



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y PLANEAMIENTO
MENCION EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB- AREA COMERCIAL**



**HERRAMIENTAS INTERACTIVAS DE COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL
PROGRAMA TURISMO PARA DOCENTES DE TERCER AÑO EN LA
E.T. SIMON BOLIVAR**

Autores:

José Manuel Lima
Johnny Alejandro García

Prof. Seminario
Juana Ríos
Tutor: Saúl Escobar

Bárbula, abril de 2016



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y PLANEAMIENTO
MENCION EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB- AREA COMERCIAL**



**HERRAMIENTAS INTERACTIVAS DE COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL
PROGRAMA TURISMO PARA DOCENTES DE TERCER AÑO EN LA
E.T. SIMON BOLIVAR**

Trabajo especial de grado presentado ante la Magnífica Universidad de Carabobo para
optar al título de Licenciados en Educación Mención Educación para el Trabajo
Sub-Área Comercial

Autores:

José Manuel Lima
Johnny Alejandro García

Prof. Seminario
Juana Ríos
Tutor: Saúl Escobar

Bárbula, abril de 2016

Dedicatoria

Quiero dedicar el presente trabajo primeramente a Dios mi Padre Espiritual, mi guía y el que me ha dado la fortaleza para lograr todo lo que tengo hasta ahora, gracias por otorgarme la sabiduría y la salud para lograrlo.

A mi familia por su constante apoyo y comprensión en el desarrollo de mi carrera profesional y por ser la razón más poderosa para continuar con mi superación personal y profesional.

A mis compañeros por los intercambios de ideas en clase durante el proceso de estudio. Dios los bendiga grandemente.

José Lima

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado primeramente a mis padres los cuales son mi motivación para seguir a delante, fueron mi inspiración en transcurso de mis estudios, le doy las gracias por su apoyo incondicional en el desarrollo de mi carrera, de corazón le debo mucho a ustedes dos.

A mi primo Jesús Silva quien fue mi fortaleza para superar todos los obstáculos que se me presentaron en el desarrollo de mi trabajo y sé que donde quiera que este se siente orgulloso de este logro alcanzado.

A mis hermanos, Andrés, Desireé, Chemy y Freddy, por brindarme su apoyo condicional en el largo camino el cual hoy en día puedo decir que ya ha sido culminado, agradecido con todos ustedes de todo corazón.

Johny García

Agradecimiento

A Dios por darme la fuerza y paciencia, asimismo agradezco a mis padres que siempre han estado conmigo apoyándome en las buenas y las malas

A Mi novia y compañera de clases Joselin Salas la cual significa un papel fundamental en mi vida, tanto en lo académico, en lo laboral y personal.

A mis compañeros en especial el de trabajo especial de grado Johny García quien fue mi apoyo en el desarrollo de esta investigación.

Expreso mi especial agradecimiento a todo el personal de la Escuela Técnica “Simón Bolívar”, ya que con su ayuda y aporte me ayudaron a incrementar más conocimientos en mi Formación Académica.

A la ilustre Universidad de Carabobo, por haberme dado la oportunidad y abrir sus puertas para la formación integral de esta catrera.

A los profesores Tulio Cordero, Saúl Escobar y Juana Ríos por orientamos en todo momento en nuestro proyecto.

José Lima.

Agradecimiento

Primeramente a dios por haberme dado salud y mucha paciencia.

Nuevamente agradezco a mis padres y toda la vida estaré agradecido de ellos ya que siempre me han apoyado en las buenas y en las malas, le debo mucho a dios por haberme elegido como su hijo.

A mis compañeras de clase Joselin y alba quienes fueron un apoyo en el transcurso del desarrollo de mi investigación.

Igualmente a mi compañero de tesis José lima quien fue mi apoyo incondicional en el desarrollo de esta investigación.

También quiero agradecer a la Escuela Técnica “Simón Bolívar” donde ejecute las pruebas permitentes de mi investigación.

Johny García

UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y PLANEAMIENTO
MENCION EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB- AREA COMERCIAL

**HERRAMIENTAS INTERACTIVAS DE COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL
PROGRAMA TURISMO PARA DOCENTES DE TERCER AÑO EN LA
E.T. SIMON BOLIVAR**

Autores:

José Manuel Lima Santos
Johny Alejandro García Duran

Tutor: Juana Ríos
abril 2016

RESUMEN

El uso de herramientas interactivas de comunicación ocupan un papel fundamental en el ámbito educativo, debido a que ayudan en el impulso de un buen proceso de enseñanza, cabe destacar que la tecnología va cambiando al pasar los años, arrastrando con ella las nuevas tendencias y la innovación escolar, El presente trabajo busca Analizar el uso de herramientas interactivas de comunicación como estrategia de enseñanza del programa Turismo en los docentes de tercer año de la Escuela Técnica “Simón Bolívar” ubicada en el municipio Naguanagua, Estado Carabobo. Fundamentándose en la Teoría del aprendizaje significativo desde la perspectiva de David Paul Ausubel. Metodológicamente enmarcado en el paradigma cuantitativo dentro de un diseño de campo no experimental de carácter descriptivo, cuya población del objeto de estudio estará conformada por 20 docentes pertenecientes al tercer año del Programa Turismo utilizando un tipo de muestreo censal . La técnica de recolección de datos a emplear será la encuesta, cuyo instrumento a usar será un cuestionario conformado por 19 preguntas de tipo cerradas dicotómicas; La validez del instrumento se determinará mediante el juicio de expertos, uno a nivel de contenido, otro con la metodología y el ultimo especialista en el área de la estadística. La confiabilidad se determinara a través del coeficiente de Kuder de Richarson (KR-20). Aunado a esto se ilustrara la fase de análisis e interpretación de datos mediante tablas y graficas circulares detallando los resultados de cada Ítem dependiendo su dimensión, por último se presenta la etapa donde se suministrarán las recomendaciones y conclusiones pertinentes a esta investigación.

Palabras claves: Herramientas interactivas de comunicación, Programa Turismo, proceso de enseñanza.

Línea de investigación: Formación docente y praxis profesional

Temática: Enfoques Tecnológicos Aplicados a la Educación.

Subtemática: Computación y Educación

UNIVERSITY OF CARABOBO FACULTY OF EDUCATION
DEPARTMENT OF ADMINISTRATION AND PLANNING
MENTION EDUCATION FOR WORK
COMMERCIAL AREA SUB

**INTERACTIVE COMMUNICATION TOOLS IN TEACHING TOURISM PROGRAM
FOR TEACHERS IN THE THIRD YEAR S.E. SIMON BOLIVAR**

Authors:

José Manuel Lima Santos

Johny Alejandro García Duran

Tutor: Juana Ríos

April 2016

SUMMARY

The use of interactive communication tools play a key role in education, because they help in promoting a good learning process, note that technology is changing over the years, dragging with it the new trends and school innovation this paper seeks to analyze the use of interactive communication tools as a teaching strategy Tourism program teachers third year of the School "Simon Bolivar" located in the municipality Naguanagua, Carabobo State. Building on the theory of meaning ful learning from the perspective of David Paul Ausubel. Methodologicall y framed in the quantitative paradigm in a field experimental design not descriptive, whose population under study will consist of 20 teachers from the third year of the Tourism Programme using a type of census sampling. The data collection technique to be used will the survey, which will be a tool to use comprised of 19 questions of closed type questionnaire dichotomous; The validity of the instrument is determined by expert judgment, one at the level of content, another with the methodology and the last specialist in the area of statistics. The driveability is determined by the ratio of Kuder Richardson (KR-20). Add to this the phase of analysis and interpretation of data is illustrated by tables and graphs circular detailing the results of each item depending on its size, finally the stage where the relevant recommendations and conclusions of this investigation will be supplied presented.

Words keys: Interactive communication tools, Tourism Program, teaching process.

Investigation line: teacher training and professional practice.

Theme: Technological Approaches Applied to Education.

Sub-theme: Computers and Education.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	v
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULOS	
I: EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivos de la Investigación.....	9
Justificación.....	10
II: MARCO TEÓRICO	
Marcos Teórico.....	12
Antecedentes de la Investigación.....	13
Bases Teóricas.....	14
Teoría de Aprendizaje significativo de Ausubel.....	14
Bases Conceptuales.....	15
Bases Legales.....	26
III: MARCO METODOLÓGICO	
Marco Metodológico.....	30
Paradigma de la investigación.....	30
Tipo de la investigación.....	30
Diseño de la investigación.....	31
Población y Muestra.....	31
Técnicas e instrumentos de la investigación.....	32
Validez y Confiabilidad.....	33
IV: ANALISIS DE LOS RESULTADOS	
ARGUMENTOS DE GRAFICOS.....	37
CONCLUSIONES.....	42
RECOMENDACIONES.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS.....	46

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

	pp.
TABLA N° 1 Operacionalización de variables.....	29
TABLA N° 2 Nivel de confiabilidad de Kuder de Richardson.....	34
TABLA N° 3 Simbolización de las respuestas del estudio piloto.....	35
TABLA N° 4 Resultado de la dimensión n° 1, Interactividad.....	37
GRÁFICO N° 1 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 1.....	37
TABLA N° 5 Resultado de la dimensión n° 2, Portales Educativos.....	38
GRÁFICO N° 2 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 2.....	38
TABLA N° 6 Resultado de la dimensión n° 3, Tipos de Herramientas.....	38
GRÁFICO N° 3 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 3.....	39
TABLA N° 7 Resultado de la dimensión n° 4, Procedimientos de enseñanza.....	40
GRÁFICO N° 4 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 4.....	40
TABLA N° 8 Resultado de la dimensión n° 5, Ideas Innovadoras.....	41
GRÁFICO N° 5 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 5.....	41

INTRODUCCION

Actualmente, la educación ha sufrido cambios radicales en sus planes de estudio, principalmente en sus recursos tecnológicos, que son usados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el acto educativo. Las herramientas de comunicación, ofrecen una mejor manera de impartir clases, suministrando oportunidades a los alumnos de explotar al máximo un tema en específico, a través de las diferentes vías tecnológicas existentes en la actualidad.

La sociedad a través de su evolución, exige más del perfil de los actores participantes en la educación, demandando una mayor capacidad de poder emplear estas herramientas en beneficio de la educación, es decir, se le acredita al maestro, el buen uso de las herramientas interactivas al distribuir su clase, consiguiendo atrapar la atención del alumno y logrando emplear con mayor fluidez un buen aprendizaje.

La ciencia y la tecnología, ofrecen una infinidad de herramientas interactivas de comunicación que pueden apoyar al profesor en su desempeño laboral como lo es la computadora y el Internet, que son los mediadores que cortan la distancia entre el alumno y la institución.

Se evidencia en la gran mayoría de los centros educativos venezolanos la ausencia de los elementos tecnológicos de comunicación que ayudan a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el programa turismo, en tal sentido con el uso de las herramientas interactivas de comunicación se lograra alcanzar la motivación, la participación y la comunicación que facilitarían obtener un aprendizaje significativo en este programa.

Siguiendo estos principios y considerando lo antes planteado el propósito de la presente investigación se centró en analizar el uso de herramientas interactivas de comunicación como estrategia de enseñanza del programa Turismo en los docentes de tercer año de la Escuela Técnica Simón Bolívar. Así mismo con el presente trabajo de grado se recomienda la implementación de estas herramientas en el desarrollo del programa turismo.

