



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA
ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA LA ENSEÑANZA
DE CUENTOS, MITOS Y LEYENDA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES
DEL 4TO GRADO DE LA ESCUELA BOLIVARIANA
“BATALLA DE BOMBONA”**

**Autora:
Rojas María
C.I: 20.700.810
Tutor Dr. En Edu: Marcel Barmaksoz
C.I: 7.109.291**

Valencia, Julio de 2015



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA
ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA LA ENSEÑANZA
DE CUENTOS, MITOS Y LEYENDA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES
DEL 4TO GRADO DE LA ESCUELA BOLIVARIANA
“BATALLA DE BOMBONA”**

Autora (es): María Rojas

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, Julio de 2015



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA
ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA LA ENSEÑANZA
DE CUENTOS, MITOS Y LEYENDA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES
DEL 4TO GRADO DE LA ESCUELA BOLIVARIANA
“BATALLA DE BOMBONA”**

Autora: María Rojas
Tutor Dr. En Educ: Marcel Barmaksoz
C.I: 7.109.291

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo proponer el uso de un material educativo computarizado para la enseñanza de cuentos mitos y leyenda dirigida a los estudiantes del 4to grado de Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona” el trabajo está sujeto bajo una modalidad de un proyecto factible, una investigación de campo y un diseño no experimental. La fundamentación teórica psicológica y tecnológica se basa en el aprendizaje significativo de David Ausubel (2010), el material educativo computarizado sobre Álvaro Galvis (1998). Modelo instruccional enfocado por Álvaro Galvis (2001) a través de un guion técnico, para la realización de dicho material. Se aplicó un instrumento un cuestionario que consta de (12) doce ítems con (4) cuatro alternativas mediante la escala de Likert contando así con una población de (60) sesenta docentes y la muestra es el 100% de dicha población ambas escuelas (30) “Batalla de Bombona” y (30) para la U.E “Santa Teresita” Fe y Alegría. A raíz de estos resultados se pudo observar la debilidad que tienen los docentes a la hora de manejar un M.E.C pues por esta razón los resultados que se obtuvieron se pudieron comprobar el logro de diseñar un material educativo computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas. Es importante que los estudiantes hagan un esfuerzo por mejorar y reforzar el área de lectura con ayuda de una herramienta tecnológica así se les hace más fácil de mejorar su comprensión lectora.

Palabra Clave: MEC, Software Educativo, Enseñanza, Docente, Estudiantes

Línea de Investigación: Desarrollo de sistemas educativos computarizados.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme vida, salud y las oportunidades que se me presentan en el camino.

A la Universidad de Carabobo Facultad de Educación por abrirme sus puertas pertenecer como estudiante y ahora como futura Licenciada en Educación Mención Informática y personal docente.

A mi familia mamá, papá, hermana, hermano, sobrinos, cuñado, cuñada.

A mi mamá por ser mi mejor amiga en todo momento ella me motivo a seguir adelante con mis estudios, sin miedo, sin prisa por apoyarme en todo momento con todo su cariño y paciencia.

A mi hermano José Rojas por estar conmigo los días que venía a mi casa y ayudarme con la herramienta Macromedia Flash 8 entre otras herramientas supe aprovechar esa ayuda y así poder lograr mi objetivo.

A mi padre Sr. José Rojas por estar a mi lado, por orientarme cada día a ser mejor persona tanto en lo personal como en lo profesional gracias a el por estar hasta el último día ayudándome con el Trabajo de Grado de verdad que eres el mejor porque gracias a esta enseñanza que me diste pude seguir adelante sin miedo.

A mi abuelo José y abuela Marcelina mi querida tía Flor.

A mi tutor Marcel Barmaksoz el estuvo apoyándome y orientándome hasta el último día con las asesorías.

A mis compañeros por sus aportes y conocimiento.

A mis amigos más cercanos, Hernán Orta, Alejandra Ascani.

A mi novio Jorge Martínez por estar a mi lado dándome todo su cariño y apoyo positivamente en que puedo continuar logrando todas mis metas.

A Yurimar Martínez por abrirme las puertas de su casa y brindarme asesoría y ayudarme con el trabajo especial de grado ella a pesar de todo logro entusiasmarme a que si podía terminar de realizar mi trabajo.

DEDICATORIA

A Dios

A la Universidad de Carabobo Facultad de Educación

A mi tutor Marcel Barmaksoz

A mis compañeros de clase

A mi familia que la amo mucho

A mis amigos más cercanos

A mi novio

A Yurimar Martínez una gran amiga Licenciada

A mis profesores

A la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona” a sus estudiantes y personal docente.

Gracias....

INDICE

RESUMEN	iii
INTRODUCCIÓN	8
CAPITULOS I El Problema	
Planteamiento del Problema.....	11
Objetivos de la Investigación.....	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos.....	16
Justificación de la investigación.....	17
CAPÍTULO II Marco Teórico	
Antecedentes de la Investigación.....	19
Bases Teóricas.....	25
Bases Pedagógicas.....	28
Bases Legales.....	29
Operacionalización de variable.....	35
CAPÍTULO III Marco Metodológico	
Modalidad de la investigación.....	36
Tipo y Diseño de la investigación.....	36
Población y Muestra.....	37
Validez del instrumento.....	38
Confiabilidad del Instrumento.....	38
Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos.....	39
CAPÍTULO IV Análisis e Interpretación de los Resultados	
Conclusiones.....	55
Recomendaciones.....	56
CAPÍTULO V Diseño de la Propuesta	
Fundamentación de la propuesta.....	57
Objetivos de la Propuesta.....	58
Diseño Instruccional de Álvaro Galvis.....	59
Fases de la investigación.....	64
Factibilidad económica.....	66

Factibilidad técnica.....	66
Guión Técnico.....	68
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	82
ANEXOS.....	85
ANEXO A.....	86
ANEXO B.....	87
ANEXO C.....	88
ANEXO D.....	89
ANEXO E.....	90

Índice de Tablas

Tabla 4 Ítems 1 y 2.....	40
Tabla 5 Ítems 3.....	42
Tabla 6 Ítems 4 y 5.....	43
Tabla 7 Ítems 6 y 7.....	44
Tabla 8 Ítems 8 y 9.....	46
Tabla 9 Ítems 10.....	48
Tabla 10 Ítems 11 y 12.....	50

Índice de Gráficos

Grafico 1 y 2.....	41
Grafico 3.....	43
Grafico 4 y 5.....	45
Grafico 6 y 7.....	47
Grafico 8 y 9.....	49
Grafico 10.....	51
Grafico 11 y 12.....	53

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hoy en día se utilizan en los diferentes niveles y sistemas educativos los cuales han tenido 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. En el área educativa, las TIC 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.

La educación exige cambios significativos y las TICs representan un apoyo tanto para los docentes como para los estudiantes, ambos tienen la posibilidad de manejar con más facilidad su labor educativa.

El sistema educativo venezolano viene respondiendo a estas necesidades, ejemplo de ello es la incorporación de las TIC al Nuevo Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007, p58) como eje integrador. “La incorporación de las TIC en los espacios y procesos educativos, contribuye al desarrollo de potencialidades para su uso; razón por la cual el SEB, en su intención de formar al ser social, solidario y productivo, usuario y usuaria de la ciencia y tecnología en función del bienestar de su comunidad, asume las TIC como un eje integrador que impregna todos los componentes del currículo, en todos los momentos del proceso. Ello, en la medida en que estas permiten conformar grupos de estudio y trabajo para crear situaciones novedosas, en pro del bienestar del entorno sociocultural”.

De lo anterior se deduce que el empleo de las TIC en la educación permite la sustitución de métodos obsoletos; además, hace posible el desarrollo de programas que facilitan el manejo de conceptos y teorías, cambiando el papel estático del estudiante por un nuevo paradigma donde se observa dinamismo por

parte del aprendiz. Además, las TIC posibilitan el triángulo interactivo entre (docente-contenido objetivo de aprendizaje-estudiante), lo cual representa un factor esencial en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Es evidente entonces, que las TIC ayuda a mejorar las estrategias pedagógicas del docente para la enseñanza – aprendizaje del estudiante para que sean más efectivas, puesto que también se utilizan la herramienta llamada el computador así poder adaptarse a estas herramientas tecnológicas que podrán ayudar al docente a mejorar sus clases y ayudar a los estudiantes de una manera más didáctica con el uso de esta herramienta. En muchas escuelas o instituciones grandes se manejan las TIC, ya que eso está incluido en el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano y en este caso suele emplearse porque utilizan las Portátiles Canaimas que la usan los estudiantes y los docentes con el fin de que puedan mejorar su rendimiento académico, se les pueda hacer más fácil y cómodo a la hora de buscar alguna información dicha por el docente.

Gracias a la tecnología la educación ha avanzado mucho ya que la mayoría de los docentes la han implementado en la búsqueda de solucionar, mejorar y dar una clase donde el estudiante se concentre más en lo que hace y en la explicación que dé el docente, la tecnología ha tenido mucho de qué hablar ya que hoy en día en las escuelas públicas usan las portátiles Canaimas donde tanto los estudiantes como los docentes imparten clase con la herramienta dentro del aula de clases pero es muy raro que la utilicen quizás para un contenido en específico.

Es por eso que se ha venido empleando o creando ciertos programas con motivación e interacción para la enseñanza - aprendizaje tanto del estudiante como el del docente, estos programas son los mencionados Materiales Educativos Computarizados (M.E.C) ellos se encargan de mostrar cierto contenido alusivo a alguna asignatura donde el estudiante tenga más debilidad este programa ayudara al niño a desarrollar su intelecto, su capacidad de obtener mayor conocimiento referente al tema donde al niño le ha costado más aprender en una pizarra, quizás de esta manera el podrá ser creativo, desarrollando su área cognitiva, donde

también podrá descubrir muchas cosas con la ayuda de la herramienta el computador con el uso del M.E.C.

La investigación está estructurada en cinco (05) capítulos de la siguiente manera:

Capítulo I se refiere a planteamiento y formulación del problema, objetivos de la investigación tanto general como específica así como también la justificación de la investigación.

El Capítulo II señala el marco teórico; que contiene antecedentes de la investigación, bases teóricas, psicológicas y legales.

Luego, el Capítulo III comprende al marco metodológico que contempla el tipo de investigación, diseño además la población y muestra igualmente las técnicas e instrumento de recolección de información, validez y confiabilidad.

El Capítulo IV se presenta el análisis de los resultados y las conclusiones del diagnóstico.

Capítulo V, en éste se plantea la presentación del diseño de la propuesta, su justificación, como está fundamentada, los objetivos, estructura y factibilidad, diseño instruccional y sus fases. Seguido por las Conclusiones y Recomendaciones, Referencias Bibliográficas y Anexos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

A nivel mundial la educación ha tenido un mayor progreso con el uso de la Tecnología de Información y Comunicación, esto vinculado al ser humano; en donde se ha hecho necesario este recurso tecnológico para la adquisición de conocimientos y transferencia. Este proceso educativo debe configurarse en una serie de elementos que son de gran relevancia para la conformación del ser humano, el capital humano como primer elemento los cuales se destaca, los docentes así como los principales protagonistas, los estudiantes, con el objetivo de mejorar la calidad de vida.

Dentro de este mismo orden de idea, es conveniente señalar lo que al respecto indica la UNESCO (2007, p7):

El derecho a la educación se ejerce en la medida en que las personas, más allá de tener acceso a la escuela, puedan desarrollarse plenamente y continuar aprendiendo. Esto significa que la educación ha de ser de calidad, para todas las personas y a lo largo de la vida.

Como puede interpretarse, se entiende que el derecho de la educación es para todos en igualdad de género, así como lo establece la UNESCO, por esta razón, nadie debe quedar excluido. Además la educación tiene que ser de gran calidad, y de utilidad para que todas las personas puedan adquirir una excelente nivel de educación y beneficiarse con la adquisición del conocimiento para enfrentar el futuro incierto, donde debe vincularse el conocimiento con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs), para complementarse en el desarrollo de habilidades, destrezas de los estudiantes.

Esta situación hace posible la combinación equilibrada entre educación y las Tecnologías de la Información y Comunicaciones, ya que a través de la integración de estos elementos se pueden crear y desarrollar estrategias multimediales educativas, logrando particularidades al conjugar una serie de elementos que son importantes en este proceso de aprendizaje, como son: los estudiantes, el docente, los recursos materiales, así como en el logro de una enseñanza significativa adaptada a la realidad tecnológica en que se vive, incluyendo los constantes cambios que tienen lugar.

De este modo, se vincula un esfuerzo en el fomento de la cultura científica y tecnológica, que requiere la participación y el apoyo social para el crecimiento de las capacidades científicas individuales. Donde Silvera (2006, p.66), señala que las alfabetizaciones en destrezas “se consideran y constituyen una parte importante del desarrollo del individuo, porque ciertamente permiten la inserción en la sociedad de manera participativa, impulsada por el acceso intelectual efectivo a la información y al conocimiento”. Esto debe ser parte fundamental en el desarrollo de cada persona, ya que así podrá tener una mejor inserción en la sociedad o en el grupo donde se encuentre.

Hoy en día la educación formal con el apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) consta de instrucciones definidas para la enseñanza, la formación de los propios docentes, la aplicación de la pedagogía, así como el desarrollo de los planes de estudio. Esto quiere decir que las TIC es una alternativa para crear mejores estrategias de enseñanza tanto para el docente y el aprendizaje del estudiante, que son efectivas a la hora de utilizar los recursos tecnológicos. Siendo la enseñanza y el aprendizaje dos aspectos fundamentales del mandato de la UNESCO y de la mayoría de los resultados previstos sobre el uso de las TIC.

Dentro de lo expuesto cabe señalar, Hargreaves (2006, p.95), cuando afirma.

En la actualidad la irrupción de los ordenadores y de las redes está cambiando claramente el escenario. Existen indicios de que los profesores reconocen el vasto y potencial aporte de las TIC para transformar sus prácticas educativas y aunque en menor medida favorece el aprendizaje de sus estudiantes. Con toda esta tecnología nos han obligado a repensar la enseñanza.

Con referencia a lo anterior, se entiende que la integración de las TIC en la educación resulta ser un logro muy importante, y esto ha motivado a los docentes para que utilicen los recursos tecnológicos de una manera efectiva, para así poder mejorar las estrategias de enseñanza – aprendizaje tanto para el docente como para el alumno, permitiéndole enfocarse y adaptarse más al buen uso de estos recursos.

En conformidad con lo descrito, el área de aprendizaje del lenguaje, la comunicación y cultura sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas que viene a complementar, en algunos niveles, el desarrollo educativo. Tal como lo constituye la novedad interactiva en cada espacio formal para la enseñanza. En Venezuela, es necesario resaltar que se han venido desarrollando proyectos y recursos en relación a la enseñanza del lenguaje y al uso de las TIC como alternativas de apoyo para dar respuestas a problemáticas educativas. Es decir, los docentes deben mantenerse a la vanguardia en el conocimiento y teorías al momento de aplicarlas durante la práctica pedagógica del área de lenguaje, de tal forma que permita al estudiante obtener un aprendizaje efectivo.

