas. La enorme potencialidad educativa de las TIC está en que pueden apoyar estos procesos aportando todo tipo de información que impulsen espacios de formación reflexivas como estratégicos.

Sobre este particular, Marqués (2000) expresa que, la tecnología ha llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad. Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso (p. 32).

De ahí que el investigador (ob. cit.) presenta dos facetas integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza donde ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr de manera libre espontánea y permanentemente una formación a lo largo de toda la vida.

Hoy en día las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC, se han convertido en organizadoras perceptivas, dimensión constitutiva del entorno cotidiano y fuente de nuevos objetos y nuevos lenguajes. Por lo cual debemos dejar de lado los aparatos tecnológicos como tales, y centrarnos en los nuevos modos de percepción y de lenguaje, las nuevas sensibilidades y escrituras para poder comprender mejor las nuevas dinámicas suscitadas a partir de la tecnología en el ámbito social y cultural. La tecnología misma puede ser entendida como un texto que adquiere fuerza en la experiencia cotidiana y donde el lector también es un protagonista, que debe comprometerse en la acción social que está condicionada, tanto por las propiedades del texto, como por la manera en que se lee. Así, las personas crean sus propios significados en el mundo tecnológico, los viven, se ven limitados por éstos e invierten esos mismos significados en el diseño tecnológico según su propia experiencia diaria. Como señala Stephen Hill (1997), la tecnología puede entenderse, o leerse, en términos de las relaciones entre el mundo material y humano, y en términos del conocimiento que se encuentra detrás del artefacto electrónico material, ya que al sobrepasar la manifestación física obvia de la tecnología encontramos un sutil fenómeno cultural.

Es evidente que se deben usar las TIC para el aprendizaje de cualquier área educativa o competencia donde se puede facilitar aplicando las técnicas adecuadas. Las nuevas tecnologías en educación van más allá de ser un instrumento para que los estudiantes adquieran un nivel mínimo de conocimientos informáticos; su mayor contribución es la oportunidad que brindan para acceder a información a su vez enriquecer los espacios de aprendizaje. En los sistemas educativos, las Tecnologías de la Información y Comunicación desempeñan principalmente tres funciones la cual proporciona una función tradicional de instrumento donde los estudiantes adquieran un nivel mínimo de conocimientos informáticos también complementando contenidos curriculares adicionando el medio de interacción entre profesores, estudiantes. De allí es que Guzmán (2011) expresa:

“la introducción de TIC en la educación ha cambiado el eje de la enseñanza-aprendizaje desde la enseñanza centrada en el profesor, hacia el aprendizaje donde el papel central lo juega el propio participante apoyado en una avanzada plataforma tecnológica. Pero la tecnología debe ser colocada en su justo lugar: sólo herramientas capaces de mejorar los resultados profesionales de los que reciben formación virtual y comprender que sin un diseño formativo integrado y coherente no tiene sentido” (p. 3)

Por su parte de la lengua escrita resulta altamente compleja. Se trata de un proceso psicosociolingüístico en el que se encuentran implícitos factores tan variados que “al lector mientras lee, es decir, que durante ese encuentro con la palabra escrita, se es capaz de advertir nuevas sensaciones, emociones o ideas que favorecen la movilización de valores, de creencias” (Figuerola 2011, p. 107).

En este orden mismo de ideas, en el ámbito educativo se puede decir que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Tic's) en los diferentes niveles y sistemas educativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y en el fortalecimiento de sus competencias para la

vida y el trabajo que favorecerán su inserción en la sociedad del conocimiento. Por ello, se ve la necesidad de educar a los estudiantes en el manejo de Materiales Educativos Computarizados (MEC), de manera que la educación debe asumir el desafío de alfabetización digital de los que esta involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera que puedan hacer un uso libre y responsable de los recursos digitales.

Bajo esta perspectiva, la educación debe ir más allá de la consolidación del proceso educativo enfocado hacia el área de aprendizaje donde se requiera que el docente este a la par de los recursos tecnológicos permitiendo reforzar conocimientos de acuerdo con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes donde obtenga resultados satisfactorios.

En el área de lenguaje, comunicación y cultura, puede ser adecuada para la implementación del recurso tecnológico.

Considerando lo planteado, a partir de una observación, en la Escuela Bolivariana Batalla de Bombona, ubicada en la ciudad de Valencia Edo. Carabobo, cuenta con un CBIT cuya finalidad es solo impartir conocimientos acerca del funcionamiento uso del computador, específicamente en el entorno de software Canaima y algunas aplicaciones ofimáticas, falta aprovechar este recurso como apoyo para la enseñanza-aprendizaje del área anteriormente mencionada.

Es oportuno mencionar, que a partir de la de observación realizada a los estudiantes de primer grado sección A de educación primaria de la institución antes mencionada, se detectó que un porcentaje muy alto de los estudiantes presentan dificultades en la clasificación de las sílabas en el situación ésta que se observa directamente en otros educandos e igualmente de manera indirecta en gran parte de los estudiantes de primaria en otras instituciones educativas. Asimismo, vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el

avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han cambiado nuestra forma de vida, impactando en muchas áreas del conocimiento. En el área educativa, las TIC's han demostrado que pueden ser de gran apoyo tanto para los docentes, como para los estudiantes.

La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje. En cuanto a destrezas intelectuales y aplicación de estrategias cognitivas para resolución de actividades relacionados con el tema antes planteado.

Ahora bien, considerando que la institución educativa en estudio cuenta con la plataforma tecnológica que podría ser aprovechada para la implementación de programas educativos, sería viable el desarrollo de un Material Educativo Computarizado para el aprendizaje del contenido de la clasificación de los tipos de palabras en el español dirigido a los estudiantes de primer grado sección A de esta institución, el cual se espera que el MEC mejore el aprendizaje de estos conocimientos, es además de un mecanismo de innovación adaptado con la recreación, serviría como un recurso que le permita a los estudiantes la solución a problemáticas con lenguaje y literatura a través del proceso de la representación, orden además de la funcionalidad aplicado a situaciones cotidianas que pueda relacionarlos en el ámbito que se encuentre el estudiante.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Proponer un Material Educativo Computarizado (MEC) sobre la clasificación de las silabas en el área de lenguaje y comunicación dirigido a los estudiantes de primer grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”

Objetivos específicos

Diagnosticar la necesidad de proponer el diseño de un material educativo computarizado (MEC) aprendizaje sobre la clasificación de las silabas dirigido a los estudiantes de primer grado de la escuela bolivariana “Batalla de Bombona” por medio de un programa a través de las TICS

Determinar la factibilidad de la creación de un material educativo computarizado para el aprendizaje de la clasificación de los tipos de palabras en el español.

Diseñar un Materia Educativo Computarizado dirigido a los estudiantes de primer grado de la escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”, utilizando recursos didácticos e interactivos para desarrollar los procesos de aprendizaje sobre la clasificación de las silabas.

JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACIÓN

La educación moderna señala la necesidad de buscar nuevas formas para mejorar la enseñanza en todas las áreas y niveles educativos, y el uso de las nuevas tecnologías muestra novedosas alternativas para la formación de los educados.

En efecto, la utilización de materiales didácticos y recursos multimedia que facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje, dentro de un contexto formativo, sirven para estimular los sentidos, acceder fácilmente a la información, desarrollar y adquirir destrezas, habilidades, actitudes y valores para el desempeño.

El interés de esta investigación nace para favorecer el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje con la ayuda del computador, con el fin de que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas sobre la clasificación de las palabras en el área de lenguaje comunicación y cultura, se propone crear un Material Educativo Computarizado para el aprendizaje de la clasificación de las sílabas dirigido al primer grado sección A de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bomboná”, el cual propicie la consolidación del aprendizaje significativo y enriquecedor en esta etapa de educación básica al cual va dirigido este MEC, esto se logra combinando elementos pedagógicos, didácticos y recreativos utilizando diversos medios audiovisuales. De esta manera el uso de las TIC se convierte en una herramienta central de la educación a través de la información.