Por lo tanto, la presente investigación se estructuró de la siguiente esta manera;

CAPITULO I: Esta conformado por el problema, objetivo general, objetivos especifico y la justificación. Este capítulo será pilar fundamental para el inicio de esta temática.

CAPITULO II: lleva por nombre marco teórico y está constituido por los antecedentes nacionales, bases conceptuales, bases legales, las cuales ayudan a respaldar la normativa constitucional, teniendo claramente los lineamiento teóricos que fundamentan este capítulo.

CAPITULO III: Establece la metodología que se le aplicó a la investigación, conformado por el paradigma de la investigación, diseño, tipo de investigación, población, muestra, técnica de recolección de datos, validez y confiabilidad del instrumento.

CAPITULO IV: Se ilustra la fase de análisis e interpretación de datos mediante tablas y gráficos circulares detallando los resultados de cada Ítem dependiendo de su dimensión.

CAPITULO V: Por último se presenta la etapa donde se suministran las recomendaciones y conclusiones pertinentes a esta investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La información y la comunicación constituyen en la actualidad una de las riquezas más importantes para cualquier tipo de institución a nivel mundial, especialmente las instituciones educativas, independientemente del tamaño que sean. Según Ianni (2.006):

Existe el fenómeno mundial, causado principalmente por la acción combinada de las tecnologías sociales, económicas y financieras, llamado Globalización, que se ha encargado de generar un efecto donde se atraen todos los países manteniéndolos continuamente comunicados, utilizando para ello un compendio de herramientas tecnológicas que facilitan este proceso. (p.128)

Necesariamente, como obligación impuesta por la globalización, la sociedad ha tenido que involucrarse y responder a los cambios y demandas del mismo; por tal motivo, se ha hecho igualmente imprescindible que los países en vías de desarrollo procedan a favor de esos innovadores ideales, ya que de lo contrario corren el riesgo de perecer en el retraso. En el mismo orden de ideas, el aparato de funcionamiento del mundo debe revestirse de competitividad y, basándose en el imperio de la información, debe nutrirse de ésta; mientras más actualizado esté el hombre, mejor, ya que podrá llegar a soluciones estratégicas y girar en torno a la visión globalizada.

Desde la transición de la era industrial a la era de la información se dieron grandes progresos tecnológicos en cortos periodos de tiempo, Negroponte (1995) Trata de medir éste progreso, y hace referencia a él como: “El factor multiplicador de la tecnología, lo define como el número de veces que la tecnología es capaz de mejorar la función o el objetivo que le ha sido asignado”. (p.56) Por ejemplo, en el caso de la computadora, se puede observar que en microsegundos efectúa cálculos que el hombre sin computadora, no podría realizar. Algo similar pasa con las telecomunicaciones que tienen la capacidad de transmitir la información en millonésimas partes de segundo, mientras que con otras tecnologías se tardarían varios segundos en transmitir las.

Todos estos fenómenos y muchos, asociados a las tecnologías de la información y la comunicación se incorporan en los distintos ámbitos de la sociedad actual, respondiendo principalmente a un proceso de globalización y de economía de mercado. Las instituciones educativas como principal organismo formador de jóvenes, tienen en su haber un gran desafío, que consiste en implementar el uso de las herramientas interactivas en los procesos de enseñanza.

En tal sentido, los retos educativos de América Latina varían en cada país que la conforma, esto hace posible la identificación de una serie de desafíos comunes, que persisten a pesar de los esfuerzos en materia de cobertura, calidad y equidad. De tal manera los sistemas educativos latinoamericanos continúan asumiendo el desafío de garantizar el acceso a la educación de calidad para sus estudiantes.

Por tanto, el mundo productivo de hoy es cada vez más exigente con las demandas formativas y las competencias necesarias para enfrentar el mundo laboral, no basta con que los jóvenes culminen la educación secundaria, pues se requiere un mayor número de estudios en condiciones de calidad, para tener mayores posibilidades de inserción en el ámbito laboral y social. Aun cuando existen avances, los sistemas educativos se enfrentan a la necesidad de establecer modelos de innovación en las estrategias de enseñanza para ajustarse a los nuevos estándares de los países desarrollados. De allí que en las últimas décadas, las sociedades contemporáneas han venido reclamando con insistencia un sistema educativo con calidad y altos niveles de eficiencia.

Más allá del concepto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) propiamente dicho, se considera que no se pueden olvidar las relaciones existentes entre los medios, la cultura y el conocimiento, relaciones que tienen en la información uno de los puntos de desviación. Al respecto cabe mencionar una declaración de la UNESCO (2002), que apunta sobre la importancia de la información en la sociedad, la revolución que se ha generado en torno al concepto de información, cómo ha afectado y está afectando tanto a los medios como a los distintos entornos culturales.

Como señalaba también Pablo, M. (1996), explicando que “la penetración de las TIC en el ámbito cotidiano es perceptible y su impacto se deja ver en todos los sectores, permitiendo acceder cualitativamente mejor a la información y percibiendo la realidad de manera distinta” (p.19).

Lo cierto es que cada vez son más los usuarios que utilizan las herramientas tecnológicas actuales, las cuales son más accesibles en los diferentes sectores y ámbitos, yendo desde el uso en la vida cotidiana a la investigación científica avanzada. Lo que hace de este tema, algo realmente muy interesante para tratar, pero no es el objeto de estudio de la presente investigación, aunque es importantísimo tenerlo en cuenta. En las últimas décadas se ha producido una revolución en el ámbito de la comunicación, cuya raíz se encuentra en la transformación del modelo de desarrollo de la sociedad, que ha pasado de ser industrial a configurarse como la “sociedad de la información”.

De tal manera que la revolución tecnológica ha contribuido poderosamente a la eclosión de un nuevo modelo de comunicación, desarrollado básicamente en Internet, con unas características diferentes a las de los medios de comunicación de masas tradicionales. Una de estas características es el importante desarrollo de interactividad entre emisor y receptor. La comunicación interactiva es aquella en que el receptor tiene la capacidad para tomar decisiones y regular el flujo de la información.

La capacidad del receptor para tomar decisiones dependerá en gran medida de la estructuración y la información proporcionada por el medio. En el contexto de los medios digitales, basados en el hipertexto, la interactividad alcanza un desarrollo muy considerable desde distintas perspectivas.

Modalidades

Interactividad con el emisor

Los medios digitales ofrecen al público una serie de instrumentos interactivos creados para comunicarse con los receptores. Lo que favorece a la comunicación en red, es que las herramientas interactivas emisor-receptor resultan mucho más eficaces y sencillas de utilizar que en los medios de comunicación convencionales.

En los medios digitales existen herramientas como los foros de debate, libros de visitas, chats... en los cuales el público puede dialogar con los profesionales del medio o con los personajes invitados. Además, la interactividad a nivel privado también adquiere un mayor desarrollo en los medios digitales (correo electrónico). Tanto en el espacio público como en el privado, la interactividad adquirirá un mayor desarrollo con los medios más pequeños, donde la relación emisor-receptor es normalmente más intensa.

Interactividad con la información

Se define por tres características fundamentales.

- El emisor proporciona un enorme abanico de opciones que permite al receptor seleccionar qué consume y en qué orden.
- El receptor tiene la posibilidad de establecer unas preferencias claras que le permiten recibir aquello que previamente haya seleccionado.
- El usuario se convierte en emisor, dadas las extraordinarias facilidades que permite la red para la publicación de contenidos.

Interactividad con otros usuarios

Las diversas herramientas permiten establecer el diálogo entre los usuarios de Internet, y contribuyen a potenciar y perfilar el ámbito de la comunicación interpersonal. Ejemplos de ello serían los chats públicos y privados, los foros de debate, juegos en red, encuestas o programas de transferencia de archivos entre usuarios.

Por ello, más allá de lo que supone la incorporación de las TIC a la sociedad, es necesario detenerse en qué suponen las nuevas tecnologías en la educación informal y formal, para desembocar, finalmente, en las TIC en el ámbito educativo. En este último aspecto, hay que

detenerse en cómo se produce la integración curricular de las diversas herramientas tecnológicas en el centro educativo y en las materias curriculares, cuestionar si realmente es efectiva, si los medios tecnológicos facilitan y potencian el aprendizaje o son un estorbo para los docentes y los discentes, si realmente existe una innovación pedagógica de la práctica docente, tanto en el planteamiento como en el método de enseñanza desarrollado, o si, por el contrario, los docentes no utilizan las herramientas interactivas por falta de formación específica, por falta de motivación o por otras causas relacionadas o ajenas a la educación.

En los actuales momentos, los países latinos están inmersos en un proceso de cambios para lograr desarrollarse, tal es el caso de la República Bolivariana de Venezuela que está catalogada en el ámbito mundial como un país en vía de desarrollo, a pesar de que cuenta con suficientes recursos naturales, renovables y no renovables, los cuales de ser canalizados para el beneficio común de los ciudadanos a través de una buena planificación racional, equilibrada y consciente, sean capaces conjuntamente con los recursos humanos disponibles de llevar al país a un estado de progreso económico, político, social y cultural con miras hacia el desarrollo integral de la nación.

No obstante, el recurso humano debe ser previamente capacitado para entrar en el mercado de producción de bienes y servicios, todo lo cual amerita una mejor educación mediante una buena política educativa, cuyos lineamientos permitan no sólo el mejoramiento de la producción en el país, sino también del mismo sistema de vida de cada venezolano. De esta manera, la educación que es el móvil fundamental de los avances del mundo, se convertiría para los estudiantes venezolanos en el camino ideal para potenciar la investigación científica, profundizar el progreso de la tecnología y de todas las ciencias en general.

Actualmente, en Venezuela ocurren diversas transformaciones en el ámbito cultural, político e ideológico que propician un claro ambiente para reformar la estructura educativa. Cabe señalar que, tradicionalmente, la educación sistemática que se ofrece en los centros de instrucción, en el país, se ha caracterizado por ser unidimensional, es decir, en una sola dirección docente-estudiante; esto es, el alumno recibe informaciones de manera pasiva, por parte del profesor. En relación con lo anterior, Ortiz, S. (2003) señala: "En la enseñanza tradicional los estudiantes dependen de las exposiciones e instrucciones del profesor." (p.114).

Esta forma de enseñanza favorece la clase magistral y la exposición dogmática, basada en una ilustración con fichas, revisión de apuntes y estrategias de enseñanza poco adecuadas que sugieren un contenido tan digerido, que anulan toda actitud de iniciativa en los que aprenden, lo cual puede incidir en su rendimiento académico.

Sin embargo cabe señalar que aunque en Venezuela la práctica de la educación es en su gran mayoría sistemática con conocimientos teóricos basados en la enseñanza tradicional. Existen también algunos casos donde se utilizan herramientas interactivas como estrategias educativas para impulsar paso a paso el nivel de enseñanza – aprendizaje de una manera innovadora sin recaer en lo tradicional. Un ejemplo de esto se puede evidenciar en el Estado Carabobo donde un gran número de instituciones educativas cuentan con herramientas interactivas; pero, no son utilizadas correctamente, debido a la falta de información, algunos docentes no creen necesario su uso y otros manifiestan no saber trabajar con herramientas interactivas por considerarlas algo muy difícil de utilizar.

