Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Educación
Departamento de Informática
Trabajo Especial de Grado

Material Educativo Computarizado Sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo.

Autora:
Yileiwi Piñero
C. I. 20.818.789
Tutor: Msc. Samir El Hamra Herrera

Naguanagua, Julio 2014

ÍNDICE

Pág.

LISTA DE CUADROS…….…… iv

LISTA DE GRÁFICOS…….. v

Resumen…… vi

Introducción…… 7

CAPÍTULO I:

Planteamiento del Problema…….. 9

Objetivos de la Investigación……. 13

Objetivos Generales……. 13

Objetivos Específicos……. 13

Justificación…… 14

CAPÍTULO II:

Marco Teórico……..…… 15

Antecedentes de la Investigación……... 15

Bases Teóricas..... 19

Bases Legales..... 22

CAPÍTULO III:

Marco Metodológico..... 25

Tipo de Investigación..... 25

Diseño de la Investigación..... 26

Población y Muestra..... 28

Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos..... 30

Validez y Confiabilidad del Instrumento..... 31

Técnicas para el Análisis de Datos..... 33

Fases de la Investigación..... 34

CAPÍTULO IV:

Presentación y Análisis de los Resultados..... 35

Presentación y Análisis de los Resultados del Diagnóstico..... 35
Interpretación de los Resultados..... 49
Conclusiones del Diagnóstico..... 49
Presentación y Análisis de los Resultados de la Factibilidad..... 50
Conclusiones de la Factibilidad..... 52
CAPÍTULO V:
La Propuesta..... 53
Descripción de la propuesta..... 53
Objetivos de la Propuesta..... 54
Objetivo General..... 54
Objetivos Específicos..... 54
Construcción de la Propuesta..... 54
Diseño Instruccional..... 54
Diseño Instruccional CDAVA..... 55
Referencias..... 71
Anexos..... 74
A Hoja de Cálculo para la confiabilidad..... 75
B Solicitud de Validación al experto y formato de validación..... 76
C Validación de Experto..... 83

LISTA DE CUADROS

Cuadro		Pág.
1	Distribución Porcentual del ítem N° 1.....	36
2	Distribución Porcentual del ítem N° 2.....	37
3	Distribución Porcentual del ítem N° 3.....	38
4	Distribución Porcentual del ítem N° 4.....	39
5	Distribución Porcentual del ítem N° 5.....	40
6	Distribución Porcentual del ítem N° 6.....	41
7	Distribución Porcentual del ítem N° 7.....	42
8	Distribución Porcentual del ítem N° 8.....	43
9	Distribución Porcentual del ítem N° 9.....	44
10	Distribución Porcentual del ítem N° 10.....	45
11	Distribución Porcentual del ítem N° 11.....	46
12	Distribución Porcentual del ítem N° 12.....	47
13	Distribución Porcentual del ítem N° 13.....	48
14	Procesamiento Didáctico de los Contenido.....	58
15	Guion Instruccional.....	61
16	Guion Técnico.....	64
17	Guion Técnico.....	65
18	Guion Técnico.....	66
19	Guion Técnico.....	67
20	Guion Técnico.....	68
21	Guion Técnico.....	69
22	Guion Técnico.....	70

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico		Pág.
1	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 1.....	36
2	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 2.....	37
3	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 3.....	38
4	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 4.....	39
5	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 5.....	40
6	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 6.....	41
7	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 7.....	42
8	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 8.....	43
9	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 9.....	44
10	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 10....	45
11	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 11....	46
12	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 12....	47
13	Distribución de la frecuencia de respuestas del ítem N° 13....	48

Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Educación
Departamento de Informática
Trabajo Especial de Grado

Material Educativo Computarizado Sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo.

Autora: Yileiwi Piñero
Tutor: Msc. Samir El Hamra Herrera
Año: 2014

Resumen

La intención de la investigación fue Proponer un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo. El estudio se fundamentó en las teorías de Robert Gagné, además de las definiciones de Historia Cultural, en donde se pretende diseñar el material planteado. El estudio se enmarcó dentro de la modalidad de Proyecto factible de carácter Documental, de Campo, No experimental y Transversal. La modalidad esta formada por tres fases: Diagnóstico de necesidades, Factibilidad de la propuesta y por último Diseño de la misma. La población estuvo conformada por noventa y un (91) estudiantes cursantes de sexto grado de la U. E. Monseñor Jesús María Pellín del año escolar 2013 - 2014. Para la recolección de los datos se utilizó un cuestionario de trece (13) ítems, validados por juicio de expertos y cuya confiabilidad se calculó aplicando el coeficiente de Kuder Richardson. Finalmente, se analizaron los resultados obtenidos, los cuales demostraron la necesidad y la factibilidad de la propuesta, y se procedió a elaborar la misma.

Palabras clave: Material Educativo Computarizado, Historia Cultural, Estudiantes.

Línea de Investigación: Necesidades educativa en Tecnología de la computación y su diseño instruccional.

INTRODUCCIÓN

Las últimas décadas han quedado marcadas por el incremento de nuevas tecnologías desde los teléfonos móviles hasta la televisión 3D, de estos grandes avances existe el privilegio de la comunicación entre usuario, es así como cada día encontramos más formas de interactuar con personas en tiempo real que pueden estar a kilómetros de distancia e incluso al otro lado del mundo.

Tener la posibilidad de utilizar las herramientas más novedosas de la tecnología despierta curiosidad y el interés de las personas, y mucho más en los niños y adolescentes, es por esto que se observa que los estudiantes en los colegios tienen preferencia en clases donde se implementa recursos audiovisuales, como por ejemplo la computadora, ante el uso de métodos tradicionales.

Lo anterior mencionado, es lo que se quiere abordar con la presente investigación, presentar un recurso multimedia, en este caso un Materia Educativo Computarizado sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, que sea novedoso y de interés para los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

El presente estudio se organizó en cinco (5) capítulos:

En el capítulo I se contextualiza el problema en estudio, formado por el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación y la justificación.

En el capítulo II se describe el marco teórico que contempla los antecedentes de la investigación, bases teóricas y bases legales que sustenta el estudio.

En el capítulo III se presenta el marco metodológico conformado por: el tipo de investigación, diseño de la investigación, población y muestra en estudio, la técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad del instrumento, técnicas para el análisis de datos y fases de la investigación.

En el capítulo IV se dedica a la presentación y análisis de resultados de las dos primeras fases de la investigación diagnóstico y factibilidad: Presentación y análisis de los resultados del diagnóstico, interpretación de los resultados, conclusiones del diagnóstico, presentación y análisis de los resultados de la factibilidad y conclusiones de la factibilidad.

En el Capítulo V, se desarrolla la propuesta, la cual esta conformada por el objetivo general, los objetivos específicos, la construcción de la propuesta, el diseño instruccional y por último el desarrollo de los guiones de propuesta de la investigación.

CAPÍTULO I

Planteamiento del Problema

El hombre, como integrante de una sociedad, desarrolla una forma de vida caracterizada por su manera de vestir, sus creencias, lenguaje, gastronomía, celebraciones, entre otros; en consecuencia, marcando con su forma de vida los rasgos culturales del lugar al que pertenece y distinguiéndolo de las demás regiones, sociedades o lugares. La UNESCO (2010), en el Informe Mundial, Invertir en la diversidad cultural y el diálogo intercultural, define la cultura como:

> …conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. (p. 2).

De acuerdo con la definición planteada, al existir muchas formas de vida en el mundo, existen muchas culturas, por tal razón, se está presente ante una diversidad cultural mundial. Sin embargo, la cultura forma parte de la identidad de cada grupo social, que bien puede mantenerse de generación en generación, a través de un proceso educativo, o desaparecer de una generación a otra.

Un factor que influencia la desaparición de la identidad cultural en las regiones, es la mundialización, se considera como “un proceso unidireccional y unidimensional, que impulsa una economía de mercado mundial dominada por Occidente y que tiende a normalizar, racionalizar y transnacionalizar de maneras hostiles a la diversidad cultural” (UNESCO, 2010, p. 13), mostrando

una amenaza a la cultura oriunda de una sociedad como lo demuestra este ejemplo:

> Se hace hincapié en la amenaza planteada a los productos y prácticas locales por los bienes y servicios de consumo mundializados, en la manera en que la televisión y las producciones audiovisuales tienden a eclipsar las formas tradicionales de entretenimiento, en la forma en que la música rock y pop asfixian la música nativa, o en el modo en que la comida fácil está embotando el apetito por la cocina local. (UNESCO, 2010, p. 13).

Ahora bien, al existir una diversidad cultural mundial, cada país tiene definida una cultura diferente de otros, en el continente americano su proceso cultural “se remonta históricamente al periodo de la colonización, en donde los pueblos de América fueron sometidos por los conquistadores y desarraigados de sus creencias y además obligados a adoptar creencias del continente europeo” (García, 2011, p. 56).

Es este mismo orden de ideas, Venezuela formó parte de ese escenario de colonización europea, que traían consigo esclavos del continente africano. El transcurso de la colonización trajo como consecuencia un proceso de mestizaje entre europeos, africanos y aborígenes venezolanos, todo un proceso de mezcla de razas y culturas.

Por otro lado, ha existido una pérdida en la transferencia de los conocimientos culturales de una generación a otra. En el caso particular de Venezuela, muchas veces influenciados por medios de comunicación, los venezolanos llegan ha adoptar culturas extranjeras, vistas como lo que esta de moda, ya que no existen suficientes programas radiales y televisivos que apoyen a la transmisión de la cultura venezolana a las nuevas generaciones, a tal sentido Quijada (2012), señala que:

> Hemos antepuesto lo foráneo a lo nuestro, y las nuevas generaciones se van olvidado de su país, de sus orígenes, sus costumbres, su folklore. Orgullosas madres llevan a sus hijas a clases de flamenco, o de danza árabe, pero es casi seguro es que ninguna de ellas jamás hayan bailado un pasaje, un joropo o un bello vals, como “Dama Antañona”. (s/p).

Como consecuencia del proceso de mezclas de cultura que se extendió por todo el territorio venezolano, muchos sitios tienen un nombre en lengua aborigen, como lo es el caso de Güigüe, ciudad del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, que significa “piedra de rayo” (Manzo, 1983, p. 147), pero no es sólo esto, existen otros elementos que distinguen al municipio de otros, en cuanto al origen histórico cultural.

En este contexto, es importante y significativo que los habitantes de este Municipio, conozcan su identidad histórica cultural, para evitar una perdida de la misma, “Un pueblo que no conozca su historia pierde su sentido de pertenencia, es decir su identidad” (Quijada, 2012, s/p).

Por esta razón, la valoración de esta identidad cultural, debe iniciarse en las escuelas, la UNESCO (2010), expone que, “cada escuela es diferente, cada lugar es único y cada cultura tiene características específicas propias y es preciso reforzar el nexo entre la escuela y la sociedad” (p. 107). Esto permite que el estudiante fortalezca y valore su identidad cultural y se forme como un nuevo ciudadano, como se señala en el Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana (2007), en el área de aprendizaje de lengua, comunicación y cultura:

> …Los niños y niñas reconocerán y valorarán la cosmovisión de los pueblos y comunidades, la identidad étnica y cultural, los valores, las costumbres y tradiciones ancestrales para fortalecer la conciencia histórica y la unidad de la Nación venezolana multiétnica y pluricultural. (p. 21).

Más adelante, hace referencia, al área de aprendizaje de ciencias sociales, ciudadanía e identidad:

> Constituye la materialización de una importante aspiración en la formación de un nuevo ciudadano venezolano y una nueva ciudadana venezolana. Implica la toma de conciencia y el fortalecimiento de la identidad venezolana, latinoamericana, caribeña y universal, desde una perspectiva geohistórica para el reconocimiento de lo local, estadal, regional, nacional e internacional. (p. 22).