Desde esta idea, el Ministerio del Poder Popular para la Educación, en el Diseño Curricular Bolivariano (2007, p58), se expone lo siguiente.

La invención de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su avance en los últimos años ha generado grandes cambios en la sociedad tanto en las estructuras económicas como en las culturales y educativas. “La tecnología ha impactado en todas las esferas de la vida social”.

Donde cabe destacar, que el uso de las TIC ha tenido un gran auge, esto se debe a que es una herramienta de ayuda a los docentes en la enseñanza - aprendizaje, facilitando el acceso de los usuarios (docente – alumno), encontrándose un mundo de posibilidades en el desempeño de las funciones, integrando una enseñanza significativa, permitiéndole promover, facilitar la actitud participativa creadora de los estudiantes, un aprendizaje interactivo individualizada, una formación a distancia así como una metodología para la enseñanza apoyada por computadora, lo que ocasiona una verdadera transformación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En lo que respecta el área de lenguaje, es necesario integrar al docente para que desarrolle y estudie mucho más las estrategias de aprendizaje enfocándose en la didáctica del uso de una herramienta tecnológica que impartan un nuevo conocimiento, una ayuda u orientación a los estudiantes dentro del aula de clases con respecto al contenido de cuentos, mitos y leyendas ya que existen muchas maneras que esto puede llegar a ser tedioso, lo importante es que ellos aprendan a utilizar una nueva herramienta tecnológica.

Por otra parte, la realidad muestra otro sentir, en la Escuela Bolivariana Batalla de Bombona, ubicada en el Municipio Naguanagua del Estado Carabobo, se constata que los docentes hacen poco uso de los materiales educativos computarizados, a pesar de contar con los recursos tecnológicos. Partiendo de éste contexto, y comprendiendo e internalizando lo relacionado con la formación integral, por lo que, se debe lograr el uso de los recursos digitales por parte de los docentes, con la finalidad de que el mismo estudiante construya un conocimiento tecnológico como apoyo a la enseñanza significativa contribuyendo al mejoramiento para actualizarse en este mecanismo de ayuda al usuario – estudiante - docente.

Ante esta situación, es necesario adaptar las tecnologías al logro de los objetivos de enseñanza de las escuelas, desarrollando e innovando métodos de impartir conocimientos. En particular, la enseñanza de los cuentos mitos y

leyendas como elementos fundamentales del lenguaje y la literatura, que pese a existir infinidad de materiales bibliográficos para tal fin en los equipos de computadoras del programa Canaima los estudiantes cursantes de 4to. Grado de Educación Básica muestran apatía e indiferencia en el desarrollo de las actividades pedagógicas, desaprovechando, así, el contenido enriquecedor sobre la temática. Este contenido en el área de lengua y literatura, están adaptados a la cultura popular venezolana, pero con frecuencia se evidencia que los docentes hacen poco o ningún uso de ellos o lo hace repetitivo, poco creativo, lo que no capta la atención del estudiante.

Es por esta razón, que surgen las siguientes interrogantes, partiendo del planteamiento expuesto:

¿Será factible la implementación de material educativo computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas para innovar su aprendizaje utilizando la tecnología, dirigido a los estudiantes del 4to. Grado de educación básica de la Escuela Bolivariana Batalla de Bombona?

¿Será necesario diseñar un material educativo computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas dirigido a los estudiantes del 4to. Grado de la Escuela Bolivariana Batalla de Bombona?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer el uso de un Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyenda dirigido a los estudiantes de 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar las estrategias pedagógicas que aplica el docente para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas dirigido a los estudiantes de 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.
- Establecer la viabilidad del uso del Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas en vinculación con las estrategias pedagógicas establecidas en el proceso educativo.
- Diseñar un Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyenda dirigido a los estudiantes de 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.

Justificación de la Investigación

Con la relevancia en los avances científicos y tecnológicos que exige una didáctica educativa actualizada, se pretende que el proceso enseñanza - aprendizaje se dirija a favorecer el desarrollo general de los estudiantes más que una mera transmisión de conocimientos y consolidar hacia logros de los objetivos programáticos, resulta esencial, que todos los docentes establezcan las actividades en el aula a partir del desarrollo integral de los educandos, con el fin de contribuir al progreso de cada individuo, y ayudándolo a desarrollar habilidades y destrezas.

La presente investigación es notable porque surge de la necesidad de elaborar Material Educativo Computarizado, para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas dirigida a los estudiantes del 4to. Grado de educación básica en la Escuela Bolivariana Batalla de Bombona, ubicada en el Municipio Naguanagua del Estado Carabobo, que incentive e involucre al educando como constructor del proceso de aprendizaje interactivo convirtiéndose así en el protagonista de la propia formación integral, donde sea capaz de crear, enriquecer, analizar y construir conocimientos propios. Pretendiendo generar aportes que puedan mejorar la enseñanza significativa, utilizando herramientas de informática, la cual está muy bien relacionada con el estudiante.

Asimismo, presentar una herramienta de trabajo para los docentes, que se le ha venido dando poco uso, por la falta de atención y orientación, tomando en cuenta los beneficios que acompañan a estos avances, adaptándose a la realidad según el área y las distintas necesidades sociales. Esto puede llegar a ser punto de interés para cada estudiante convirtiéndose en el canal de instrucción, formación, autoayuda para los conocimientos que posee cada estudiante ya que no suele ser una enseñanza tradicional, sino que interactúa directamente a los sentidos del estudiante llegando directamente al cerebro y convirtiéndose en información significativa, por ello se convierte en prioridad que esta información sea educativa para facilitar y hacer efectivo el proceso.

Desde el punto de vista teórico, esta investigación permitirá al docente ser copartícipe del éxito que los estudiantes alcanzando en el futuro, donde los mismos sean capaces de ampliar los conocimientos, así como llevarlos a la práctica en la vida diaria. Desde el punto de vista práctico, destacar los logros como los materiales educativos computarizados elaborados por los docentes, pueden incentivar tanto a los educandos, para que se adquieran y se apliquen significativamente los conocimientos, al mismo tiempo les oriente, constituye una de las metas más elevadas que servirá de base necesaria para la valoración de la misma.

Esta investigación se justifica además porque en lo sucesivo puede servir de apoyo bibliográfico a otras investigaciones que en el futuro se realicen con relación al tema, o a la línea de investigación que se ocupa, como es el caso de uso de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones en educación y áreas afines.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Un marco teórico es el grupo central de conceptos y teorías que se utiliza para formular y desarrollar una investigación. Esto se refiere a las ideas básicas que forman la base para los argumentos, mientras que la revisión de literatura se refiere a los artículos, estudios y libros específicos que se usa dentro de la estructura predefinida. Tanto el argumento global (el marco teórico) como la literatura que lo apoya (la revisión de literatura) son necesarios para desarrollar una investigación convincente. Respecto a ello Balestrini (2007, p.65), define el marco teórico como.

El resultado de la selección de aquellos aspectos más relacionados del cuerpo teórico epistemológico que se asume, referidos al tema específico para su estudio. De allí que la fundamentación teórica determina la perspectiva de análisis, la visión del problema que se asume en la investigación; y muestra la voluntad del investigador, de analizar la realidad objeto de estudio de acuerdo a una investigación pautada por los conceptos, categorías y la ubicación del contexto teórico que orienta el sentido de la investigación.

Cabe destacar que dichos antecedentes fueron extraídos de varios trabajos de investigación, mientras que, para las bases teóricas se acudió a diversas fuentes bibliográficas y artículos electrónicos relacionados con el tema de estudio de la investigación.

Antecedentes de la investigación

En el desarrollo de este estudio, se realiza una revisión de trabajos relacionados con la presente investigación, aportando información complementaria de los aspectos que determinan el problema, permitiendo una visión más clara y necesaria, como base teórica en la etapa inicial de la

investigación. A continuación se hace mención de los siguientes trabajos que guardan relación con la investigación:

Velásquez, Anllela (2011), en su investigación titulada **“Uso de las TICs como herramienta para la enseñanza de electroquímica en estudiantes de 4to año”**. El cual tuvo como objetivo proponer el uso de las TICs como herramienta para la enseñanza de electroquímica en estudiantes de 4to año del Liceo Bolivariano “Hilario Pinazi Anselmi” del Municipio Motatan, Estado Trujillo.

Teoría psicológica titulada “El uso de las TICs en el proceso de enseñanza – aprendizaje toma como autor a Ausubel. Teoría Informática **El uso de las TICs y la motivación. El tipo de investigación:** Tipo Factible **Diseño de la investigación:** es Investigación de Campo. **La muestra** no se aplicó ningún tipo de muestreo. **La técnica:** que se desarrolló fue la observación de tipo participante no estructurada. **La encuesta:** fue de manera escrita. **El instrumento:** 4 (cuatro) cuestionarios. Se realizó una técnica de estadística descriptiva con una distribución de frecuencias y gráficos para posteriormente realizar un análisis que fue un diagnóstico de todo lo que se realizó. **Se obtuvo como resultado final:** la finalidad de la propuesta es presentar una posible solución a los problemas de bajo rendimiento escolar y dificultad para el desarrollo de actividades que faciliten la comprensión de los procesos electroquímicos, desarrollando actividades que permitan la representación de los mismos de manera agradable, al introducir en el aula recursos que pocas veces son utilizados para la enseñanza de la electroquímica. Constituyendo una valiosa alternativa ante la carencia de laboratorios de química equipados para el desarrollo de prácticas de laboratorio que permitan la demostración de los procesos químicos. **Elaboración de recursos TICs:** donde esta etapa se realizó el diseño y elaboración de algunos recursos TICs para ser utilizados durante las clases de electroquímica, para ello fue necesario el uso del Haeduc, una herramienta especialmente diseñada para la elaboración de software educativo, entre los recursos elaborados se encuentran:

- Documento guía de estudio.
- Diapositiva.
- Actividades interactivas.

- Galería de imágenes.
- Glosario.

El estudio antes mencionado guarda relación con la presente investigación, dado que contextualiza la importancia de utilizar las herramientas tecnológicas como estrategias de aprendizaje, lo que va a promocionar la función del uso de las tecnologías de información y comunicación, como base que concretan la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Ordoñez, (2012), en su investigación titulada “**Estudio sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación (Tics) en el área de Lengua y Literatura dentro de los establecimientos de Educación Básica**”. Tiene como objetivo Analizar y documentar el uso de las tecnologías de información y comunicación (TICs) en el área de Lengua y Literatura dentro de los establecimientos de Educación Básica. **Teoría Psicológica El Constructivismo Teoría Piaget (Aprendizaje cognoscitivo) Teoría Vigotsky (Aprendizaje sociocultural) Teoría Ausubel (Aprendizaje significativo) Tipo de investigación:** Investigación documental. **Técnica:** encuestas, entrevistas y observación directa. **Instrumento:** lista de preguntas previamente preparada para realizar las encuestas y entrevistas correspondientes. **Parte de la propuesta resultado como último producto fue:** Difundir a través de una página web, las herramientas TICs más convenientes para enseñar Lengua y Literatura. **Detalle del ambiente de la página web** Joomla es un sistema gestor de contenidos dinámicos que permite crear sitios Web flexibles, potentes y personalizables es un software libre construido con PHP y utiliza una base de datos MySQL para publicar los contenidos en Internet e intranets.

La investigación tiene relación con el estudio ya que toma en cuenta el uso de las TIC como herramienta tecnológica para abordar una clase, esta investigación trata de cuentos, mitos y leyendas establecida con un recurso que es un M.E.C para impartir clases de manera didáctica con el estudiante.

Torrealba, Marielys (2013), su investigación titulada **“Herramientas Tecnológicas como estrategias de aprendizaje para enseñar a leer y escribir a estudiantes de educación primaria”**. Tiene como objetivo general Proponer herramientas tecnológicas como estrategias de aprendizaje para la enseñanza y escritura en los alumnos de educación primaria dirigida a los docentes de la Escuela Juan Fernández de León del municipio Guanare Estado Portuguesa.

Teoría del Aprendizaje Colaborativo centrado en El Aprendizaje Significativo de Ausubel (2002) Conductismo Cognitivismo Teoría informática Herramientas Tecnológicas Cabrero (2009) Tipo de investigación: bajo la modalidad de un proyecto factible y en apoyo de una investigación de campo. **Diseño de la investigación:** En el diseño de investigación no experimental. **Tipo de muestra:** se denomina muestreo censal. **Instrumento:** es un cuestionario. **Resultado final de la investigación propuesta:** La investigación está diseñada con el objetivo de proponer las herramientas tecnológicas como estrategia de aprendizaje para enseñar a leer y escribir a estudiantes de educación primaria de la escuela Juan Fernández de León del Municipio Guanare estado Portuguesa, utilizando como herramienta el uso del computador mediante las Canaimas una clase virtual.

Considerando el trabajo citado, este guarda relación con la investigación, por cuanto resalta la necesidad que existe de la incorporación de actividades con las TIC para el proceso de enseñanza y aprendizaje por ende, la participación de los docentes que afiancen sus conocimientos sobre la utilización de estas, incluyéndolas dentro de los recursos a utilizar, que para el caso del investigador para enseñar los cuentos, mitos y leyendas.

Rivas, Carmen y Sequera, María (2013); su investigación titulada **“Material Educativo Computarizado a la enseñanza del Lenguaje Unificado de Modelado en la unidad curricular del programa Informática IV”** tiene como objetivo Diseñar un Material Educativo Computarizado como herramienta de enseñanza del Lenguaje Unificado de Modelado en el análisis y diseño de los sistemas de información a los estudiantes de la mención informática de la

Facultad De Ciencias de la Educación. **Teoría Psicológica: Teoría del aprendizaje significativo (Gagne 1965) Teoría Informática Material Educativo Computarizado (Galvis, 1994) Naturaleza del estudio:** proyecto no experimental. **Diseño y tipo de investigación:** Investigación de campo. **Muestra:** Asimismo y debido a que la población con la que se trabajo fue reducida y se tuvo acceso a toda ella, se estableció una muestra de treinta y seis (36) estudiantes del VI semestre cursantes de la asignatura Informática IV de la mención informática de la Facultad de Ciencias de la Educación en el periodo 2-2012. **Técnica de recolección de datos:** la encuesta. **Instrumento de recolección de datos:** el cuestionario.

El instrumento presentado fue un cuestionario y se formulo con preguntas cerradas de respuestas dicotómicas (SI – NO) y solo se puede marcar una opción por ítems dicho instrumento estuvo constituido por 16 preguntas, con el propósito de obtener información para el estudio de factibilidad de la propuesta. **Resultado final:** En esta última fase se realizo el desarrollo de la propuesta del Material Educativo Computarizado, debido a las dificultades que presentan los estudiantes del sexto semestre de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, en la mención informática, para aprender los contenidos en la Unidad Curricular Informática IV del Lenguaje Unificado de Modelado (UML), por lo que se diseña un M.E.C para la enseñanza de la asignatura del Lenguaje Unificado de Modelado (UML), con el fin de que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo.

Este estudio antes mencionado presenta una relación con la investigación puesto que evidencia la necesidad de enseñar a través de un M.E.C la asignatura de Lenguaje Unificado de Modelado (UML), pues esta investigación también se va a realizar dicho material de cuentos, mitos y leyenda dirigida a estudiantes de 4to grado de esta manera se procede a utilizar herramientas tecnológicas educativas para los docentes y estudiantes.