En este sentido el objetivo de la propuesta es brindar una nueva alternativa en la enseñanza que conlleve a solventar la problemática existente, Es por eso que se debe tomar en cuenta situaciones del ámbito familiar, social y escolar, considerando las instituciones educativas donde proporcionen una plataforma informática para llevar a cabo la ejecución de la propuesta. De ahí que Caballero y Marturet (1992) nos indican que “la interacción con el MEC requiere que el estudiante comunique sus ideas de manera lógica, secuencial siguiendo una serie de pasos que lo lleve a disminuir las contradicciones de su pensamiento e incidir en el desarrollo de las habilidades cognitivas” (p.44)

Es por eso que uno de los beneficios de esta labor, ante el sistema educativo venezolano, es contribuir con un Material Educativo Computarizado que es uno de los medios para mejorar el desarrollo del aprendizaje del contenido para la clasificación de las silabas cuyo propósito es que los estudiantes desarrollen actitudes positivas que conlleve a la comprensión e internalización en el uso del conocimiento, y así mejorar la capacidad del estudiante en el área de lenguaje, comunicación y cultura.

Se pretende que la puesta en práctica de este recurso permita al estudiante: adquirir competencias en el proceso de las actividades, así como progresar al ritmo del aprendizaje, también, desarrollar destrezas y habilidades lingüísticas, ampliar actitudes de trabajo, individuales y grupales.

Así mismo se espera que el presente material y sus resultados, sirva de motivación a docentes innovadores para realizar investigaciones en otros contenidos en el área Material Educativo Computarizado, ya que al recurrir a la utilización de nuevas estrategias metodológicas y usos de recursos tecnológicos para la soluciones de problemas de aprendizaje, como a los propios docentes a enfrentar de forma efectiva los problemas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Todo proyecto de investigación requiere la búsqueda de información referente a trabajos elaborados con anterioridad, con el objetivo de obtener fuentes que servirán de apoyo para la elaboración del tema propuesto de estudio. En este capítulo se describirán algunas investigaciones realizadas con anterioridad relacionadas con materiales interactivos asistidos por la computadora para enseñanza de lenguaje y literatura. Por ello se hace imprescindible buscar medios también estrategias pedagógicas efectivas y significativas dentro del campo educativo, para facilitar el proceso educativo del estudiante con el mundo que los rodea. La incorporación de la tecnología informática al sistema educativo por medio de uso de software educativo debe obedecer a un plan sistemático que asegure realmente la contribución en el logro de los objetivos educacionales satisfaciendo las necesidades de los estudiantes además de ser utilizados como medio didáctico.

Vargas (2012), Software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura para las y los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela fiscal mixta cumandá, diseñar un Software Educativo se produce al conocer la dificultad que tienen los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica. Método Inductivo, este método me permitió realizar el estudio del caso partiendo de lo particular a lo general, conociendo el problema existente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del séptimo año, para lo cual se

utilizó la técnica de la encuesta con la técnica . La muestra se la realiza con los 60 estudiantes del séptimo año Educación Básica. Es factible desarrollar la investigación ya que la institución cuenta con el recurso tecnológico necesario, para el desarrollo del software educativo, mejorando paulatinamente el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Coral (2012), nos menciona en su trabajo de, grado el desarrollo de una aplicación educativa multimedia como apoyo a la enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lingüística General de la Licenciatura en Educación mención Castellano y Literatura de la Universidad de Oriente. Para llevarla a cabo utilizó la metodología de Ingeniería de Software Educativo de Álvaro Galvis (Galvis, 1992), combinada con la metodología de Ingeniería de Software Educativo Orientado por Objetos (ISE-OO) propuesta por Álvaro Galvis, Ricardo Gómez y Olga Mariño para enriquecer el proceso de MECs (Galvis y cols., 1998). La metodología constó de cinco (5) fases: análisis de las necesidades educativas, especificación de requerimientos, diseño, desarrollo y prueba a lo largo y al final del desarrollo. En la fase de análisis estableció las características de la población objetivo, la conducta de entrada, el problema a atender, los principios pedagógicos aplicables y justificó el uso de medios interactivos para solucionar las necesidades; todo ello con el objeto de determinar el contexto en que creó la aplicación y derivar de allí los requerimientos. En la fase de especificación de requerimientos describió las características y restricciones de la aplicación y realizó los diagramas de interacción iniciales. En la fase de diseño definió el diseño educativo exponiendo un diseño instruccional; el diseño comunicacional estableciendo el modelo para la interfaz y el diseño computacional ilustrando el modelo estático de la aplicación junto a los diagramas de interacción finales. En la fase de desarrollo construyó la aplicación implementando el lenguaje de programación. En la fase de pruebas evaluó la aplicación a medida que iba obteniendo avances de ella y al final colocó una versión presentándola a una muestra de la población, de la cual obtuvo los resultados. La muestra fue de catorce (14)

estudiantes de ambos sexos (masculino y femenino) de la Licenciatura en Educación mención Castellano y Literatura de la UDO. La aplicación educativa desarrollada constituye un apoyo didáctico que eleva la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Lingüística General, y es un recurso eficaz que motiva al estudiante despertando su interés para darle mayor dinamismo a las clases, enriqueciéndolas y aumentando la calidad de la educación.

Esta investigación, guarda relación con el presente estudio, ya que es necesaria una nueva concepción de la educación, es decir un planteamiento de los contenidos y medios, de los métodos y modelos de enseñanza con finalidad de sugerir material para la enseñanza-aprendizaje en el área de lenguaje comunicación y cultura que permita dar a conocer los beneficios educativos que ofrece el uso de las TIC a los estudiantes de educación primaria de primer grado sobre el tema de la clasificación de las palabras.

Carmona, Martínez (2012), nos presentan su trabajo de grado el cual se refiere a un proyecto que tiene la intención de motivar a la lectura en los estudiantes de la Institución Educativa María Inmaculada de Cartagena de Indias en la República de Colombia, con el objetivo de comprender lo que leen, mediante el uso de herramientas tecnológicas como un portal institucional, una página web y un blog, además con la realización de actividades propias del área de castellano realizadas para incentivar a la lectura, todo esto mediante la implementación de un portal institucional. Puesto que ellos consideran que en la actualidad ven la importancia de la lectura en nuestro medio y ante todo en el ámbito educativo, buscando con esto formar estudiantes con buenos hábitos lectores y que estén al día en cultura, ciencia, tecnología, relaciones interpersonales. Para ser un hombre y ciudadano en capacidad de asumir retos que presenta la sociedad actual. Realizaron todo este proceso a través

de una investigación de carácter cualitativo -descriptivo que les permito estudiar a fondo los problemas y dificultades que se presentan en esta clase de problemática. La población de estudio para esta investigación está constituida por 62 estudiantes del grado sexto, distribuidos en dos grupos, con edades que oscilan entre los 10 y 12 años, y 10 docentes de la Institución Educativa María Inmaculada que interactúan en el desarrollo de las actividades escolares. El uso o aplicación de las TIC como estrategia para mejorar los problemas de comprensión de lectura en los estudiantes ha sido una herramienta de gran valor motivacional para ellos, dando como resultado una expectativa por la implementación de las tecnologías como un método novedoso, dinámico, interactivo e interdisciplinario, lo que indica que el área de informática debe ser un complemento para las demás y no de forma independiente. Además, con estas estrategias tecnológicas se crean nuevos espacios para la lectura comprensiva, en donde se evidencian avances significativos en este proceso.

La siguiente tesis refuerza con su planteamiento a este trabajo, debido a que uno de los propósitos es dar respuestas a las necesidades educativas en el área de lenguaje, comunicación y cultura a los estudiantes de primer grado de educación primaria de la escuela Bolivariana “Batalla de Bombona” ofreciéndole una mayor interacción, con la ayuda de medios tecnológicos, de tal manera que mejoren su aprendizaje.

TEORIAS PEDAGOGICAS

Enfoque Constructivista del Aprendizaje

El enfoque constructivista permite que los estudiantes participen activamente en la construcción de las estructuras del conocimiento, es decir; lo que se aprende depende de los conocimientos previos que tenga el estudiante y de cómo es interpretada la nueva información. Al respecto, afirma Gros,B (1997) “lo que somos capaces de aprender en un momento determinado depende tanto del nivel de competencia cognitiva como de los conocimientos que han podido construirse en el transcurso de las experiencias previas”(P.4)

De allí que, es muy importante orientar esta investigación, con los postulados del constructivismo, ya que establece las pautas para alcanzar en el estudiante un desarrollo integral y eso se espera lograr con nuestra propuesta del material educativo computarizado MEC sobre la clasificación de las palabras.