Por otra parte, para muchos estudiantes no resulta muy atractivo conocer la historia cultural de su localidad, por lo que el docente debe buscar las mejores herramientas y estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Una herramienta en la cual los docentes pueden apoyarse para captar el interés en los estudiantes, es el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula, Alvarado (2001) señala que esta incorporación “debe orientarse al cómo elevar la calidad del proceso de enseñanza - aprendizaje con las mismas y cómo integrarlas de manera tal que lo educativo trascienda lo tecnológico”. (p. 97).

Con la implementación del proyecto Canaima, se posibilita más el uso del computador en el aula de clase, al ser este un recurso que despierta un gran interés y curiosidad en los estudiantes, en este mismo sentido, Morrissey (2010) puntualiza:

> El uso de la TIC puede apoyar el aprendizaje de conceptos, la colaboración, el trabajo en equipo y el aprendizaje entre pares. Pueden ofrecer simulaciones, modelados y mapas conceptuales que animen y provoquen respuestas más activas y relacionada con el aprendizaje por exploración por parte de los estudiantes. (p. 84).

El uso de la TIC puede tomarse como referencia para desarrollar materiales educativos, al respeto Jiménez (2012) señala que “la inserción en clase de un sistema multimedia como el Material Educativo Computarizado (MEC) generaría que los estudiantes amplíen sus visiones referentes a los tópicos que se le presentan en estas aplicaciones, despertando el interés para indagarlo desde sus perspectivas”. (p. 400). Esta sería una herramienta factible para que los estudiantes interactúen con el tema de la historia cultural de su localidad y como ésta forma parte de su identidad cultural.

Por las razones antes señaladas, se propone el diseño de un MEC sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la necesidad de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Determinar la vialidad de diseñar un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Diseñar un prototipo del Material Educativo Computarizado de la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Justificación

La inclusión de las TIC como herramienta para mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje, se presenta a los estudiantes como un recurso novedoso e innovador, atractivo a sus intereses, con el cual se les permite una interacción didáctica. “las TIC han facilitado la aparición de nuevas herramientas educativas (Internet, los videojuegos, los programas multimedia), que pueden abrir el aula al mundo real mediante la exploración…” (UNESCO, 2010, p. 108).

La propuesta de diseñar un Material Educativo Computarizado (MEC) sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, despertará la curiosidad e inquietud de los estudiantes de esta localidad, ya que es una temática de mucha conveniencia educativa y social.

Por lo tanto el MEC sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, beneficiará a los estudiantes del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, específicamente de la U. E. Monseñor Jesús María Pellín, ya que podrán tener acceso a la información, que nuevas generaciones desconocen, concretándose así un acto educativo de transmisión de historia cultural de Municipio Carlos Arvelo a las nuevas y futuras generaciones de estudiante de esta institución.

Adicionalmente con el propósito de lograr una proyección social y ya que dicho MEC, es un recurso educativo que implica bajos costos en requerimientos técnicos, en su implementación y manejo podría estar disponible para otras instituciones y para todos los habitantes de la localidad, con el objeto de alcanzar la valoración de la cultural local y de la diversidad cultural del país.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Este segmento comprende una revisión de estudios anteriores que presentan relación con la investigación, al igual se encuentra un apartado de teorías que sustenta la consolidación del propósito de este estudio, además se muestran síntesis de leyes, reglamentos y decretos que conceden aprobación legal a la investigación

Antecedentes la Investigación

Los estudios en cuanto a la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación son diversos en su enfoque, pero todos coinciden en cuanto al manejo del computador como herramienta educativa.

El manejo de Materiales Educativos Computarizados (MEC) generaría cambios importantes en la formación del estudiante y en la educación desplazando los métodos tradicionales. Es importante conocer el desarrollo de investigaciones anteriores, y los resultados a los que estas llegaron. A continuación se señalan algunas investigaciones que están relacionados con el propósito de este estudio.

López y Rubiano (2012), titulada “Material Multimedia Educativo como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje de las Danzas Tradicionales del Estado Carabobo dirigido a estudiantes de 3er grado de la Unidad Educativa "Rafael Arvelo", Municipio Valencia - Estado Carabobo”. Con el propósito de la creación de un material multimedia educativo sobre las danzas tradicionales del Estado Carabobo, de esta forma enfrentar de manera creativa, entretenida y dinámica la tarea de defender la identidad regional y nacional y divulgar el acervo cultural del Estado Carabobo. La metodología

de acuerdo al objetivo, el estudio responde a un proyecto factible, de carácter descriptivo, se apoya en un diseño de campo para efectos del diagnóstico y en un diseño documental para registrar el análisis y la interpretación de las bases teóricas y legales que sustentan el estudio. De igual manera se apoya en un diseño transaccional para señalar el momento en que se recolectan los datos. La población fue considerada finita y estuvo conformada por treinta (30) estudiantes de 3er grado. Por ser una población finita se tomara los treinta (30) estudiantes, como muestras del estudio. El autor concluye, las escuelas son quizás los lugares donde más se necesita multimedia, esto dado que, la multimedia causará cambios radicales en el proceso de aprendizaje en las próximas décadas, en particular cuando los estudiantes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales. Esto debido a que proporciona imágenes reales de los procesos o actividades que ejecutarán en su futura vida profesional o reforzar aquellas manifestaciones que además de conformar su identidad como miembros de un país y una cultura, le permitirá transmitir estas manifestaciones tal como los cultores autóctonos las ejecutaron.

Bolívar (2012), en la investigación titulada Material Educativo Computarizado sobre las Tradiciones Culturales del Estado Carabobo dirigido a los Estudiantes de "U. E. E. Ambrosio Plaza". Con la finalidad de proponer un Material Educativo Computarizado sobre las Tradiciones Culturales del Estado Carabobo dirigido a los Estudiantes del 3er grado de la "U. E. E. Ambrosio Plaza" del Municipio Valencia, Estado Carabobo. La investigación se enmarcó bajo la modalidad de proyecto factible, igualmente tuvo un apoyo en una investigación de campo y es de carácter descriptivo. La población está conformada por 36 estudiantes de 3er grado y la muestra por 20 estudiantes de 3er grado. A modo de conclusión expresa, para tener un buen aprendizaje y mantener un buen desempeño docente, influye mucho

los recursos didácticos y como se apliquen, los cuales deben estar en conjunto con la realidad, un sistema actualizado, cada vez más efectivo y eficiente; e ir creciendo satisfactoriamente como docente, donde se pueda crear un ambiente confiable y sostenible que permita tener la confianza en la institución de un clima cultural y tecnológico.

Manzanilla y Orta (2012), en su trabajo titulado, Material Educativo Computarizado sobre los sitios turísticos del Estado Carabobo, dirigido al 7mo grado de Educación Primaria de E. T. R. "Simón Bolívar". Como objetivo tiene plantear el desarrollo de un Material Educativo Computarizado sobre los sitios turísticos del Estado Carabobo, dirigido al 7mo grado de Educación Primaria de Escuela Técnica Robinsoniana "Simón Bolívar". El trabajo se enmarca en el tipo de investigación de campo, de tipo documental y de tipo descriptiva, con un diseño de investigación no experimental y bajo la modalidad de proyecto factible. La población de estudio fue ciento cuarenta (140) estudiantes que conforman las secciones de 7mo grado y la muestra representativa en el 79% de los estudiantes de la población, lo cual corresponde a un tota, de ciento diez (110) estudiantes. A modo de conclusión, el proceso de enseñanza consiste en un conjunto de acciones ejecutadas por el docente y tiene como norte crear espacios que ofrezcan a los estudiantes la posibilidad de aprender, con el objetivo principal de que el estudiar se transfiera en una persona útil. De igual manera, se hace necesario que los docentes estén involucrados de forma permanente en la transformación pedagógica, para ello deben promover estrategias significativas acorde a las demandas por los estudiantes y la sociedad de hoy en día.

La investigación propuesta por Rodríguez (2013), titulada “Material Educativo Computarizado sobre la Población Indígena Venezolana Dirigido a Estudiantes de Educación Secundaria”, tuvo como propósito proponer un

Material Educativo Computarizado como herramienta para el aprendizaje de la población indígena venezolana para los estudiantes del primer año de educación secundaria de la Unidad Educativa Nacional “Aníbal Paradisi” del Municipio Mariara, Estado Carabobo. Con la aplicación del MEC propuesto se pretende consolidar el aprendizaje, que desarrolle en ellos habilidades y destrezas. La metodología se enmarcó en una investigación descriptiva, bajo la modalidad de proyecto factible, con un diseño de campo no experimental. La población y la muestra estuvieron representadas por un universo de cincuenta y siete (57) estudiantes del primer año del periodo escolar 2012-2013. Concluyendo lo siguiente, la aplicación de la tecnología constituye una de las soluciones de los problemas educativos, ya que genera cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los cuales son muy relevantes tanto para el docente, como para los educandos. Esta investigación ratifica que es necesario la búsqueda e implementación de metodologías innovadoras en educación que sustituyan los métodos tradicionales. El profesor tiene la responsabilidad de crear las condiciones en cuanto a aprendizaje, diseñando situaciones didácticas apropiadas para aprovechar las potencialidades de la tecnología de acuerdo a las dificultades y necesidades de los estudiantes.

En el trabajo se evidencia que la aplicación de un MEC genera cambios ante un problema educativo, ya que es una herramienta de apoyo que genera habilidades y destrezas en el estudiante, lo cual es pertinente para esta investigación ya que demuestra la aplicación de MEC en la enseñanza de historia de la población indígena, la cual se relaciona con el origen histórico cultural de Venezuela.

Bases Teóricas

Las bases teóricas para Arias (1999), “Comprenden un conjunto de conceptos y proposiciones que constituyen un punto de vista o enfoque determinado, dirigido a explicar el fenómeno o problema planteado”. (p. 14).

El presente trabajo de investigación se fundamentó teóricamente en la propuesta ecléctica de Robert Gagné.

Teoría del Procesamiento de la información

Para la aplicación de un material educativo computarizado, como una herramienta para mediar el aprendizaje, este debe sustentarse en una teoría del aprendizaje, que demuestre la forma en que el conocimiento es percibido por los usuarios que interactúan con el material. En este sentido, la teoría de procesamiento de la información según Gagné (1975), muestra el esquema básico para las condiciones del aprendizaje. Las condiciones del aprendizaje (internas y externas), es lo que debe ser construido para la facilitación del aprendizaje, aquí se incluyen los eventos del aprendizaje, acordes al modelo procesamiento de información.

Según Gagné (1975), los procesos se deben concebir para poder explicar los fenómenos del aprendizaje, son aquellos que realizan determinados tipos de transformaciones de la percepción de estímulos externos en información aprendida. Se denominan procesos de aprendizaje a las diversas transformaciones que sufre lo percibido hasta que se convierte en aprendizaje, vale decir, desde el momento en que se percibe un estímulo proveniente del medio ambiente el cual es codificado y transformado en información con el propósito de comprenderla, almacenarla y procesarla mediante estrategias cognitivas; así mismo elabora y genera respuestas, las cuales se van a expresar a través de una conducta.

En relación con lo expuesto, se demuestra como el material educativo computarizado se presenta al estudiante como un estimulo externo, y como el contenido del mismo, a través de unas transformaciones internas se convierte en información aprendida.

Historia Cultural

Partiendo de la definición de historia, señala Lozano (1979) que está "narra los movimientos artísticos, políticos, económicos, sociales, religiosos, etc. por los que el ser humano ha pasado en su peregrinar por la tierra" (p. 11).

A partir de lo mencionado, la historia cultural, se centra en la narración de los aspectos forman parte de la vida cultural del hombre, destaca esos aspectos como "múltiples manifestaciones materiales y simbólicas con las que un pueblo regula sus formas de vida y alcanza una originalidad que lo distingue de otras sociedades o pueblos." (Picó y Sanchis, 2003, p. 69).