Vistos y analizados todos estos antecedentes, se podría decir que son la base documental factible en el engranaje de información y conocimientos que se presentan para dar, junto con las bases teóricas el contenido y soporte teórico que toda investigación necesita.

Bases Teóricas

Las bases teóricas son el complemento y basamento bibliográfico, donde se apoya científicamente una investigación, sin dichas bases cualquier trabajo carecería de consistencia, por lo tanto estas vienen a darle fuerza a la presente investigación. Según **Arias (2004, p.32)**, las Bases Teóricas: “comprenden un conjunto de conceptos y proposiciones que constituyen un punto de vista o enfoque determinado, dirigido a explicar el fenómeno o problema planteado”.

En tal sentido, la referencia bibliográficas y teórica es importante, ya que los trabajos convertidos en teorías por investigadores y autores de renombre vienen a dar estructura y fundamento a la investigación, en el entendido que apoyan al trabajo investigativo que se realiza actualmente.

Estrategias Multimediales

Los programas multimedia educativos, según Osuna (2010: p24) comenta: se encuentran en el núcleo de un debate sobre el cambio de los sistemas de educación y formación. Los métodos de enseñanza, que se basaban en el siglo pasado en una formación de masas, han evolucionado hasta satisfacer las necesidades individuales de formación. Los sistemas multimedia, cuya ventaja principal es la interactividad, se adaptan muy bien a este nuevo enfoque, ya que favorece el uso de la información en un contexto apropiado, de forma personalizada y la creación de un entorno virtual en el que el alumnado puede valorar instantáneamente el impacto y de sus acciones.

El uso de las nuevas tecnologías es incompatible con una concepción bancaria de la educación. Es decir, el alumnado no es un mero receptor de lo que instruye el profesorado como emisor; así como tampoco se debe basar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje sólo en el libro impreso.

La educación multimedia se caracteriza por la variedad de medios y de estrategias metodológicas que contiene. El sentido educativo es distinto, es el propio alumnado quien va construyendo su propio aprendizaje ayudado por el profesorado como mediador y por las nuevas tecnologías como instrumentos de información, expresión y creatividad. Podemos decir que las nuevas tecnologías, por sus características, facilita a los docentes la tarea de atender a la diversidad del alumnado.

Material Educativo

Dentro del grupo materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, video, animaciones), están en los materiales multimedia educativos, de acuerdo con Márquez (1999: p3) que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa. Atendiendo a su estructura, los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas de herramientas, presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguaje del autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes.

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza – aprendizaje las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-

comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora, de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros.

Estrategias de enseñanza significativa

Algunas de las estrategias de enseñanzas que el docente puede ampliar con la intención de facilitar la enseñanza significativa de los estudiantes y que a la vez puede incluirse basándose en el momento de uso y presentación se tienen la preinstruccionales (antes): son estrategias que preparan y alertan al estudiante en relación a que y como va a aprender, entre estas están los objetivos que establece condiciones tipo d actividad y forma de aprendizaje del alumno y el organizador previo que es información introductorio tiene un puente cognitivo entre la información dada).

Las estrategias construccionales: apoya los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza cubre funciones como detención de información principal conceptualización

Conceptualización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido integrándose en los centros educativos de forma paulatina. A las primeras reflexiones teóricas que los profesionales de la educación realizaban sobre la adecuación o no de estas tecnológicas para el aprendizaje, se ha continuado con el análisis sobre el uso de estas tecnologías y su vinculación a las teorías de aprendizaje, junto a propuestas metodológicas para su implementación.

El uso de las TIC no conduce necesariamente a la implementación de una determinada metodología de enseñanza/aprendizaje. Se producen en múltiples ocasiones procesos educativos que integran las TIC siguiendo una metodología tradicional en la que se enfatiza el proceso de enseñanza, en donde el alumno

recibe la información que le trasmite el profesor y en la que se valoran fundamentalmente la atención y memoria de los estudiantes.

González (1999, p.27) define las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como "el conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información que generan nuevos modos de expresión, nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural". Señala que el punto de confluencia es el ordenador y lo novedoso está en que el acceso y tratamiento de la información se producen sin barreras espacio temporales y sin los condicionamientos de inmaterialidad, interactividad e instantaneidad.

Tecnología Educativa

La Tecnología Educativa ha sufrido bastantes cambios a lo largo del tiempo, consecuencia de la evolución de la sociedad que vive una etapa de rápido desarrollo tecnológico, y de los cambios que se han producido en las ciencias que la fundamentan.

Por ello, entre otros cambios, se puede destacar: la evolución de conceptualización, Según Cabero (2007, p.45):

... desde un enfoque instrumentalista, pasando por un enfoque sistémico de la enseñanza centrado en la solución de problemas, hasta un enfoque más centrado en el análisis y diseño de medios y recursos de enseñanza que no sólo habla de aplicación, sino también de reflexión y construcción del conocimiento.

Material educativo computarizado (MEC)

Según (Galvis, 1998), opina que es un tipo de material que sirve a los docentes con el fin de apoyar no solo al proceso de enseñanza – aprendizaje, sino también al área de investigación, tal afirmación la hace de la siguiente manera:

“...a nivel educativo suele denominarse software educativo aquellos programas que permiten cumplir o apoyar funciones educativas. En esta categoría caen tanto los que apoyan la administración de procesos educacionales o de investigación, como los que dan soporte al proceso de enseñanza-aprendizaje mismo...”

Teoría de la Enseñanza de Ausubel

Aprendizaje Significativo

Ausubel (2010) desarrolló una teoría sobre la interiorización o asimilación, a través de la instrucción, de los conceptos verdaderos, que se construyen a partir de conceptos previamente formados o descubiertos por la persona en su entorno. Como aspectos distintivos de la teoría está la organización del conocimiento en estructuras y las reestructuraciones que se producen debido a la interacción entre esas estructuras presentes en el sujeto y la nueva información. Ausubel considera que para que esa reestructuración se produzca se requiere de una instrucción formalmente establecida, que presente de modo organizado y preciso la información que debe desequilibrar las estructuras existentes. La teoría toma como punto de partida la diferenciación entre el aprendizaje y la enseñanza.

Constructivismo de Piaget

Piaget, (1979: p6) La perspectiva constructivista del aprendizaje puede situarse en oposición a la instrucción del conocimiento o consciencia. En general, desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que la inteligencia no puede medirse, ya que es única en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad. Por el contrario, la instrucción del aprendizaje postula que la enseñanza o los conocimientos pueden programarse, de modo que pueden fijarse de antemano unos contenidos, método y

objetivos en el proceso de aprendizaje, llevando a cabo el desarrollo de esa "inteligencia no medible".

La diferencia puede parecer sutil, pero sustenta grandes implicaciones pedagógicas, biológicas, geográficas y en psicología. Por ejemplo, aplicado a un aula con alumnos, desde el constructivismo puede crearse un contexto favorable al aprendizaje, con un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno reconstruye su aprendizaje con el resto del grupo. Así, el proceso del aprendizaje prima sobre el objetivo curricular, no habría notas, sino cooperación.

Bases Legales

Las bases legales representan el sustento normativo que rige el sistema educativo venezolano, a la cual deben apegarse todo lo relacionado al quehacer de las instituciones para tal fin; en tal sentido, en el tema que ocupa la presente investigación, se parte de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), Ley Orgánica de Educación (2009), Decreto 825, la Ley Orgánica de Telecomunicaciones, y Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación.

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999, p.19), en el artículo 102, establece como fines de la educación venezolana, “el pleno desarrollo de la personalidad, la formación de ciudadanos aptos para la vida y para el ejercicio de la democracia, el fomento de la cultura y el desarrollo del espíritu de solidaridad humana”. Evidentemente, según lo establecido en el artículo anterior, el sistema educativo venezolano tiene una función que interrelaciona de una manera dinámica dos grandes elementos, niveles y modalidades, teniendo como finalidad el mandato constitucional establecido en el citado artículo.

Igualmente, en los artículos 108 y 110 de la carta magna, que contempla:

Artículo 108. Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado

garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley... 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 los mismos. 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.

Claramente en estos artículos, se reconoce el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones, además 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, igualmente se establece que el Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley.

Por consiguiente, el Sistema Educativo Venezolano, cuyo basamento legal se encuentra en la Ley Orgánica de Educación (2009, p.5), orienta los propósitos actuales en la acción educativa del país, y se apoya en tres (3) grandes principios, los cuales constituyen la estructura central de la acción educativa para la democratización, innovación y para el desarrollo autónomo. Es importante señalar el artículo 2 que dice:

Esta Ley se aplica a la sociedad y en particular a las personas naturales y jurídicas, instituciones y centros educativos oficiales dependientes del Ejecutivo Nacional, Estatal, Municipal y de los

entes descentralizados y las instituciones educativas privadas, en lo relativo a la materia y competencia educativa.

De igual modo, el Artículo 3º, que reza:

La presente Ley establece como principios de la educación, la democracia participativa y protagónica, la responsabilidad social, la igualdad entre todos los ciudadanos y ciudadanas sin discriminaciones de ninguna índole, la formación para la independencia, la libertad y la emancipación, la valoración y defensa de la soberanía, la formación en una cultura para la paz, la justicia social, el respeto a los derechos humanos, la práctica de la equidad y la inclusión; la sustentabilidad del desarrollo, el derecho a la igualdad de género, el fortalecimiento de la identidad nacional, la lealtad a la patria e integración latinoamericana y caribeña.

La Ley Orgánica de Educación recién (2009, p.9), establece las directrices y bases de la educación como proceso integral, determinando la orientación, planificación y organización del sistema educativo nacional. La concepción en el artículo 12 de la ley mencionada, decreta:

Artículo 12 La educación es un derecho humano y un deber social fundamental. Debe ser integral, gratuita, inclusiva y de calidad, permanente, continua, e interactiva y promover la construcción social del conocimiento, la valoración ética del trabajo, 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, afrodescendiente y universal. La educación regulada por esta Ley, se fundamenta en la Doctrina Bolivariana, Robinsoniana, en el humanismo social y es abierta a todas las corrientes del pensamiento. La didáctica está centrada en procesos que tienen como eje la investigación y la innovación. Esto permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los estudiantes.

Esta Ley, en relación con la profesión docente, define en el artículo 36, lo siguiente:

Artículo 36. Es función indeclinable del Estado, la formulación, regulación, seguimiento y control de gestión de las políticas de

formación docente a través del órgano rector de la educación universitaria, en atención al perfil requerido por los niveles y modalidades del Sistema Educativo, en correspondencia con las políticas, planes, programas y proyectos educativos emanados del ente rector en materia de educación básica, en el marco del desarrollo humano, endógeno y soberano del país. La formación de los docentes del Sistema Educativo se regirá por la Ley Especial que al efecto se dicte, la cual deberá contemplar la creación de una instancia que coordine con las instituciones de educación universitaria lo relativo a sus programas de formación docente. (p.12)

Asimismo, en el artículo 39, se describen las actividades que debe emprender el personal que se dedique a la docencia. El mencionado artículo reza lo siguiente:

Artículo 39. La Carrera Docente constituye el sistema de promoción, y permanencia de quien la ejerza en instituciones educativas oficiales y privadas. En los niveles desde inicial hasta media, responderá a criterios de evaluación integral de mérito académico y desempeño ético, social y educativo. Tendrán acceso a la carrera docente quienes sean profesionales de la docencia, siendo considerados como tales los que posean el título correspondiente otorgado por instituciones de educación universitaria para formar docentes. Se regirá por una Ley Especial. (p.13)

Se percibe en la revisión del articulado de la Ley Orgánica de Educación, que la profesión docente está blindada en relación con el ejercicio, marcando la necesidad de contar con profesionales idóneos.

Asimismo, Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (2008), es un Decreto-Ley tiene por objeto desarrollar los principios orientadores que en materia de ciencia, tecnología e innovación, establece la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, organizar el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, definir los lineamientos que orientarán las políticas y estrategias para la actividad científica, tecnológica y de innovación, con la implantación de mecanismos institucionales y operativos para la promoción, estímulo y fomento de la investigación científica, la apropiación social del

conocimiento y la transferencia e innovación tecnológica, a fin de fomentar la capacidad para la generación, uso y circulación del conocimiento y de impulsar el desarrollo nacional.

En materia específica de Tecnologías de Información y Comunicación se puede resaltar lo establecido en el artículo 22:

El Ministerio de Ciencia y Tecnología coordinará las actividades del Estado que, en el área de tecnologías de información, fueren programadas, asumirá competencias que en materia de informática, ejercía la Oficina Central de Estadística e Informática, así como las siguientes:

1. Actuar como organismo rector del Ejecutivo Nacional en materia de tecnologías de información.
 2. Establecer políticas en torno a la generación de contenidos en la red, de los órganos y entes del Estado.
 3. Establecer políticas orientadas a resguardar la inviolabilidad del carácter privado y confidencial de los datos electrónicos obtenidos en el ejercicio de las funciones de los organismos públicos.
 4. Fomentar y desarrollar acciones conducentes a la adaptación y asimilación de las tecnologías de información por la sociedad.
- (p.14)

De igual manera, el Decreto 825 (2008), declara el acceso y el uso de Internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la República Bolivariana de Venezuela. Desarrollando lo previamente establecido en el Plan Nacional de Telecomunicaciones sobre el desarrollo de una Sociedad de la Información. Igualmente, el Decreto dispone las directrices que deberán seguir los órganos de la Administración Pública Nacional para la inserción de esta tecnología de información en todos los ámbitos de la nación.

En este sentido, se establece: Incorporar en el desarrollo de actividades, objetivos relacionados con el uso de Internet, la utilización de Internet para funcionamiento operativo de los organismos públicos tanto interna como externamente, hacer uso preferente de Internet en relaciones con los particulares, para la prestación de servicios comunitarios entre los que se mencionan, a título enunciativo, las bolsas de trabajo, los buzones de denuncia, planes comunitarios

con los centros de salud, educación, información, entre otros, así como cualquier otro servicio que ofrezca facilidades y soluciones a las necesidades de la población. Ordena que en un plazo no mayor de tres (3) años, el cincuenta por ciento (50%) de los programas educativos de educación básica y diversificada deberán estar disponibles en formatos de Internet, de manera tal que permitan el aprovechamiento de las facilidades interactivas, todo ello previa coordinación del Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Las leyes como emanación del hombre no son perfectas, aún más cuando todas las naciones se encuentran en la misma búsqueda en una materia que ha demostrado ser esquivo y cambiante, para muchos el reto ya no es promulgar las normas si no mantener la actualización. Corresponde al mismo derecho y al sistema de justicia con todos los actores (legisladores, jueces, abogados, partes, expertos, entre otros.) graduar la aplicación de estas normas, subsanar las deficiencias, hacer la interpretación y llenar los vacíos mediante la aplicación de los recursos y principios que lo conforman.