A manera de ilustración se hace referencia que en la escuela técnica “Simón Bolívar” ubicada en el municipio Naguanagua del estado Carabobo, se puede observar que la forma de impartir la enseñanza es muy teórica desarrollándose de manera muy usual, existe el riesgo que la comunidad escolar se desmotive a participar en las diversas actividades, en especial el Programa Turismo.

Conviene resaltar que la problemática existente, en cuanto a la falta del uso de herramientas interactivas que sustentan la manera de impartir la enseñanza en el programa, viene dada en primer lugar a la falta de interés por parte de los docentes en cuanto al uso de las TIC en clases.

Se puede percibir que no usan técnicas y tampoco las herramientas multifuncionales que nos brinda la tecnología, además existen diversos tipos de causas que alteran de manera negativa el proceso de enseñanza.

Estos factores son los siguientes:

- El docente se cohibe a usar la tecnología en sus clases.
- Poca innovación para impulsar el método de enseñanza.
- El estilo y los métodos para dar a conocer los contenidos del programa se imparten de una manera tradicional.
- Escasa iniciativa para usar las herramientas que brinda la tecnología.

Teniendo en cuenta lo antes planteado se presenta la siguiente interrogante:

¿Será importante el uso de herramientas interactivas de comunicación como parte de enseñanza en el programa turismo?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Analizar el uso de herramientas interactivas de comunicación en la enseñanza del programa Turismo en los docentes de tercer año de la Escuela Técnica “Simón Bolívar” ubicada en el municipio Naguanagua, Estado Carabobo.

Objetivos Específicos:

- Indagar sobre las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza del programa Turismo en los docentes de tercer año de la Escuela Técnica “Simón Bolívar”
- Describir las fortalezas y debilidades al utilizar herramientas interactivas de comunicación en el proceso de enseñanza del programa Turismo en los docentes de tercer año de la Escuela Técnica “Simón Bolívar”
- Recomendar el uso de herramientas interactivas como estrategia de enseñanza del programa Turismo para los docentes de tercer año de la Escuela Técnica “Simón Bolívar”

Justificación

En los momentos actuales es de gran importancia para los procesos educativos la inmersión de la innovación tecnológica en conjunción con las estrategias didácticas que utilizan los docentes para instruir a sus alumnos, tanto es así que constantemente se asocian los nuevos adelantos tecnológicos con la innovación en materia educativa. Fundamentalmente porque los recursos interactivos son intermediarios entre la tecnología y la educación. Por tanto, es razonable realizar una investigación que tenga la pretensión de incidir en la faceta del diseño curricular de los docentes, incluyendo el uso de herramientas interactivas.

En particular, porque hoy en día la literatura sobre la innovación educativa, habitualmente contiene temas relacionados con la incorporación de nuevos recursos, nuevos comportamientos y nuevas prácticas de enseñanza, así como nuevas creencias y concepciones. Todo lo cual justifica la elaboración de la presente investigación, debido a que a través de este estudio se pretende medir el efecto del uso de las herramientas interactivas, de manera tal que se puedan evidenciar los cambios relacionados con los procesos de innovación tecnológica o aplicación de las TIC y su influencia en cuanto a las mejoras en los procesos de enseñanza.

No obstante vale la pena mencionar que esta investigación puede servir para demostrar si existen efectos positivos con el uso de nuevos materiales educativos computarizados; como el hecho de que pudieran generar nuevos planteamientos curriculares, que serían muy beneficiosos para la enseñanza de programas modernos como el de turismo que se imparte en la Escuela Técnica Simón Bolívar. Pero, también se podrían generar efectos negativos, tales como, dificultades que están relacionadas con el desarrollo, por parte de los profesores, de nuevas destrezas, comportamientos y prácticas asociadas al cambio y adquisición de nuevas concepciones.

Por otra parte, con el uso adecuado de la tecnología se puede ayudar a los estudiantes a adquirir las habilidades necesarias para sobrevivir en una sociedad enfocada en el conocimiento tecnológico. Por ello, muchos docentes están aprendiendo a utilizar la tecnología de la mejor manera posible. Pero también existe una cantidad que ni siquiera tiene idea del efecto que produce en el estudiante el uso de herramientas interactivas en su proceso de enseñanza, razón por la cual se justifica plenamente la elaboración de la investigación. Ya que permitirá observar los efectos del uso de diversas formas de tecnología aplicadas al proceso educativo, que es

utilizado por el docente para permitirles a sus estudiantes desafiar sus conocimientos intelectuales mientras les proporciona una imagen realista del tema en estudio; pero para ello deberá seleccionar el tipo de tecnología más adecuado para cada área.

Es necesario destacar que el presente estudio será un abre boca para maximizar la utilidad que poseen las herramientas tecnológicas, de hecho las escuelas de educación deben manejar de forma correcta y eficiente dichas herramientas, tal y cómo se manejan los demás recursos existentes.

Es por ello, que la presente investigación tiene, no solo una justificación teórica sino una justificación práctica, pues del resultado de la investigación se permitirá conocer los efectos que ocasiona el uso de herramientas interactivas en un programa moderno y versátil como es el relacionado con el Programa turismo, pero que puede ser utilizado para otros programas o asignaturas.

En líneas generales, se justifica plenamente la realización de este estudio debido a que en Venezuela el proceso de enseñanza necesita nutrirse de herramientas interactivas, de manera que el docente pueda reforzar el proceso de enseñanza en el área donde le toque impartir sus conocimientos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El marco teórico proporciona una visión de dónde se sitúa el planteamiento propuesto. En la terminología de Hernández, Fernández y Baptista (2007) “el marco teórico es un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio. Nos ayuda a documentar cómo nuestra investigación agrega valor a la literatura existente.” (p.64)

Antecedentes de la Investigación

Para la realización del presente estudio se llevó a cabo una revisión sobre diferentes investigaciones desarrolladas con anterioridad sobre la influencia de las Tecnologías de Información y Comunicación en el campo educativo, las cuales guardan similitud con este trabajo y además proporcionan una serie de aportes significativos para el desarrollo de la misma. A tal respecto, se refieren los siguientes antecedentes:

En primer lugar Balan, A. (2014) en su trabajo de investigación de grado titulado: Software educativo para la enseñanza y aprendizaje de las fronteras marítimas venezolanas, cuyo objetivo es diseñar un software educativo como recurso interactivo para la enseñanza y aprendizaje de las fronteras marítimas venezolanas. La investigación es del tipo proyecto factible, la cual en su fase de diagnóstico se apoyó en una investigación descriptiva, de campo. Se seleccionó un diseño no experimental transaccional. La población objeto de estudio quedó conformada por 99 sujetos, 16 docentes y 83 estudiantes. Conclusión: Se evidenció la necesidad del diseño de un software educativo como recurso interactivo para la enseñanza y aprendizaje de fronteras marítimas venezolanas en los estudiantes de educación media general.

En definitiva, la citada investigación reitera que a través del uso del computador, con la aplicación del software educativo, se pueden dar conocimientos profundos no sólo en el contenido de la educación ambiental, sino en cualquier contenido, por lo que se recomiendan el uso de las herramientas tecnológicas para el fomento de una educación innovadora, motivadora y

que facilita la enseñanza de cualquier área a los estudiantes con prácticas novedosas que ayudan a la obtención y refuerzo de la enseñanza.

En segundo lugar, Cova, C. (2013) en su trabajo de grado titulado: Estrategias de enseñanza-aprendizaje empleadas por los docentes de matemáticas y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de 4to año del Liceo Bolivariano “Creación Cantarrana”, Cumaná, Edo. Sucre. Cuyo objetivo es: analizar las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas por los docentes de matemáticas y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de 4to año del Liceo Bolivariano “Creación Cantarrana”. La investigación es de tipo descriptiva, con un diseño de campo. La población está conformada por 256 estudiantes de 4to año y 2 docentes. Conclusión: las estrategias de enseñanza-aprendizaje empleadas por los docentes de matemáticas inciden en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que cuando se realizó la triangulación de los instrumentos utilizados entre ellos se demostró que los profesores no investigan ni aplican nuevas y efectivas estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Lo dicho anteriormente expresa que depende, en gran medida, de los docentes que los estudiantes estén fuertemente motivados, debido a que éstos deben hacer uso de buenas estrategias de enseñanza, garantizando de igual manera un sitio cómodo para instruir y fomentar un aprendizaje constructivo, creativo y significativo que ayude a mejorar gradualmente y de forma satisfactoria el rendimiento académico. Motivarlos con verdaderas e innovadoras estrategias de enseñanza que promuevan la capacidad de pensar, razonar y crear en los alumnos para mejorar su rendimiento académico.

Luego, Moreno, C. (2012) en su trabajo de grado titulado: Efectos del uso de medios didácticos computarizados en la atención e interés de alumnos de Educación Media Técnica. Cuyo objetivo fue: Determinar los efectos de la aplicación de un Medio Didáctico Computarizado en la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela. Para alcanzar este objetivo el trabajo se sustentó bajo una investigación de tipo tecnológica centrada en un estudio de caso a nivel descriptivo. Conclusión: La investigación contribuye en el nivel de Educación Media Técnica para fortalecerlo utilizando recursos que estimulen a solventar las problemáticas, para así lograr la formación de los alumnos.

Su vinculación con la presente investigación radica en que plantea la necesidad de formar a los educadores en las TIC, para el pleno desarrollo de las competencias en los alumnos y propiciar un nivel de preparación tecnológica eficaz para el proceso de enseñanza y aprendizaje. El autor propone un programa de capacitación docente para el empleo de la informática como recurso pedagógico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuyo objetivo es ofrecer a los docentes la posibilidad inmediata de conocer y utilizar las herramientas tecnológicas en las clases diarias.

Finalmente, Arteaga, Y. y Méndez, E. (2011) en su trabajo de investigación “Tecnologías de la Información y Comunicación y Educación Ambiental desde las Realidades” cuyo objetivo general es: describir las experiencias de aprendizajes en educación ambiental a través de las TIC. El trabajo se orientó bajo el paradigma cualitativo con diseño etnográfico educativo. Conclusión: mediante las TIC se puede potenciar el análisis de contenidos ambientales desde espacios en los que hacen vida los estudiantes, permitiendo conocer muchos aspectos de las realidades, necesarios para que los docentes se formen con una perspectiva holista y desarrollen una visión ética, que permita configurar su accionar desde el enfoque docencia, ambiente y sociedad, respondiendo a las prioridades del desarrollo educativo.

Esta investigación se vincula con la actual porque plantea la necesidad inmediata de trabajar con las TIC dentro y fuera de las aulas de clases, así como la capacitación del personal docente en materia informática, con el propósito de que los docentes adopten las herramientas interactivas como una estrategia de cambio para la enseñanza de los estudiantes del programa Turismo.

Teoría del aprendizaje significativo

La perspectiva de Ausubel

En la década de los 70`s las propuestas de Bruner sobre el aprendizaje por descubrimiento estaban tomando fuerza. En ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Ausubel (1963), citado por García (2003), considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que este puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características.