Picó y Sanchis (2003), dividen los aspectos en materiales y simbólicos. Los aspectos materiales como las modificaciones físicas que el hombre introduce en la naturaleza: herramientas, casas, ciudades, medios de comunicación. Los aspectos simbólicos, son esenciales para la convivencia de un grupo de personas, explica que, es necesario un sistema de comunicación y establecer reglas del juego. Más adelante los autores detallan el sistema de comunicación es lenguaje y las reglas del juego implica, un sistema de valores, un acuerdo acerca de lo que es bueno o malo, por lo tanto de ese sistema de valores se derivan normas que regulan la conducta y orientan sobre lo que se debe o no se debe hacer. (p. 71).

Además los aspectos simbólicos de la cultura abarcan "desde la forma de cocinar, hasta el valor de la disciplina en el trabajo" (Picó y Sanchis, 2003,

p. 72).

En este mismo orden de ideas, para Diseñar un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, se partió de la exploración de documentación existente de la historia del municipio, luego de conocer la historia local, se realizó la selección de los aspectos culturales, los materiales y simbólicos, para solo plasmar sobre el material educativo computarizado, la historia cultural.

Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano

En el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007), en relación con el presente estudio tiene como características que: “Promueve el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), como herramientas de trabajo y recursos para el aprendizaje” (p. 54). Así mismo, como parte de los ejes integradores, establece la incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación.

> La incorporación de las TIC‘s 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‘s 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 (p. 58).

Sustentando la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación en todos los momentos del proceso de aprendizaje y no en un área específica referida a la tecnología, es decir el empleo de materiales

educativos computarizado en el sistema de educación primaria y secundaria, en todas las áreas de aprendizaje.

Permitiendo la aplicación del Material Educativo Computarizado sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, en sexto grado perteneciente al subsistema de educación primaria.

Bases Legales

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2000)

Entre los artículos que son base fundamental para la formulación de materiales educativos computarizados se encuentran el Artículo 108.

> Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley (p. 104).

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los centros educativos son parte de los derechos educativos que establece la constitución, siendo base esto para que no exista limitación para el desarrollo de este estudio.

Decreto N° 825 (2000)

Decreto mediante el cual se declara el acceso y el uso de internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la Republica Bolivariana de Venezuela en el artículo 11.

> El Estado, a través del Ministerio de Ciencia y Tecnología promoverá activamente el desarrollo del material académico, científico y cultural para lograr un acceso adecuado y uso efectivo de Internet, a los fines de establecer un ámbito para la investigación y el desarrollo del conocimiento en el sector de las tecnologías de la información.

El acceso al internet es indispensable, para el acceso a toda una nueva gama de información, también es de utilidad para la comunicación, para compartir información entre grupos de estudiantes, es una herramienta colaborativa y es una plataforma en la que se puede alojar a la red el material educativo computarizado permitiendo así el acceso en cualquier momento y lugar.

Ley Orgánica de Educación (2009)

En las Disposiciones fundamentales, Capitulo I, artículo 6, numeral 3, literal e de las Competencias del Estado Docente, sustentan que a través órganos nacionales planificara, ejecutara, coordinara políticas y programas

> Para alcanzar un nuevo modelo de escuela, concebida como un espacio abierto para la producción, desarrollo endógeno, el quehacer comunitario, la formación integral, la creación y creatividad, la promoción de la salud, la lactancia materna y el respeto por la vida, la defensa de un ambiente sano, seguro y ecológicamente equilibrado, las innovaciones pedagógicas, las comunicaciones alternativas, el uso y desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación, la organización comunal, la consolidación de la paz, la tolerancia, la convivencia y el respeto a los derechos humanos (p. 10).

Permitiendo la aplicación del material educativo computarizado para lograr un cambio en el proceso de aprendizaje tradicional y alcanzar un nuevo proceso, que promoverá a la producción y desarrollo de nuevos materiales como apoyo a otras temáticas.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El propósito del presente capítulo es describir los procedimientos de la investigación, así como la relación entre los resultados, que permitan llevar desde el punto de vista técnico la recolección de datos e interpretación en función que permitan obtener el diseño de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Tipo de Investigación

De acuerdo con el estudio realizado, se tomó el tipo de investigación descriptiva de campo que según Tamayo (2004) “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o proceso de los fenómenos”. (p. 46)

La investigación descriptiva, trabaja sobre la realidad de los hechos, y su característica principal es presentar una investigación correcta. Dentro del campo de las Ciencias Sociales, las investigaciones que se llevan a cabo, se encargan de describir las características de los diferentes elementos y su interrelación. En este tipo de estudio, mide una variable de forma independiente el cual refiere detectar las necesidades de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín y determinar la factibilidad para el desarrollo de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Ahora bien, esta investigación descriptiva tiene como finalidad proponer una alternativa de solución ante una problemática determinada, en

consecuencia, se enmarca en una investigación bajo la modalidad de proyecto factible. Al respecto UPEL (2011) “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” (p. 21).

De esta manera, se pretende solucionar un problema, debido a la necesidad evidente de una herramienta educativa que permita la accesibilidad a la información y al conocimiento de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, en la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Diseño de la Investigación

Según Arias (1999), “El diseño de investigación es la estrategia que adopta el investigador para responder al problema planteado”. (p. 20). De acuerdo con el diseño de la presente investigación, es de tipo No Experimental, la cual está clasificada en forma descriptiva, ya que el objeto de esta, es indagar la incidencia y valores en que se manifiestan una o más variable. De acuerdo con la definición del Manual de Trabajos de Grado de la UPEL (2011, p. 10), otro diseño que se tomará en cuenta es el que se hace referencia a los diseños de campo, que “consiste en el análisis sistemático del problema, con el propósito de describir, explicar las causas y sus efectos, entender su naturaleza y los factores constituyentes o predecir su ocurrencia”.

En relación con lo antes expuesto, la presente investigación es de campo, puesto que utilizó como herramientas para la recolección datos a las encuestas, en la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín. Así mismo,

el estudio se desarrollará a través de un diseño de tipo documental, que tal como lo señala el Manual de Trabajos de Grado de la UPEL, (2011, p. 20), "el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos".

Por otra parte, la investigación asumió las características de un estudio a nivel descriptivo y de acuerdo al diseño es no experimental y transversal. En este sentido los diseños no experimentales constituyen: “una investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. La investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos”, (Hernández, Fernández y Baptista, 2006; p. 267).

De igual forma, y de acuerdo al diseño es transversal. En este sentido los diseños transversales descriptivos han sido caracterizados por Hernández, Fernández y Baptista (2006) como:

> Aquellos estudios donde se tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiestan una o más variables (dentro del enfoque cuantitativo) o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de la comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno, una situación (describirla, como su nombre lo indica, dentro de un enfoque cualitativo). El procedimiento consiste en medir o ubicar a un grupo de personas, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, en una variable o concepto y proporcionar su descripción. (p. 273).

El procedimiento consiste en medir o ubicar a un grupo de personas, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, en una variable o concepto y proporcionar su descripción.

Dada la investigación titula Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, el estudio es de carácter descriptivo ya que “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos”. (Tamayo, 2004, p. 46).

Considerando lo antes planteado, para esta investigación, el estudio tuvo un soporte en un análisis de necesidades, el cual atendió a las características de un diseño de campo, la cual se entiende como “los datos se recogen directamente de la realidad, por lo cual los denominamos primarios, su valor radica en que permiten cerciorase de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos”. (Tamayo, 2004, p. 110).

De esta forma, los datos de interés para la investigación fueron recopilados en el ambiente natural donde se aspira implementar el Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, esta investigación de diseño de campo, presenta características del tipo de diseño de encuesta, según Tamayo (2004), “parte de la premisa de que si queremos conocer algo sobre el comportamiento de las personas, lo mejor es preguntando directamente a ellas”. Así mismo, preguntando directamente al grupo de personas en su ambiente natural se analizó e interpreto la necesidad existente.

Población y Muestra

Según Palella y Martins (2006) “La población de una investigación es el conjunto de unidades de las que se desea obtener información y sobre las que se van a generar conclusiones”. (p. 115). Para la investigación la

población estuvo conformada por noventa y un (91) estudiantes de sexto grado de Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Por tanto, para la presente investigación considerará los de sujetos tipo. El cual, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) la define: “la muestra tipo, la elección de los sujetos no dependen de la misma probabilidad de ser elegidos, sino por la decisión de un investigador o grupos de encuestados. (p. 226) No obstante, Hernández, Fernández y Baptista (2006) define la muestra como: “es, en esencia, un grupo de la población. Dicho de otra forma es el conjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se le llama población.” (p. 207).

El tipo de muestreo de la investigación fue de tipo no probabilístico intencional, ya que la muestra fue seleccionada con base en criterios o juicios del investigador (Arias, 1999, p. 24); en este sentido Arias (1999) define este tipo de muestra como "procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tiene los elementos de la población para integrar la muestra". (p. 24).

En cuanto a la muestra estuvo representada por la totalidad de la población, ya que esta cumple con los siguientes criterios:

1. Los estudiantes dominan nociones básicas del uso del computador.
2. Por otra parte, a través de los estudiantes se puede evaluar directamente el bajo conocimiento que éstos tienen en cuanto el tópico de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Así mismo, Hernández, Fernández y Baptista (2006) expresa que este tipo de muestra es utilizada en la investigaciones, donde el objetivo es la

riqueza, profundidad y la calidad de la información y no la cantidad ni la estandarización. Por tanto, para el desarrollo del proceso de investigación se tomará la totalidad de la población, debido al tamaño reducido de la misma.

Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos

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

Así mismo, se utilizó la técnica de la encuesta, definida por Méndez, (2001), como: “técnica que permite el conocimiento de las motivaciones, las actitudes y las opiniones de los individuos con relación a su objeto de investigación” (p. 156).

En este sentido, se diseñará, validará y aplicará un cuestionario estructurado y creado especialmente para la realización del diagnóstico en relación a las variables en estudio. En este sentido, Palella y Martins (2006) es “un instrumento de investigación que forma parte de la encuesta. Es fácil de usar, popular y con resultados directos”. (p. 143).

El instrumento tendrá como propósito obtener información diagnosticar la necesidad existente en la enseñanza de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo en la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín, para obtener información que es de gran importancia, ya que se puede conocer, verificar y evaluar en el medio real la manera como se desarrollan las actividades en la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín y determinar las fallas en cuanto a conocimientos de la historia cultural del

Municipio Carlos Arvelo. El cuestionario formado por trece (13) preguntas, con alternativa de respuesta cerrada (si y no).

Validez y Confiabilidad del Instrumento

Todo instrumento de recolección de datos debe reunir dos requisitos esenciales: la validez y la confiabilidad que permita determinar la veracidad de los datos y de tal manera sea posible el desarrollo del proyecto factible. La validez se refiere a “la ausencia de sesgos. Representa la relación entre lo que se mide y aquello que realmente se requiere medir" (Palella y Martins, 2006, p. 172). La validez del instrumento de recolección de datos se realizó a través de un "Juicio de Expertos", según el autor anterior citado:

> Consiste en entregarle a tres (03), cinco (05) o siete (07) expertos (siempre números impares) en la materia objeto de estudio y en metodología y/o construcción de instrumentos un ejemplar del (los) instrumento (s) con su respectiva matriz de respuestas acompañadas de los objetivos de la investigación, el sistema de variables y una serie de criterios para clarificar las preguntas. (p. 272).

El instrumento se validó a través del juicio de expertos, quienes dieron las sugerencias para su definitiva elaboración. Los especialistas validadores fueron dos (2) docentes de pre-grado del área de informática y matemática pertenecientes al Departamento de Informática y uno (1) perteneciente al Departamento de Química y Biología, del área de sociales, todos de la Facultad de Ciencias de la Educación, a los cuales se les hizo entrega del siguiente material:

- ✓ Carta dirigida a cada experto, solicitando la colaboración de los mismos para la validación del instrumento.
- ✓ Titulo y objetivos de la investigación

- ✓ Tabla de especificaciones del instrumento.
- ✓ Instrumento.
- ✓ Formato de validación.