Tabla 1. Operacionalización de Variable

Objetivo general Proponer el uso de un Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas dirigida a los estudiantes de 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.				
Objetivos Específicos	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Diagnosticar las estrategias pedagógicas que aplica el docente para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas a los estudiantes de 4to grado.	Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.	Conocimiento.	Manejo del computador.	1, 2, 3
		Comprensión.	Computador dentro del aula de clases.	4, 5
		Aplicación.	Uso del M.E.C	6, 7
			Manejo del M.E.C	8, 9, 10
			Manejo de la información.	11, 12

Fuente: Rojas (2015)

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Dentro de este capítulo se formulan los criterios metodológicos que orienta la investigación, es decir, los procedimientos que permitieron darle respuesta al problema planteado. Se precisan aquí los términos asociados al método, tipo diseño de la investigación, población y muestra para la obtención de la información, los instrumentos de recolección de datos, la validez, confiabilidad, el tipo de análisis de los datos, procedimiento ejecutado para la construcción del estudio; así como el procesamiento de los resultados.

Modalidad de la investigación

Esta investigación se encuentra en la modalidad de un paradigma cuantitativo fundamentado en una investigación de campo, bajo la modalidad de un proyecto factible. Que según la UPEL (1998: 7) cuando define el proyecto factible como un estudio:

Que 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. La propuesta que lo define puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos, que sólo tienen sentido en el ámbito de sus necesidades.

Diseño de la investigación

Se considera que el estudio se ajusta a los lineamientos de un diseño no experimental en virtud de que se definen variables, mas no se manipulan, solo se describe una situación de problema y se sugieren posibles alternativas de solución. Hernández y Otros (1996, p.184) señalan “La investigación no experimental se observan fenómenos tal como se dan en su contexto material, para después ser analizados”.

Población y Muestra

Población

Según Tamayo y Tamayo (2002, p.176) la población se define como la “Totalidad de un fenómeno de estudio incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integra dicho fenómeno y que debe cuantificarse para determinar un estudio”. La población está conformada por el personal activo que está directamente implícito en el tema de investigación, con un total de 60 docentes.

Muestra

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que es capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Según Tamayo y Tamayo (2002; p.38), afirma que la muestra “es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico”. En tal sentido se tomó para el estudio el total de la población, por lo que se dice que constituye el total 100% de la misma.

Instrumento para la recolección de los datos estadísticos

Cuestionario

Hernández y otros (2005, p276), define el cuestionario como “un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir”. Mediante este obtuvo información relevante para el desarrollo del presente estudio. El contenido de las preguntas es variado en función a los objetivos planteados, el mismo contiene dos o varias alternativas de respuesta el cual le da el carácter de preguntas cerradas, dicotómicas y escala de likert.

Por su parte el instrumento consistirá en un solo cuestionario se hace referencia a las instrucciones para contestar la encuesta junto con la otra parte que contiene las preguntas elaboradas para extraer la información sobre la variable e indicadores objeto de estudio con un total de doce (12) ítems. Cabe destacar, que esta encuesta es mediante

la Escala de Likert, ya que posee cuatro alternativas para que la persona elija la pregunta con la que más destaca debilidad (Siempre, A veces, Casi Siempre, Nunca).

Validez del Instrumento

Con respecto a la validez del instrumento, Hernández, Fernández y Baptista (2006, p.107), señalan:

Un instrumento (o técnica) es válido si mide lo que en realidad pretende medir. La validez es una condición de los resultados y no del instrumento en sí. El instrumento no es válido de por sí, sino en función del propósito que persigue con un grupo de eventos o personas determinadas.

Además, la validez puede efectuarse a juicio de expertos; es decir, con personas de gran experiencia en investigación o largo tiempo de servicio y conocedores del área inherente al problema estudiado.

Confiabilidad del Instrumento

Para Ander Egg (2002, p44), el término confiabilidad se refiere a "la exactitud con que un instrumento mide lo que pretende medir. Es decir, que es equivalente a estabilidad y predictibilidad, sin embargo, para los efectos de esta investigación se empleó el término mencionado enfocado como el grado de homogeneidad de los ítems del instrumento en relación con las características que pretende medir, a esto, el autor, denomina confiabilidad de consistencia interna a homogeneidad.

Para el cálculo de la confiabilidad se usó el método del Coeficiente de Alfa de Cronbach. Este coeficiente desarrollado por J.L. Cronbach requiere de una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente. El coeficiente de confiabilidad α de Cronbach indica la capacidad que tiene el instrumento para dar los mismos resultados en repetidas aplicaciones del mismo.

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum S_p^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

α = Coeficiente de confiabilidad

n = número de preguntas

$\sum S_p^2$ = Sumatoria de las varianzas por preguntas

S_t^2 = Varianza total del instrumento

Datos de los docentes

El cálculo del Coeficiente de Alfa de Cronbach se realizó mediante el programa de Estadística Hoja de Cálculo Excel 2003, para Windows XP.

Interpretación:

El instrumento aplicado en la muestra piloto presenta un coeficiente de confiabilidad igual a 0,83; lo cual significa que éste posee un grado de confiabilidad alto. Lo anterior implica que si el instrumento es aplicado al mismo grupo en varias oportunidades, bajo las mismas condiciones, cabe esperar un 83% de probabilidad de observar resultados muy semejantes.

Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos

A fin de presentar la información recolectada, se introdujeron en este capítulo técnicas graficas para la presentación de los datos. Estas técnicas graficas, están relacionadas, con cuadros estadísticos o ilustraciones como son diagramas circulares, los cuales permitieron ilustrar de forma clara y precisa los datos estudiados, atendiendo a las características de los mismos y a la variable que se analizan

El análisis estadístico, es el descriptivo, a objeto de resumir y comparar lo que se han evidenciado en relación a la variable estudiada, desde las perspectivas de las interrogantes planteadas en este estudio

Este capítulo hace referencia a la presentación y análisis de los resultados obtenidos por el instrumento realizado a docentes de la E.B “Batalla de Bombona” de educación básica, pues aquí se arrojan los resultados de los encuestados para llegar a un acuerdo y así cumplir con los objetivos de realizar un M.E.C

Tabla 4

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.

N°	ÍTEMS	SIEMPRE		A VECES		CASI SIEMPRE		NUNCA	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Usted utiliza el computador dentro del aula de clases?	20	33	22	37	14	23	4	7
2	¿Usted está preparado desde el punto de vista tecnológico para utilizar el computador como apoyo en los objetivos de sus clases?	26	43	19	32	13	22	2	3

Fuente: Rojas (2015)

Gráfico N° 1 y 2

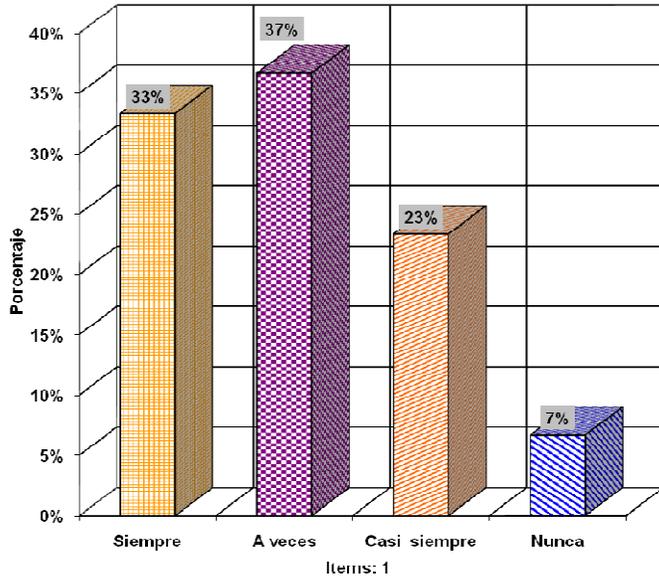
Ítems 1: ¿Usted utiliza el computador dentro del aula de clases?

Ítems 2: ¿Usted está preparado desde el punto de vista tecnológico para utilizar el computador como apoyo en los objetivos de sus clases?

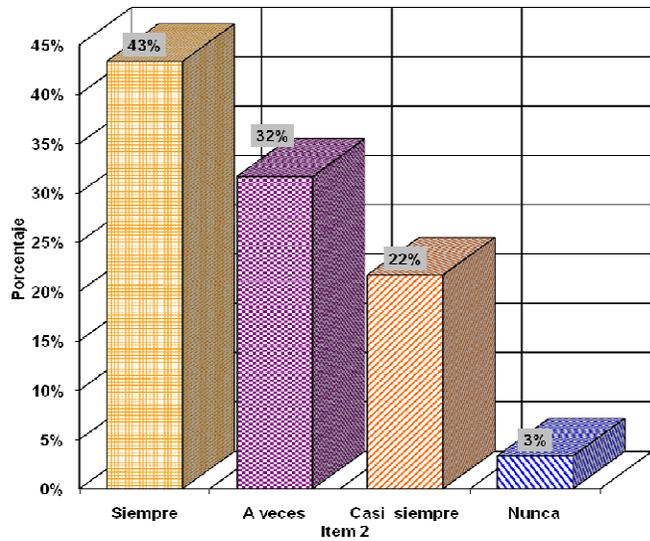
Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.



Fuente: Gráfico N° 1 y 2



ANÁLISIS: Según las frecuencias y porcentajes obtenidos mediante la aplicación del instrumento de recolección de datos se evidencia lo siguiente: en el ITEM N° 1 el 33% siempre utiliza el computador dentro del aula de clases, un 37% a veces lo pone en práctica, el 23% casi siempre y solo el 7% nunca. En cuanto al ITEM N° 2 el 43% siempre los docentes están preparados desde el punto de vista tecnológico para utilizar el computador como apoyo en los objetivos de sus clases, el 32% a veces, 23% casi siempre y el 3% nunca.

INTERPRETACIÓN: Con relación a los resultados que muestran menos porcentaje en los ítem 1 y 2, se puede expresar que el personal docente deberían tomar en cuenta el uso de recursos tecnológicos en este caso específico el computador dentro del aula de clases como una herramienta de trabajo, así como también tomarlo en cuenta en la planificación para facilitar contenidos específicos de su área de trabajo, en consecuencia una participación activa de los estudiantes en el logro de un aprendizaje significativo.

Tabla 5

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.

N	ITEM	SIEMPRE		A VECES		CASI SIEMPRE		NUNCA	
		f	%	f	%	f	%	f	%
3	¿Con la implementación del computador lograría en el estudiante un aprendizaje significativo?	21	35	27	45	10	17	2	3

Fuente: Rojas (2015)

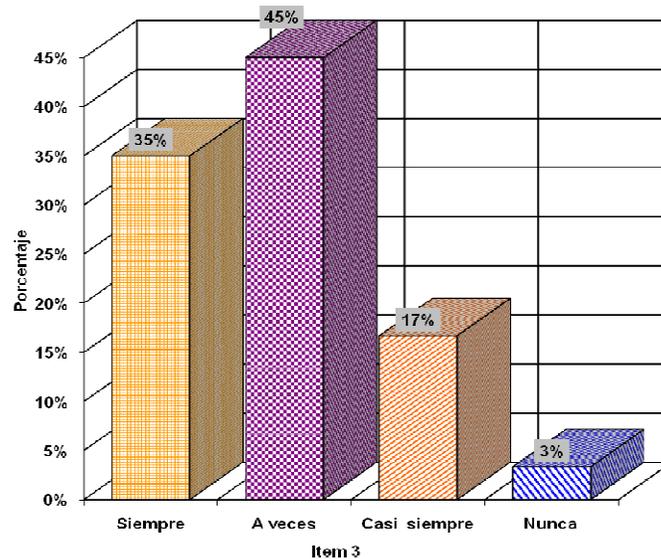
Gráfico N° 3

Item 3: ¿Con la implementación del computador lograría en el estudiante un aprendizaje significativo?

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.



Fuente: Gráfico N° 3

ANÁLISIS: Los resultados obtenidos del Ítem N° 3 son los siguientes: el 35% siempre dice que con la implementación del computador lograría en el estudiante un aprendizaje más significativo, el 45% a veces, el 17% casi siempre y el 3% nunca.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los docentes casi no toman en cuenta el uso del computador para dar algún objetivo específico en sus clases, es por esto que ellos aun todavía imparten clases de la manera tradicional, quizás le dan muy poco empleo a este recurso o puede ser que ellos no tengan herramientas es decir algún software para dar alguna asignatura a través del mismo. En la bibliografía investigada se han obtenidos resultados similares, como es el caso de la elaboración de recursos TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) dentro del aula de clases como un nuevo paradigma en la evolución de la enseñanza – aprendizaje dentro del aula de clases.

Tabla 6

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.

N°	ITEM	SIEMPRE		A VECES		CASI SIEMPRE		NUNCA	
		f	%	f	%	f	%	f	%
4	¿Cuenta la institución con los instrumentos, aparatos y equipos adecuados para el eficiente desarrollo del proceso de enseñanza — aprendizaje?	45	75	5	8	4	7	6	10
5	¿Usted considera que el computador como complemento en el aula de clases crearía un ambiente más didáctico?	8	13	20	33	18	30	14	23

Fuente: Rojas (2015)

Gráfico N° 4 y N° 5

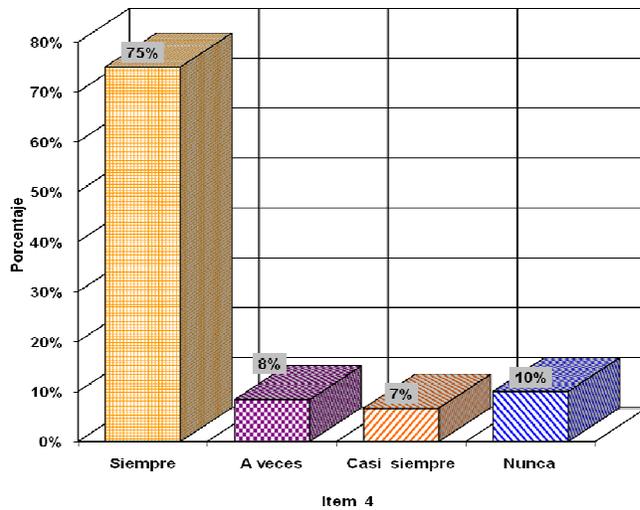
Item 4: ¿Cuenta la institución con los instrumentos, aparatos y equipos adecuados para el eficiente desarrollo del proceso de enseñanza — aprendizaje?

Item 5: ¿Usted considera que el computador como complemento en el aula de clases crearía un ambiente más didáctico?

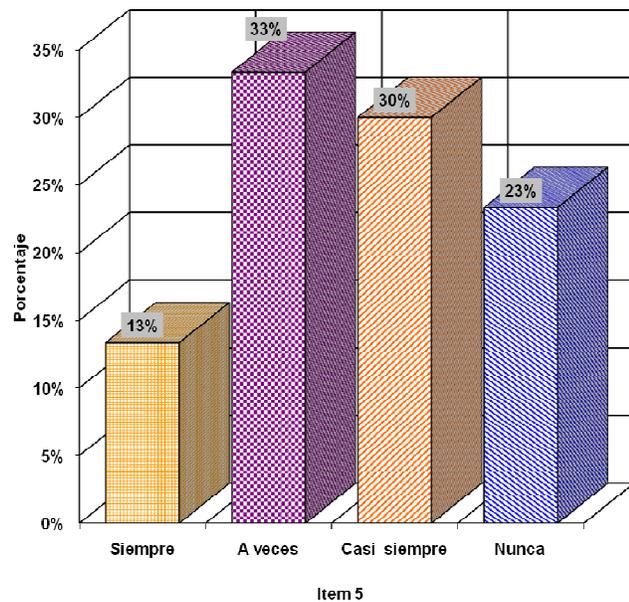
Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.