Así el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo, memorístico o repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en las estructuras cognitivas del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos: pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Ventajas del aprendizaje significativo

Según Ausubel (1963). Citado por Silva (2007), el aprendizaje significativo tiene las siguientes ventajas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos, relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativas, ya que al estar claro en la estructura cognitiva se facilita la retención de nuevos contenidos.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades por parte del alumno.

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorísticos y significativos son los extremos de un continuo en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad podemos hacerlos excluyentes. Muchas veces aprendemos algo en forma memorísticas y tiempo después gracias a una lectura o a una explicación, aquello cobra significado para nosotros o lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación

Bases Conceptuales

Esta sección tiene la función de integrar la temática tratada; es decir, contiene los aspectos generales del tema a tratar, al respecto señala Arias, (2006) que las bases teóricas o conceptuales “implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado.” (p.106)

Programa Turismo en la E. T. Simón Bolívar

Es una propuesta del ministerio de educación que busca capacitar a los jóvenes para obtener el título de Técnico Medio en Turismo. Especialidad: comercio y servicios administrativos. Mención: turismo.

Objetivo formativo: La concepción del enfoque del perfil del técnico medio se proyecta teniendo en cuenta los rasgos generales, componentes profesionales y un determinado nivel de cualificación; con un conjunto de atributos donde se integre el ser, saber, hacer y convivir, favoreciendo el pleno desarrollo de la personalidad y sea un ciudadano crítico, participativo, dotado de valores espirituales, practicando justicia, equidad y cooperativismo.

Se requiere de un profesional preparado para trabajar con creatividad e independencia, utilizando los métodos de la investigación científica en la solución de problemas económicos y sociales, desarrollando elevadas convicciones basadas en ideales, valores éticos, estéticos y patrióticos, acorde con la nueva sociedad, tomando como sustento la rica historia de Venezuela.

El papel de las ciencias básicas y humanísticas en la formación del técnico debe garantizar una cultura general, a través del dominio de conceptos, metodologías y lógica de razonamiento, preparado para asumir los deberes ciudadanos, laborales y profesionales de un joven y un adulto con una conducta responsable de su sexualidad y la de sus semejantes, mejorando y transformando sus condiciones de vida. La sociedad demanda un profesional flexible, polivalente, comprometido y apto para el trabajo con una superación permanente que contribuya al desarrollo sustentable y sostenible del país.

Formar un técnico medio en Turismo integral, con un desempeño eficaz y eficiente, utilizando la ciencia, la tecnología de avanzada y promoviendo el desarrollo endógeno local, regional y nacional, a partir de proyectos productivos donde demuestre competencias profesionales.

Objetivo específico: El técnico medio en Turismo será un profesional capaz de intervenir en la gestión orientadora, administrativa y de comercialización. Está preparado para desenvolverse como un experto conocedor de los lugares turísticos nacionales e internacionales.

Tareas y Ocupaciones: Informa y promueve el turismo a nivel local, regional e internacional.

- Administra empresa dedicadas a la actividad turística.
- Coordina y administra los proyectos de venta del turismo para distintos niveles socioeconómicos. Elabora programas de eventos, viajes y promoción turística.
- Promueve el desarrollo y conservación del patrimonio sociocultural del país de manera sostenible.
- Orienta al turista en el arte gastronómico, prepara y manipula alimentos y bebidas.
- Establece una comunicación adecuada con los visitantes nacionales y extranjeros.
- Utiliza el inglés básico y conversacional para facilitar el intercambio con los turistas.
- Utiliza programas de computación en función de la actividad turística.
- Emplea las relaciones humanas y públicas.
- Realiza actividades de guía turística.
- Participa en actividades de hotelería

Tecnología de Información y Comunicación (TIC)

Hoy en día el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) está ampliamente extendido, ocasionando transformaciones en todos los ámbitos de la sociedad. En el ámbito educativo específicamente, las ventajas de proporcionar ambientes inteligentes de enseñanza aprendizaje se hacen sentir en la necesidad de establecer un modelo educativo en la sociedad informacional que considere el auto aprendizaje, mediante entornos facilitadores de aprendizajes cognitivos, tal como el aprendizaje de oficio propuesto por Collins. Por otra parte la necesidad de tomar en cuenta la diversidad desde todo punto de vista, en particular desde las Necesidades Educativas Especiales, para lograr el acceso incondicional a una educación en la sociedad de la información, conlleva a la puesta en marcha de iniciativas relacionadas al desarrollo de proyectos y recursos tecnológicos que puedan dar solución a esta situación.

En este sentido las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) juegan un papel preponderante, entendiéndose éstas según Cabero, J. (1998), como las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no solo

de forma aislada, sino lo que es más significativo, de manera interactiva e interconectadas, lo que permite nuevas realidades comunicativas. (p.198)

En consecuencia, las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Se puede reagrupar las TIC según: las redes; los terminales y los servicios. Por su parte, de acuerdo con Pérez, G (2.011), se presentan una serie de instrumentos TIC para la educación. Como en los demás ámbitos de actividad humana, las TIC se convierte en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas, donde pueden realizar múltiples funcionalidades:

- Fuente de información (hipermedial).
- Canal de comunicación interpersonal y para el trabajo colaborativo y para el intercambio de información e ideas (e-mail, foros telemáticos)
- Medio de expresión y para la creación (procesadores de textos y gráficos, editores de páginas web y presentaciones multimedia, cámara de vídeo)
- Instrumento cognitivo y para procesar la información: hojas de cálculo, gestores de bases de datos.
- Instrumento para la gestión, ya que automatizan diversos trabajos de la gestión de los centros: secretaría, acción tutorial, asistencias, bibliotecas...
- Recurso interactivo para el aprendizaje. Los materiales didácticos multimedia informan, entrenan, simulan guían aprendizajes, motivan.
- Medio lúdico y para el desarrollo psicomotor y cognitivo

Inserción de las TIC en las Instituciones Educativas

Bates (1993) destaca, al respecto, algunas de las razones por las cuales la gran mayoría de las instituciones educativas han insertado las TIC en sus sistemas educativos. La tecnología, a medida que se desarrolla y evoluciona, resulta cada vez más accesible a los estudiantes

potenciales de la educación a distancia. Los costos de distribución de la información por medio de la tecnología descienden permanentemente.

Con el creciente desarrollo de sistemas de libre uso para la publicación de contenidos en la web, cualquiera puede contar con su propio espacio virtual, sin costo alguno. La tecnología resulta cada vez más fácil de utilizar por parte de los estudiantes y de los profesores. Cada día, es más fácil publicar contenidos en la Web y comunicarse mediante las diferentes herramientas de libre uso. El mayor potencial pedagógico que ofrecen las Tecnologías de Información y Comunicación ante las metodologías tradicionales. La posibilidad de acceso a un mercado globalizado que permite ampliar los conocimientos enormemente ampliando el campo de acción de la educación. El acceso a un número ilimitado de recursos para el aprendizaje disponibles en la red.

Sistemas basados en Tecnologías de la Educación

Los sistemas basados en las Tecnologías de la Educación (Learning Technology Systems o LTS) representan por tanto un enfoque más amplio que el que proporciona el desarrollo de sistemas tradicionales. Se trata de integrar unos sistemas educativos en un marco abierto donde se facilite la reusabilidad y la interoperabilidad de los componentes de los mismos. Fundamentalmente se abarca el diseño de los sistemas desde el punto de vista del intercambio de contenidos y en la integración con otros componentes.

En este sentido la importancia de la educación en todos sus ámbitos dentro del contexto tecnológico es creciente, y la demanda va a ser también creciente en esta área, donde gobiernos, organismos públicos nacionales e internacionales y las empresas se han dado cuenta de la gran importancia que tiene el rápido desarrollo de estas tecnologías educativas para la competencia en servicios y para el correcto aprovechamiento de las infraestructuras existentes y de las capacidades de comunicación con crecimiento permanente.

Características Básicas de los Sistemas Basados en Tecnologías Educativas

Reusabilidad

En la mayoría de las instituciones educativas del país, el nuevo panorama que brinda el creciente desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación, ha supuesto contemplar la posibilidad de desarrollar modelos educativos virtuales, orientados a satisfacer las demandas de capacitación y formación, en sectores y poblaciones con escasas posibilidades de acceder a programas formativos en modelos de educación complementada con la tecnología. En muchas de estas situaciones, el planteamiento se ha basado en el desarrollo de una estructura tecnológica preparada para soportar contenidos pero obviando los principios pedagógicos que deben sustentar todo proceso educativo.

En el modelo de educación virtual, estos principios se enmarcan en el enfoque socio constructivista donde el proceso de elaboración o construcción de significados, es decir, el entender cómo se producen los aprendizajes, es primordial a la hora de la planificación y desarrollo de programas educativos. La noción de objeto permite que programas que traten las mismas estructuras de información reutilicen las definiciones de objetos empleadas en otros programas e incluso los procedimientos que los manipulan. De esta forma, el desarrollo de un programa puede llegar a ser una simple combinación de objetos ya definidos donde estos están relacionados de una manera particular.

Internet

Bien es sabido por todos la importancia que ha adquirido el uso de las computadoras en las dos últimas décadas, dejando de ser un simple uso para especialistas para convertirse en una herramienta de gran utilidad en la vida cotidiana. Los grandes avances tecnológicos de hoy han cambiado todo para aumentar la facilidad en el uso de estos equipos; sin embargo, las computadoras no actúan por sí solas, sino que requieren de un buen programa para un excelente funcionamiento.

No obstante, para Lackerbauer (2.001), “estos últimos desarrollos tecnológicos han dado señales positivas en materia de redes de computación, permitiendo comunicarse por medio de

grandes bases de datos extendidas a lo largo y ancho del planeta, conociéndose a este avance como Internet”. (p.92)

Internet es la mayor red de ordenadores del planeta, la cual abre las puertas del ciberespacio, es decir, a la teleinformática y su infraestructura, que trasciende el mundo físico y viaja por un universo virtual de naturaleza electrónica.

El Uso de Internet en la Educación

Las TIC adquieren enormes implicaciones para todos los estudiantes de todas las disciplinas, ponen el mundo al alcance de la mano y proporcionan un aprendizaje sin fronteras, sin límites. Además, Internet permite a los estudiantes trabajar en colaboración y de manera interactiva con otros estudiantes en aulas diseminadas por todo el mundo, contribuyendo así, a la integración de experiencias de aprendizaje y proporcionando un clima para descubrir y compartir nuevos conceptos e ideas, al mismo tiempo, que las aulas se convierten en centros de educación internacional.

Vale la pena destacar algunas ventajas del uso de las TIC en la Educación. Ellas son:

- ❖ Alto interés y motivación para el estudiante
- ❖ la interacción promueve una actividad intelectual
- ❖ desarrolla la iniciativa y la realimentación promueve el aprendizaje a partir de errores
- ❖ hay mayor comunicación entre los profesores y los alumnos
- ❖ es un aprendizaje cooperativo
- ❖ hay alto grado de interdisciplinaridad
- ❖ contribuye a la alfabetización informática
- ❖ desarrolla habilidades de búsqueda y selección de la información
- ❖ mejora las competencias de expresión y creatividad

La Página Web

Internet ha influido tanto en la vida social y económica del mundo, que quien no sepa manejar esta estrategia innovadora, ni haga uso de ella, se considera desactualizado. La trascendencia ha sido tal, por sus múltiples ventajas y bajos costos, que tanto personas natural como jurídica, ya poseen su sitio en esta red teleinformática.