Una vez realizadas las observaciones sugeridas por los expertos, se obtuvo el instrumento final a aplicar en el estudio. Ahora bien para la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de Kuder Richardson (KR_{20}) el cual se aplica a instrumentos cuyas respuesta son dicotómicas, por ejemplo, si y no, mediante la denominada fórmula 20. En la presente investigación los datos se obtuvieron a través de una hoja de cálculo que se elaboró luego de culminar la recolección de datos. La confiabilidad se obtuvo a partir de la siguiente formula:

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \cdot \frac{st^2 - \sum p \cdot q}{st^2}$$

Donde:

- ✓ r_{tt} = Coeficiente de confiabilidad.
- ✓ k = Número de ítems del instrumento.
- ✓ st^2 = Varianza total del instrumento.
- ✓ $\sum p \cdot q$ = Sumatoria de las varianzas parciales de cada ítem.

$$r_{tt} = \frac{13}{13-1} \cdot \frac{2{,}84^2 - 1{,}22}{2{,}84^2}$$

$$r_{tt} = 0{,}91$$

El resultado se interpreta de acuerdo con el siguiente cuadro de referencia:

Coeficiente	Grado
1	Perfecta
0,80 – 0,99	Muy alta
0,60 – 0,79	Alta
0,40 – 0,59	Moderada
0,20 – 0,39	Baja
0,1 – 0,19	Muy Baja
0	Nula

De acuerdo al resultado obtenido, coeficiente 0,91 de grado muy alta, se puede decir que el instrumento elaborado es confiable, lo que indica que permitirá realizar un diagnóstico cercano a la realidad.

Técnicas para el Análisis de Datos

Luego de aplicado el instrumento a los estudiantes, se alcanzan los datos que se someten al análisis e interpretación, utilizando la estadística descriptiva, representado a través de porcentaje las frecuencias de cada respuesta y graficando tales resultados para obtener las conclusiones del estudio.

Fases de la Investigación

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

Fase I Diagnóstico: En esta fase se realizó la aplicación del instrumento de recolección de datos, a través de una encuesta. Los datos obtenidos se sometieron al análisis e interpretación y así obtener las conclusiones del estudio.

Fase II Factibilidad: Para determinar la posibilidad de diseñar un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo. En esta fase se determinó la factibilidad técnica y económica de la propuesta.

Fase III Elaboración de la propuesta: Esta fase implicó los lineamientos operativos para Diseñar un prototipo del Material Educativo Computarizado de la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo tomando en cuenta las dos fases anteriores.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El presente capítulo hace referencia a la exposición y análisis de los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico y factibilidad con el propósito de determinar la necesidad y vialidad de Proponer un Material Educativo Computarizado de la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Presentación y Análisis de los Resultados del Diagnóstico

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

Por tal razón, se elaboraron cuadros y gráficos estadísticos en función de los ítems, considerando además las dimensiones e indicadores previamente formulados. Así mismo, la información se analizó destacando los datos de mayor relevancia en cada uno de los ítems. Como resultado de la aplicación de este procedimiento, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 1.

Dimensión: Necesidad Académica

Indicador: Información. Proceso enseñanza y aprendizaje.

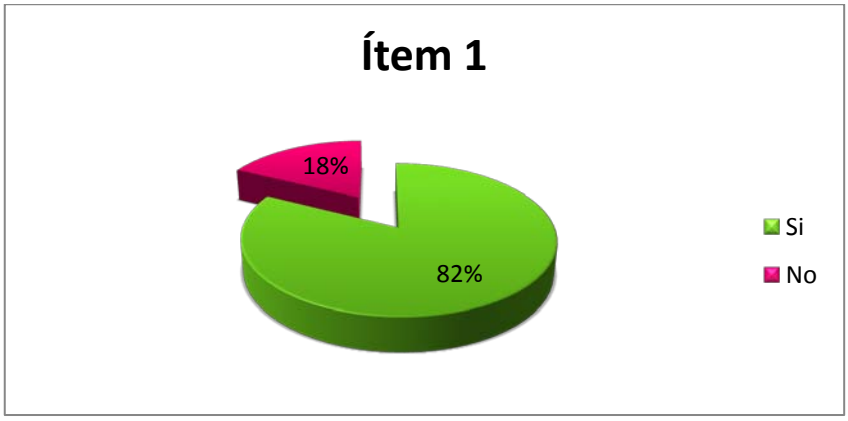
Ítem Nº 1. ¿Conoces la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?

Cuadro N° 1

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
1	75	82%	16	18%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 1



Fuente: Cuadro N° 1

Análisis: Los resultados en el ítem N° 1, evidencian que el 82 porciento de los estudiantes poseen conocimiento sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo; mientras que el 18 porciento manifestó no conocer la historia cultural del Municipio.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 2.

Dimensión: Necesidad Académica

Indicador: Información. Proceso enseñanza y aprendizaje.

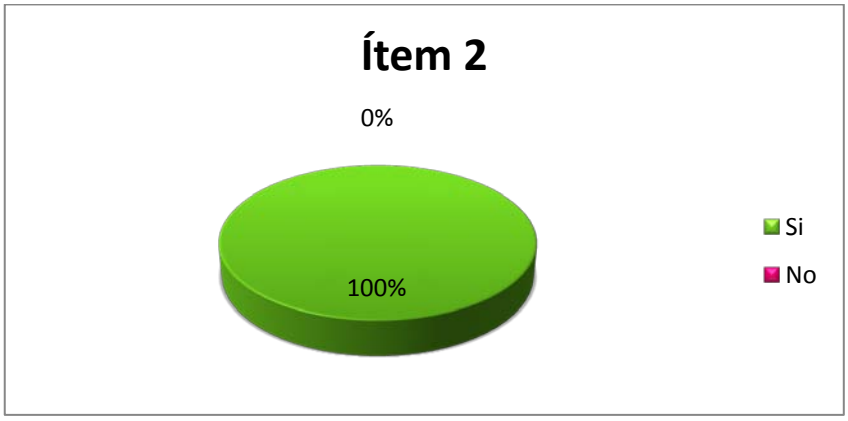
Ítem Nº 2. ¿Tu docente incorpora en sus proyectos la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?

Cuadro N° 2

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
2	91	100%	0	0%	91%	0%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 2



Fuente: Cuadro N° 2

Análisis: Los resultados en el ítem N° 2, evidencian que el 100 porciento de los estudiantes afirman que su docente incorpora la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo en sus proyectos.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 3.

Dimensión: Necesidad Académica

Indicador: Información. Proceso enseñanza y aprendizaje.

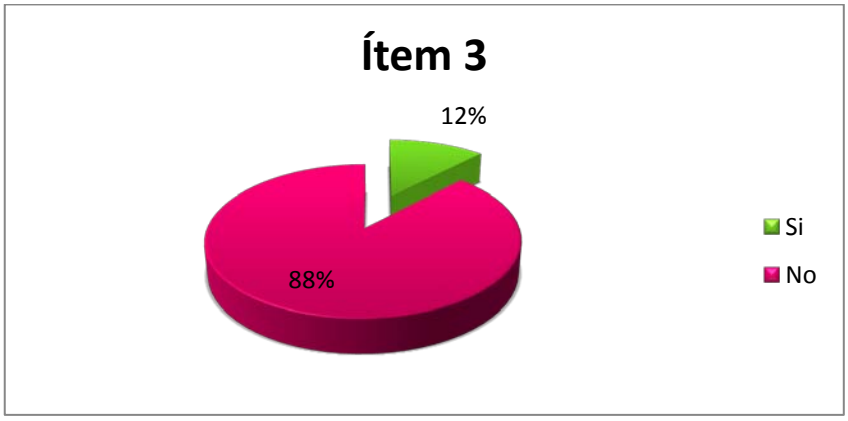
Ítem Nº 3. ¿Comprendes la importancia de conocer la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo con el método que emplea el profesor?

Cuadro N° 3

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
3	11	12%	80	88%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 3



Fuente: Cuadro N° 3

Análisis: Los resultados en el ítem N° 3, evidencian que el 88 porciento de los estudiantes niegan comprender la importancia de conocer la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo con el método que emplea el profesor; mientras que el 12 porciento de los estudiantes manifiestan si conocer la importancia.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 4.

Dimensión: Necesidad Académica

Indicador: Información. Proceso enseñanza y aprendizaje.

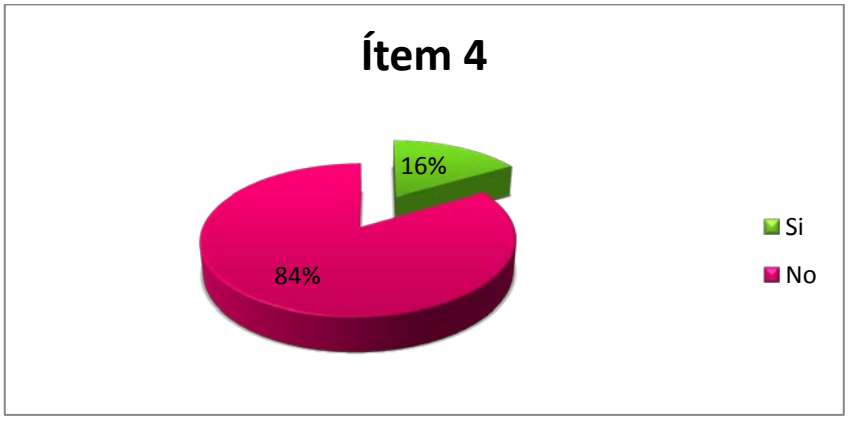
Ítem Nº 4. ¿Participas en la clase cuando el objetivo es conocer la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?

Cuadro N° 4

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
4	15	16%	76	84%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 4



Fuente: Cuadro N° 4

Análisis: Los resultados en el ítem N° 4, evidencian que el 84 porciento de los estudiantes no participa en la clase cuando el objetivo es conocer la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo; mientras que el 16 porciento afirma participar cuando el objetivo es conocer la historia cultural.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 5.

Dimensión: Necesidad Académica

Indicador: Información. Proceso enseñanza y aprendizaje.

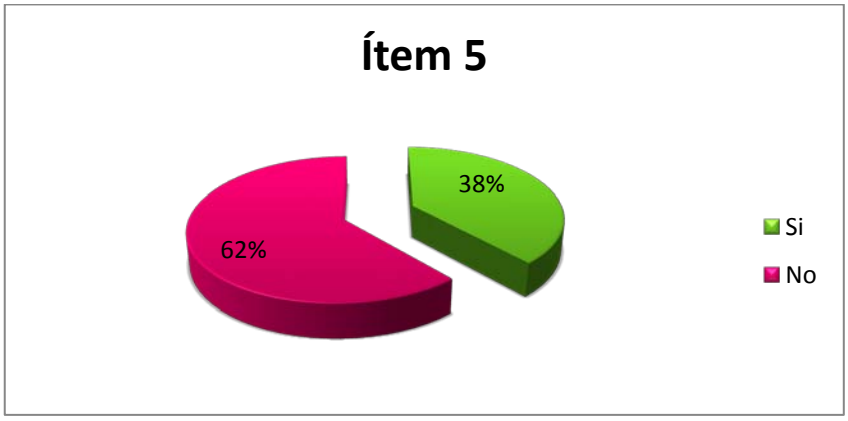
Ítem Nº 5. ¿Te gusta leer acerca de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?

Cuadro N° 5

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
5	35	38%	56	62%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 5



Fuente: Cuadro N° 5

Análisis: Los resultados en el ítem N° 5, evidencian que el 62 porciento de los estudiantes no le gusta leer acerca de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo; mientras que el 38 porciento si le gusta leer acerca de la historia cultural.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 6.

Dimensión: Necesidad Académica

Indicador: Información. Proceso enseñanza y aprendizaje.