Fuente: Gráfico N° 4 y 5



ANÁLISIS: Los resultados obtenidos del ítem 4 y 5 son los siguiente: el 75% siempre la institución cuenta con los instrumentos, aparatos y equipos adecuados para el eficiente desarrollo del proceso de enseñanza — aprendizaje, el 8% a veces, el 7% casi siempre y el 10% nunca. El ítem 5 el 13% siempre el docente considera que el computador como complemento en el aula de clases crearía un ambiente más didáctico, el 33% a veces, el 30% casi siempre, el 23% nunca.

INTERPRETACIÓN: Según la normativa legal en los últimos años en materia educativa, entre sus objetivos ha sido el desarrollar en las escuelas material tecnológico como podría ser la disposición de laboratorios de computación, para que los estudiantes y los docentes logren motivar con la disposición del computador la enseñanza de

cuentos, mitos y leyendas; y así, puedan interesarse y aprender sobre la lectura de una manera didáctica, sencilla y con el apoyo de estas herramientas.

Tabla 7

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Comprensión

Indicador: Uso del M.E.C

N°	ITEM	SIEMPRE		A VECES		CASI SIEMPRE		NUNCA	
		f	%	f	%	f	%	f	%
6	¿El uso de un Material Educativo Computarizado ayudaría a los estudiantes a mejorar la lectura de cuentos, mitos y leyendas?	26	43	24	40	8	13	2	3
7	¿Al aplicar el Material Educativo Computarizado sería más efectivo para la enseñanza – aprendizaje del estudiante?	18	30	24	40	14	23	4	7

Fuente: Rojas (2015)

Gráfico N° 6 y N° 7

Item 6: ¿El uso de un Material Educativo Computarizado ayudaría a los estudiantes a mejorar la lectura de cuentos, mitos y leyendas?

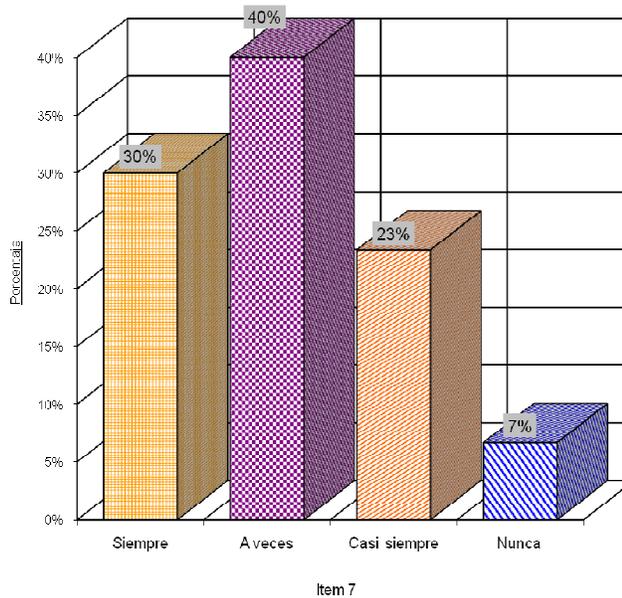
Item 7: ¿Al aplicar el Material Educativo Computarizado sería más efectivo para la enseñanza – aprendizaje del estudiante?

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.

Fuente: Gráfico N° 7



ANÁLISIS: Los resultados obtenidos del ítem 6 y 7 evidencian lo siguiente: en el ítem 6 un 43% del personal docente encuestado establece que siempre el uso de Material Educativo Computarizado ayudaría a los estudiantes a mejorar la lectura de cuentos, mitos y leyendas, el 40% considera que a veces se lograría, el 13% casi siempre y un 3% establece que nunca. En el Ítem 7 se observa que el 30% del personal encuestado siempre dice que al aplicar un Material Educativo Computarizado sería más efectivo para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, el 40% a veces, el 23% casi siempre y el 7% nunca.

INTERPRETACIÓN: El docente debe implementar nuevas estrategias didácticas para mejorar el método de la lectura de cuentos, mitos y leyendas para los estudiantes con el uso de un Material Educativo Computarizado ya que es un recurso tecnológico donde ellos podrán interactuar cómodamente con el computador dentro del aula de clases y así llegar a un acuerdo con los estudiantes para que ese aprendizaje sea más efectivo a la hora de aplicar este método de lectura. Con relación a lo anterior Osuna (2010) considera que los cambios tecnológicos que se avecinan deben formar parte del debate y los nuevos paradigmas de la enseñanza – aprendizaje, de tal forma que crea un entorno en el estudiante y logre un impacto en su formación.

Tabla 8

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Comprensión.

Indicador: Manejo del M.E.C.

N°	ITEM	SIEMPRE		A VECES		CASI SIEMPRE		NUNCA	
		f	%	f	%	f	%	f	%
8	¿Usted aplica estrategias pedagógicas para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?	24	40	15	25	19	32	2	3
9	¿Está usted dispuesto en utilizar el Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?	30	50	21	35	4	7	5	8

Fuente: Rojas (2015)

Gráfico N° 8 y N° 9

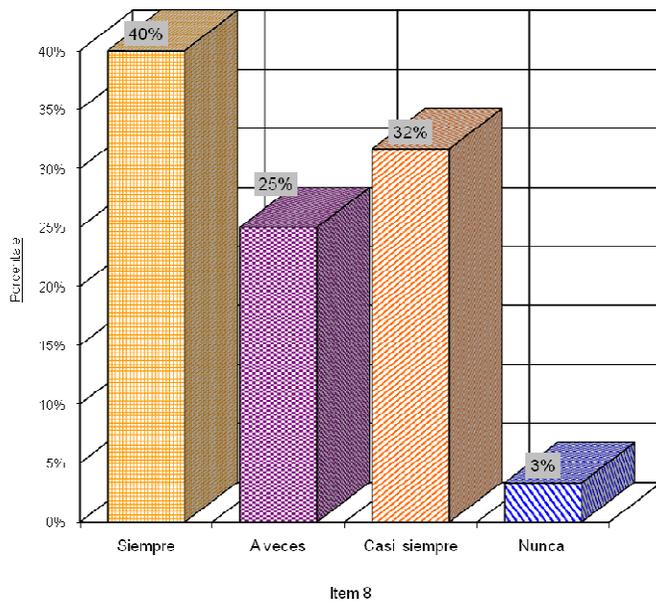
Item 8: ¿Usted aplica estrategias pedagógicas para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?

Item 9: ¿Está usted dispuesto en utilizar el Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?

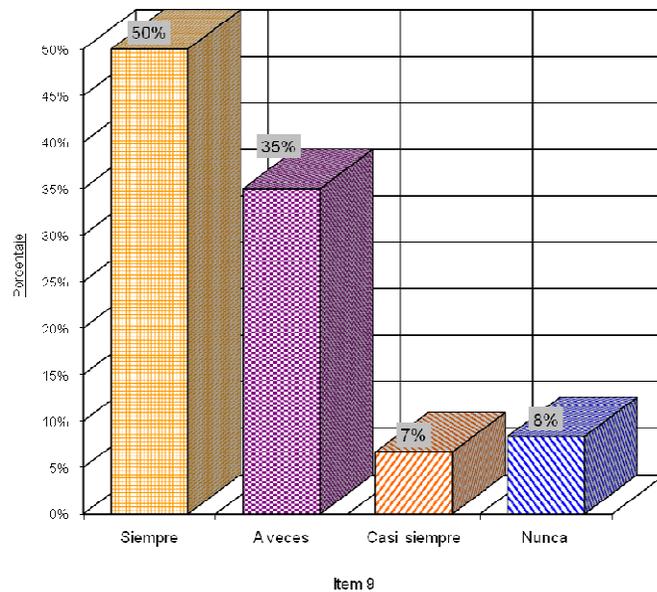
Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.



Fuente: Gráfico N° 8 y 9



ANÁLISIS: Se evidencian los siguientes resultados de los ítem 8 y 9: ítem 8 el 40% siempre aplica estrategias pedagógicas para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas, el 25% a veces, el 32% casi siempre y el 3% nunca. El ítem 9 el 50% siempre estaría dispuesto a utilizar el Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas, el 35% a veces, el 7% casi siempre y el 8% nunca.

INTERPRETACIÓN: Es importante reforzar la lectura de cuentos, mitos y leyendas a través de recursos tecnológicos, tal vez lo tengan pero le dan poco uso. Los docentes

quizás hay unos que todavía utilizan los libros de biblioteca para que los estudiantes lean; pero ellos necesitan aprender de otra manera usando el computador en clases que el docente los motive y así ellos puedan interactuar con el uso de un M.E.C que funciona para mejorar la lectura.

Tabla 9

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Comprensión

Indicador: Manejo del M.E.C

N°	ITEM	SIEMPRE		A VECES		CASI SIEMPRE		NUNCA	
		f	%	f	%	f	%	f	%
10	¿Usted ha utilizado algún Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?	9	15	21	35	14	23	16	27

Fuente: Rojas (2015)

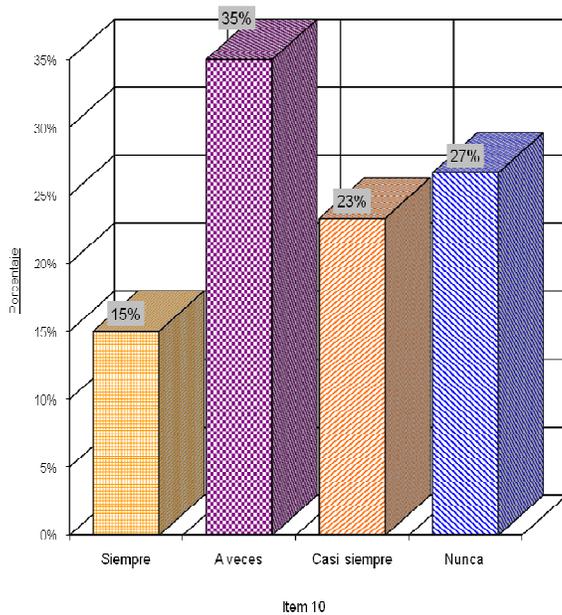
Gráfico N° 10

Item 10: ¿Usted ha utilizado algún Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.



**Fuente: Gráfico
Nº 10**

ANÁLISIS: Los resultados obtenidos de este ítem 10 son los siguiente: el 15% siempre ha utilizado un M.E.C para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas, el 35% a veces, el 23% casi siempre y el 27% nunca.

INTERPRETACIÓN: Los docentes deben promover el uso de un material educativo computarizado para la enseñanza de cuentos mitos y leyendas en su planificación como estrategia pedagógica donde los estudiantes deben motivarse más a la lectura a través del computador en vez de utilizar los libros.

Tabla 10

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

Dimensión: Aplicación

Indicador: Manejo de la información

N°	ITEM	SIEMPRE		A VECES		CASI SIEMPRE		NUNCA	
		f	%	f	%	f	%	f	%
11	¿Con el uso del M.E.C la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas proporciona un aprendizaje significativo a los estudiantes?	28	47	25	42	5	8	2	3
12	¿En su planificación incorpora el uso del M.E.C para el logro de los objetivos planteados?	46	77	9	15	4	7	1	2

Fuente: Rojas (2015)

Gráfico N° 11 y N° 12

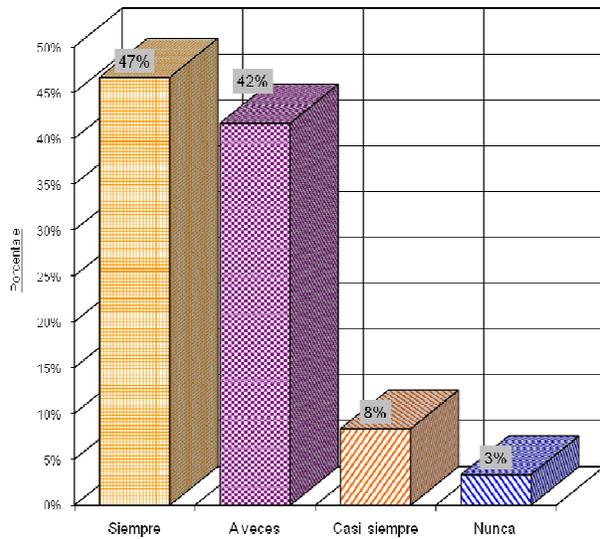
Item 11: ¿Con el uso del M.E.C la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas proporciona un aprendizaje significativo a los estudiantes?

Item 12: ¿En su planificación incorpora el uso del M.E.C para el logro de los objetivos planteados?

Variable: Material Educativo Computarizado sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

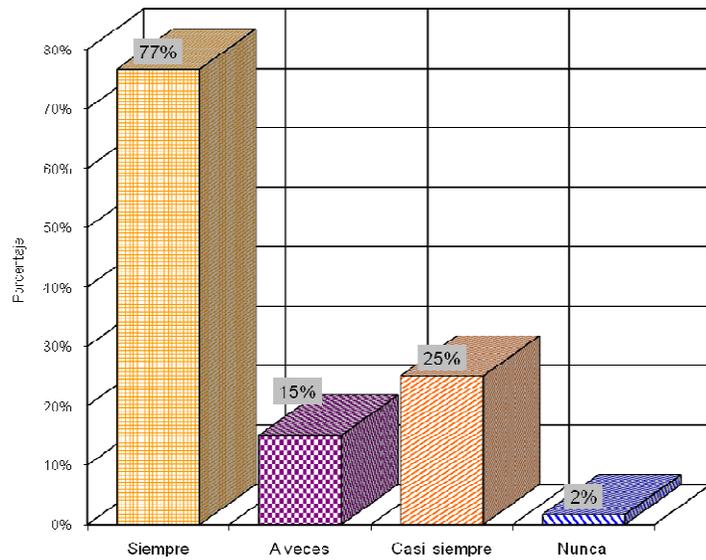
Dimensión: Conocimiento.

Indicador: Manejo del computador.



Item 11

Fuente: Gráfico N°
11 y 12



Item 12

ANÁLISIS: Se evidencian los siguientes resultados de los ítem 11 y 12: el ítem 11 describe que el 47% siempre los docentes dicen que con el uso del M.E.C la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas proporciona una enseñanza en los estudiantes, el 42% a veces, el 8% casi siempre y el 3% nunca. En cambio el ítem 12 se evidencia que el 77% siempre dice que en su planificación incorpora el uso del M.E.C para el logro de los objetivos, el 15% a veces, el 7% casi siempre y el 2% nunca.