La Página Web es un programa escrito en un lenguaje que es interpretado por la pantalla en que se ve el Internet, que enlaza la información en cualquiera de los recursos de la Internet bajo cualquier formato bien sea texto, imágenes e incluso sonidos; la misma puede ser visualizada en el mundo entero o limitada a una ciudad, estado o país.

Según Tkachenko, (2.004). “en una Página Web se puede publicar cualquier cosa, además, se puede complementar con fotografías, música, videos, entre otras cosas”. (p.45) En la telaraña del World Wide Web existen millones de páginas diferentes, algunas sólo contienen información e imágenes estáticas y en otras se deja ver la creatividad de los internautas, ya que superan lo inimaginable con miles de aplicaciones multimedia.

Herramienta Interactiva de comunicación

Otro avance importante en el apoyo a la docencia ha sido la aparición de las herramientas interactivas. A la hora de estudiar un determinado sistema o comprender cualquier tema se suele utilizar los computadores. Este aspecto queda perfectamente reflejado en el campo del Control Automático donde a menudo se utilizan: respuestas en los dominios del tiempo y la frecuencia, localización de polos y ceros en el plano complejo, diagramas de Bode, Nyquist y Nichols, lugar de las raíces, etc. Estas nuevas herramientas están basadas en objetos que permiten una manipulación gráfica directa de forma que mientras un objeto está siendo modificado el resto de elementos son actualizados automáticamente, pudiéndose observar, en todo momento y de forma directa la relación existente entre todos ellos.

Interactividad en la Enseñanza

El uso de la Interactividad en la enseñanza implica en una clase típica, que el profesor motive al estudiante y aumente su participación, intentando obtener realimentación del estudiante. En una clase no interactiva el profesor explicará conceptos y los alumnos escucharán literalmente.

Otra inclusión de la interactividad en la enseñanza se conoce también como multimedia interactiva o programas interactivos. Son un tipo nuevo de programas de ordenador que mezclan las capacidades multimedia, junto a las características interactivas. Consiste en herramientas interactivas con un alto nivel de abstracción permitiendo a los profesores mostrar conceptos teóricos de una forma más fácil, y a los estudiantes entender mejor los conceptos teóricos observando sus aplicaciones prácticas.

Portales Educativos

Según Aquiles Bedriñana (2005), los portales educativos son espacios web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, alumnos, gestores de centros y familias), tales como: información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento.

Se puede decir que un portal es un punto de entrada a Internet donde se constituyen y se organizan contenidos, facilitando al usuario el libre uso, servicios y beneficios, de forma que le permitan a éste hacer cuanto necesite hacer en Internet a diario.

Las ventajas que proporcionan los portales educativos a sus (profesores, estudiantes y familiares) se derivan de los servicios que ofrece, el Internet en cualquier momento y lugar.

Podemos destacar las siguientes:

- ❖ Contribuyen en la formación académica de los estudiantes.
- ❖ Tienen un amplio espacio para asesoramientos sobre diversos temas.
- ❖ Abren canales de comunicación entre profesores y alumnos por medio de foros, chat y correo electrónicos proporcionando un aprendizaje colaborativo.

Tipos de herramientas Interactivas

Correo Electrónico

Según Definición ABC. Es un servicio de red que permite que dos o más usuarios se comuniquen entre sí por medio de mensajes que son enviados y recibidos a través de una computadora o dispositivo a fin. También se conoce como una de las funcionalidades más utilizadas de Internet, ya que contribuye a comunicaciones veloces, confiables y precisas.

Chat

Según Definición ABC. Es un sistema mediante el cual dos o más personas pueden comunicarse a través de Internet, en forma simultánea, es decir en tiempo real, por medio de texto, audio y hasta video, sin importar si se encuentra en diferentes países.

Puedes entablar comunicación con amigos, familiares, compañeros de trabajo e incluso con gente desconocida, sólo tienes que elegir la sala y checar que la persona esté en línea.

Es un medio muy económico porque te puedes comunicar a cualquier parte del mundo y no tienes que pagar llamadas de larga distancia. Un chat está conformado por una o varias salas o canales, los cuales son cuartos virtuales en donde la gente se reúne para comunicarse e intercambiar ideas sobre un tema en particular, o puedes platicar en privado con personas conocidas o desconocidas. Puedes crear tu propio "club de amigos" o hacerte miembro de alguno de los clubes que ya existen, estos clubes están clasificados por temas como salud, romance, medicina, música, cine, cultura, etc.

Grupos de Discusión

Un grupo de discusión consiste en una investigación cualitativa, según Sandín Esteban, M^a Paz (2003) es una “actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacía el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimiento”

Foros Virtuales

Arango, M.L., (2003) define en su artículo Foros Virtuales como Estrategia de Aprendizaje un foro virtual como "un escenario de comunicación por Internet, donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas. Es una herramienta que permite a un usuario publicar su mensaje en cualquier momento, quedando visible para que otros usuarios que entren más tarde, puedan leerlo y contestar"

Según Bedriñana, A. (2005) los portales educativos son “espacios web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, alumnos, gestores de centros y familias), como: información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento, etc.

La Enseñanza Multimedia

En la enseñanza multimedia, la radio y la televisión son los elementos más representativos de los años 60. Posteriormente, el texto escrito comienza a estar apoyado por otros recursos audiovisuales tales como casetes y videocasetes, etc. Después aparece el teléfono, el cual se incorpora a la mayoría de las acciones en este ámbito, para transmitir información. Finalmente, poco a poco va desapareciendo la interacción presencial y hoy en día es muy escasa. Entonces, el diseño, la producción y la generación de materiales didácticos son los objetivos básicos de la enseñanza actual.

Proceso de enseñanza

El autor Vicente González Castro define: "...Los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso docente - educativo que le sirven de soporte material a los métodos de enseñanza para posibilitar el logro de los objetivos planteados". En esta definición se reconoce como medios de enseñanza tanto a los medios visuales y sonoros como a los objetos reales, los libros de textos y a todos los recursos materiales que sirven de sustento al trabajo del maestro,

para brindar una educación de calidad y proporcionar en el estudiante un aprendizaje significativo.

Generación de ideas

La generación de ideas educativas supone introducir cambios novedosos en esta área para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La innovación educativa puede afectar a varios elementos como los recursos materiales utilizados (por ejemplo, la introducción de dispositivos interactivos como las pizarras digitales en el aula), las actividades, la temporalización o los métodos de evaluación. En ocasiones, los cambios que se introducen afectan a todo el proceso. Por ejemplo, los procesos formativos de educación a distancia suponen una innovación educativa que conllevan cambios a todos los niveles.

Por consiguiente Altuve (1997) la define como:

Como un cambio donde participa la invención, la investigación, la evaluación, técnicas nuevas, todo lo cual implica una modificación de las prácticas educativas existentes, y cuya finalidad es, por una parte la generación de un aumento cualicuantitativo de la productividad del sistema educativo y por otra parte, el logro de la transformación social de un país (p.2).

En concordancia con lo antes planteado se puede percibir el nivel de importancia y el efecto que este genera en el proceso de formación educativa en general.

Bases Legales

Están constituidas por el conjunto de documentos de naturaleza legal que sirven de testimonio referencial y de soporte a la investigación que se lleva a cabo. Villafranca (citado por Pérez, 2007), define las bases legales, como “las leyes, reglamentos y normas necesarias en algunas investigaciones cuyo tema la amerite”. (p. 51). En la presente investigación las bases legales que la sustentan están enmarcadas en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, la Ley Orgánica de Educación y el Decreto 825.

En primer lugar, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV) (1999) sustenta el uso de las tecnologías como vía de desarrollo nacional y de actualización permanente de la sociedad, utilizando la educación para lograr este objetivo. De allí, que el Estado asuma la responsabilidad de otorgar todos los recursos necesarios para integrar las TIC al proceso de formación del individuo en todos los niveles de la sociedad; en este caso, se ha dotado a la escuelas primarias y secundarias de portátiles denominadas “Canaima”.

En su artículo 98 establece: “La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión, producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanística, incluyendo la protección legal de los derechos del autor o de la autora sobre sus obras (...)”

Mientras en el Artículo 102 se establece:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal (...) (p.74)

Por otra parte en el Artículo 103 se establece:

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. (...) En estos artículo se especifica el deber de los medios de comunicación con el pueblo en lo que concierne a educar e informar en todo momento, y también habla de que el estado garantizará servicios públicos como bibliotecas, centros de informática, de manera tal que las personas puedan acceder a la información y estar actualizadas, también la incorporación de equipos tecnológicos a los centros educativos.

Por otro lado, la Ley Orgánica de Telecomunicaciones (LOT), (2003) plantea: en el artículo 44 El Ejecutivo Nacional estimulará las vocaciones tempranas hacia la investigación y desarrollo, en consonancia con las políticas educativas, sociales y económicas del país. Esto se

traduce en la obligatoriedad del gobierno nacional para la implementación de líneas de acción dedicadas a explorar las habilidades científicas de los alumnos para la explotación de talentos y el favorecimiento de éstos con la dotación de equipos terminales.

A partir de estas disposiciones, el Proyecto Educativo Canaima, se convierte en una herramienta tecnológica que implementa el Estado como garantía para la dotación de equipos portátiles a la población estudiantil, estableciendo un ámbito para la investigación, la interrelación comunitaria y el desarrollo de la sociedad del conocimiento.

En último lugar la Ley Orgánica de Educación (LOE) (2009) establece lo siguiente:

En su artículo N°4. Referente a las Competencias del Estado Docente Establece.

La Educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características, propias para apreciar, asumir y transformar la realidad. El Estado asume la Educación como proceso esencial, para promover y los valores culturales de la venezolanidad. (p.3)

Mientras en su artículo N° 15, referido a los fines de la Educación señala:

Desarrollar el potencial creativo para el pleno ejercicio de su personalidad, y ciudadanía; desarrollar una nueva cultura política fundamentada en la participación protagónica y el fortalecimiento del poder popular; formar conciencias de nacionalidad y soberanía, aprecio por los valores patrios; valoración de los espacios geográficos y de las tradiciones, saberes populares, ancestrales, artesanales.