Es por ello, que se debe buscar actividades contextualizadas que favorezcan el aprendizaje.

Por la utilización de las TICS en los procesos de enseñanza para el área de lenguaje, comunicación y cultura en la que los estudiantes se verán en la obligación de utilizar diversos sistemas simbólicos, a pensar estratégicamente, a aprender en forma permanente y a hacer creativos, a través de equipos colaborativos. Para ello, el

docente juega un papel fundamental, ya que ha de buscar las estrategias más adecuadas para lograr en ellos el aprendizaje significativo.

Al respecto: Falieres (2006) expresa: “el educador, pues, a de transformarse en diseñador, gestor, animador y asesor de experiencias de aprendizaje que no estén condicionadas por el horario, por la distancia o por sus propias limitaciones personales” (p.56).

Es por eso que la principal razón es que el docente utilice nuevas técnicas para que los estudiantes tengan el deseo de aprender de manera práctica con un material educativo computarizado, de manera que se integren las TICs en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La teoría constructivista intenta formar un marco de referencia que facilite incidir en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta teoría postula que la construcción del conocimiento independientemente de su naturaleza se da a medida que el aprendiz interactúa con su realidad y realiza concretamente actividades sobre ella. Uno de los personajes representativos del constructivismo es Lev Vygotsky, y su Teoría se puede resumir en seis principios. Estos son: Primero: el desarrollo intelectual tiene lugar a lo largo del proceso de formación a través de la enseñanza y en el hogar, es de naturaleza histórica en cuanto a su contenido y forma, esto explica por qué en diferentes épocas el desarrollo individual se ha manifestado de forma tan diferente. Segundo: el desarrollo es afectado por los cambios en las situaciones sociales de la vida, los distintos grupos con los cuales interactúa influyen en el niño. Tercero: la forma básica de actuar en el ser humano es colectivo, regido por el grupo. Cuarto: las acciones individuales son el resultado de la internalización de modelos

básicos de acción. Quinto: en el proceso de internalización juega un papel importante los sistemas de signos y símbolos que se han creado a través de la creación de la cultura humana. Sexto: la asimilación de los valores históricos, tanto materiales como espirituales, de la cultura se adquieren a través de la actividad realizada en colaboración con otras personas. Vygotsky presenta en su obra un concepto esencial que relaciona de alguna manera lo dicho anteriormente y es el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), el cual no es más que un espacio, donde gracias a la interacción y la ayuda de otros una persona puede trabajar, resolver un problema o elaborar una tarea de una forma y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente, por lo que esta es una zona donde la acción educativa alcanza su máxima incidencia. (Sánchez, 1999)

Al respecto, Vygotsky (1975) expresa:

El rol de la educación es mostrar a los estudiantes como construir conocimientos a través de la colaboración con otros, de esta manera se permite mostrar las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema y llegar a escoger una solución propia, al mismo tiempo que se perciben otros puntos de vistas con los que puedes estar en desacuerdo.(p.6)

Por otra parte Ausubel (1976) postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva, también concibe al alumno —como un procesador activo de la información mediante un aprendizaje sistemático y organizado.

Ausubel diferencia dos tipos de aprendizajes que pueden ocurrir en el aula de clases: 1. La que se refiere al modo en que se adquiere el conocimiento 2. La relativa a la forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado en la estructura de conocimientos o estructura cognitiva del aprendiz.

Ausubel rechaza el supuesto piagetiano de que solo se entiende lo que se descubre, ya que también puede entenderse lo que se recibe. —Un aprendizaje es significativo cuando puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Para que el aprendizaje sea significativo son necesarias al menos dos condiciones. En primer lugar, el material de aprendizaje debe de poseer un significado en sí mismo, es decir, sus diversas partes deben estar relacionadas con cierta lógica; en segundo lugar que el material resulte potencialmente significativo para el alumno, es decir, que éste posea en su estructura de conocimiento ideas inclusoras con las que pueda relacionarse el material. Para lograr el aprendizaje de un nuevo concepto, según Ausubel, es necesario tender un puente cognitivo entre ese nuevo concepto y alguna idea de carácter más general ya presente en la mente del alumno. Este puente cognitivo recibe el nombre de organizador previo y consistiría en una o varias ideas generales que se presentan antes que los materiales de aprendizaje propiamente dichos con el fin de facilitar su asimilación.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones.

Lo anterior se muestra que para lograr el aprendizaje, es necesario tener los conocimientos previos de la temática a tratar, por lo cual la incorporación de los

materiales educativos en los sistemas de educación, cumpliría el trabajo de reforzamiento del conocimiento y se lograría un aprendizaje significativo, de tal modo que permitirá un mayor aprendizaje sobre la clasificación de las palabras.

Enfoque Conductista del Aprendizaje

Entendiéndose como el estudio del comportamiento observable de los individuos en interacción con el medio que les rodea (Schunk, 1997).

Las ideas claves de las teorías conductistas se basan en el paradigma estímulo-respuesta-refuerzo, el cual establece que la conducta está sometida al control del medio. Un estímulo es cualquier condición, suceso o cambio del medio que produce un cambio en el comportamiento. Puede ser verbal, oral o escrito (Joyce .M y Well, 1985). La respuesta es una unidad de conducta. Es la unidad básica sobre la que se sustenta repertorios complejos. Las conductas complejas constan de respuestas funcionales. El refuerzo es todo evento que fortalece el aprendizaje o intensifica la tendencia a comportarse de una forma específica. Puede ser cualquier hecho que incremente la probabilidad de emisión de una respuesta dada exactamente antes del hecho reforzante.

Skinner (1954) estableció una serie de leyes de aprendizaje cuyo objetivo fundamental era en explicar las diferentes asociaciones estímulo-respuesta-refuerzo que puedan presentarse en diversas situaciones, de ahí que considera valiosa y eficaz este tipo de enseñanza.

Es por esa misma razón que el MEC que se propone sobre la clasificación de las palabras vinculado al área de lenguaje, comunicación y cultura obedece a esta teoría conductista son los ejercicios y prácticas que pueda enseñársele al estudiante a que domine toda una área, reforzando o no sus respuesta en etapas sucesivas, según sus respuestas sean correctas o incorrectas. Haciendo uso diferenciado de reforzamiento, un MEC acentúa las probabilidades de que se repitan las respuestas correctas y se eliminen las incorrectas.

TEORIAS TECNOLOGICAS.

Material Educativo Computarizado

Un material educativo computarizado *MEC* es ante todo, un ambiente informático que permite que la clase de aprendiz para el que se preparó el *MEC* viva el tipo de experiencias educativas que se consideran deseables para él frente a una necesidad educativa dada. Esto hace que la calidad de un *MEC* no sea algo absoluto, sino que depende de lo que se espera de él, dentro del contexto en el que se da la necesidad, así como de los recursos y limitaciones aplicables (Galvis.H.1992).

Tipos de Materiales Educativos Computarizado MECS

Una gran clasificación de los MECS es la propuesta por Thomas Dwyer (1974) está ligada al enfoque educativo que predomina en ellos: algorítmico o heurístico.

Un MEC de tipo algorítmico es aquel en que predomina el aprendizaje vía transmisión de conocimiento, desde quien sabe hacia el que desea aprender y donde el diseñador se encarga de encapsular secuencias bien diseñadas de actividades de aprendizajes que conducen al usuario desde donde esta hasta donde desea llegar.

Un MEC de tipo heurístico es aquel en que predomina el aprendizaje experiencial u por descubrimiento, donde el diseñador crea ambientes ricos en situaciones que el estudiante debe explorar conjeturalmente. El estudiante debe llegar al conocimiento a partir de la experiencia, creando sus propios modelos de pensamientos, sus propias interpretaciones del mundo, las cuales puede someter a prueba con el MEC. (P.19)

DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS

Según Galvis (1992),” el diseño de MEC requiere de una metodología que consiste en:(a) el diagnóstico y análisis de necesidades instruccionales,(b) diseño del MEC,(c) elaboración y evaluación del MEC”(P.64)

1. El diagnóstico y análisis de necesidades instruccionales seguido del diseño sustentado en las teorías de aprendizaje y diseño instruccional junto con la documentación adecuada de cada fase. Del análisis de las necesidades se resalta el problema cuya solución se aborda con el diseño y producción del MEC. En el inicio de la fase del diseño se establece las características del entorno del MEC de acuerdo a: la población a quien va dirigido, el contenido del MEC, la necesidad instruccional, las limitaciones, los recursos y equipos.