INTERPRETACIÓN: En estos resultados obtenidos es necesario fomentar en los estudiantes actividades pedagógicas y efectivas con el uso de una herramienta tecnológica como lo es el computador y a su vez agregar el M.E.C para sus planificaciones diarias. Los docentes deberían ponerse al día y practicar clases de computación con el uso de un M.E.C ya que tiene sus beneficios para que el estudiante ponga en práctica el método de la lectura en clases, los docentes deben participar en procesos educativos para aprender el manejo de un M.E.C y agregarlo a sus contenidos de alguna asignatura en específico.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIÓN

La conclusión de este estudio ha arrojado resultados que relaciona la variable en consideración, puesto que la fundamentación teórica, objetivos, análisis e interpretación de los resultados del instrumento permiten formular las siguientes conclusiones:

Uno de los grandes retos de la actualidad es mejorar la calidad educación y una de las herramientas con las cuales se cuenta es la aplicación de los recursos tecnológicos; donde el estudiante aprenda más y de mejor forma, para ello es necesario un ambiente de aprendizaje efectivo y didáctico; entornos educativos que le permitan desarrollar sus habilidades para pensar, sus capacidades para aprender y sus competencias para trabajar, lo cual implica un proceso educativo permanente, que dure toda la vida y con los estadios del aprendizaje del ser humano.

Asimismo tomando en cuenta la percepción, que es parte fundamental del proceso cognitivo, y por ende, el aprendizaje. Los estudiantes al depender de sus órganos sensoriales para lograr ajustarse al medio donde se desenvuelven obtienen una visión del mundo que no se reduce a la cantidad de información que perciben a través de los sentidos, ya que influye también otros factores que se encuentran presentes que se relaciona al conjunto de instrumentos, aparatos, equipos y ambiente escolar. Organización comprensión y manejo de los recursos tecnológicos. Proceso e enseñanza-aprendizaje.

Haciendo referencia a lo antes mencionado y de acuerdo a los resultados obtenidos se hace evidente la necesidad de poner en práctica el uso del computador mediante la aplicación de Materiales Educativos Computarizados, en la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas; y así, puedan interesarse y aprender sobre la lectura de una manera didáctica, sencilla y con el apoyo de estas herramientas.

En lo correspondiente al proceso de de enseñanza aprendizaje, el acto instruccional se debe integrar al docente de una didáctica en la creación o diseños de estrategias multimediales mediante la implementación del computador en el aula de clases.

RECOMENDACIONES

- El personal docente debe actualizarse aun más sobre cómo manejar los materiales educativos computarizados para dar alguna asignatura en específico.
- Integrar en las planificaciones pedagógicas los recursos y herramientas tecnológicas para estudiantes de primaria.
- Los docentes deben realizar cursos de computación con referencia a Material Educativo Computarizado y saber cuáles son sus beneficios en la educación.
- Reforzar más la lectura de cuentos, mitos y leyendas a través del computador mediante una herramienta tecnológica.
- Sugerir clases de lectura mediante el M.E.C para cuentos, mitos y leyendas.
- Utilizar el M.E.C para cuentos, mitos y leyendas en estudiantes de primaria
- Emplear cursos de informática tanto para docentes y estudiantes de primaria en las instituciones con el contenido de Material Educativo Computarizado.
- El M.E.C podrá tener cambios si el personal docente lo desea de acuerdo a los derechos del autor.

CAPITULO V

DISEÑO DE LA PROPUESTA

Material Educativo Computarizado como estrategia pedagógica para la enseñanza de cuentos mitos y leyendas dirigida a los estudiantes del 4to grado y docentes de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.

Presentación

Fundamentación de la propuesta

Desarrollar un Material Educativo Computarizado donde el docente pueda crear estrategias pedagógicas en un ambiente innovador donde se refleje la enseñanza aprendizaje del estudiante a través de una herramienta tecnológica como lo es la computadora dentro del aula de clases en este caso usando la portátil Canaima para emplear clases virtuales sobre la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas.

El docente podrá ser creativo a la hora de dar este tema con sus alumnos usando la portátil Canaima con el uso del M.E.C mejorando así el aprendizaje del estudiantes con la idea de que ellos se motiven, aprendan, conozcan aun más los cuentos, mitos y leyendas venezolanos dándole un buen uso a la herramienta y sobre todo al Material Educativo respectivo que utilizaran los docentes y los estudiantes para alcanzar un aprendizaje significativo.

“un aula virtual es una nueva forma viable de enseñanza que viene a suplir necesidades, precariedades propias de la educación y la tecnología educativa”. (Rosario, 2006: 16).

En este caso no se habla de educación a distancia si no que en la Escuela donde se realizo esta investigación utilicen con más frecuencia las portátiles Canaimas para una clase en específico que los docentes agreguen un bloque o unidad en sus planes de clases sobre la temática de cuentos, mitos y leyendas populares venezolanos para aprender esa

clase tan novedosa y sobre todo que es muy interesante de conocer esas historias venezolanas así a los alumnos les da más curiosidad sobre la lectura.

En tal sentido las clases virtuales destinan para la enseñanza aprendizaje que le permita al docente el desarrollo de las habilidades de los estudiantes en el tema de cuentos, mitos y leyendas donde este M.E.C puedan observarlo a través del Sistema Operativo Linux (Software Libre) que lo utilizan las Canaimas que tienen los estudiantes.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

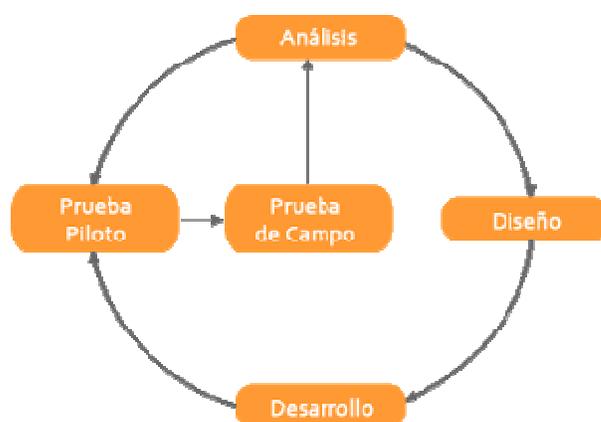
- ✓ Sugerir el uso del Material Educativo Computarizado una herramienta tecnológica para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas dirigida a docentes y estudiantes del 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.

Objetivos Específicos

- ✓ Orientar a los docentes sobre el uso del M.E.C a través del tema cuentos, mitos y leyenda dirigida a los estudiantes del 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.
- ✓ Organizar las planificaciones o actividades de clase para que los docentes puedan agregar la unidad del tema cuentos, mitos y leyenda dirigida a los estudiantes del 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.
- ✓ Proponer el uso del M.E.C para la mejora de la enseñanza cuentos, mitos y leyenda con la utilización de la Portátil Canaima como herramienta tecnológica dirigida a los estudiantes del 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.

Diseño instruccional de Álvaro Galvis

En cambio el diseño del MEC está basado en el modelo instruccional de Álvaro Galvis (2001), donde el (MEC) es el punto de partida de la metodología 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. En este modelo para el desarrollo del MEC se plantean las siguientes etapas:



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". De acuerdo a esta metodología responde a las siguientes interrogantes: ¿Cómo identificar las necesidades o los problemas existentes?, ¿Qué criterios usar para llegar a decidir si amerita una solución computarizada?

Bases que presenta MEC para decidir qué tipo de MEC a utilizar

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 de MEC

El proceso de análisis de necesidades educativas que ameritan ser atendidas con MEC no termina aún. Falta establecer si existe o no una solución computarizada que satisfaga la necesidad que se detecta, en cuyo caso podría estar resuelta, o si es necesario desarrollar un MEC para esto. Cuando se identifican uno o más paquetes que parecen satisfacer las necesidades, es imprescindible someterlos al ciclo de revisión y prueba de MEC que asegure que al menos uno de ellos satisface la necesidad.

Diseño de 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.

- ¿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?

Desarrollo de 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 de 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 la cual fue seleccionada o desarrollada.

Prueba de campo de 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.

A continuación se presentan las siguientes etapas que utiliza Galvis Álvaro en su Diseño Instruccional:

Etapas 1 Análisis

Durante el desarrollo de la etapa análisis se seleccionaron sesenta (60) docentes conformados por colegios distintos allí se determinaron los conocimientos previos que tienen los docentes sobre la temática de cuentos, mitos y leyendas con el uso del M.E.C. Son docentes de sexo femenino y masculino en edades comprendidas de los treinta y cuatro (34) y cuarenta (40) años de edad, los docentes le dan poco uso a la temática sobre la lectura es por ello que se debe reforzar a través de un M.E.C donde los docentes y estudiantes podrán interactuar con el contenido de manera didáctica para llegar a una enseñanza – aprendizaje de manera satisfactoria.

Se ha evidenciado que la población seleccionada presenta cierta debilidad por no saber usar un M.E.C a través de la lectura infantil, por lo cual se presenta como alternativa de solución la construcción y aplicación del M.E.C para superar las debilidades que vienen presentando en el área de lengua y literatura sobre cuentos, mitos y leyendas.

De esta manera se percibe la atención del docente y parte del estudiante que se pudo observar que las estrategias de enseñanza-aprendizaje sobre la temática de cuentos, mitos y leyendas no son realmente efectivas para captar la atención del estudiante para así poder llegar alcanzar a un aprendizaje significativo. De acuerdo a esto se podrá trabajar con herramienta multimedia continuamente, se motiven los estudiantes y docentes por aprender el contenido que se les vaya a presentar, tomando en cuenta que el M.E.C que se les presentara es totalmente didáctico en el cual se encontraran con imágenes, sonido, video, texto, animación para que los estudiantes se les haga más fácil interactuar con el apoyo del computador.

Etapas 2 Diseño:

Para el desarrollo del M.E.C se tomo en consideración a los docentes de las distintas escuelas como punto de partida para el proceso de enseñanza – aprendizaje como entorno para la creación del M.E.C así como las deficiencias que percibe el poco uso del computador dentro del aula de clases y el conocimiento que tienen los docentes

acerca del uso del M.E.C estas deficiencias se presentaron en la etapa 1 de análisis se dice que las escuelas cuentan con laboratorios para efectuar dicho M.E.C.

Etapa 3 Desarrollo:

Para la realización de un Material Educativo Computarizado adaptada a la temática de cuentos, mitos y leyendas cuentos infantiles de la cultura popular venezolana se contara con la presencia de recursos humanos que este caso forman parte de las dos escuelas como son los docentes, estudiantes, docente del área de informática donde este ayudara a la instalación y la puesta en ejecución del M.E.C que se cumpla de manera exitosa; siguiendo desde luego las limitaciones establecidas en cuanto al contenido en el cual se presentan las debilidades de cada uno de los estudiantes de las escuelas antes mencionadas.

El M.E.C utilizo el programa Macromedia Profesional Flash 8, Adobe Photoshop que son aplicaciones multimedia usadas para aportar animación, video y para diseñar cualquier tipo de material, flash es un programa interactivo donde se debe integrar cinco elementos importantes animación, texto, sonido, video, imágenes se trabaja con una línea de tiempo que es el “fotograma”, también se utiliza un lenguaje de programación que es el ActionScript 2.0 que obtiene dicho programa, para que el estudiante pueda entretenerse de una manera educativa y pueda lograr un aprendizaje significativo, la herramienta Photoshop es un programa para editar y modificar imágenes de acuerdo al formato que más te interese para tu proyecto en este caso se utiliza mucho las imágenes de tipo formato PNG para que los gráficos queden excelentes a la hora de mostrar el M.E.C.

Los usuarios podrán navegar por distintos botones del menú, otros botones adicionales para explorar distintos contenidos del material educativo; el proyecto esta reforzado con actividades sencillas de manera formativa donde se realiza un feedback para reconocer como van los estudiantes después de que haya terminado de revisar dicho M.E.C

Etapa 4 Prueba Piloto

Según Galvis (2001), en esta pretende ayudar a la depuración del M.E.C a partir de su utilización por una muestra representativa de los tipos destinatarios para lo que se hizo y la consiguiente evaluación formativa. Es imprescindible realizar ciertas validaciones (efectuadas por expertos) de los prototipos durante las etapas del diseño y prueba en uno a uno de los módulos desarrollados, a medida que estos están funcionales. Esta prueba constituye además una evaluación formativa, pues por medio de ella, se harán respectivas correcciones del M.E.C como parte de su validación es importante destacar que mediante las observaciones realizadas por los usuarios se podrá crear una nueva versión del software.

Etapa 5 Prueba de Campo

Para Galvis, la prueba de campo de un M.E.C 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 pareciera tener sentido lo que sigue teniendo es decir, si efectivamente la aplicación satisface las necesidades y cumple con la funcionalidad requerida para que se efectuó dicho M.E.C.

Fases de la Investigación

Fase I Diagnóstico:

Esta fase incluye la realización de un cuestionario para comprobar el estudio de la problemática existente, que a partir de allí surge el objetivo principal de la investigación; se consultó en artículos, documentos, libros fuentes de la web y otras fuentes de información referentes al tema en estudio, buscando respuestas a la problemática, apoyados en una investigación de campo. Esto sirvió para mejorar el marco teórico y tener mayor sustento del mismo. La recolección de datos mediante el cuestionario, se realizaron para obtener los datos necesarios de la población estudiada. Los resultados de esta fase se muestran en el siguiente capítulo.

Fase II Factibilidad:

Para esta fase se tomará en cuenta los resultados del diagnóstico de necesidades donde se establecerá la factibilidad técnica que permitirá la viabilidad y ejecución de la propuesta, en esta fase se realiza la factibilidad del diseño de la propuesta tomando en cuenta los recursos físicos, humanos y materiales que se utilizaran en la ejecución de dicha propuesta.

Factibilidad Técnica

Tabla 2

Elemento	Descripción
Hardware	Equipo: Canaima Memoria externa: 2gb Memoria interna: 250gb Dispositivos: Auxiliares: Pendrive, CD Dispositivos de conexión: Wifi
Software	Sistema Operativo: GNU/LINUX Aplicaciones Ofimáticas: Video tutoriales Software de diseño gráfico: Macromedia Flash 8

Tabla 3

Recursos Materiales	Recursos Humanos
Computador. Portátil Canaima. M.E.C.	Docentes. Estudiantes.

Fase III Diseño de la Propuesta:

En esta última fase se espera desarrollar la propuesta del material educativo computarizado, el cual será aplicado en la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona” cuyo propósito consistirá en promover en los estudiantes y docentes la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas empleando el computador como herramienta pedagógica interactiva. Y así como el fortalecimiento de la creatividad de los estudiantes como también la valoración de la lectura. Los resultados de esta fase se presentarán en el capítulo V de esta investigación.

Los resultados de la factibilidad:

La factibilidad, indica la posibilidad de desarrollar un proyecto tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos, financieros, estudio de mercado. (Gómez, 2000 p.24). Por ello, una vez culminado el diagnóstico y la factibilidad, se procede a la elaboración de la propuesta, lo que conlleva a una tercera fase del proyecto.

Factibilidad económica:

No tiene un costo exacto ya que fue cubierto por la investigadora, el M.E.C tiene la posibilidad de usarse en un laboratorio de computación que dispone dicha escuela pues para este caso no habrá ningún problema, ya que allí hay un profesor encargado del área de computación y si algo falla con su ayuda se puede solucionar el problema existente de acuerdo a la instalación del M.E.C, este material no posee un costo ya que es gratuito para todas las edades.