Operacionalización de la Variable

TABLA N° 1 Operacionalización de la Variable

Objetivo General: Analizar el uso de herramientas interactivas de comunicación en la enseñanza del programa turismo del área de educación para el trabajo para docentes de tercer año de la Escuela Técnica “Simón Bolívar”				
Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Herramientas Interactivas de Comunicación	González, J.(2012) Herramientas Interactivas: Son una colección de ventanas gráficas que se manipulan solamente usando el ratón. Si el estudiante cambia algún elemento activo en la ventana, se vuelve a recalcular y a presentar de forma automática. De esta manera, se percibe cómo las modificaciones afectan al resultado. (p.27)	Interactividad	Conocimiento	1 2 3
			Actitudes	4 5
		Portales Educativos	Acceso a la Información	6 7
			Portales Educativos (Uso)	8
Programa Turismo de la Escuela Técnica Simón Bolívar	E.T. Simón Bolívar (2015) Programa Turismo: Se encarga de formar técnicos medios en Turismo, que son profesionales capaces de intervenir en la gestión orientadora, administrativa y de comercialización. Están preparados para desenvolverse como un experto conocedor de los lugares turísticos nacionales e internacionales.	Procedimientos de Enseñanza	Dominio del Programa Turismo	13 14
			Motivación en el Aula	15
			Acción Pedagógica	16 17
		Generación de Ideas	Originalidad en la Producción de Saberes	18
			Aprendizaje Significativo	19

Fuente: autores (2016)

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Para Arias, F. (2006) el marco metodológico es “un conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas” (p.18). Es decir, es el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado a través de procedimientos específicos que incluyen las técnicas de observación y recolección de datos. Mientras, Sabino, citado por Pérez (2002), define la metodología de la investigación como: “los pasos y procedimientos que se han seguido en una indagación determinada para designar modelos concretos de trabajos que se aplican a una disciplina o especialidad” (p. 15).

Paradigma de la Investigación

La siguiente investigación estará centrada en el paradigma cuantitativo de carácter positivista, según el aporte de (Canas, 2006) “Se basa en un tipo de pensamiento deductivo, que va desde lo general a lo particular. Desde un conocimiento extenso de una generalidad, para luego deducir el comportamiento acotado de una particularidad individual. Se basa en un modelamiento que define cómo se hace cada cosa, transformándolo en un enfoque más rígido, enmarcado en una cierta forma de hacer las cosas” siguiendo este parámetro se busca la objetividad exacta de los resultados obtenidos.

Tipo de Investigación

Según Palella y Martíns (2006) define: “el tipo de investigación, se refiere a la clase de estudio que se va a realizar. Orienta sobre la finalidad general del estudio y sobre la manera de recoger las informaciones o datos necesarios”, (p.9)

Por lo tanto el tipo de investigación que se utilizó en este trabajo fue de carácter descriptivo, debido a que busca mostrar el fenómeno tal cual se da en la realidad y relatar metódicamente de la manera más objetiva la situación planteada en sí, tal como lo señala Balestrini, (2006) quien define la investigación descriptiva como: “la aplicación al análisis de datos por los cuales se presentan los fenómenos o hechos de la realidad, que dada su similitud es necesario describir sistemáticamente a fin de evitar un error en su manejo”.(p.56)

Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación está enmarcado en un trabajo de campo, según el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales, de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL, (2006), que define la investigación de campo como “un análisis sistemático de los problemas de la realidad con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o predecir su ocurrencia”, (p.18). Por lo tanto, en un diseño de campo los datos se obtienen de la realidad, colocándose los datos originales, tal cual como se reflejan.

Población

Una vez definido el problema y establecido el campo del estudio, se delimitó la población y la muestra. En este sentido Arias, F. (2006) señala que la población es “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Será delimitada por problemas y por los objetivos del estudio”. (p.110)

Para efectos del presente estudio, la población estuvo conformada por veinte (20) docentes pertenecientes al tercer año del Programa Turismo.

Muestra

De acuerdo a Palella y Martins (2006) la muestra se define como: “un subconjunto de la población, accesible o limitado sobre el que realizamos las mediciones o el experimento con la idea de obtener conclusiones generalizadas de la población”. (p.64)

Aunado a ello, esta investigación implemento la modalidad de Muestra censal, debido a que cumple con la característica de proporción similar a la población. Este procedimiento lo define Ramírez (1997) como: “aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra” sin embargo existe otro enfoque que sustenta el motivo por el cual se eligió este tipo de muestreo. Ballestrini (1998) define que: “cuando el universo de estudio está conformado por un número reducido de sujetos por ser una población pequeña y finita, se tomaran como unidades de estudio e indagación a todos los individuos que la integran, por consiguiente, no es necesario aplicar criterios muestrales”.

Siguiendo este principio la muestra estuvo conformada por el 100% de la población es decir (20) docentes.

Técnicas de Recolección de Datos

De acuerdo con Arias (2006), las técnicas de recolección de datos “son las distintas formas o maneras de obtener la información”. (p.111). Para obtener los datos e información relacionada con esta investigación se utilizo la técnica de la encuesta, la cual es definida por Arias (2006) como: “una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismos, o en relación con un tema particular”. (p.72).

Esta técnica fue de gran ayuda porque se busco a través de las respuestas directas y precisas de los encuestados conocer aspectos relacionados con las variables, objeto de estudio de este trabajo.

Instrumento de Investigación

Como instrumento de recolección de datos se utilizo el cuestionario, por considerarse el más conveniente en el estudio propuesto. En este sentido Hernández, Fernández y Baptista (2010), indican que el instrumento más utilizado para recolectar los datos es el cuestionario. Este consiste en “un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir”. (p.85).

Por su parte, Tamayo y Tamayo (2006), reafirman que el cuestionario constituye una forma concreta de la técnica de encuesta. “Contiene los aspectos del fenómeno que se consideran esenciales, permite además, aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente; reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto en estudio”.

El cuestionario que se aplicará a la muestra, objeto de este estudio, estará compuesto por diecinueve (19) preguntas cerradas de modalidad dicotómica.

Validación del Instrumentos

La validez del instrumento de recolección de datos para Hernández, Fernández y Baptista (2010), se refiere “al grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir”. (p.87) Por lo tanto, se requiere validar el instrumento con la finalidad de medir las variables de estudio.

Por otra parte, la validación de contenido, se obtiene del resultado de cada uno de los ítems del instrumento de recolección de datos. Estos se fundamentarán en los objetivos que se pretenden con la realización de la investigación, a tal fin el instrumentó de recolección de datos se sometió a juicio de expertos, quienes contribuirán a la corrección del mismo y se podrá poner a prueba para su aplicación final.

Se seleccionó la validez de juicio de expertos, para esto se le solicitó a tres (3) expertos, uno de contenido, uno en el área de la metodología y uno estadígrafo, para buscar diversos puntos de vista en pro del mejoramiento del instrumento mediante los criterios de redacción, pertinencia y coherencia.

Confiabilidad del Instrumento

Con respecto a la confiabilidad Hernández, Fernández y Baptista (2010), señalan que se refiere “al grado en que el instrumento produce resultados consistentes y coherentes”; por su parte, Palella y Martins (2006) definen el término como: “la ausencia de errores aleatorios en un instrumento de recolección de datos.”(p.98).

Estos resultados, permitirán el cálculo de la confiabilidad a través de la ecuación Kuder-Richardson (KR20). En este orden de ideas, la confiabilidad del instrumento se determino aplicando una prueba piloto a 10 docentes, que no forman parte de la muestra seleccionada,

posteriormente aplicándose la fórmula del coeficiente de confiabilidad Kuder de Richarson, se obtendrá:

$$kr20 = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum p * q}{Vt} \right]$$

K: Número de ítems

$\sum p*q$: Sumatoria de las varianzas parciales (de cada ítem)

Vt: Varianza total (de todos los ítems)

El resultado se interpreta 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
0.01-0.19	Muy Baja
0	Nula

Tabla N° 2 Nivel de confiabilidad de Kuder de Richardson

Fuente: Chourio (2012)

Tabla N°3: Simbolización de las respuestas del estudio piloto

sujeto	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
4	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
7	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
TRC	9	10	8	10	8	10	9	10	9	10	9	9	9	10	9	10	9	9	9	
p	0,90	1,00	0,80	1,00	0,80	1,00	0,90	1,00	0,90	1,00	0,90	0,90	0,90	1,00	0,90	1,00	0,90	0,90	0,90	
q	0,10	0,00	0,20	0,00	0,20	0,00	0,10	0,00	0,10	0,00	0,10	0,10	0,10	0,00	0,10	0,00	0,10	0,10	0,10	
P*Q	0,09	0	0,2	0	0,2	0	0,1	0	0,1	0	0,1	0,1	0,1	0	0,1	0	0,1	0,1	0,1	
Sp*q	1,22																			
Vt	3,60																			
KR-20	0,70																			

$$kr20 = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum p*q}{vt} \right] \quad kr20 = \frac{19}{19-1} \left[1 - \frac{1.22}{3.60} \right] \quad kr20 = (1.05) (1 - 0.34)$$

$$100kr20 = \frac{19}{18} \left[1 - \frac{1.22}{3.60} \right] \quad kr20 = (1.05) * (0.66) \quad kr20 = 0.70$$

Una vez culminado el proceso para determinar el nivel de confiabilidad procedemos a la descripción de los resultados provenientes de la ecuación Kr20, dicho resultado fue de (0.70) el cual en la escala de coeficiente representa un patrón de alta confiabilidad.

Técnica de Análisis e Interpretación de Datos

En relación con las técnicas de análisis de datos, Balestrini (2002), expresa “Al culminar la fase de relación de la información, los datos han de ser sometidos a un proceso de elaboración técnica, que permite recontarlos y resumirlos antes de introducir el análisis diferenciado a partir de procedimientos estadístico”. (p.76)

De este modo, en el proceso se presentó la información a través de la técnica de estadística porcentual simple, su representación a través de gráficos circulares donde se colocaran los porcentajes de cada una de las alternativas del cuestionario. Lo que permite visualizar las respuestas asignadas a cada alternativa propuesta, facilitando la interpretación de la información de los resultados en forma particular para cada ítems del cuestionario, estableciendo así aspectos predominantes, que estarán directamente relacionados con la opinión emitida por parte de los encuestados que permite interpretar la variable.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presentan, en forma tabulada y codificada, los resultados obtenidos del procesamiento de la encuesta tipo cuestionario realizada a los docentes de tercer año del programa turismo en el área de educación para el trabajo en cuanto al uso de herramientas interactivas de comunicación. Apoyando estos principios Delgado Colombo y Orfila (2003) citado por Betancourt N & Chacón Y. (2009), afirman que:

El análisis e interpretación de los datos corresponde a la última fase del proceso de investigación, y en el mismo se describe todo un conjunto de argumentos tendentes a dilucidar aspectos inherentes al alcance de cada uno de los objetivos propuesto por el sujeto examinador. (p.82)

En atención a la problemática existente se realizó un análisis de contenido y estructura del mismo en una tabla, aplicando a la población seleccionada, y que sirvió como instrumento para analizar la muestra. Por ende, se procedió al análisis de los resultados a través de la codificación y tabulación, agrupando las respuestas de acuerdo a sus alternativas y dimensiones.

A continuación se presentan las siguientes tablas y gráficos de los resultados de las respuestas al cuestionario aplicado a los veinte (20) docentes.

TABLA N° 4 Resultados de la dimensión n° 1, Interactividad.