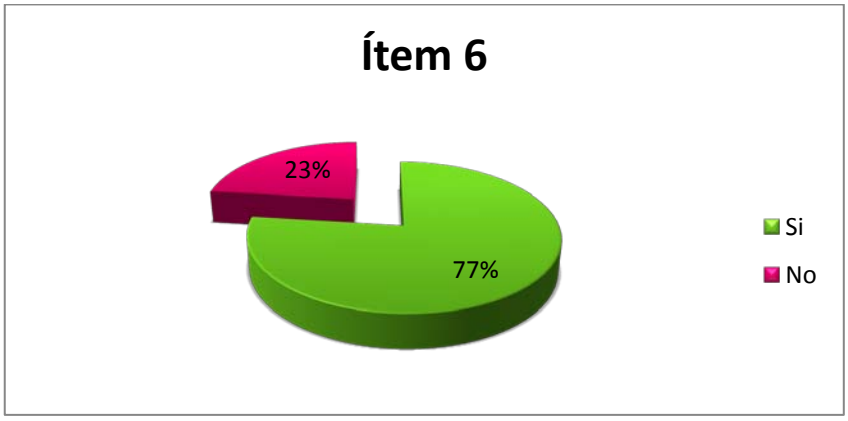
Ítem Nº 6. ¿Existen limitaciones para investigar sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?

Cuadro N° 6

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
6	70	77%	21	23%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráficos N° 6



Fuente: Cuadro N° 6

Análisis: Los resultados en el ítem N° 6, evidencian que el 77 porciento de los estudiantes afirman que si existen limitaciones para investigar sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo; mientras que el 23 porciento asegura que no existen limitaciones.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 7.

Dimensión: Requerimiento Tecnológico

Indicador: Aplicación de TIC.

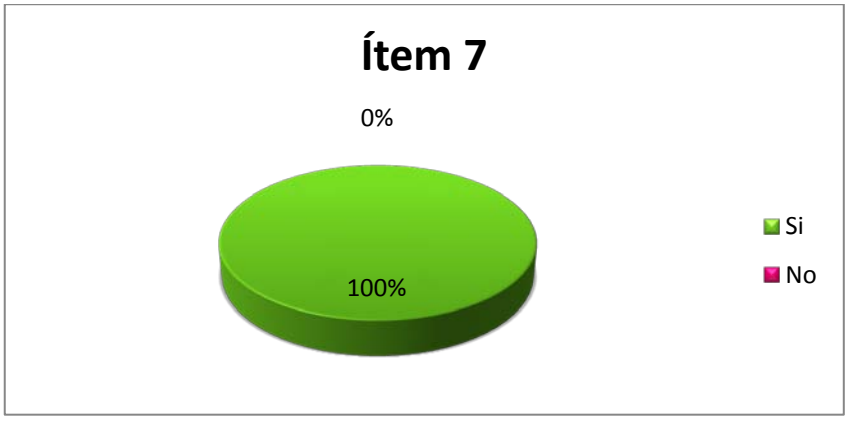
Ítem Nº 7. ¿Posees computadora Canaima?

Cuadro N° 7

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
7	91	100%	0	0%	91	0%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 7



Fuente: Cuadro N° 7

Análisis: Los resultados en el ítem N° 7, evidencian que el 100 porciento de los estudiantes posee computadora Canaima.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 8.

Dimensión: Requerimiento Tecnológico

Indicador: Aplicación de TIC.

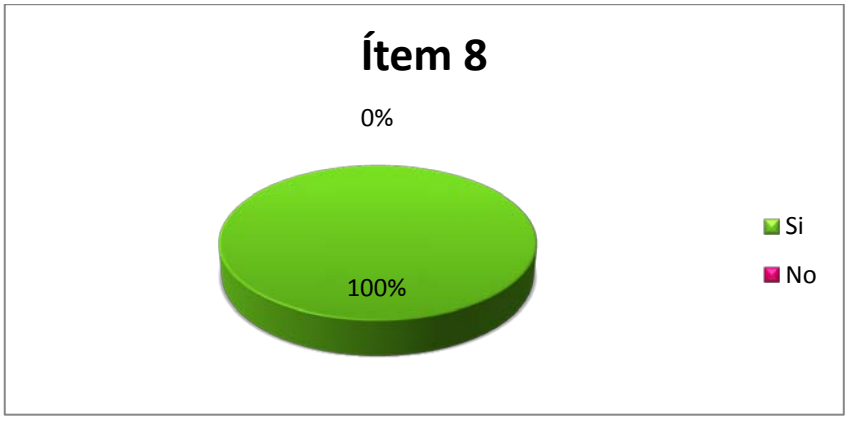
Ítem Nº 8. ¿La institución posee laboratorio de informática?

Cuadro N° 8

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
8	91	100%	0	0%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 8



Fuente: Cuadro N° 8

Análisis: Los resultados en el ítem N° 8, evidencian que el 100 porciento de los estudiantes afirman la existencia de laboratorio de informática.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 9.

Dimensión: Requerimiento Tecnológico

Indicador: Aplicación de TIC.

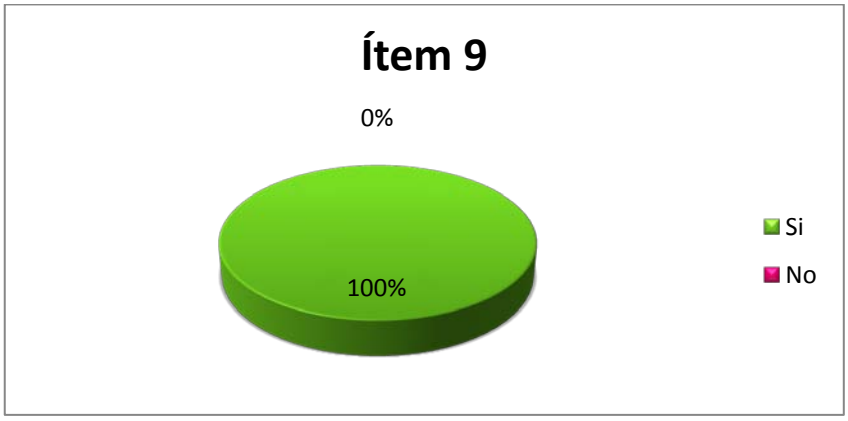
Ítem Nº 9. ¿Tienes conocimientos básicos para manejar una computadora?

Cuadro N° 9

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
9	91	100%	0	0%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 9



Fuente: Cuadro N° 9

Análisis: Los resultados en el ítem N° 9, evidencian que el 100 porciento de los estudiantes tienen conocimientos básicos para manejar una computadora.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 10.

Dimensión: Requerimiento Tecnológico

Indicador: Aplicación de TIC.

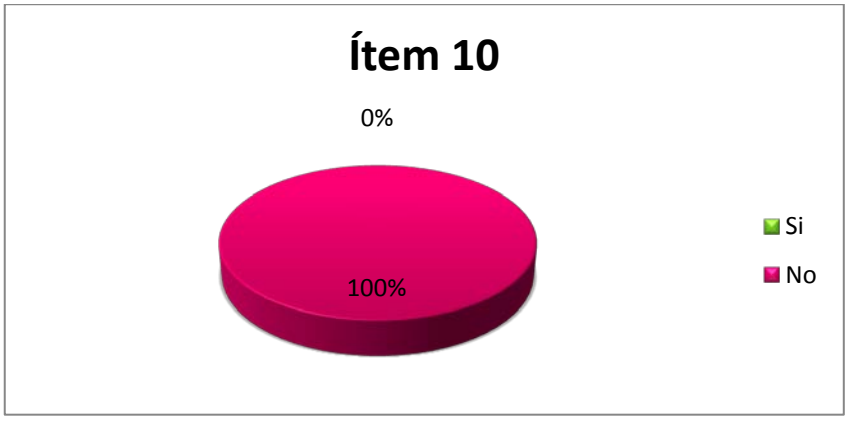
Ítem Nº 10. ¿Utilizas la computadora para recibir clases?

Cuadro N° 10

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
10	0	0%	91	100%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 10



Fuente: Cuadro N° 10

Análisis: Los resultados en el ítem N° 10, evidencian que el 100 porciento de los estudiantes no utiliza la computadora para recibir clases.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 11.

Dimensión: Requerimiento Tecnológico

Indicador: Aplicación de TIC.

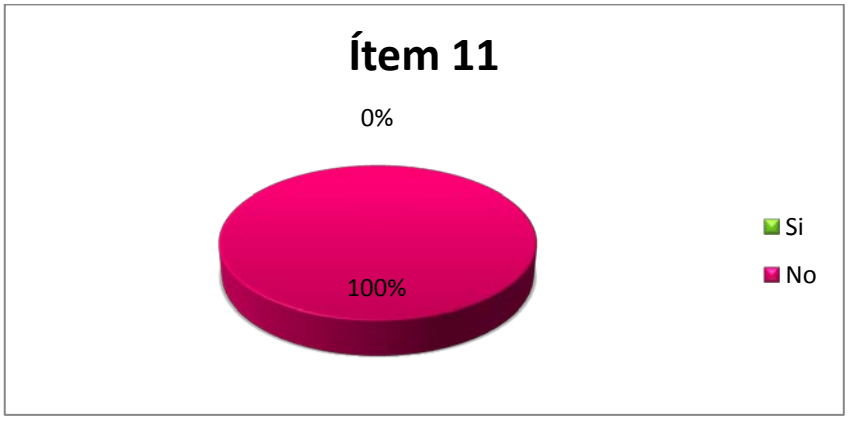
Ítem Nº 11. ¿Tu docente utiliza el computador para dar algunas clases sobre historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?

Cuadro N° 11

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
11	0	0%	91	100%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 11



Fuente: Cuadro N° 11

Análisis: Los resultados en el ítem N° 11, evidencian que el 100 porciento de los estudiantes manifiestan que su docente no utiliza el computador para dar algunas clases sobre historia cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 12.

Dimensión: Requerimiento Tecnológico

Indicador: Aplicación de TIC.

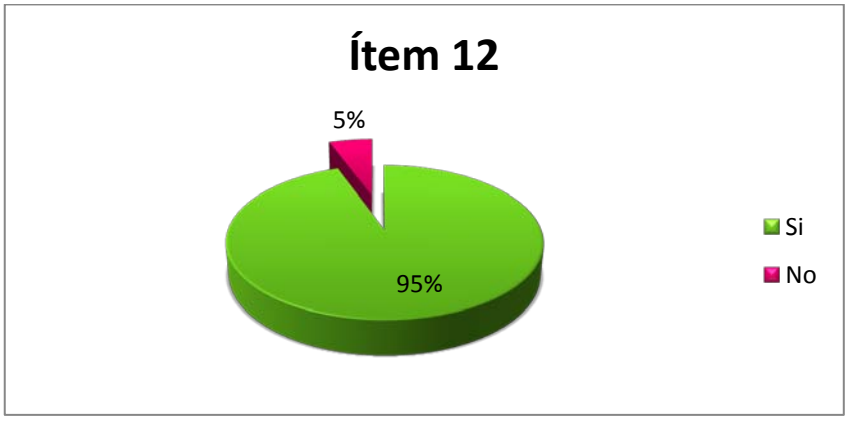
Ítem Nº 12. ¿Consideras que realizar actividades en el computador te facilita el aprendizaje?

Cuadro N° 12

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
12	86	95%	5	5%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 12



Fuente: Cuadro N° 12

Análisis: Los resultados en el ítem N° 12, evidencian que el 95 porciento de los estudiantes si consideran que realizar actividades en el computador le facilita el aprendizaje; mientras el 5 porciento de los estudiantes no lo considera.

Presentación de los Resultados. Cuestionario Aplicado a los Estudiantes. Ítem Nº 13.

Dimensión: Requerimiento Tecnológico

Indicador: Aplicación de TIC.