Factibilidad técnica:

En la escuela cuenta con recursos humanos, personal docente, docente de informática, estudiantes entre otros, a parte los recursos materiales que presenta el plantel para abordar dicho M.E.C sin ningún tipo de problemas, para eso se cuenta con

computador, portátil Canaima, video beam etc. A través de esta observación se puede desarrollar el material en el computador que tiene el laboratorio ya que se usa sin internet, además los docentes están dispuestos a un cambio de acuerdo a sus técnicas de enseñanza agregar el uso del M.E.C para sus planificaciones de clases.

Guion técnico:

Título: Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas dirigido a estudiantes del 4to grado

Pantalla 01/14



Figura 01

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 01: En la pantalla principal es el Intro del M.E.C tiene como título principal cuentos, mitos y leyendas cuando le das enter se observa el efecto de las letras, lleva fondo negro con un efecto degradado, las imágenes que representan los cuentos, mitos y leyendas, texto de derechos del autor luego que se muestra esta escena se pasa a la siguiente.

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:



Figura 02

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 02: Es la portada del proyecto, tiene la identificación de la universidad, los logos y datos de la autora, tutor y el título del M.E.C, una imagen gif y adicional un menú – botones animados que al darle clic a cualquier título te lleva a donde el docente o estudiante quiera ir.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Menú principal los botones tienen animación cuando le das clic en cualquier título lanza un efecto de movimiento y cambia de color así todos los botones tienen ese efecto de animación. Cada código tiene una acción es por ello que te lleva a otra escena.

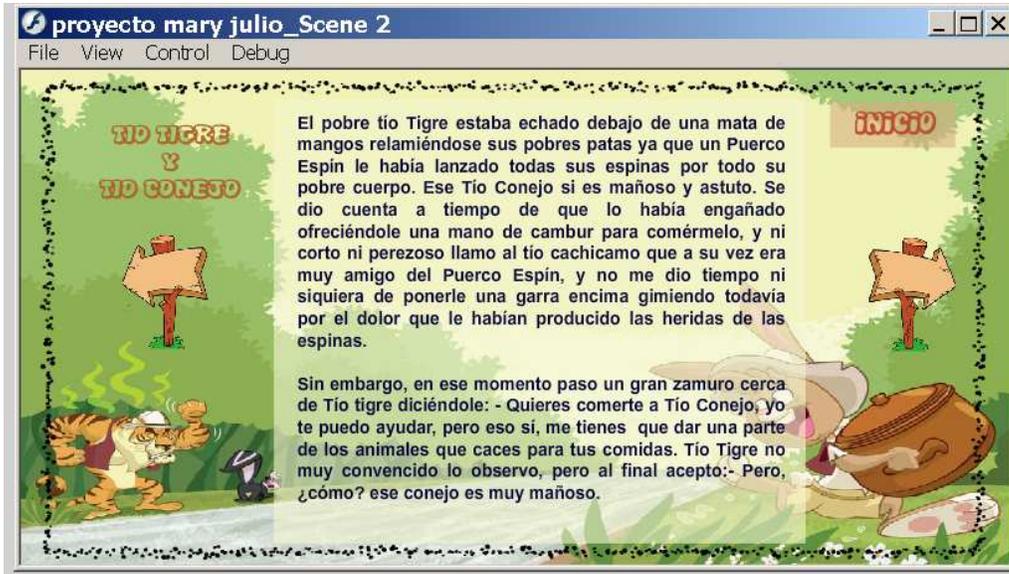


Figura 03

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 03: En esta pantalla es el primer cuento tiene su titulo en un tamaño adecuado, contiene botones estilo flecha que te lleva a la siguiente o a la anterior, por ende un botón inicio, el fondo es una imagen relacionada con el cuento de Tío Tigre y Tío Conejo.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente y anterior, botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo del cuento, el botón anterior de esta pantalla al darle clic te va a llevar a la portada donde se encuentra el menú principal de los cuentos, mitos y leyendas o si no al darle clic en el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales.

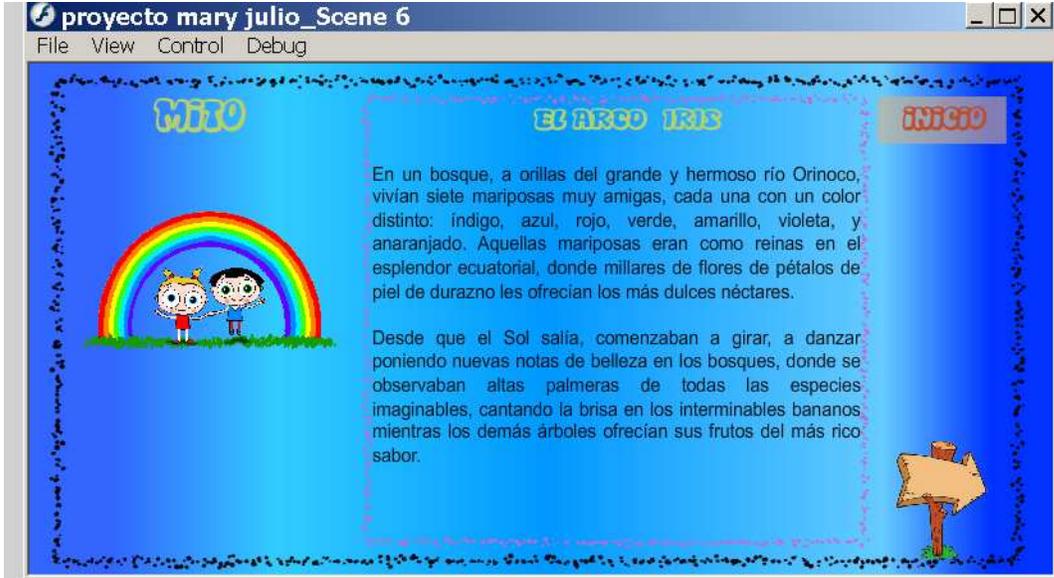


Figura 04

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 04: Esta pantalla contiene lo siguiente fondo de color azul degradado, a su vez esta identificado con la categoría Mito titulo El Arco Iris, tiene una imagen con relación al dicho mito y los botones con su acción específica para que te lleve al siguiente capítulo.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo del mito, al darle clic en el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.

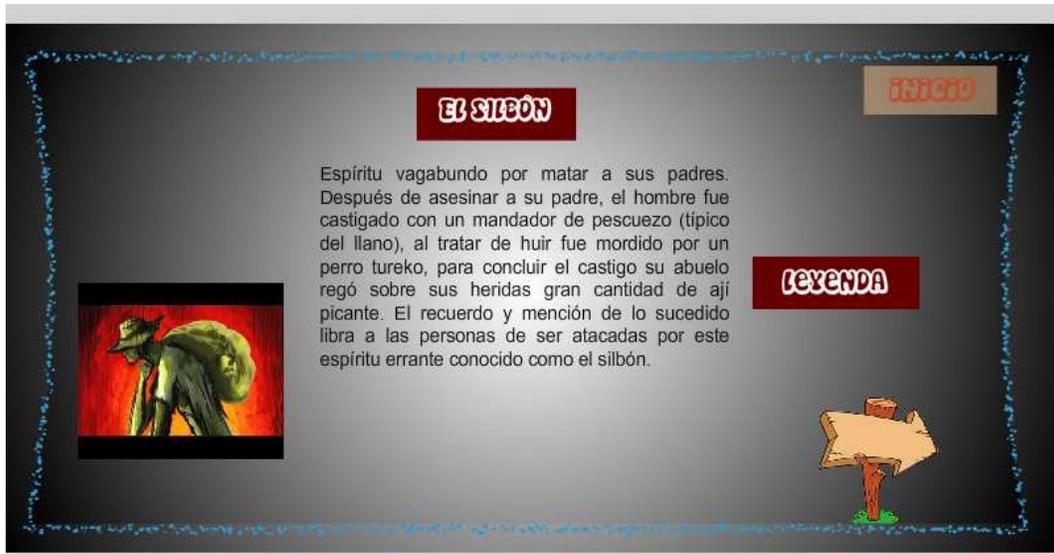


Figura 05

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 05: En esta pantalla empieza con las leyendas y una de los más conocidos de nuestro país tiene su identificación categoría leyenda, título El Silbón una imagen relacionada con el tema y a su vez los botones.

Acciones requeridas:**Texto:** (Si)**Sonido:** (Si)**Animación:** (Si)**Video:** (Si)

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo del mito, al darle clic en el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.



Figura 06

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 06: En esta pantalla contiene uno de los cuentos identificado, con el fondo azul degradado una imagen relacionada con el mismo, un recuadro el borde es de color negro es decorativo de la escena y los botones accionados.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo del mito, al darle clic en el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.

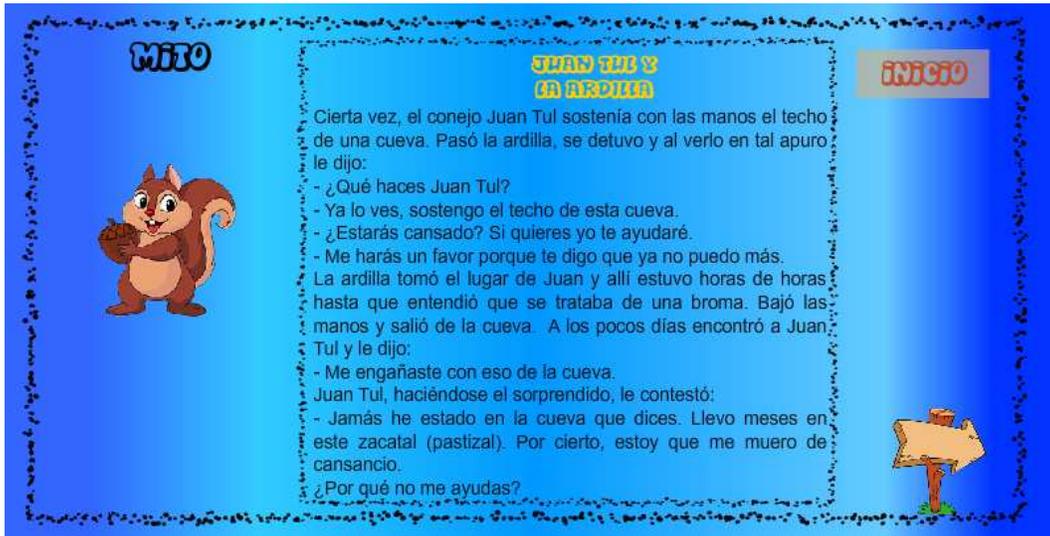


Figura 07

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 07: En esta pantalla se puede observar lo siguiente, fondo color azul degradado, una imagen relacionado con el tema, está identificado con su titulo y la categoría Mito con el primer capítulo y a su vez tienen los botones listos para hacer la navegación.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo del mito, al darle clic en el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.

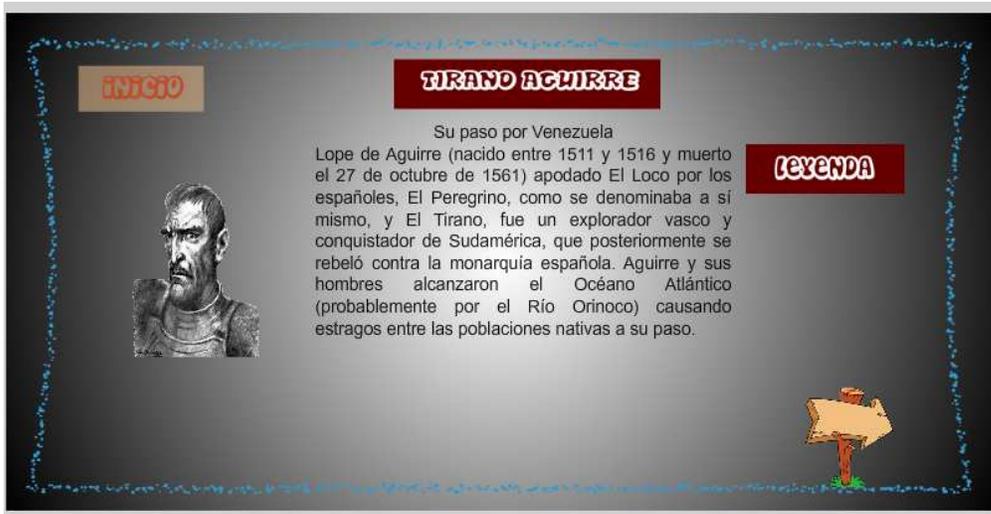


Figura 08

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 – 07 – 2015

Descripción:

Pantalla 8: En esta pantalla se puede observar lo siguiente, fondo color negro degradado, una imagen relacionado con el tema, está identificado con su titulo y la categoría Leyenda con el primer capítulo y a su vez tienen los botones listos para hacer la navegación.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo del mito, al darle clic en el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG



Figura 09

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 9: En esta pantalla se puede observar lo siguiente, fondo color azul degradado, una imagen relacionado con el tema, está identificado con su título y la categoría Cuento con el primer capítulo y a su vez tienen los botones listos para hacer la navegación.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo del mito, al darle clic en el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG



Figura 10

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 – 07 – 2015

Descripción:

Pantalla 10: En esta pantalla se puede observar lo siguiente, fondo color azul degradado, una imagen relacionado con el tema, está identificado con su título y la categoría Mito con el primer capítulo y a su vez tienen los botones listos para hacer la navegación.

Acciones requeridas:

Texto: (Si) **Sonido:**

Animación: (Si) **Video:**

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo del mito, al darle clic en el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.

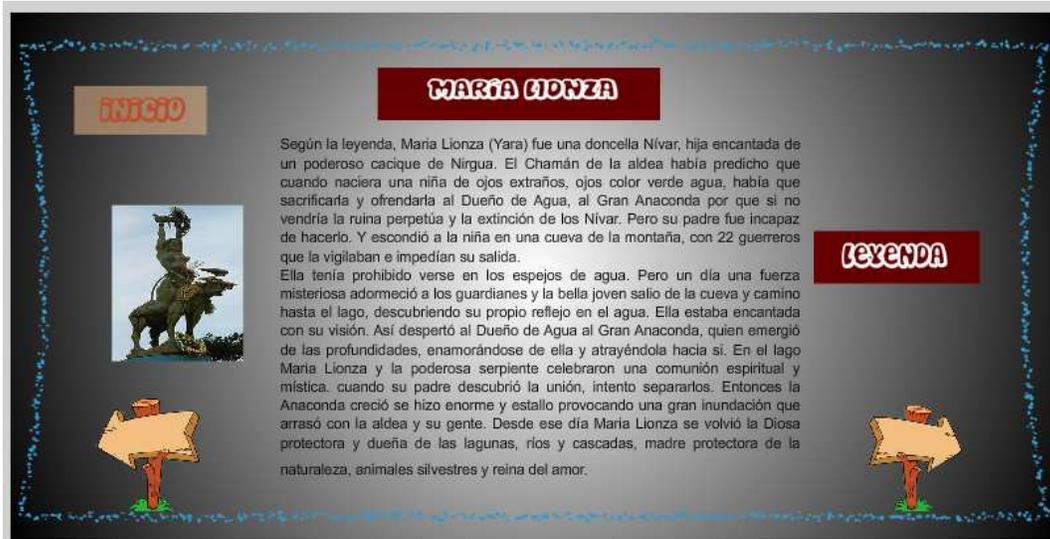


Figura 11

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 11: En esta pantalla se puede observar lo siguiente, fondo color negro degradado, una imagen relacionado con el tema, está identificado con su titulo y la categoría Leyenda con el primer capítulo y a su vez tienen los botones listos para hacer la navegación.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, anterior y botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente y anterior va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo de la leyenda, al darle clic en el botón anterior va a pasar al capítulo anterior el botón inicio te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.

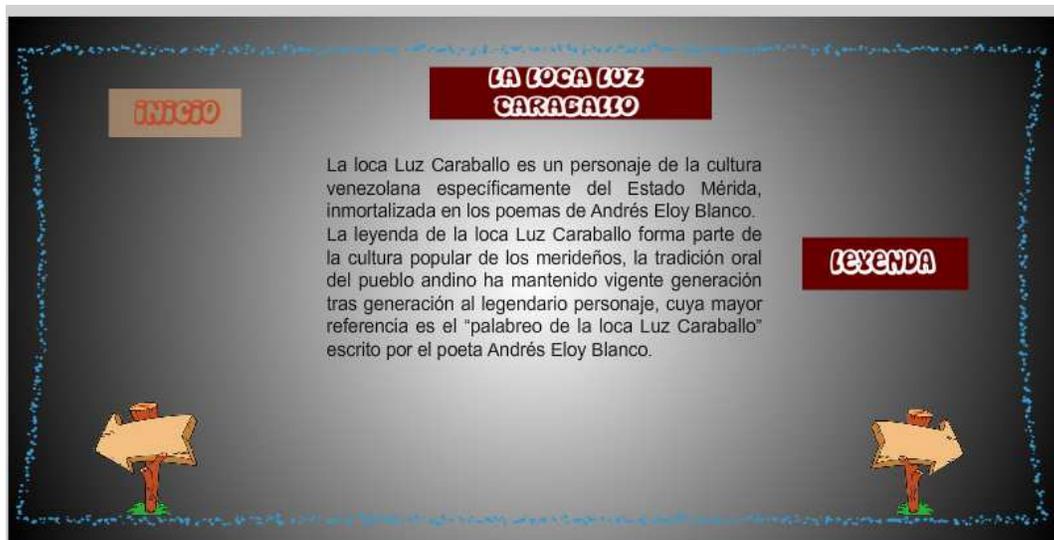


Figura 12

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 – 07 – 2015

Descripción:

Pantalla 12: En esta pantalla se puede observar lo siguiente, fondo color negro degradado, una imagen relacionado con el tema, está identificado con su título y la categoría Leyenda con el primer capítulo y a su vez tienen los botones para realizar la navegación requerida.

Acciones requeridas:

Texto: (Si)

Sonido:

Animación: (Si)

Video:

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, anterior y botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo de la leyenda, al darle clic en el botón anterior va a pasar al capítulo anterior el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.



Figura 13

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 13: En esta pantalla se puede observar lo siguiente, fondo color negro degradado, se añadió un video relacionado con la leyenda venezolana, está identificado con su título y la categoría Leyenda con el primer capítulo y a su vez tienen los botones listos para hacer la navegación.

Acciones requeridas:
Texto: (Si) **Sonido:** (Si)
Animación: (Si) **Video:** (Si)

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan siguiente, anterior y botón inicio. Al darle clic en el botón siguiente va hacer una animación de pequeño, grande este va a ir al siguiente capítulo de la leyenda, al darle clic en el botón anterior va a pasar al capítulo anterior de unas de las leyendas el botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto.



Figura 14

Hecho en: Macromedia Flash 8

Fecha: 31 - 07 - 2015

Descripción:

Pantalla 14: En esta pantalla se puede observar lo siguiente, fondo color negro degradado, una imagen relacionado con el tema, está identificado con su titulo y la categoría Leyenda y se adicione un video de dicha categoría, tiene un pequeño texto del tema también se agrego un menú con los títulos de la leyenda donde el estudiante y el docente puede elegir cualquier tema de su preferencia y a su vez tienen los botones listos para hacer la navegación.

Acciones requeridas:
Texto: (Si) **Sonido:** (Si)
Animación: (Si) **Video:** (Si)

Las imágenes son editadas en Photoshop CS6 con el formato PNG

Navegación: Botones principales flechas que señalan el anterior, botón inicio y menú con los títulos de la categoría leyenda. Al darle clic en el botón anterior te va hacer una animación de pequeño, grande este va al video anterior de otra leyenda, botón inicio también te lleva a unas de las pantallas principales donde se encuentra el menú principal del proyecto, a su vez la botonera menú de la categoría tiene una animación y acción que al pasar la flecha del mouse se mueven los botones y al darle clic cambian de color y te lleva a la escena que elegiste.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acedo Osuna, Sara (2010) **Educación Multimedia: La clave para el paso del Milenio** [Versión Electrónica] Ciudad de la Habana Sep 2010 Disponible en: www.uned.es
Consulta 22 de mayo de 2015
- Álvarez, C. (2006). **Tecnologías de la Información en la Escuela**. Madrid: Editorial Alpersa.
- Anllela Dae, Velázquez. (2011). **Uso de las TIC como herramienta para la enseñanza de electroquímica en estudiantes de 4to año**. Trabajo Especial de Grado. Publicado De La Universidad De Los Andes Núcleo Universitario “Rafael Rangel”, Trujillo Edo Trujillo.
- Arias, F. (2004), **El Proyecto de Investigación, Guía para su elaboración**. (2da. Edición.) Editorial Epistema, Caracas.
- Ausubel D. (2010) **Aprendizaje Significativo**. Editores Asociados S.R.L. Bogotá Colombia.
- Balestrini, M, (2007). **Como se elabora el Proyecto de Investigación** (6ta ed.) Caracas.
- Cabero, J. (2007). Tecnología Educativa **Usos de los medios audiovisuales, informáticos y las nuevas tecnologías en los centros andaluces.**: Grupo de Investigación Didáctica. Sevilla España.
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA (1999). Editores distribuidora escolar, S.A. Caracas- Venezuela.
- Decreto 3.390 (2004). **Administración Pública Nacional (APN) Software Libre (SL) desarrollado con Estándares Abiertos, en sus Sistemas, Proyectos y Servicios Informáticos**.
- Decreto 825 (2008). **República Bolivariana de Venezuela Decreto 825**, En AREA, M. (Coord.): Educar en la Sociedad de la Información. Bilbao, Desclée, España
- Díaz, F y Hernández (2006). **Estrategias Docentes Para un Aprendizaje Significativo**, (2 da ed.) México.
- Diseño Curricular Bolivariano (2007) Caracas Venezuela Disponible en pdf http://www.me.gob.ve/media/eventos/2008/dc_3743_98.pdf ISBN: 978-980-218-283-1
Consulta el 18 de Junio de 2015
- Frida Díaz-Barriga (2005). **Enfoque Constructivista**, México Mc Graw Hill.

- GALVIS PANQUEVA, Álvaro. Ingeniería del software educativo. Material Educativo Computarizado para la enseñanza - aprendizaje Ediciones Uniandes. 1998
- Galvis, A (2001). **Ingeniería de Software Educativo** (ed esp). Bogotá Ediciones Uniandes.
- Gómez, C, (2000). **Proyectos Factibles**. Definición de Factibilidad Editorial Predios. Valencia.
- González (1999). Conceptualización de las TIC [En línea]. Disponible en: asocaccesibilidadsinlimite.blogspot.com/2011/05definicion-de-tic.html
- Hargreaves, Y. (2006). **Uso de la Tecnologías de la Información y Comunicación en el aula**. Editorial Mc Graw Hill. México
- Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (2008). Venezuela
- Ley Orgánica de Educación (2009) **Gaceta Oficial N° 5.929 Extraordinaria del 15 de agosto**. Caracas. Venezuela.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación, en el Diseño Curricular Bolivariano (2007). **La invención de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** Caracas, Venezuela. ISBN: 978-980-218-283-1.
- Marqués, P (1999). Multimedia Educativo [En Línea] Disponible en: <http://dewey.uab.es/pMarqués/funcion.htm> Consulta 13 de junio de 2015
- Nerici, (2004). **Hacia una Didáctica General y Dinámica**. Editorial Kapeluz. Argentina
- Ordoñez, José (2012), “**Estudio sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación (Tics) en el área de Lengua y Literatura dentro de los establecimientos de Educación Básica**”. Trabajo Especial de Grado. Publicado, De La Universidad Tecnológica de Israel Cuenca – Ecuador.
- Pozo (1989). **Teoría Cognitiva**. Editorial Panapo, Caracas, Venezuela.
- Piaget, J (1979). Enfoque Constructivista. [Versión Electrónica] Documento pdf Disponible en: http://www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf
- Rivas, Carmen y Sequera, María (2013), “**Material Educativo Computarizado a la enseñanza del Lenguaje Unificado de Modelado en la unidad curricular del programa Informática IV**”. Trabajo Especial de Grado. Publicado, De La Universidad de Carabobo, área Facultad De Ciencias de la Educación, Bárbula, Valencia Edo Carabobo.

- Rosario (2006). **Aulas Virtuales Educación Tecnológica**. [En línea] Disponible en: <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2010/04/12/aulas-tecnologicas-virtuales/> Consulta 23 de julio de 2015
- Silvera, Claudia (2006). **La Alfabetización digital: una herramienta para alcanzar el desarrollo y la equidad en los países de América latina y el Caribe**. Disponible en la web: www.bvs.sld.cu/revistas/aci/Vol13105/aci04105.htm. Consulta más reciente: 16/1/2015.
- Tamayo y Tamayo, Mario (2002). **El proceso de la Investigación Científica**. Editorial Limusa S.A. México.
- Torrealba, Marielys (2013), **“Herramientas Tecnológicas como estrategias de aprendizaje para enseñar a leer y escribir a estudiantes de educación primaria”**. Trabajo Especial de Grado. Publicado, De La Universidad de Carabobo, área de Postgrado, Valencia Edo Carabobo.
- UNESCO (2007). **Hacia las sociedades del conocimiento**. Documento pdf [En línea] Disponible en: unesco.org Consulta el 22 de mayo de 2015.
- Upel (2002). **El Proyecto Factible: una modalidad de la investigación** [Versión Electrónica] Disponible en: proyectofactible6.blogspot.com Consultada el 10 de junio de 2015

ANEXOS



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA
ASIGANTURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



INSTRUMENTO

PRESENTACIÓN

El presente instrumento tiene como propósito proponer el uso de un Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyenda dirigida a los estudiantes de 4to grado de la Escuela Bolivariana “Batalla de Bombona”.

La información obtenida se utiliza en el proceso de investigación para determinar la necesidad de implementar un Material Educativo Computarizado.

INSTRUCCIONES

La investigación será de carácter confidencial

Lea cuidadosamente cada ítem

Marque con una "x" la respuesta que usted considere

Utilice la siguiente escala de Likert:

Siempre	A veces	Casi siempre	Nunca
----------------	----------------	---------------------	--------------

Cuestionario

A continuación se presentan una serie de preguntas, las cuales debe marcar con una “X” la alternativa acorde con mayor sensibilidad.

N°	Ítems	Siempre	A veces	Casi siempre	Nunca
1	¿Usted utiliza el computador dentro del aula de clases?				
2	¿Usted está preparado desde el punto de vista tecnológico para utilizar el computador como apoyo en los objetivos de sus clases?				
3	¿Con la implementación del computador lograría en el estudiante un aprendizaje significativo?				
4	¿Cuenta la institución con los instrumentos, aparatos y equipos adecuados para el eficiente desarrollo del proceso de enseñanza — aprendizaje?				
5	¿Usted considera que el computador como complemento en el aula de clases crearía un ambiente más didáctico?				
6	¿El uso de un Material Educativo Computarizado ayudaría a los estudiantes a mejorar la lectura de cuentos, mitos y leyendas?				
7	¿La aplicación de un Material Educativo Computarizado sería más efectivo para lograr los objetivos de la asignatura?				
8	¿Usted aplica estrategias pedagógicas para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?				
9	¿Está usted dispuesto en utilizar el Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?				
10	¿Usted ha utilizado algún Material Educativo Computarizado para la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas?				
11	¿Con el uso del M.E.C la enseñanza de cuentos, mitos y leyendas proporciona un aprendizaje significativo a los estudiantes?				
12	¿En su planificación incorpora el uso del M.E.C para el logro de los objetivos planteados?				

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del Instrumento: _____

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		
	Si	No																			
1.- La redacción es clara																					
2.- Tiene coherencia																					
3.- Induce a la respuesta																					
4.- Mide lo que se pretende																					

Aspecto relacionado con los ítems	11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		
	Si	No																			
1.- La redacción es clara																					
2.- Tiene coherencia																					
3.- Induce a la respuesta																					
4.- Mide lo que se pretende																					

Aspectos Generales	Si	No	Observaciones
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución			
2.- Los ítems permiten el logro del objetivo propuesto			
3.- Los ítems están presentados en forma lógica – secuencial			
4.- El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiera el (los) ítem(s) que harían falta.			

Observaciones: _____

Validado por:	
C.I	
Fecha	
Firma	
E-mail	

VALIDEZ	
Aplicable	
No Aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones	



UNIVERSIDA DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA
ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



Profesor(a):

Estimado Docente:

Reciba un cordial saludo, a través de la presente cumpla con participarle que usted ha sido seleccionado en calidad de experto, para la validación del instrumento que fue elaborado con el fin de recolectar la información necesaria para la investigación titulada: **“MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA LA ENSEÑANZA DE CUENTOS, MITOS Y LEYENDA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE LA ESCUELA BOLIVARIANA “BATALLA DE BOMBONA”**, la cual es realizada por la bachiller: **María Rojas**, como requisito indispensable y obligatorio para obtener el título de Licenciada en Educación Mención Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, correspondiente al período académico 1-2015.

Esperando de usted su valiosa colaboración.

Br. María Rojas
C.I: 20.700.810

Calculo de confiabilidad del Instrumento

ITEMS	SUJETOS					Suma	Promedio	Des.Estad.	Varianza
	1	2	3	4	5				
1	4	4	4	4	4	20	4,00	0,00	0,00
2	4	4	4	4	4	20	4,00	0,00	0,00
3	4	1	3	2	2	12	2,40	1,14	1,30
4	1	1	2	1	1	6	1,20	0,45	0,20
5	4	3	3	4	2	16	3,20	0,84	0,70
6	2	1	4	4	1	12	2,40	1,52	2,30
7	4	4	3	4	4	19	3,80	0,45	0,20
8	4	2	3	4	4	17	3,40	0,89	0,80
9	4	3	2	4	2	15	3,00	1,00	1,00
10	4	1	3	4	3	15	3,00	1,22	1,50
11	3	2	3	2	2	12	2,40	0,55	0,30
12	4	1	2	4	1	12	2,40	1,52	2,30
	42	27	36	41	30	176	35,20	6,61	43,70

SUMA=	10,6
Alfa =	0,83