DIMENSION 1				
INTERACTIVIDAD				
Ítem	SI	%	NO	%
1	0	0,00	20	100,00
2	0	0,00	20	100,00
3	8	40,00	12	60,00
4	5	25,00	15	75,00
5	0	0,00	20	100,00
TOTAL	13	13,00	87	87,00

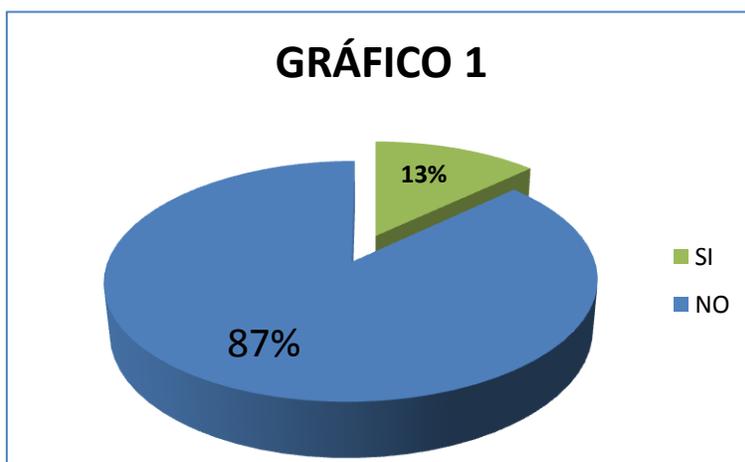


GRÁFICO N° 1 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 1

Interpretación de los Resultados: De acuerdo a la respuestas que se formularon en la dimensión 1, podemos presenciar que el 87% de los docentes encuestados respondieron que No, mientras que un 13% respondió que sí.

Estos resultados nos indican que solo una pequeña parte de los profesores motiva a los estudiantes por medio de clases multimedia y programas interactivos, despertando en ellos mejor percepción de los contenidos y alta amplitud de nutrir nuevos conocimientos.

TABLA N° 5 Resultados de la dimensión n° 2, Portales Educativos.

DIMENSIÓN 2				
PORTALES EDUCATIVOS				
Ítem	SI	%	NO	%
6	8	40,00	12	60,00
7	10	50,00	10	50,00
8	10	50,00	10	50,00
TOTAL	28	46,67	32	53,33

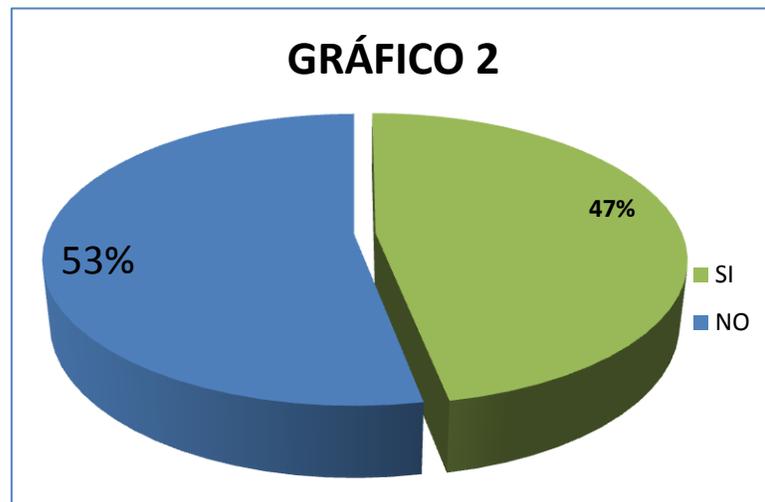


GRÁFICO N° 2 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 2

Interpretación: acorde a las respuestas suministradas por los docentes se puede evidenciar que un 53% respondió que no, mientras que el 47% dio una respuesta negativa.

Esto quiere decir que la mayoría de los docentes no proporcionan a sus estudiantes la posibilidad de intercambiar ideas y experiencias bajo un formato web, tanto en tiempo real como en tiempo definido. Evadiendo el acceso al trabajo liberador, la convivencia ciudadana en los escenarios virtuales y evitando brindarles a sus alumnos el servicio interactivo de comunicación en el desarrollo virtual.

TABLA N° 6 Resultados de la dimensión n° 3, Tipos de Herramientas.

DIMENSIÓN 3				
TIPOS DE HERRAMIENTAS				
Ítem	SI	%	NO	%
9	20	100,00	0	0,00
10	10	50,00	10	50,00
11	10	50,00	10	50,00
12	12	60,00	8	40,00
TOTAL	52	65,00	28	35,00

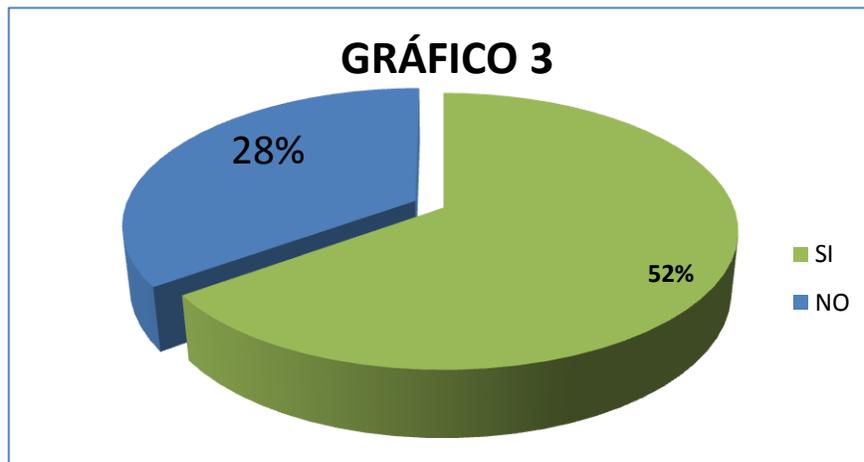


GRÁFICO N° 3 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 3

Interpretación: conforme a las pregunta realizadas 28% de los profesores respondió que no mientras que un 52% respondió que si utiliza los tipos de herramientas interactivas.

Esta respuesta quiere decir que la gran mayoría de los docentes utiliza el servicio de red que les permite interactuar con su alumnos entre si, por medio de mensajes que son enviados y recibidos por una computadora o dispositivo a fin. Utilizando el chat, grupos de discusión por las redes sociales y foros virtuales aprovechando estas herramientas como estrategia de aprendizaje informativo y colaborativo por medio del internet, logrando de esta manera la interacción grupal.

TABLA N° 7 Resultados de la dimensión n° 4, Procedimiento de enseñanza.

DIMENSIÓN 4				
PROCEDIMIENTO DE ENSEÑANZA				
Ítem	SI	%	NO	%
13	20	100,00	0	0,00
14	10	50,00	10	50,00
15	10	50,00	10	50,00
16	12	60,00	8	40,00
17	20	100,00	0	0,00
TOTAL	72	72,00	28	28,00

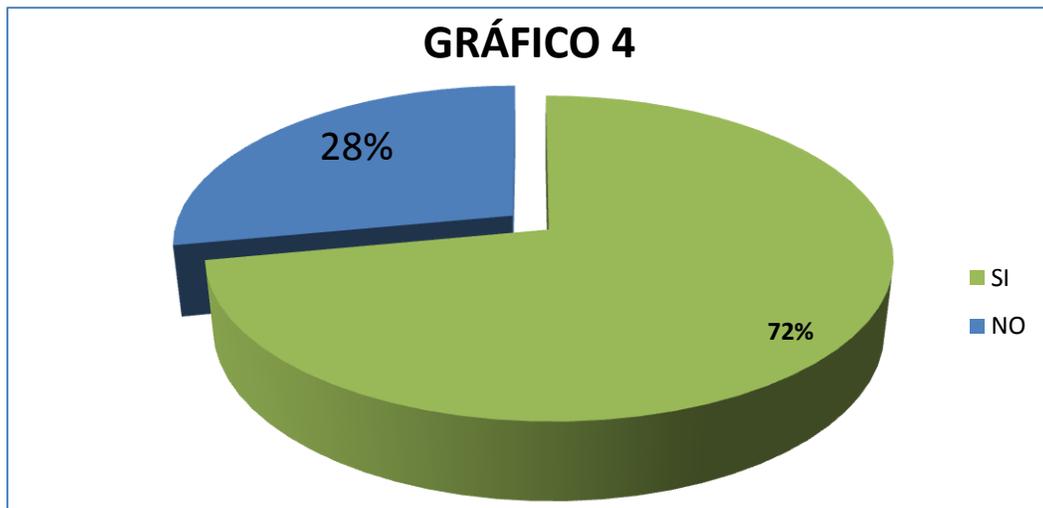


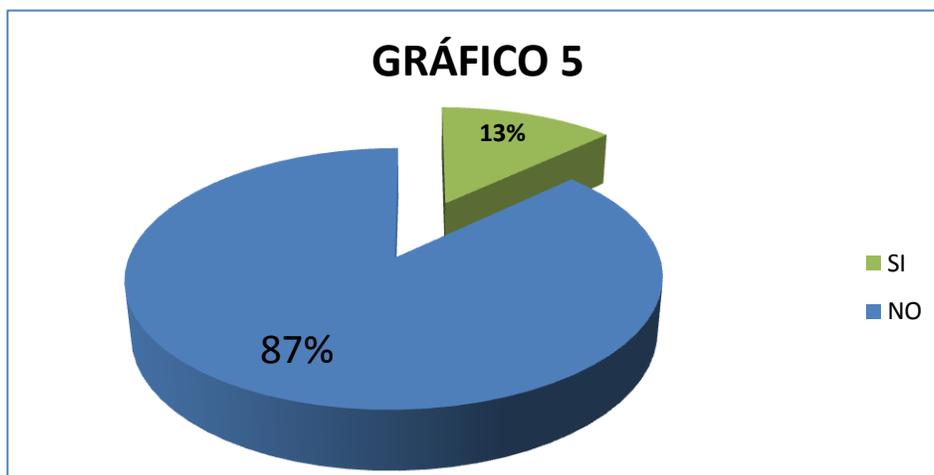
GRÁFICO N° 4 Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 4

Interpretación: De acuerdo a las preguntas realizadas el 28 % respondió que no mientras que el 72% respondió que si maneja los procedimientos de enseñanza.

Analizando estas respuestas podemos determinar que si existe un conjunto de transformaciones sistemáticas en lo individuos por lo tanto existe el proceso progresivo, dinámico y transformador. Causando el aprendizaje significativo debido a que existe motivación de parte del profesor influyendo directamente en los alumnos.

TABLA N° 8 Resultados de la dimensión n° 5, Ideas Innovadoras.

DIMENSIÓN 5				
IDEAS INNOVADORAS				
Ítem	SI	%	NO	%
18	2	10,00	18	90,00
19	3	15,00	17	85,00
TOTAL	5	12,50	35	87,50



Representación porcentual en el resultado de la dimensión n° 5

Interpretación: de acuerdo a las interrogantes ejecutadas el 13 % respondió de una manera positiva mientras que un 87% respondió negativamente

Estos resultados indican que no existe la iniciativa por parte del docente para involucrar los cambios novedosos en el proceso de enseñanza y en la formación de nuevos conocimientos, causando un efecto negativo en los estudiantes debido a que se utilizan los métodos y herramientas tradicionales obviando la tecnología e innovación.

CONCLUSIONES

Analizando lo antes estudiado, se observo que existe una gran desventaja en el proceso de instrucción del programa turismo en los docentes de la Escuela Técnica “Simón Bolívar” del municipio Naguanagua, Estado Carabobo, donde existe poca influencia en cuanto al uso de herramientas interactivas, disminuyendo así el nivel de captación el cual es primordial para ayudar en el aumento de interés hacia cualquier tema.

Es indispensable mencionar que las herramientas interactivas de comunicación tienen un excelente enlace con el programa turismo por medio de la multimedia, el internet y los portales educativos los cuales hacen que el alumno tenga la vivencia de sitios turísticos, la interacción grupal por medio de foros y grupos de telecomunicación, logrando facilitar los beneficios de un buen aprendizaje. Los medios audiovisuales informáticos, aparte de servir como elementos de comunicación también trabajan como estrategias educativas, siempre y cuando se utilicen de una manera práctica y eficiente. Estos pueden lograr un gran alcance significativo en cuanto a materia de enseñanza, debido a que los docentes pueden elegir las diversas maneras de impartir su clase, volviendo está más dinámica e interactiva.

Las evidencias fueron ilustradas mediante una encuesta, la cual se utilizo como técnica de recolección de datos, en esta se detallan una serie de características o resultados no favorables para este contexto escolar. Los factores más influyentes que se detectan en este instrumento son los siguientes:

- Desmotivación de los docentes en utilizar las herramientas tecnológicas.
- No implementan las herramientas interactivas en el proceso de nuevos conocimientos.
- Se limitan a usar el servicio interactivo de comunicación con sus estudiantes, esquivando el acceso al trabajo liberador.

Esta investigación trabajo en base a todos estos factores negativos que generan de manera directa en una enseñanza tradicional, buscando así cambiar la manera de impartir los métodos, técnicas y procedimientos, utilizando la tecnología como pilar fundamental en el desarrollo de una mejor educación de calidad.

RECOMENDACIONES

Las herramientas interactivas de comunicación enmarcadas al programa turismo tienen una gran importancia para el efecto positivo en el proceso de enseñanza, debido a que la manera de percibir la información es totalmente diferente y dinámica despertando en el alumno la motivación de participar en clases.

Atendiendo estas consideraciones se puede ilustrar los distintos factores que ayudan a incidir de manera positiva en el proceso de enseñanza y que además impulsan a un mejor aprendizaje.

Ventajas que brindan las herramientas interactivas de comunicación al programa turismo:

- Motivación al utilizar las herramientas tecnológicas en el aula.
- Interacción y dominio grupal.
- Mayor comunicación entre profesor y alumno por medio de portales interactivos
- Aprendizaje cooperativo debido a que interactúan entre sí facilitando el trabajo grupal y el intercambio de ideas.
- Alfabetización digital y audio visual.
- Mejorar las competencias de expresión y creatividad.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Visualización y simulación de los distintos temas de turismo con programas informativos.

Sin lugar a duda estos indicadores nos demuestran lo importante que son las herramientas tecnológicas en la educación dado que actualmente es indispensable mantenerse a la vanguardia y así obtener resultados convenientes en el área de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Ausubel, David, Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo. 1ª Edición. Editorial Trillas Mexico.1976.

Arias, F. (2006). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica (5ª ed.) Caracas. Episteme.

Altuve (1997) Procesos educativos e innovaciones pedagógicas.

Recuperado de: https://issuu.com/homeroalvagomez/docs/procesos_educativos_e_innovaciones_

Ballestrini, M. (2005). El proyecto de Investigación. Cuarta Edición. Caracas: Editorial Espíteme C.A.

Cabero, J. (1998) las TIC en Venezuela en el ámbito educativo, Caracas, recuperado de <http://ticeducativa-qz.blogspot.com/2007/07/las-tic-en-venezuela-en-el-mbito.html>

Castells (1999). La Revolución de la tecnología de la información. (1ª ed.).España

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (No. 5.453), (1.999, Marzo 24).

Ortiz (2003) señala: “En la enseñanza tradicional los estudiantes dependen de las exposiciones e instrucciones del profesor (p.114). Disponible en:

<http://universidaddeorientesucre.blogspot.com/2015/07/estrategias-innovadoras-dirigidas-los.html>

Negroponte (1995) “Métodos para integración de tics” (p.56) disponible en:

<http://docplayer.es/10479820-Metodo-para-la-integracion-de-tics.html>

<http://docplayer.es/267007-Grupos-de-discusion-metodos-de-investigacion-en-esduracion-especial.html>

Hernández, A. (2001). “Manual de Informática”. Caracas: El Nacional.

Hernández, Fernández y Baptista. (2010) Metodología de la Investigación. Cuarta Edición. Mc Graw Hill. México.

Hernández, R. F. (2.006). Metodología de la Investigación (IV ed.). México D.F: McGraw-Hill Interamericana.

Ianni, O. (2006). Teorías de la Globalización. Séptima Edición. México: Siglo XXI Editores.

- Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (No. 37.291). (2006, Octubre 17)
- Ley Orgánica de Educación (2009). Gaceta oficial N° 5.929; agosto de 2009.Caracas
- Lackerbauer (2.001), Definición de Internet, recuperado de:
produccion-uc.bc.uc.edu.ve/documentos/trabajos/700032AD.pdf
- Mertens, D.M. (2005). Research and evaluation methods in special education. Thousand Oaks.
Cowin Press/Sage.
- Parella, S. y Martins, F. (2006). Metodología de la investigación cualitativa. (2ª ed.) Caracas.
FEDUPEL.
- Parella y Martíns (2006) define: El Tipo de Investigación
postgradoeducacionudobolivar.files.wordpress.com/2008/03/jose_chacin_04.pdf
- Reveron, G. (2012) Diseño de una página web como herramienta de aprendizaje, comunicación e información para la comunidad escolar de la unidad educativa instituto San Valentín, ubicada en Valencia, estado Carabobo Recuperado de:
produccionuc.bc.uc.edu.ve/documentos/trabajos/700032AD.pdf
- Tamayo, M. y Tamayo (2.006). El proceso de la investigación científica. (3ra ed.)México:
Limusa.
- Tkachenko, (2.004). “en una Página Web se puede publicar cualquier cosa” (p.45). Recuperado de: produccion-uc.bc.uc.edu.ve/documentos/trabajos/700032AD.pdf
- UNESCO. Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Paris:
Informe UNESCO. 2004.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2011). Manual de trabajo de especialización y maestría y tesis doctorales. Venezuela: Fondo Editorial de la UPEL
- Villafranca (citado por Pérez, 2007), Bases Legales de la Investigación. Recuperado de:
es.slideshare.net/jonhydke/bases-legales-de-la-investigación

ANEXOS



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y PLANEAMIENTO
MENCION EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB- AREA COMERCIAL.**



Presentación

Estimado Profesor, la información proporcionada en este instrumento reviste de gran importancia para nuestra investigación ya que con ella se podrán medir las variables en estudio; su aplicación representa uno de los requisitos para optar al título de Licenciado en Educación mención Educación para el Trabajo Sub-área Comercial. La información suministrada es de carácter anónimo y confidencial.

INSTRUCCIONES

- 1.- Lee cuidadosamente cada una de las preguntas antes de responder.
- 2.- Ante alguna duda consulte a la persona que está aplicando el cuestionario.
- 3.- Marque con una "X" únicamente la elección que más se adapte a su criterio de respuesta.

Agradecidos de su colaboración y ser parte de nuestra investigación.

Atentamente autores:

José Lima

Johny García

Cómo profesor del Programa Turismo del área de Educación para el trabajo:

Nº	ítem	Alternativa de respuesta	
		SI	NO
01	Alguna vez ha hecho investigaciones utilizando Internet		
02	Sabe el significado de las herramientas interactivas de comunicación		
03	Conoce la gran variedad de herramientas interactivas diseñadas para la enseñanza		
04	Cree usted que el uso de herramientas Interactivas como estrategia de enseñanza favorece la formación de los estudiantes del Programa Turismo		
05	Se animaría a utilizar este tipo de herramientas en el proceso de enseñanza		
06	Conoce portales diseñados para el proceso de enseñanza		
07	Considera que un portal educativo potencia el acceso a la información		
08	Utiliza algún portal educativo para mejorar la interacción con los estudiantes		
09	Es el correo electrónico un medio necesario para mantener informado a los estudiantes.		
10	Considera que la utilización del chat representaría un mecanismo de comunicación permanente con sus estudiantes		
11	Puede crear grupos de discusión a través de un portal para mantener informados a los estudiantes sobre los avances del programa turismo		
12	Implementaría el foro en los grupos de dialogo para coadyuvar en el mejoramiento del aprendizaje de sus estudiantes		
13	En el proceso de enseñanza, analiza conceptos, principios, teorías e importancia del turismo		
14	Indaga con los estudiantes sobre el patrimonio y sitios de interés turístico de la localidad donde vive		
15	Incentiva a los estudiantes a visitar zonas de interés turístico		
16	Su acción pedagógica, se centra en el estudiante con actividades de inicio, desarrollo, cierre y evaluaciones		
17	Promueve el uso de material interactivo para identificar las zonas turísticas de Venezuela		
18	Utiliza métodos y estrategias interactivas en la generación de nuevos conceptos		
19	Piensa que los saberes en el programa turismo son construidos mediante comparaciones y argumentos		



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y PLANEAMIENTO
MENCION EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB- AREA COMERCIAL.



Valencia, 15 de Marzo de 2016

Estimado profesor **OMAR F. ROJAS R.** me dirijo a usted en la oportunidad de solicitar su colaboración en la validación del instrumento para ser aplicado a los profesores de 3er año del area Turismo de la E.T “Simón Bolívar” ubicado en Naguanagua Edo. Carabobo, como parte del trabajo de grado titulado: ***Herramientas interactivas de comunicación en la enseñanza del programa Turismo para docentes de tercer año en la E.T. Simón Bolívar.*** El instrumento se utilizara en la investigacion con la finalidad de obtener información pertinente acerca del uso de las herramientas interactivas en el proceso de enseñanza del programa turismo en esa institución.

El instrumento se aplicará bajo un cuestionario con preguntas cerradas y el mismo consta de 19 ítems.

A los fines propuestos se anexa la copia del instrumento y hoja de evaluación. Sin mas que hacer referencia y esperando su valiosa colaboración.

Atentamente

Bachiller. Lima Jose

Bachiller. Garcia jhonny



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y PLANEAMIENTO
MENCION EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
SUB- AREA COMERCIAL.



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, _____ portador(a) de la cédula de identidad N° _____, Licenciado en Educación Mención _____, hago constar por medio de la presente que he revisado y corregido el cuestionario elaborado bajo un cuestionario encuesta descriptiva de tipo cerrada y el mismo consta con (19) ítems dirigido a los docentes de 3er año del programa Turismo en la E.T “Simon Bolivar” ubicado en Naguanagua Edo. Carabobo en relacion al uso de herramientas interactivas, como parte del trabajo titulado: “**Herramientas interactivas de comunicación en la enseñanza del programa Turismo para docentes de tercer año en la E.T. Simón Bolívar**” diseñado por Jose Lima y Jhonny Garcia, con la finalidad de recabar información incluida en el proyecto y trabajo de grado para optar por el título de Licenciados en Educación Mención Educación para el Trabajo sub Area Comercial.

De acuerdo a lo Evaluado considero que dicho instrumento descriptivo se adaptó.

Dando fé de lo antes expuesto conforme firmo en Valencia a los _____ dias del mes de _____ de 2016.

Lcdo. _____