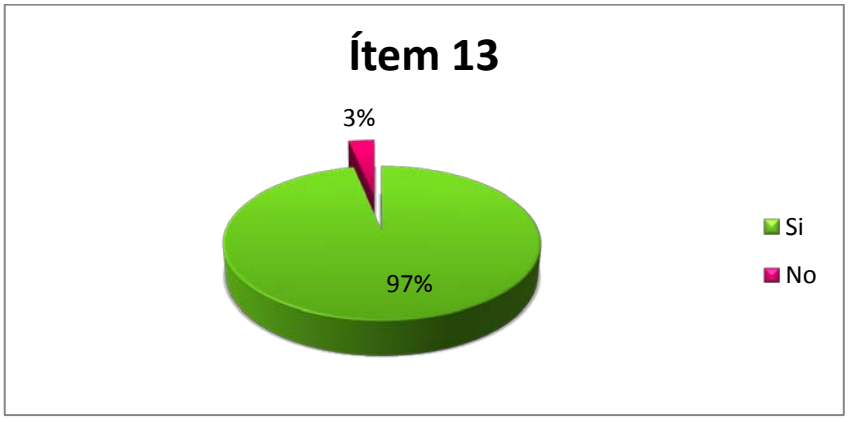
Ítem Nº 13. ¿Te gustaría saber todo lo que caracteriza al Municipio Carlos Arvelo en cuanto a su historia cultural a través del uso del computador?

Cuadro N° 13

Ítem	Alternativas				Totales	
	Si		No			
	f	%	f	%	f	%
13	88	97%	3	3%	91	100%

Fuente: Piñero (2014)

Gráfico N° 13



Fuente: Cuadro N° 13

Análisis: Los resultados en el ítem N° 13, evidencian que el 97 porciento de los estudiantes si les gustaría saber todo lo que caracteriza al Municipio Carlos Arvelo en cuanto a su historia cultural a través del uso del computador; mientras el 3 porciento de los estudiantes no le gustaría.

Interpretación de los Resultados:

Los resultados de los ítems analizados permiten evidenciar que la mayoría de los estudiantes reciben el contenido de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, de la cual no comprenden su importancia, sumado a esto, el computador no se utiliza como herramienta pedagógica para la interacción con el mencionado contenido.

Por otra parte, la mayoría de los estudiantes consideran que realizar actividades en el computador les facilitara el aprendizaje, por lo que les gustaría usar el computador para conocer todo lo que caracteriza la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, además que todos poseen las herramientas tecnológicas (computador Canaima y laboratorio de informática en la institución) y los conocimientos básicos para manejar el computador.

Lo que significa de acuerdo a la teoría del procesamiento de la información de Gagné (1975), las condiciones para el aprendizaje están dadas para facilitar el aprendizaje. El Material Educativo Computarizado (MEC) será el estímulo externo que tendrá el contenido de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo y a través de un proceso transformación la información será codificada y transformada con el propósito de comprenderla, almacenarla y procesarla; así mismo el estudiante elaborará y generará respuestas, las cuales se expresan a través de las actividades y de una conducta.

Conclusiones del Diagnóstico

Una vez analizada e interpretada la información recopilada con el instrumento aplicado a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín, se observó que los estudiantes

presentan poco interés en las clases de historia cultural del Municipio Carlos Arvelo con el método que emplea su docente, de allí que la propuesta de esta investigación hace énfasis en el manejo de las TIC, incorporando texto, imágenes y color, es decir utilizar herramientas que sean de agrado y donde el estudiante tenga el interés de explorar más.

En cuanto a los datos obtenidos con la aplicación del cuestionario al grupo de noventa y un (91) estudiantes de sexto grado, se evidenció poca participación y comprensión de la importancia en las clases cuando el objetivo es conocer la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, así como la limitaciones para investigar y el poco interés para leer sobre el tema.

Tomando en cuenta los resultado obtenidos en la fase de diagnóstico, se demuestra la necesidad de diseñar un MEC considerando que es deficiente el interés y la atención de los estudiantes sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo y que las estrategias que utilizan los docentes son generalmente tradicionales y no aplican el uso de las TIC.

Presentación y Análisis de los Resultados de la Factibilidad

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

Factibilidad Técnica

Constituida por los recursos humanos y materiales que harán realidad el programa. En cuanto al recurso humano la factibilidad está asegurada, ya que se cuenta con profesores capacitados en el área de informática. Con relación a los recursos materiales como lo son las aulas de cada sección de sexto grado, el laboratorio de informática con sus respectivas computadoras que cumplen con los requisitos mínimos para la utilización del MEC una vez elaborado. En cuanto al sistema operativo de las computadoras, Windows XP, no es necesaria la modificación ya que el MEC funciona sobre esta plataforma.

Factibilidad Económica

Se refiere al estudio costo-beneficio en cuanto a la disponibilidad de recursos financieros indispensables para la ejecución de la propuesta de un MEC sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo. La inversión necesaria no es costosa, porque se utilizarán los mismos recursos de la institución en cuanto a requerimientos de espacios físicos dotados de una pizarra, laboratorio de Informática y los recursos humanos que conforman la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín. El costo para la realización del MEC no es elevado y el mismo fue cubierto por el investigador.

Sumado a esto, es de gran beneficio para la institución contar con este MEC sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo en sus estudiantes, pues además de la viabilidad de su bajo costo, propiciar estas actividades en los estudiantes es vital para alcanzar la valoración de la cultural local y de la diversidad cultural del país.

Conclusiones de la Factibilidad

Una vez realizado el estudio de la factibilidad planteado para la propuesta, se puede concluir que podrá ser ejecutada, ya que las condiciones en la institución están dadas para garantizar la ejecución satisfactoria del MEC.

Ahora bien, considerando los resultados obtenidos en las fases de diagnóstico y factibilidad, se procedió a la elaboración de la propuesta, la cual se presenta de forma detallada en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta la descripción del funcionamiento y contenido de la propuesta del MEC sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Descripción de la propuesta

La presente propuesta a la que se refiere esta investigación es desarrollada con la modalidad de proyecto factible, que genera una propuesta viable que permite solucionar la necesidad existente de un MEC sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, dirigido a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín, la cual cuenta con el apoyo del personal docente, directivo y estudiantes, y del uso de los recursos de la institución para su adecuada ejecución.

El MEC se presenta a los estudiantes como un recurso tecnológico que ayudara despertar en ellos la inquietud por conocer más de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo a través de cada una de sus pantallas se les presentara información detallada de lugares, objetos de valor histórico, festividades, entre otros aspectos importantes, con el uso de botones el estudiante y el docente controlara el contenidos y las actividades que se presentan.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Diseñar un prototipo del Material Educativo Computarizado de la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, dirigido a estudiante de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Objetivos Específicos

- Seleccionar el modelo de diseño instruccional para el diseño del Material Educativo Computarizado.
- Procesar de forma didáctica los contenidos que se expondrán en el Material Educativo Computarizado.
- Determinar los guiones que dirigirán la propuesta

Construcción de la Propuesta

El prototipo inicial del MEC se basa en un diseño multimedia que contiene texto e imágenes que permite captar el interés y atención de los estudiantes, con la interacción a través de botones que le permiten navegar por todo el contenido del MEC. La propuesta se base en el modelo de diseño instruccional CDAVA formulado por Medina (2005).

Diseño Instruccional

Para la construcción de la propuesta se tomó el modelo de Componente Didáctico para Diseñar Materiales Educativos en Ambientes

Virtuales de Aprendizaje (CDAVA), planteado por Medina (2005) se encuentra estructura de la siguiente forma:

- Título del material
- Necesidades educativas
- Población/Usuario
- Fundamentación teórica
- Formulación de objetivos
- Procesamiento didáctico de los contenidos
- Selección de estrategias de aprendizaje/tareas usuario
- Evaluación
- Puesta en práctica/Implementación

Diseño Instruccional CDAVA Medina (2005)

Titulo del Material: Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Necesidad Educativa: A través de la fase de diagnóstico se observó que los estudiantes presentan poca participación en la clase y poca comprensión de la importancia en las clases, cuando el objetivo es conocer la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo, así como la limitaciones para investigar y el poco interés para leer sobre el tema. Esto demuestra que es deficiente el interés y la atención de los estudiantes sobre el tema y que las

estrategias que utilizan los docentes son generalmente tradicionales. Por lo tanto se diseñó el MEC.

Población/Usuario: Esta dirigido a estudiantes de tres secciones de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín, del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo; de ambos sexos y de edades comprendidas entre los 11 y 13 años de edad.

Fundamentación Teórica:

Teoría del procesamiento de la información de Gagné (1975), se denominan procesos de aprendizaje a las diversas transformaciones que sufre lo percibido hasta que se convierte en aprendizaje, vale decir, desde el momento en que se percibe un estímulo proveniente del medio ambiente el cual es codificado y transformado en información con el propósito de comprenderla, almacenarla y procesarla mediante estrategias cognitivas; así mismo elabora y genera respuestas, las cuales se van a expresar a través de una conducta.

Formulación de Objetivos:

Objetivo General:

El estudiante identificará la historia cultural de Municipio Carlos Arvelo como parte del proceso educativo y transmisión de la cultura a nuevas generaciones.

Objetivos Específicos:

- Determinar las características geográficas y símbolos del municipio.
- Identificar el lugar donde se encuentran los objetos de valor histórico del municipio y señalar el origen de cada uno.
- Describir el origen y ubicar los sitios de recreación y turismo del municipio.
- Comprender la importancia de las festividades que se celebran en el municipio.
- Identificar a los personajes que hicieron vida en el municipio y que dieron un aporte a la historia cultural.
- Clasificar los talentos artísticos del municipio.
- Determinar a que tipos de relatos pertenecen lo narrados en el municipio.
- Identificar en el trompo el valor de comidas típicas del municipio.

Procesamiento Didáctico de los Contenidos

Los criterios de distribución de los contenidos se describen a continuación:

- Contenido conceptual: "Saber qué"
- Contenidos Procedimentales: "Saber hacer"
- Contenidos Actitudinales: "Saber ser"

Cuadro N° 14

Procesamiento Didáctico de los Contenidos

Contenido Conceptual	Contenido Procedimental	Contenido Actitudinal
Aspectos generales del Municipio Carlos Arvelo: Ubicación geográfica, límites, división político-territorial, población y condiciones geográficas. Símbolos del municipio.	Determinación de la ubicación geográfica del municipio	Curiosidad por indagar y explorar más los aspectos geográficos que posee el municipio.
Objetos de valor histórico del municipio: Objetos de todo el municipio, objetos de la Parroquia Güigüe, objetos de la Parroquia Belén y objetos de la Parroquia Tacarigua.	Identificación del origen de los objetos de valor histórico del municipio y de cada una de sus parroquias.	Reconocimiento del valor histórico de los objetos del municipio.
Sitios de recreación y turismo del municipio: Sitios de recreación y turismo Parroquia Güigüe. Sitios de recreación y turismo Parroquia Belén. Sitios de recreación y turismo Parroquia Tacarigua.	Identificación de la ubicación de los sitios de recreación y turismo de cada parroquia del municipio	Valoración para la preservación de los sitios de recreación y turismo del municipio
Festividades que se celebran en el municipio: Efemérides. Ferias.	Descripción de las festividades que se celebran en el municipio.	Sensibilidad de las festividades que practican las distintas creencias que existen en el municipio.
Personajes que hicieron vida en el municipio y aportaron a la historia cultura del municipio.	Identificación de personajes que hicieron vida en el municipio y dieron aportes a la historia cultura del municipio.	Valoración de los aportes que hicieron alguna personas para el conocimiento de la historia cultural

Talentos municipales.	Clasificación artística de los talentos del municipio.	Valoración del destacado conocimiento artístico que tienen algunos habitantes del municipio.
Narraciones del municipio.	Clasificación de los tipos de relatos narrados en el municipio.	Aprecio de los relatos provenientes de la cultura oral desde hace muchos años.
Gastronomía.	Identificación del valor nutritivo de las comidas típicas del municipio.	Reconocimiento de las comidas típicas preparadas en el municipio.