2. El Diseño del MEC fundamentado en aspectos como: el diseño comunicacional, el diseño computacional y el diseño instruccional. El diseño comunicacional corresponde al sistema de comunicación entre los usuarios y el programa llamado: interfaz gráfica (Galvis, 1992). Para ello se debe tomar en cuenta el diseño de la interfaz, carga cognitiva, facilidad de uso, navegación, presentación de la información, compatibilidad del conocimiento, integración de los medios, estética y funcionalidad (Norhcote, 2000), el diseño computacional consiste en la estructura lógica que expresa los procedimientos que el MEC debe tener y sus interrelaciones, de modo que cumpla con las funciones definidas para cada uno de sus usuarios. Para ello se debe tomar en cuenta las funciones de apoyo para el niño (control de aprendizaje, ayudas operativas, interfaz, ejercitación, descubrimiento) y las funciones de apoyo para le docente. Mientras que el diseño instruccional debe tomar en cuenta los objetivos instruccionales contenidos a enseñar, el análisis de tareas y la teoría instruccional (Galvis. 1992).

3. La elaboración del MEC y su evaluación. Es importante que la producción de un MEC fundamenta su diseño en el conocimiento de como aprenden los seres humanos (Gagne, 1992) es decir, en sus estilos de aprendizaje acorde a las teorías de aprendizajes y una teoría instruccional. El diseño instruccional, de acuerdo algunos autores como Tennyson, Dorrego y Reigeluth 1999), han pasado por cuatro generaciones basadas desde la teoría conductista hasta la constructivista, y en la actualidad nos encontramos en la cuarta generación.

Sistema de Diseño Instruccional. Modelo ADDIE

El modelo ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas (Moreno y Santiago 2003).

El término ADDIE proviene del acrónimo de:

- A- Análisis.
- D- Diseño.
- D- Desarrollo.
- I- Implementación.
- E- Evaluación.

Descripción de los componentes del modelo

A. Análisis

Entre los elementos que hay que analizar se encuentra el tipo de aprendizaje que requiere la materia y los estudiantes, las posibilidades del sistema, las estrategias más adecuadas, el presupuesto (herramientas gratuitas como o de pago). Según los objetivos que se planteen en el material, los aprendizajes pueden ser más o menos estructurados. Para un tipo de material en que se pretende que los estudiantes adquieran nociones básicas, una enseñanza estructurada puede ser lo más eficaz.

D. Diseño.

Con los datos recogidos en la fase de análisis se puede diseñar un modelo de material apropiado. Es en esta fase en la que deberemos determinar la «escala» en términos de complejidad y cantidad de material a crear.

D. Desarrollo.

La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.

I. Implementación.

Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.

E. Evaluación

Consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

En esta investigación no se utilizaran estas dos últimas fases del diseño instruccional ADDIE.

BASES LEGALES

La Constitución de la República bolivariana de Venezuela en el artículo 108 señala:

Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El estado garantiza servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley. (P.62)

De acuerdo con la Constitución Nacional, la Educación es plural en su apertura a todas las corrientes del pensamiento universal, como instrumento del conocimiento científico y tecnológico. Debe estar orientada al desarrollo pleno de un individuo con una valoración hacia el trabajo y hacia las nuevas tecnologías. Uno de los propósitos de este artículo es que cada venezolano se sienta parte de una sociedad democrática, abierta al cambio con una firme vocación universal.

En este artículo se afianza la necesidad de incorporar al sistema educativo el manejo de la innovación tecnológica y el desarrollo de servicios públicos informáticos, con el objetivo de permitir el acceso universal a la informática.

Asimismo, el artículo 110 señala:

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 políticos del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el estado destinara recursos suficientes y creara el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para los mismos. El estado garantizará el cumplimiento

de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. (p.63)

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 políticos del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. A tales fines, creara un sistema nacional de ciencia y tecnología que agrupe, coordine y fomente el desarrollo de la investigación en el país, al cual destinara recursos suficientes.

Por otra parte, la ley Orgánica de Educación , publicada en Gaceta Oficial Extraordinaria N° 5.929, de la fecha 15 de agosto del 2009, en el artículo 14, expone que:

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 conocimientos, la valoración ética y social del trabajo, la formación de nuevos republicanos y republicanas para la participación activa, consiente y solidaria en los procesos de transformación individual y social. 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 tiene 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.

Así mismo, Esto ratifica el beneficio que podría traer el uso de recursos tecnológicos para la enseñanza, debido a que contribuirían en la preparación hacia proceso de transformación social, el mejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos, así como la formación y capacitación de un equipo humano necesario para la educación, sería de apoyo para democratizar la situación de la enseñanza, pues permitiría atender a un gran número de estudiantes y favorecer la igualdad de oportunidades; los mismos, al ajustar a los contenidos del currículo, constituyen un medio para el aprendizaje.

Esta investigación está orientada sobre la clasificación de las silabas, mediante el empleo de recursos tecnológicos (material educativo computarizado), que promuevan especialmente el desarrollo de competencias en el área de lenguaje comunicación y cultura, así como contribuir a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El presente capítulo se destaca todo lo referente a la descripción y análisis de los métodos empleados, y se corresponde con la línea de investigación, diseño, tipo, nivel, modalidad, población, y a través de ellos alcanzar los objetivos del estudio de Investigación.

Para ello se define al Marco Metodológico, como las vías a seguir desde que se inicia la investigación hasta que se culmina la misma. Para lo cual, Balestrini (2001), la denomina como: “La instancia referida a los métodos, las diversas reglas, registros, técnicas y protocolos con los cuales una teoría y su método calculan las magnitudes de lo real” (p. 114). A su vez se puede seguir apoyado en Balestrini (obra cit): que es la que proporciona al lector una información detallada sobre cómo se realizará la investigación”

Tipo de Investigación

Este trabajo de estudio se suscribió en la modalidad de Proyecto factible, en este sentido Hernández (2000), define: “Los Proyectos Factibles tienen su fundamento, dentro de los límites normativos que rigen nuestra comunidad académica, en los reglamentos internos de cada universidad en particular”, para la presente investigación se apoyó en lo aprobado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL)

Ahora bien, considerando lo expresado el Manual de Trabajos de Grado y Maestría y Tesis Doctoral de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006), este define que:

“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”. (p. 21)

De acuerdo a las características de la investigación, el objetivo general del trabajo, la investigación tuvo un carácter documental y bibliográfico, que significó el soporte teórico de la presente exploración. Además, no se considera de campo, debido a que los datos no fueron obtenidos en forma directa de la realidad (UPEL, 2006), lo que significa que no “se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios” (*ib.*, p. 18)

La investigación documental, según Martínez (2002), se define como una estrategia en la que se observa y reflexiona sistemáticamente sobre realidades teóricas y empíricas usando para ello diferentes tipos de documentos donde se indaga, interpreta, presenta datos e información sobre un tema determinado de cualquier ciencia, utilizando para ello, métodos e instrumentos que tiene como finalidad obtener resultados que pueden ser base para el desarrollo de la creación científica.

Diseño de Investigación

Se desarrolla bajo el Diseño de Campo no experimental transaccional definido por Tamayo y Tamayo (2006), cuando los datos se recogen directamente de la realidad, por lo cual lo denomina primarios, su valor radica en que permiten cerciorarse de las condiciones verdaderas de donde se han obtenido los datos, facilitando así su revisión o modificación en caso de surgir dudas.

Asimismo, un diseño de campo se entiende, como lo señala UPEL (2003),

“El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de intereses son recogidos en forma directa de la realidad; en esta sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios” (p. 5).

No experimental, según Hernández y otros (2003),

“por ser un estudio que se realiza sin la manipulación deliberada de las variables y en las que únicamente se observa los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos; dichas observaciones permiten recolectar datos a través del tiempo en puntos o períodos, para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencia”. (p. 192)

Por lo consiguiente se puede definir la parte transaccional, según Hernández, Fernández y Baptista (2003) “los diseños de investigación transaccional o transversal, selecciona datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es descubrir variables y analizar su incidencia en un momento dado” (p. 193)

Población

El universo o población es el grupo de elementos del cual se generaliza los hallazgos. Hernández y otros (2003), definen la población como: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones sobre la cual se pretende generalizar los resultados” (p. 210).

Para Ramírez (1998), la población “...reúne tal como el universo a individuos, objetos que pertenecen a una misma clase por poseer características similares, pero

con la diferencia de que se refiere a un conjunto limitado por el ámbito de estudio a realizar” (p. 75).

Balestrini (2006), la define como un conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos que presentan características comunes.

En este orden de ideas, la población a la cual estuvo orientada la presente investigación, es de tipo finita y está constituida por todos los estudiantes que cursen el primer grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”, la cual para el período 2014 – 2015, estaba compuesta de cincuenta y tres (53) estudiantes.

Recolección de datos

Las Técnicas de recolección de datos según Palella y Martins (2010), “son las distintas formas o maneras de obtener la información” (p.115) En tal sentido, la información necesaria, para determinar las necesidades y la factibilidad de la presente investigación, fue tomada de investigaciones anteriores además de informe realizados por las docentes que imparte el primer grado de la escuela básica “Batalla de Bomboná”.

Consideraciones previas para desarrollo de la propuesta, presentes en la estructura de un proyecto factible:

Fases de la Investigación:

El diseño de las fases de la investigación, establece el conjunto de actividades que se deben desarrollar de una manera lógica y ordenada, para lograr los objetivos planteados en la presente investigación. Este trabajo se desarrolló en función de las siguientes fases:

Fase I. Estudio diagnóstico de la necesidad de la propuesta: Su objetivo es estudiar los resultados que se esperan y las condiciones en que se utilizan los MEC.

El proceso se inició con la recolección de datos fue por medio el informe realizado por las docentes de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona” del Municipio Naguanagua, observándose una diferencia marcada en los resultados cualitativos obtenidos a través del periodo escolar.

Los resultados obtenidos presentan ciertas deficiencias en la lectoescritura debido a la carga muy elevada y simple de ejercicios, que desmotivan y agotan a los estudiantes. Entre las observaciones los estudiantes se mostraron desmotivados a continuar con las actividades, mostraron impaciencia para conseguir la meta. En este sentido es importante señalar que la extensión de los contenidos y los ejemplos inadecuados en cantidad y calidad rompe el proceso de instrucción, generando malestar en el usuario y pérdida de motivación coincidiendo con la investigación de León y Torres (2007).

Con respecto a la calidad computacional, para desarrollo del MEC, se seguirán las pautas de los contenidos requeridos para el nivel escolar, es por eso que debido a la interacción que ofrece a los estudiantes en su trabajo y lo didáctico de su uso, es tomada como base la teoría conductista del aprendizaje, así como propuestas pedagógicas para el desarrollo del MEC.

Esta fase involucró la consulta en artículos, documentos, revistas y otras fuentes de información referentes al tema en estudio, buscando respuestas a la problemática, apoyados en una investigación documental y de campo. Esto sirvió para mejorar el marco teórico y tener mayor sustento del mismo.

En el caso particular como referencia la investigación de Fuentemayor y Villasmil (2013) en su investigación fue de carácter cualitativo. El objetivo consistió en desarrollar estrategias que permitieran a los niños y niñas integrar lo situacional y lo contextual en los procesos de la lectura y la escritura. La población estuvo conformada por 37 niños de 3er grado en edades comprendidas entre 9 y 10 años de ambos sexos de la E.B.N “Ángel Álvarez Domínguez”, situada en el Municipio Maracaibo. Con el fin de lograr dicho objetivo se llevaron a cabo varios pasos o momentos: diagnóstico, planificación y ejecución, los cuales permanentemente interactuaban dándose así un carácter cíclico entre la acción (práctica) y la reflexión (teoría) de manera que ambos momentos quedan integrados y se complementan.

Al hacer referencia a lo anterior, se tomó base para este trabajo de investigación la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”, donde se requiere de la formación, tanto de docentes como de estudiantes, para trabajar en ambientes virtuales, por eso que surge la necesidad de diseñar un MEC sirva de recurso y apoyo a la necesidad existente.

Conclusiones del Diagnóstico

Como se pudo evidenciar, tanto en las consideraciones previas, como en el resultado del informe aportado por las docentes de la institución, existe la necesidad, tanto institucional como de aprendizaje, de la propuesta de un Material Educativo Computarizado para primer grado de la escuela bolivariana “Batalla de Bombona”.

Es importante recalcar, que los resultados obtenidos en el rendimiento académico de los educandos que estudian este grado (expresada en la problemática), también representan una poderosa razón para pensar en proponer un material educativo computarizado que podría servir de ayuda a los cursantes del grado.

Fase II Factibilidad: En esta fase se estudió la posibilidad de desarrollar todos los recursos para lograr el objetivo principal de esta investigación, indagando aspectos tecnológicos, de recursos, entre otros; necesarios para la elaboración de la propuesta. En lo que se refiere a la factibilidad, según Gómez (2000), “esta indica la posibilidad de desarrollar el proyecto, tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos, financieros, estudio de mercado y beneficios”. (p. 24). Al tener en cuenta lo mencionado se describen a continuación algunos de estos aspectos.

Necesidad detectada:

Se considera una necesidad comenzar a diseñar MEC para el entorno tecnológico de aprendizaje, esto debido a que, como se mencionó antes, no se obtienen los resultados esperados en lo concerniente al aprendizaje. En la presente investigación se puso de manifiesto dicha insuficiencia, lo que sirvió para buscar otras alternativas en la enseñanza, en este caso, específicamente para el contenido de clasificación de las silabas, que se ubica en el primer grado de la etapa básica.

Beneficios:

El diseño del MEC como recurso multimedia en la clasificación de las silabas, permitirá exponer contenido de manera virtual que los estudiantes podrán aprender significativamente, además de beneficiarse en los aspectos:

Didácticos. Brindará un recurso adicional y herramienta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Además la participación tanto grupal como individual de todos los estudiantes, sirviendo estos para su desarrollo.

Soporte al aprendizaje. Este recurso servirá de refuerzo a las actividades de aula.

Recursos humanos:

En este particular se cuenta con: desarrolladores del Material Educativo Computarizado, los aplicadores en este caso los docentes de la institución educativa y los estudiantes al cual tendrán la oportunidad de aprender por medio del MEC.

Recursos técnicos:

Se cuenta con: Computadoras, laboratorio de computación adecuado para llevar a cabo el re curso.

Factibilidad Técnica:

Los recursos técnicos requeridos para el desarrollo de este trabajo, están totalmente cubiertos, ya que la Facultad cuenta con el Dpto. de Informática, cuyos Técnicos y laboratorios de computación podrían ser de apoyo cuando se requiera, y en sus servidores se encuentran ya instalado el software que soporta la plataforma de aprendizaje utilizado, es decir, Moodle.

Factibilidad Financiera:

Motivado, a que los requerimientos de equipos y personal técnico especializado para el buen funcionamiento del MEC), la factibilidad económica está garantizada, solo se necesitará la disposición del docente para poner en práctica dicha propuesta.

Conclusiones de la Factibilidad

Se puede concluir que el diseño del MEC como recurso en el contenido sobre la clasificación de las sílabas es Factible, ya que están dadas las condiciones necesarias para garantizar la operatividad del mismo, además se encuentra los recursos necesarios para que sea operativo.

Adicionalmente, se puede agregar el interés por parte de los estudiantes de participar en las actividades, así como el poseer conocimientos necesarios para su intervención.

Fase III: Diseño de la propuesta

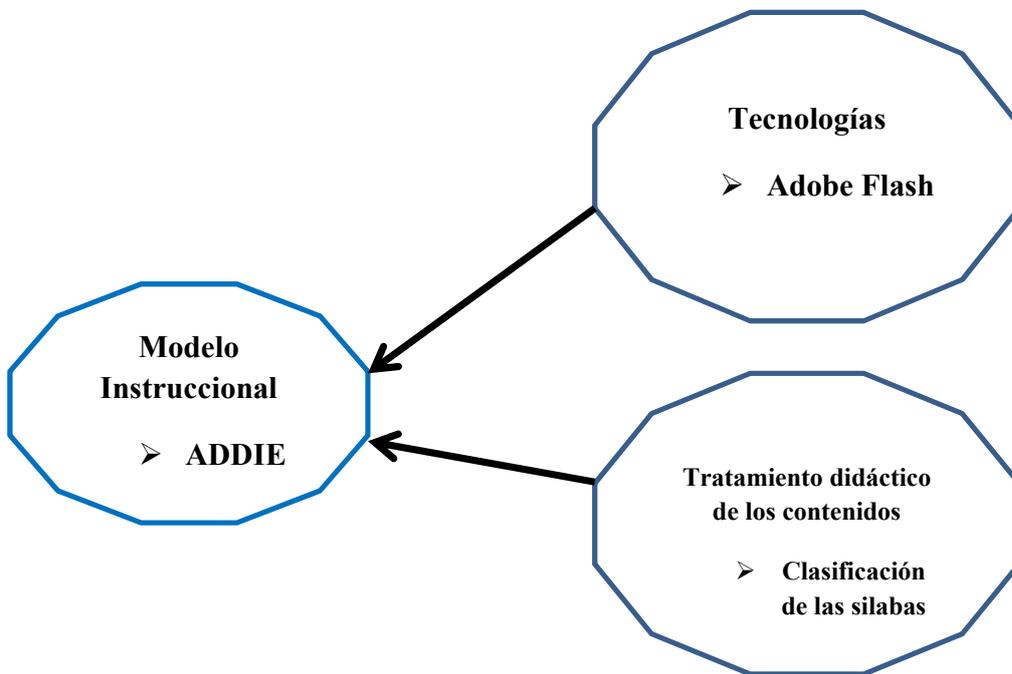


Gráfico 1. Vinculación de la propuesta didáctica y el uso de tecnologías

De acuerdo al modelo seleccionado, para la elaboración de la propuesta se procedió con los siguientes componentes:

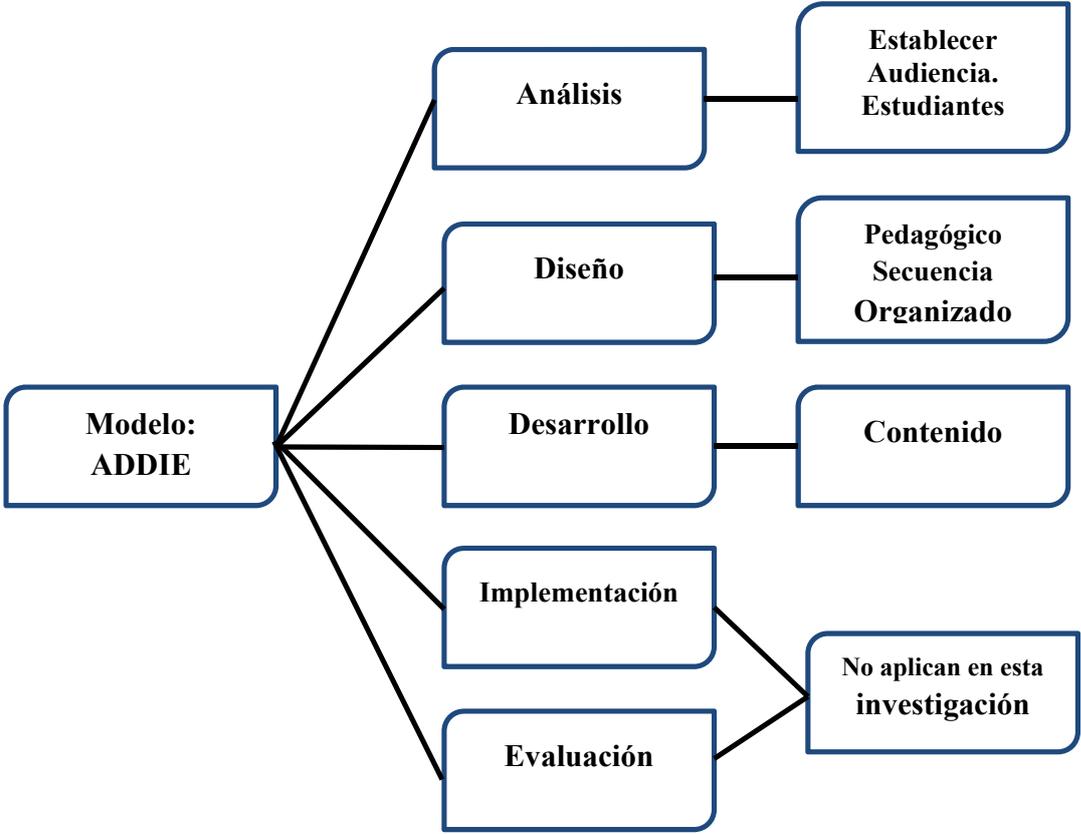


Gráfico 2. Modelo ADDIE y su vinculación con la propuesta didáctica.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Descripción de la propuesta

De acuerdo al diagnóstico realizado a los estudiantes cursantes de primer grado de educación primaria de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bomboná”, dio como resultado, que los estudiantes presentan deficiencias para el aprendizaje en la lectoescritura, por lo cual surge la propuesta de un material educativo computarizado, orientado al aprendizaje sobre la Clasificación de las Silabas en el área curricular de Lenguaje, Comunicación y Cultura, para superar dichas deficiencias.

Con este material computarizado se pretende reforzar el aprendizaje sobre la Clasificación de las Silabas en los estudiantes de primer grado de la institución educativa mencionada en esta investigación.

En definitiva se trata de crear un ambiente idóneo para que los estudiantes participen en forma interactiva, a través de la ayuda de computadoras y la reflexión entre los mismos compañeros.

La propuesta del diseño de un Material Educativo Computarizado para el aprendizaje de la lectoescritura sobre la Clasificación de las Silabas a los estudiantes de primer grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bomboná”, busca fomentar actitudes favorables hacia la lectoescritura y contrarrestar las deficiencias que ellos presentan al operar con este contenido programático.

El diseño del M.E.C permitirá que los estudiantes dispongan de un recurso efectivo donde puedan indagar, discernir, transferir y evaluar su propio aprendizaje sobre la Clasificación de las Silabas, que los ayude finalmente en el desarrollo de un

conocimiento sólido, capaz de operar en un ambiente acorde a sus intereses y relacionado con su forma y modo de vivir.

Con el material educativo computarizado, se propicia la incorporación de una herramienta como alternativa didáctica, lo cual ha de aproximar a los estudiantes, a una nueva posibilidad de aprendizaje con recursos multimedia no tradicionales que aumente su motivación y rendimiento. El MEC es garantía de un aprendizaje sólido y sirve como configurador de las cualidades intelectuales del estudiante; mientras que la figura del docente se presenta como facilitador del aprendizaje y no como un instructor del mismo.

Tener en cuenta las características de la educación, basados en el modelo instruccional ADDIE para el diseño y desarrollo de ambientes de educación virtual, además de, orientado hacia los procesos de aprendizaje, se formularon, considerando los contenidos programados, los objetivos de aprendizaje de la propuesta.

Objetivos de Aprendizaje

Objetivo General

Diseñar un material educativo computarizado que contribuya en el aprendizaje sobre la Clasificación de las Silabas a los estudiantes de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bomboná”.

Objetivos Específicos

- Representar el modelo del Diseño Instruccional para la elaboración del recurso multimedia.

- Resolver, desde el punto de vista didáctico, los contenidos relativos a la clasificación de las sílabas que se implementará en la institución.
- Establecer los guiones que dirigirán la propuesta.
- Relacionar los contenidos programados que se imparta en la institución.

Construcción de la propuesta

Para la construcción de la propuesta se consideraron varios elementos o aspectos ya desarrollados en algunas investigaciones anteriores como lo son: El modelo ADDIE, explicado en la actual investigación, y los formatos para exponer los contenidos, el desglose de los mismos y algunos de los guiones), necesarios para una mejor presentación de los temas que se explican en el periodo escolar.

Fundamentación teórica de la propuesta

Son muchas las teorías y los modelos desarrollados hasta el momento para tratar de dar una guía sobre como diseñar y desarrollar un MEC. Se hace necesario conocer lo más relevante para formular luego un modelo general que se convierta en una guía sencilla para trabajar. Por otro lado la utilización de la tecnología en el proceso de instrucción introduce cambios en el proceso de diseño de instrucción que es interesante conocer.

La teoría de Robert Gagné está basada en la unión sistemática del Conductismo y el Cognitismo siendo una de la teoría más completas hoy día. Plantea una relación entre los eventos que deben ser planeados dentro de una situación instruccional por quien enseña, y aquellos procesos que operan dentro del aprendiz para producir los resultados que son aprendidos, retenidos y transferidos.

Es por ello que se debe tener en cuenta que la clasificación de las sílabas, es un contenido muy importante la cual ayuda a tratar puntos fundamentales del desarrollo del humano como profesional, debido a que este contenido no solo nos brinda la facilidad de leer, escribir correctamente, sino que ayuda a desarrollar la agilidad, permitiendo a que se ajuste para cualquier tipo de contexto educativo y cotidiano, permitiendo al igual que otros contenidos, usarlo como estrategia educativa.

Cada fase del Material Educativo computarizado está adaptado a la presente investigación la cual busca ayudar a incorporar una nueva estrategia de aprendizaje adaptada a la lectoescritura, y orientada al nuevo enfoque educativo de los estudiantes de primer grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bomboná”.

El diseño instruccional está relacionado con la teoría de Gagné 1987, él define la inteligencia en diferentes etapas, y una de ellas es la aplicada en este MEC, que está basada en la visual ya que el estudiante debe observar y analizar los diferentes ejercicios del material educativo.

El Material Educativo Computarizado (MEC) desarrollado tiene como objetivo aprender la clasificación de las sílabas al estudiante actual el proceso de aprendizaje a través de recursos computarizados.

Descripción del Sistema de Diseño Instruccional seleccionado. Modelo ADDIE.

Análisis. Constituye la primera fase del modelo instruccional ADDIE, y por consiguiente la base de las demás fases, en ella se revisa todo lo necesario para la aplicación del método.

- Esta primera etapa permite determinar si el diseño instruccional a ser utilizado cubre las necesidades instruccionales de las cuales adolece el área de Lenguaje Comunicación y Cultura.
- Se fijan metas y objetivos que se pretenden alcanzar con la instrucción.
- Se efectúa una revisión sobre los aspectos o características de la audiencia, tales como nivel de educación, experiencia, habilidades y destrezas, entre otros.

Diseño. Constituye la segunda fase del modelo, es la etapa de planificación donde se plantea como se realizara el programa de instrucción.

- Señalamiento de los objetivos instruccionales.
- Documentación de los tópicos y contenidos a ser cubiertos.
- Secuencia de tópicos y objetivos.
- Identificación de los métodos y medios interactivos electrónicos.

Desarrollo. Apoyándose en el diseño realizado, todos los materiales para la instrucción.

Implementación y Evaluación no son aplicadas en esta investigación, por lo tanto no se toma en cuenta este trabajo.

Procesamiento didáctico de los contenidos

A continuación se describe: el *Contenido conceptual*: “Saber qué”, los cuales están expuestos de acuerdo con el contenido programático de la lectoescritura sobre la clasificación de las sílabas. El *Contenido procedimental*: “Saber hacer”, están ajustados de acuerdo a las competencias específicas que el estudiante trabajará, a fin de consolidar los conocimientos vinculados con la lectoescritura. Estas competencias son: cognitiva, metodológica, tecnológica y de lectoescritura. Y el *Contenido Actitudinal*: “Saber ser”, que representa la debilidad manifestada por los estudiantes.

Cuadro 1.
Procesamiento didáctico de los contenidos

Unidad I. Monosílabas

Contenido Conceptual	Contenido Procedimental	Contenido Actitudinal
Monosílabos: Formas usuales de identificar las monosílabas.	Reconocimiento del uso de diversos elementos en la comunicación gráfica.	Valorar la importancia de las sílabas como herramienta de aprendizaje y comunicación.

Cuadro 2.
Clasificación de las sílabas. Unidad I. Monosílabas. Guion Instruccional

Tema	Objetivos / Competencia	Estrategia Enseñanza	Estrategia Aprendizaje	Evaluación
Monosílabas	-Establece la solución de una ejercicio planteado. -Reconoce palabra de una sílaba.	<i>Actividad instruccional</i> El profesor establecerá ejercicio para orientar a los estudiantes. <i>Lectura didáctica (ejercicios)</i> -Ejercicio con monosílabas y su solución.	-El estudiante responderá los cuestionarios formativos. -El educando revisará y seguirá los ejemplos del MEC didáctico relacionado con el tema.	-Se le plantea la realización de ejercicios propuestos que permitan demostrar el dominio del contenido.

Cuadro 3.**Procesamiento didáctico de los contenidos.****Unidad II. Bisílabas.**

Contenido Conceptual	Contenido Procedimental	Contenido Actitudinal
Bisílabas: Formas usuales de identificar las Bisílabas.	Distinción de las características esenciales de las bisílabas.	Apreciación del contenido aprendido como elemento a aplicar en su diario vivir.

Cuadro 4.**Clasificación de las sílabas. Unidad I. Bisílabas. Guion Instruccional**

Tema	Objetivos / Competencia	Estrategia Enseñanza	Estrategia Aprendizaje	Evaluación
Bisílabas	-Establece la solución de una ejercicio planteado. -Reconoce palabra de una sílaba.	Actividad instruccional El profesor establecerá ejercicio para orientar a los estudiantes. Lectura didáctica(ejercicios) -Ejercicio con monosílabas y su solución.	-El estudiante responderá los cuestionarios formativos. -El educando revisará y seguirá los ejemplos del MEC didáctico relacionado con el tema.	-Se le plantea la realización de ejercicios propuestos que permitan demostrar el dominio del contenido.

Cuadro 5.**Procesamiento didáctico de los contenidos.****Unidad III. Trisílabas.**

Contenido Conceptual	Contenido Procedimental	Contenido Actitudinal
Trisílabas: Formas usuales de identificar las Trisílabas.	Distinción de las características esenciales de las Trisílabas.	Apreciación del contenido aprendido como elemento a aplicar en su diario vivir.

Cuadro 6.**Clasificación de las sílabas. Unidad I. Trisílabas. Guion Instruccional**

Tema	Objetivos / Competencia	Estrategia Enseñanza	Estrategia Aprendizaje	Evaluación
Trisílabas	-Establece la solución de una ejercicio planteado. -Reconoce palabra de una sílaba.	Actividad instruccional El profesor establecerá ejercicio para orientar a los estudiantes. Lectura didáctica (ejercicios) -Ejercicio con monosílabas y su solución.	-El estudiante responderá los cuestionarios formativos. -El educando revisará y seguirá los ejemplos del MEC didáctico relacionado con el tema.	-Se le plantea la realización de ejercicios propuestos que permitan demostrar el dominio del contenido.

Desarrollo de la propuesta didáctica

Los contenidos constituyen la base de la programación de las actividades que activarán los procesos de aprendizaje. En la propuesta esta planificación se hará siguiendo la clasificación por Contenidos Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales.

- Contenido conceptual: “Saber qué” esto significa presentar al usuario las definiciones y conceptos fundamentales de la temática a desarrollar. Son definiciones necesarias en calidad de cláusulas introductorias que facilitan la comprensión integral del tema en estudio, aunque en este particular debido al nivel para el cual está diseñado este MEC no interviene los conceptos o definiciones, ya que se trata de un material práctico donde incluye ejercicios.
- Contenido procedimental: “Saber hacer” esto significa que el aprendiz, una vez que domine los conceptos, pasará a una etapa de “hacer” ¿Qué hará el participante? ¿Cómo lo hará? Tiene estrecha relación con las actividades o tareas que realiza un participante o alumno en función de los contenidos previstos.
- Los contenidos procedimentales se han pautado de acuerdo a las competencias específicas que el estudiante trabajará a fin de consolidar los conocimientos vinculados al tema de las ecuaciones y desigualdades. Estas competencias son: cognitiva, metodológica, tecnológica y matemáticas.
- La competencia cognitiva se desarrolla una vez que el estudiante procesa la información a partir de la visualización, análisis, interpretación y reflexión del contenido a emplear.

- La competencia metodológica ayudará al estudiante en la identificación y consecución de actividades.
- Contenido Actitudinal: “Saber ser” implica la ética personal, valores y muy especialmente las actitudes del aprendiz una vez adquiera el conocimiento del tema en cuestión. Se fundamenta en la valoración que el participante otorga a los contenidos asimilados.

Esquema del curso en la plataforma:

- Página de inicio del MEC
- Selección de la clasificación de la silaba (Monosílabas, Bisílabas, Trisílabas).
- Distribución del contenido y actividades.

CONCLUSIÓN

A lo largo del desarrollo de este trabajo especial de grado, se enfatizó en la emergente necesidad de avanzar de cara a los cambios derivados de las tecnologías de información y comunicación, la cual va creciendo a pasos agigantados y con ella el desarrollo a nivel mundial. Cabe destacar que, las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación están al servicio tanto de los aprendices como de su proceso de aprendizaje, convirtiéndolas en un medio y no una finalidad en sí misma.

Es por eso que este trabajo consistió en el diseño de un Material Educativo Computarizado como herramienta para el aprendizaje de la clasificación de las silabas a los estudiantes de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bomboná”. La necesidad de buscar, conseguir medios, estrategias pedagógicas efectivas y significativas, para facilitar el proceso educativo e interactivo del estudiante con el mundo que lo rodea desde temprana edad, nos conduce a que el MEC sea utilizado tanto para apoyar como también reforzar los conocimientos y experiencias de aprendizaje en diferentes contextos y enfoques educativos.

Cabe destacar, que el diseño del MEC, cumplió, con los parámetros metodológicos requeridos según Galvis (1992), que estuvo constituido por el diagnóstico y análisis de necesidades instruccionales, el diseño del MEC y la elaboración del mismo.

La investigación finalmente cumple con el objetivo de diseñar un Material Educativo Computarizado MEC, que permite reforzar y consolidar la clasificación de las silabas en los estudiantes de la escuela bolivariana mencionada anteriormente, a través de la elaboración de una propuesta modelo, el mismo se encuentra enmarcado en la modalidad de proyecto factible, está diseñado y cumple con las características de un material de tipo ejercitación y practica (Galvis, 1992).

RECOMENDACIÓN

Luego de haber concluido con el desarrollo del Material Educativo Computarizado para la clasificación de las silabas, está basado en herramientas que son interactivas y de comunicación, por lo cual se proponen algunas recomendaciones que permitirían ampliar esta herramienta, las mismas se mencionan a continuación.

- Es recomendable asegurar una vinculación estrecha con diferentes áreas que faciliten los procesos educacionales, como por ejemplo consultas e información en línea, lo cual permitirá colaborar e integrar esfuerzos y recursos en apoyo al desarrollo de los proyectos.
- Aprovechar el uso de Internet como medio de distribución y administración de recursos de información para consolidar una sociedad del conocimiento.
- Continuar con el desarrollo del resto de las unidades del MEC.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Aburto. R (2010). El uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes de Grupos diferenciales de la comuna de Chillán. Software Educativo Abecedario Letrado y su utilización. Recuperado: https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/3577/1/Mime_AG.pdf

Agila. R, Agila T. (2010). Uso del material didáctico y su incidencia en los aprendizajes; en el área de lenguaje y comunicación de los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “bertha abarca de ludeña” del barrio landanuma. Ecuador. Recuperado: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/3187>

Ausubel, D., Aprendizaje Significativo. (1978). Recuperado: <http://es.scribd.com/doc/13225452/Aprendizaje-Significativo-de-Ausubel>. [Consultado: 2015 febrero 28].

Benitez P, Gaibor. R (2012). Estrategias de lectura critica para el mejoramiento académico del proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la escuela José joaquín de olmedo de la parroquia caracol, cantón babahoyo, provincia los ríos. Ecuador. Recuperado: <http://ri.bib.udo.edu.ve/handle/123456789/3865>

Carmona. V, Martínez I (2012). LAS TIC COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA LECTURA COMPRENSIVA EN LOS ESTUDIANTES DE 6º DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MARIA INMACULADA,, CARTAGENA DE INDIAS,COLOMBIA. Recuperado:

<http://190.25.234.130:8080/jspui/bitstream/11227/235/1/PROYECTO%20IRINA%20MARTINEZ%20Y%20VLADIMIR%20CARMONA.pdf>

Coral. J. (2012). Aplicación educativa multimedia como apoyo a la enseñanza y aprendizaje de la asignatura lingüística general.universidad de oriente. Cumaná, venezuela. Recuperado: <http://ri.bib.udo.edu.ve/handle/123456789/3865>

Delgado. M. (2014). Elaboración de material didáctico interactivo, en el área de lengua y literatura para niños de cuarto año de educación básica en la parroquia tabiazo.ecuador. Recuperado: <http://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/302/1/delgado%20alcivar%20jose%20miguel.pdf>

Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela (1999) Gaceta Oficial de República Bolivariana de Venezuela N° 36.860, Extraordinario de Diciembre 20, 1999.

Decreto N° 825 (Internet Política Prioritaria). (2000, Mayo 22). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 36.955. Mayo 10, 2000.

De Pablos Pons (2004).

Fuentemayor, G. y Villasmil, Y. (2013). Competencias básicas para el desarrollo de la lectura y la escritura en estudiantes de educación primaria. Recuperado: tesis.luz.edu.ve/tde_busca/archivo.php?codArchivo=5255

Galvis, A(1992). Ingeniería de software educativo. Edic. Universidad de los Andes. Santa Fe de Bogotá. Colombia. Primera Edición

Galvis, Á. (1994) Ingeniería del Software Educativo (U. d. Andes, Ed.) Colombia: Giros Editores Ltda.

Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (Gaceta Oficial N° 39.575 del 16 de Diciembre de 2010).

Ley Orgánica de Educación. República Bolivariana de Venezuela (2009). Gaceta Oficial extraordinaria N° 5929. Caracas.

Ley de Reforma de la Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (Gaceta Oficial N° 39.575 del 16 de diciembre de 2010).

Manuel N. (2011). Software Educativo Como Herramienta En El Proceso Enseñanza Aprendizaje En El Área De Lengua Y Literatura De Los Estudiantes Del Quinto Año De Educación Básica De La Unidad Educativa "Nación Puruha" De La Cooperativa Agrícola Galte Laimé Perteneciente A La Parroquia Palmira, Cantón Guamote, Provincia De Chimborazo. Ecuador. Recuperado: <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/657/1/194.E.pdf>

Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). Subsistema de Educación Primaria Bolivariana. Escuelas Bolivarianas: Currículo. Cenamec: Caracas.

Moreno, F. y Santiago, R. (2003). *Formación on-line: guía para profesores universitarios*. Logroño: Universidad de la Rioja. Recuperado: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2229247.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). [Programa de Computación en Línea]. UNESCO Recuperado:http://www.unesco.org/education/educprog/ste/pdf_files/currículo/cap.1.pdf. [Consultado: 2014 noviembre 05].

Salazar, L. (2007). ¿Qué son las TIC? Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Vargas. M. (2012). Software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura para las y los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela fiscal mixta Cumandá, recinto san pedro de Cumandá, parroquia las mercedes, cantón las naves. Ecuador. Recuperado: <http://rapi.epn.edu.ec/index.php/record/view/65454>

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Argentina: Paidós.

Zamora. F (2013). *Tic's de la web 2.0 para la enseñanza-aprendizaje de la literatura* universidad de cuenca facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Ecuador. Recuperado: <http://filosofia.ucuenca.edu.ec/carrera-lengua-y-literatura-inglesa>

ANEXO

Anexo A

 Gobierno Bolivariano de Venezuela	Ministerio del Poder Popular para la Educación	FUNDABIT	Coordinación Zonal del estado Carabobo
--	---	-----------------	---

República Bolivariana de Venezuela
Ministerio del Poder Popular para la Educación
Escuela Bolivariana "Bárbula II" (Batalla de Bomboná)
Naguanagua Edo- Carabobo.



INFORME

Reciban un cordial saludo, por medio de la presente queremos informar de la necesidad requerida en el área de Lenguaje Comunicación y Cultura específicamente en lectoescritura donde los alumnos de 1er grado de la escuela bolivariana "Batalla de Bomboná" ubicada en Bárbula II Municipio Naguanagua, tienen deficiencia en este particular, la población consta de 53 alumnos. Es por eso que se debe incorporar nuevas estrategias de aprendizaje basándose en la tecnología, lo cual se implementaría un material educativo computarizado que permita reforzar los conocimientos en el área antes mencionada.

Atentamente:


Licda. Neida Rubio