Estrategias de Aprendizaje:

- Lectura de información.
- Interacción con las actividades de cada contenido.

Evaluación

- Realimentación de cada una de las actividades.

A continuación se presenta el desarrollo de los guiones que dirigen la propuesta:

Cuadro N° 15

Guion Instruccional

Tema	Objetivo	Estrategia de Enseñanza	Estrategia de Aprendizaje	Evaluación

Aspectos generales del Municipio Carlos Arvelo.	Determinar las características geográficas y símbolos del municipio.	Lecturas Descriptivas Analíticas:
		• Ubicación geográfica
		• Límites
		• División político-territorial
		• Población
		• Condiciones geográficas:
		  • Hidrografía
		  • Suelos
		  • Relieve
		  • Clima
		  • Vegetación
		• Símbolos del municipio.
		Visualización de Imágenes.
		Exploración del mapa del Municipio Carlos Arvelo.
		Activación de procesos cognitivos: El MEC propone una práctica con actividades donde se aplique el contenido en estudio.
			El estudiante:
			
			Revisará y explorará las lecturas relacionadas con el tema.
			
			Explorará el mapa del Municipio.
			
			Explorará las imágenes relacionadas con el tema.
			
			Realizará las actividades propuestas.
				Evaluación formativa:
				Se le plantea la realización de actividades propuestas que permitan demostrar el dominio del contenido.

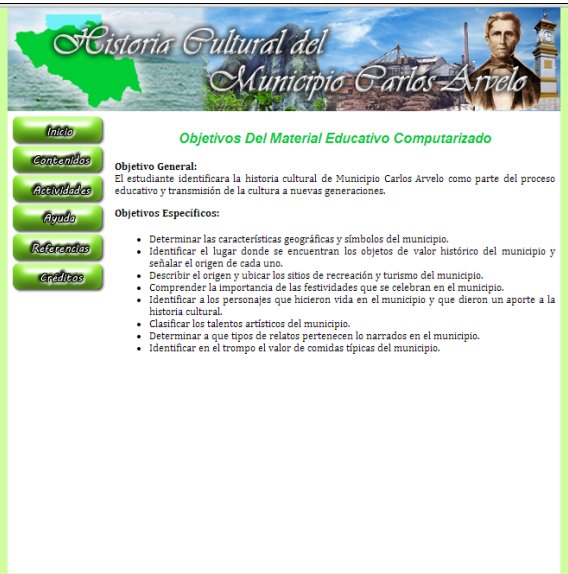
Objetos de valor histórico del municipio.	Identificar el lugar donde se encuentran los objetos de valor histórico del municipio y señalar el origen de cada uno.	Lecturas Descriptivas Analíticas: • Objetos de todo el municipio • Objetos de la Parroquia Güigüe • Objetos de la Parroquia Belén • Objetos de la Parroquia Tacarigua Visualización de Imágenes. Activación de procesos cognitivos: El MEC propone una práctica con actividades donde se aplique el contenido en estudio.	El estudiante: Revisará y explorará las lecturas relacionadas con el tema. Explorará las imágenes relacionadas con el tema. Realizará las actividades propuestas	Evaluación formativa: Se le plantea la realización de actividades propuestas que permitan demostrar el dominio del contenido.

Sitios de recreación y turismo del municipio.	Describir el origen y ubicar los sitios de recreación y turismo del municipio.	Lecturas Descriptivas Analíticas: • Sitios de recreación y turismo Parroquia Güigüe. • Sitios de recreación y turismo Parroquia Belén. • Sitios de recreación y turismo Parroquia Tacarigua. Visualización de Imágenes. Activación de procesos cognitivos: El MEC propone una práctica con actividades donde se aplique el contenido en estudio.	El estudiante: Revisará y explorará las lecturas relacionadas con el tema. Explorará las imágenes relacionadas con el tema. Realizará las actividades propuestas	Evaluación formativa: Se le plantea la realización de actividades propuestas que permitan demostrar el dominio del contenido.
Festividades que se celebran en el municipio.	Comprender la importancia de las festividades que se celebran en el municipio.	Lecturas Descriptivas Analíticas: • Efemérides. • Ferias. Visualización de Imágenes. Activación de procesos cognitivos: El MEC propone una práctica con actividades donde se aplique el contenido en estudio.	El estudiante: Revisará y explorará las lecturas relacionadas con el tema. Explorará las imágenes relacionadas con el tema. Realizará las actividades propuestas	Evaluación formativa: Se le plantea la realización de actividades propuestas que permitan demostrar el dominio del contenido.
Personajes que hicieron vida en el municipio y aportaron a la historia cultura del municipio.	Identificar a los personajes que hicieron vida en el municipio y que dieron un aporte a la historia cultural.	Lecturas Descriptivas Analíticas: • Doctor Carlos Arvelo • José Cecilio Ávila • Ramón Mejías • José Inés Castro Visualización de Imágenes. Activación de procesos cognitivos: El MEC propone una práctica con actividades donde se aplique el contenido en estudio.	El estudiante: Revisará y explorará las lecturas relacionadas con el tema. Explorará las imágenes relacionadas con el tema. Realizará las actividades propuestas	Evaluación formativa: Se le plantea la realización de actividades propuestas que permitan demostrar el dominio del contenido.
Talentos municipales.	Clasificar los talentos artísticos del municipio.	Lecturas Descriptivas Analíticas: • Grupos Musicales • Pinturas y artes escénicas	El estudiante: Revisará y explorará las	Evaluación formativa: Se le plantea la realización de actividades

		• Grupos de bailes y danzas Visualización de Imágenes. Activación de procesos cognitivos: El MEC propone una práctica con actividades donde se aplique el contenido en estudio.	lecturas relacionadas con el tema. Explorará las imágenes relacionadas con el tema. Realizará las actividades propuestas	propuestas que permitan demostrar el dominio del contenido.
Narraciones del municipio.	Determinar a que tipos de relatos pertenecen lo narrados en el municipio.	Lecturas Descriptivas Analíticas: • Anima de Juan Salazar • Reloj de Güigüe • El culto a santa cabeza • Las tres piedras • El dragón de Belén Visualización de Imágenes. Activación de procesos cognitivos: El MEC propone una práctica con actividades donde se aplique el contenido en estudio.	El estudiante: Revisará y explorará las lecturas relacionadas con el tema. Explorará las imágenes relacionadas con el tema. Realizará las actividades propuestas	Evaluación formativa: Se le plantea la realización de actividades propuestas que permitan demostrar el dominio del contenido.
Gastronomía.	Identificar en el trompo el valor de comidas típicas del municipio.	Lecturas Descriptivas Analíticas: • Queso de Mano. • Comidas y bebida en base al maíz. • Ruscanos • Besitos de coco • Pabellón Criollo Visualización de Imágenes. Activación de procesos cognitivos: El MEC propone una práctica con actividades donde se aplique el contenido en estudio.	El estudiante: Revisará y explorará las lecturas relacionadas con el tema. Explorará las imágenes relacionadas con el tema. Realizará las actividades propuestas	Evaluación formativa: Se le plantea la realización de actividades propuestas que permitan demostrar el dominio del contenido.

Cuadro N° 16

Guion Técnico

Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo	**Pantalla N° 1**
	Descripción: Botonera para navegar en el material en el lado izquierdo y se mantiene para el resto de las pantallas. La pantalla de inicio muestra los objetivos a ser alcanzados con el MEC Acciones requeridas: El estudiante luego de leer los objetivos debe pulsar el botón Contenidos

Cuadro N° 17

Guion Técnico

Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo	**Pantalla N° 2**
	Descripción: La pantalla de contenidos muestra la estructura como están divididos, cada uno es un botón que lleva al desarrollo del tema, se encuentra organizado en orientación a las agujas del reloj como un mapa mental. Acciones requeridas: El estudiante seleccionará el primer contenido Aspectos Generales.

Cuadro N° 18

Guion Técnico

Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo	**Pantalla N° 3**
	Descripción: El contenido de aspectos generales tiene cuatro pantallas y una adicional que permite aumentar el mapa, son controladas por una botonera en la parte inferior derecha, tiene el botón zoom para el mapa, el de contenidos para volver a la pantalla N° 2 y el de siguiente para la próxima pantalla. Acciones requeridas: El estudiante seleccionará el botón zoom para el explorar el mapa, esta pantalla también le permite volver a pantalla N° 3, luego seleccionará el botón siguiente.

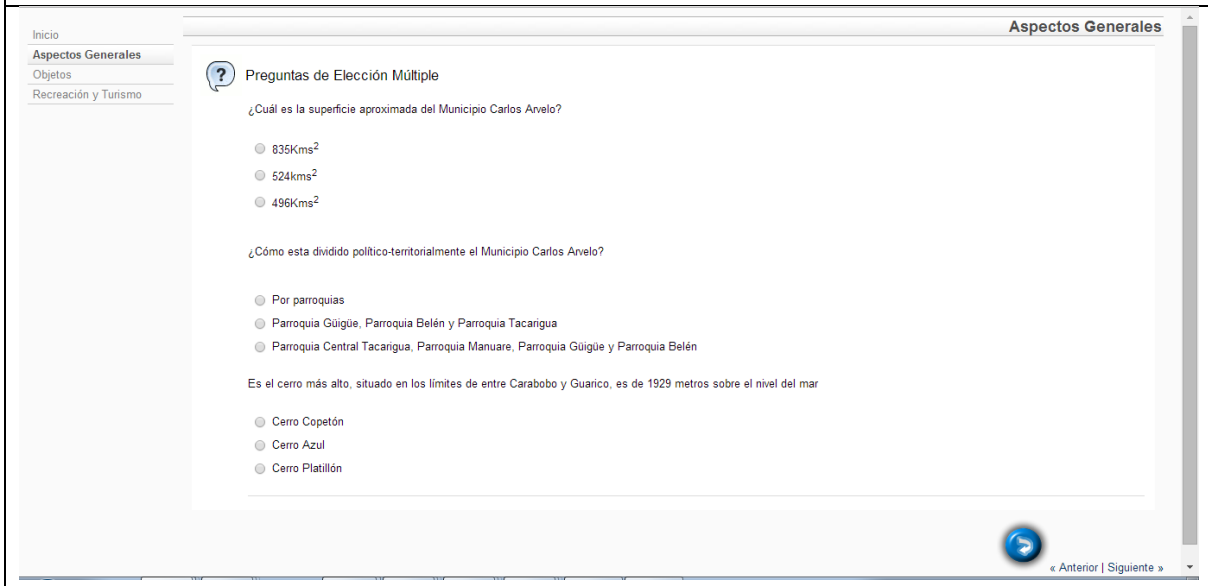
Cuadro N° 19

Guion Técnico

Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo	**Pantalla N° 4**
	Descripción: Pantalla de inicio de actividades, muestra un menú en la parte izquierda para seleccionar la actividad de acuerdo al contenido ya estudiado. Muestra un botón para volver a las pantalla N° 1 del MEC Acciones requeridas: El estudiante seleccionará el nombre de la actividad de acuerdo a los contenidos ya estudiados.

Cuadro N° 20

Guion Técnico

Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo	**Pantalla N° 5**
	Descripción: Pantalla de actividades de contenido aspectos generales, muestra un menú en la parte izquierda para seleccionar la actividad de acuerdo al contenido ya estudiado. La actividad son preguntas de elección múltiple. Muestra un botón para volver a las pantalla N° 1 del MEC. Acciones requeridas: El estudiante realizará la actividad tendrá la realimentación al responder cada una de las preguntas.

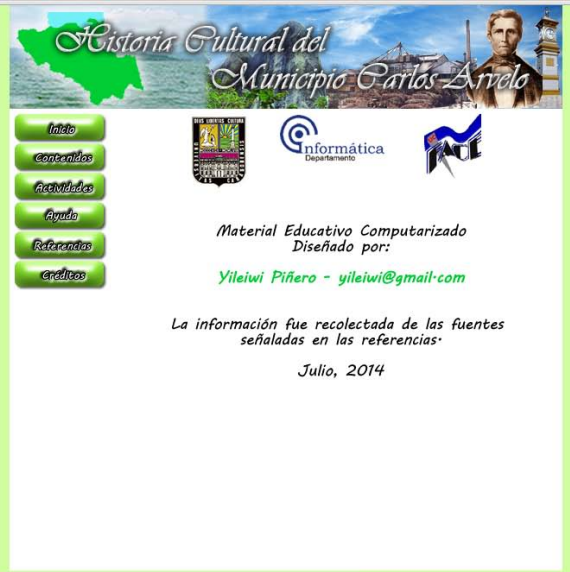
Cuadro N° 21

Guion Técnico

Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo	**Pantalla N° 6**
	Descripción: Pantalla de referencias, muestra las fuentes consultadas para la recopilación de información del MEC Acciones requeridas: El estudiante podrá indagar más sobre el contenido, al conocer las fuentes sobre las cuales se realizó la investigación del contenido.

Cuadro N° 22

Guion Técnico

Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo	**Pantalla N° 6**
	Descripción: Pantalla de créditos, muestra la información de contacto la autora del diseño del MEC Acciones requeridas: El estudiante y docente podrán contactar con la persona que realizó el material en caso de algún inconveniente o sugerencia referente al MEC.

REFERENCIAS

Alvarado, A. (2001). Reseñas Tecnologías Educativas. *Docencia Universitaria* [Revista en línea], 2 (2). Consultado el 12 de Octubre de 2013 en: http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/sadpro/Documentos/docencia _vol2_n2_2001/9_rese%C3%B1a_2Julio_Cabero.pdf

Bolívar, M. (2012). *Material Educativo Computarizado sobre las Tradiciones Culturales del Estado Carabobo dirigido a Estudiantes de la U. E. E. Ambrosio Plaza.* Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo, Valencia.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela*, 5.453 (Extraordinario), 2000 Marzo 24.

Decreto No. 825 (El acceso y el Uso de internet como política prioritaria para el Desarrollo cultural, económico, social y político). 2000 Mayo 10.

Arias, F. (1999). *El Proyecto de Investigación: Guía para su elaboración* (3ra. ed.). Caracas: Editorial Episteme.

Gagné, R. (1975). Principios básicos del aprendizaje para la instrucción. México: Diana S.A.

García, C. (2011). *Estudio Etnográfico de Educación Intercultural Bilingüe. Caso Unidad Educativa Kumbayá, ubicada en San Joaquín – Edo. Carabobo* [Tesis en línea]. Universidad de Carabobo, Valencia. Consultada el 15 de Noviembre de 2013 en: http://produccion-uc.bc.uc.edu.ve/documentos/trabajos/7000312D.pdf

Gómez, C. (2000). *Proyectos Factibles.* Valencia: Predios.

Hernández R., Fernández C. y Baptista P. (2006). *Metodología de la Investigación.* Cuarta Edición. México: McGraw-Hill.

Jiménez, J. (2012). Los Materiales Educativos Computarizados como Plataforma Tecnológica de Aprendizaje. *Memorias del Congreso Internacional TIC y Pedagogía III Edición* [pp. 399 – 403]. Barquisimeto: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”.

Ley Orgánica de Educación. *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela,* 5.929 (Extraordinaria), 2009 Agosto 15.

López, D. y Rubiano, A. (2012). *Material Multimedia Educativo como Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje de las Danzas Tradicionales del Estado Carabobo dirigido a Estudiantes del 3er. Grado de la Unidad Educativa "Rafael Arvelo" Municipio Valencia – Estado Carabobo.* Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo, Valencia.

Lozano, J. (1979). *Historia de la Cultura*. México: CECSA.

Manzanilla, L. y Orta, C. (2012). *Material Educativo Computarizado sobre los Sitios Turísticos del Estado Carabobo dirigido al 7mo. Grado de Educación Primaria de E. T. R. "Simón Bolívar".* Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo, Valencia.

Manzo, T. (1983). *Historia de Estado Carabobo* (2da. Ed.). Montalbán.

Medina, E. (2005). *Componente didáctico para diseñar materiales educativos en ambientes virtuales de aprendizaje. CDAVA.* Especialización en Tecnología de la computación en Educación. Universidad de Carabobo.

Méndez, C. (2001). *Metodología: Guía para la Elaboración de Diseños de Investigación en Ciencias Económicas, Contables y Administrativas* (2da ed.). Bogotá. McGraw- Hill.

Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). *Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana*. Caracas: CENAMEC.

Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). *Currículo Nacional Bolivariano Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano*. Caracas: CENAMEC.

Morrissey, J. (2010). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2010). *Informe Mundial de la UNESCO Invertir en la diversidad cultural y el diálogo intercultural.* (2ª ed.). París: UNESCO.

Palella, S. y Martins, F. (2006). Metodología de la Investigación Cuantitativa (2da ed.). Caracas: FEDUPEL.

Picó, J. y Sanchis, E. (2003). *Sociología y Sociedad* (2da. ed.). Madrid: Tecnos.

Quijada, M. (2012). Pérdida de Identidad. *El Tiempo*. [Periódico Digital]. Consultada el 02 de Noviembre de 2013 en: http://eltiempo.com.ve /opinion/columnistas/perdida-de-identidad/70623

Rodríguez, R. (2013). *Material Educativo Computarizado sobre la Población Indígena Venezolana dirigido a Estudiantes de Educación Secundaria.* Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo, Valencia.

Tamayo, M. (2004). *El proceso de la Investigación Científica* (4ta. ed.). México: Limusa.

UPEL (2011). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas: FEDUPEL.

ANEXOS

[Anexo A]

Hoja de Cálculo para la Confiabilidad

Sujeto/item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Total
1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	9
2	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	9
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	10
4	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11
6	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	6
7	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	6
8	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	10
9	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8
10	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	9
Sumatoria	7	10	4	6	3	10	10	10	8	0	0	8	10	
Media	0,7	1	0,4	0,6	0,3	1	1	1	0,8	0	0	0,8	1	8,6
Varianza	0,23	0	0,27	0,27	0,23	0	0	0	0,18	0	0	0,18	0	1,36
Desv/Est.	0,48	0	0,52	0,52	0,48	0	0	0	0,42	0	0	0,42	0	2,84
p	0,7	1	0,4	0,6	0,3	1	1	1	0,8	0	0	0,8	1	
q	0,3	0	0,6	0,4	0,7	0	0	0	0,2	1	1	0,2	0	
p x q	0,21	0	0,24	0,24	0,21	0	0	0	0,16	0	0	0,16	0	1,22

Sumatoria p x q = 1,22

Varianza de la prueba= 2,84

[Anexo B - 1]

Solicitud de Validación al experto y formato de validación

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

Profesor: _____

Estimado Docente:

Reciba un cordial saludo, a través de la presente cumplimos 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 Sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, estado Carabobo"**, la cual es realizada por la bachiller: **Yileiwi Piñero**, como requisito indispensable y obligatorio para obtener el título de Licenciado en Educación Mención Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, correspondiente al período académico 2-2013.

Esperando de usted su valiosa colaboración

_____

Br. Yileiwi Piñero

Anexos:

- Título y Objetivos de la Investigación
- Tabla de Especificaciones del Instrumento
- Instrumento
- Formato de Validación

[Anexo B - 2]

Título y objetivos de la investigación.

Título: Material Educativo Computarizado Sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la necesidad de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Determinar la vialidad de diseñar un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo.

Diseñar un prototipo del Material Educativo Computarizado de la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo.

[Anexo B - 3]

Instrumento

Universidad de Carabobo

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela de Educación

Departamento de Informática

Asignatura: Trabajo Especial de Grado

Tabla de Especificaciones del Instrumento

Objetivo General: Proponer un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.			
Objetivo	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Ítems**
Diagnosticar la necesidad de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.	Necesidad Académica	Información. Proceso enseñanza y aprendizaje.	1, 2, 3, 4, 5, 6,
	Requerimiento Tecnológico	Aplicación de TIC.	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

[Anexo B - 3]

Instrumento

Universidad de Carabobo

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela de Educación

Departamento de Informática

Asignatura: Trabajo Especial de Grado

La presente encuesta tiene como fin recopilar datos sobre los conocimientos que poseen los estudiantes de sexto grado en la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo. Datos que serán utilizados para el proyecto que tiene por título Material Educativo Computarizado Sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, Estado Carabobo, presentado por la bachiller Yileiwi Piñero estudiante de decimo semestre de Educación Mención Informática de la Universidad de Carabobo.

Instrucciones:

- Se presentan trece (13) preguntas, con dos (2) opciones de respuesta: Si y No.
- Responda seleccionando con una (X) la opción que considere adecuada.
- Debe seleccionar solo una alternativa por cada pregunta.

La información que proporcione es de mucha importancia para la investigación, por eso se le agradece su colaboración.

[Anexo B - 3]

Instrumento

Ítems		Respuesta	
		Si	No
1.	¿Conoces la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?		
2.	¿Tu docente incorpora en sus proyectos la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?		
3.	¿Comprendes la importancia de conocer la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo con el método que emplea el profesor?		
4.	¿Participas en la clase cuando el objetivo es conocer la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?		
5.	¿Te gusta leer acerca de la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?		
6.	¿Existen limitaciones para investigar sobre la historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?		
7.	¿Posees computadora Canaima?		
8.	¿La institución posee laboratorio de informática?		
9.	¿Tienes conocimientos básicos para manejar una computadora?		
10.	¿Utilizas la computadora para recibir clases?		
11.	¿Tu docente utiliza el computador para dar algunas clases sobre historia cultural del Municipio Carlos Arvelo?		
12.	¿Consideras que realizar actividades en el computador te facilita el aprendizaje?		
13.	¿Te gustaría saber todo lo que caracteriza al Municipio Carlos Arvelo en cuanto a su historia cultural a través del uso del computador?		

[Anexo B - 4]

Evaluación

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del Instrumento: Diagnosticar la necesidad de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	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	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	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	

[Anexo C -1]

Validación de experto

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del Instrumento: Diagnosticar la necesidad de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

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

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

Aspectos Generales	**Si**	**No**	**Observaciones**
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución	X		
2.- Los ítems permiten el logro del objetivo propuesto	X		
3.- Los ítems están presentados en forma lógica – secuencial	X		
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.	X		

Observaciones: _____

Validado por:	Prof. Alvaro Moreno.
C. I.	V-9.653.220
Fecha	25/06/2014.
Firma	
E-mail	ajmoreno4@uc.edu.ve.

VALIDEZ	
Aplicable	X
No Aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones	

[Anexo C -2]

Validación de experto

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del Instrumento: Diagnosticar la necesidad de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

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

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

Aspectos Generales	**Si**	**No**	**Observaciones**
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución	X		
2.- Los ítems permiten el logro del objetivo propuesto	X		
3.- Los ítems están presentados en forma lógica – secuencial	X		
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.	X		

Observaciones:_____

Validado por:	Mónica A. Tortolero.
C. I.	V- 12.474.447.
Fecha	14-06-2014
Firma	Mónica A. T.
E-mail	monikTortolero89@gmail.com.

VALIDEZ	
Aplicable	✓
No Aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones	

[Anexo C -3]

Validación de experto

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del Instrumento: Diagnosticar la necesidad de un Material Educativo Computarizado sobre la Historia Cultural del Municipio Carlos Arvelo, estado Carabobo, dirigido a estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Monseñor Jesús María Pellín.

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	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	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	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:	Marel Barmarkoz
C. I.	7.109.291
Fecha	25-6-2014
Firma	[illegible]
E-mail	mbarmarkoz@yahoo.es

VALIDEZ	
Aplicable	✓
No Aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones	