

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
VICERRECTORADO ACADEMICO
UNIVERSIDAD VALLE DE MOMBOY
ESPECIALIZACION EN PLANIFICACIÓN EDUCACIONAL**

**SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO A LOS DOCENTES DE EDUCACION
INICIAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL MESA DEL PALMAR**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PARA OPTAR POR EL TITULO DE
ESPECIALISTA EN PLANIFICACIÓN EDUCACIONAL**

**REALIZADO POR:
GUTIÉRREZ, AILIN**

MONTE CARMELO, MAYO 2017

**SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO A LOS DOCENTES DE EDUCACION
INICIAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL MESA DEL PALMAR**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD VALLE DEL TUYÚ
VICERRECTORADO
DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

Ciudad: (u)

Prof. Héctor Antares
Decano de Investigación y Postgrado
de la Universidad Valle del Tuyú
Presente:

Me dirijo a usted en la oportunidad de informarle que el Trabajo Especial de Grado (TEG) que presenta el (a) Lic. GUTIERREZ, ALIN, C.I. 10.306.647, titulado: SOFTWARE EDUCATIVO COMO APOYO A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL MESA DEL PALMAR, lo considero listo para ser inscrito, presentado y defendido por ante el jurado evaluador que la Universidad convenga nombrar para tal fin.

En tal sentido, solicito firmemente señalar la fecha, hora y año para efectuar la presentación correspondiente.

Agradeciendo su atención.

Fecha: 14/06/2017

Participante: Lic. GUTIERREZ, ALIN
C.I. 10.306.647

Tutor: Freddy González Cruz
C.I. 2.887.389

Dedicatoria

Le dedico el presente trabajo a Dios por estar presente en cada instante de mi vida, por darme fortaleza y sabiduría.

A mis padres por todo su apoyo incondicional, por hacerme la mujer que soy ahora.

A mí querido esposo e hijos por motivarme cada día a dar más de mí y a querer ser mejor persona.

A mi Mella por estar en todos los momentos especiales y tristes de mi vida, si hoy estuvieses aquí estarías orgullosa de tu nieta.

A mis hermanas y sobrinos por ser parte importante de mi vida.

Ailin Ch. Gutierrez. G

Agradecimiento

A Dios Todopoderoso por darme vida para cumplir una meta muy importante en mi vida, como lo es ser especialista en Planificación Educativa.

A mis padres, por las oportunidades que me han ofrecido a lo largo de mi vida.

A mí querido esposo por ser un pilar fundamental en mi vida y por apoyarme en todo el proceso.

A mis hermanas por estar siempre a mi lado en Especial a Kiara que me brindó su apoyo y conocimientos a lo largo de la carrera.

Al CEI “Mesa del Palmar” por brindarme todo su apoyo y colaboración.

Gracias...

Ailin Ch. Gutierrez G.

Índice General

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice General.....	V
Lista de Cuadros.....	VIII
Lista de Gráficos.....	X
Resumen.....	XI
Introducción.....	1
 Capítulo I El problema	
Planteamiento del Problema.....	3
Formulación del Problema.....	5
Objetivos de la Investigación.....	6
Objetivo General.....	6
Objetivos Específicos.....	6
Justificación de la Investigación.....	6
Delimitación de la Investigación.....	8
 Capítulo II Marco Teórico	
Antecedentes de la Investigación.....	9
Bases Teóricas.....	12
Planificación Educacional.....	12
Software Educativo.....	13
Tipos de Software Educativo.....	14

Tutoriales.....	14
Simuladores	14
Herramientas.....	15
Funciones del Software Educativo.....	15
Informativa.....	16
Motivadora.....	16
Innovadora.....	16
Lúdicas.....	17
Mesa del Palmar.....	17
Reseña Histórica.....	17
Geografía	18
Tradición Religiosa.....	19
Reseña Histórica del CEI Mesa del Palmar.....	21
Bases legales.....	25
Capítulo III Marco Metodológico	
Tipo de Investigación.....	28
Diseño de la Investigación.....	29
Población.....	30
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	31
Instrumento.....	32
Validez.....	33
Confiabilidad.....	34
Sistema de Variable.....	36

Definición Nominal.....	36
Definición Conceptual.....	36
Definición Operacional.....	37
Operacionalización de la Variable.....	38
Capítulo IV Resultados	
Análisis de los Resultados.....	39
Discusión de los Resultados.....	55
Capítulo V Propuesta	
Presentación.....	57
Objetivo.....	57
Justificación.....	58
Fundamentación.....	58
Medio Seleccionado para la Entrega del Instrumento.....	59
Descripción del Software.....	60
Guía de Actividades.....	61
Registro del Recorrido Individual.....	61
Software Conociendo el Mundo de la Letras.....	61
Conclusiones.....	66
Recomendaciones.....	68
Referencias Bibliográficas.....	69

Lista de Cuadros

1	Tamaño de la Población	31
2	Operacionalización de la Variable.....	38
3	¿Conoce usted el manejo de las Computadoras?.....	41
4	¿Utiliza usted de manera continua las computadoras?.....	42
5	¿Cree usted que en educación inicial se puede implementar el uso de computadoras?.....	43
6	¿Los estudiantes de la sala de 5 años tienen accesos a computadoras?.....	44
7	¿Conoce usted algunas herramientas tecnológicas?.....	45
8	¿Considera indispensable el uso de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje?.....	46
9	¿Le han impartido información a los niños sobre las computadoras y sus beneficios?.....	47
10	¿Usted como docente conoce la importancia de la tecnología?.....	48
11	¿Considera positivo el uso de las computadoras para fines didácticos?.....	49

- 12** ¿Cree que usted como docente debe capacitarse para el uso de la tecnología?.....50
- 13** ¿Cree usted que los recursos didácticos tradicionales puedan ser combinados con las nuevas tecnologías?.....51
- 14** ¿Conoce usted algún software educativo?52
- 15** ¿Le gustaría participar en un taller sobre la utilización de herramientas tecnológicas?53
- 16** ¿Utilizaría usted las herramientas tecnologías como motivación e incentivo para los niños?.....54

Lista de Gráficos

1	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 1.....	41
2	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 2.....	42
3	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 3.....	43
4	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 4.....	44
5	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 5.....	45
6	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 6.....	46
7	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 7.....	47
8	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 8.....	48
9	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 9.....	49
10	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 10.....	50
11	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 11.....	51
12	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 12.....	52
13	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 13.....	53
14	Gráfico con resultado porcentual del Ítem N° 14.	54

Gutiérrez González, Ailin Chiquinquirá. **SOFTWARE EDUCATIVO como apoyo a los docentes de educación inicial del Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar.** Universidad Valle de Momboy. Facultad de Post Grados. Trabajo Especial de Grado. Trujillo 2017.

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general, Determinar el uso del software educativo en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar. Municipio Monte Carmelo, Estado Trujillo y proponer una alternativa de solución como apoyo a los docentes de educación inicial. Las bases teóricas de esta investigación se fundamentan en los planteamientos de Márquez (1996, Galvis (1996), Blanco (1991). Dicha investigación es descriptiva, con el diseño de investigación de campo. El presente estudio se enmarcó dentro de la temática del software educativo. Se trabajó con una población finita debido a que estuvo conformada por Docentes del C.E.I. “Mesa del Palmar”, localizado en el sector Mesa del Palmar, Parroquia Monte Carmelo, Municipio Monte Carmelo, Estado- Trujillo; en el periodo escolar 2016- 2017 de los cuales se tomó como muestra a cinco (05) docentes, que conformaban la totalidad de la población por ser un número reducido. La técnica de recolección de datos fue la observación mediante encuesta con un cuestionario de Catorce (14) ítems estructurado con preguntas de respuestas cerradas dicotómicas con dos respuestas alternativas sí o no. Para la confiabilidad se utilizó el cálculo del Coeficiente de Kuder Richarson arrojando un índice de (0.769). Se presentó como propuesta un software educativo denominado “Conociendo el mundo de las letras” adaptado para las edades de los niños Como conclusión se destacó que el conocimiento y aplicación del software educativo por los docentes es de gran importancia no solo como apoyo sino también como deber para así dar conocimiento a los alumnos sobre las nuevas tecnologías e innovaciones que les servirán de mucho beneficio a nivel didáctico.

Palabras claves: Software Educativo

Introducción

Los problemas que se plantean actualmente en la educación se han venido manifestando a lo largo del proceso educativo, siendo estudiados desde múltiples perspectivas, generando marco conceptual y explicativo. De este modo, el esfuerzo en el desarrollo de sistemas basados en el computador para el proceso de enseñanza, ha trasladado diversos modelos educativos a los escenarios siguiendo el paradigma de considerar el computador como herramienta indispensable para el desarrollo de los niños y niñas de educación inicial. En este sentido el software educativo se plantea para afrontar el problema de ofrecer a los docentes la posibilidad de mejorar su enseñanza utilizándolo como apoyo para sus actividades.

Ante tal problemática se busca implementar un software educativo como apoyo a los docentes de educación inicial, con la finalidad de proponer soluciones que permitan avanzar en la enseñanza. Los aspectos citados en la presente investigación están basados en tres capítulos, siendo estos detallados como:

El Capítulo I, se denomina el problema, el cual contiene información referente a la situación problemática existente en la institución; evidentemente en la formulación, los objetivos de la investigación, la justificación y la delimitación.

El Capítulo II, se denomina marco teórico, reúne una breve descripción de los antecedentes de la investigación, además de presentar las definiciones básicas, descripción de los procesos y toda una gama de información inherente al desarrollo de los objetivos de estudios, además contiene la metodología utilizada de Márquez (1996).

El Capítulo III, el marco metodológico, presenta la modalidad empleada en el trabajo, donde especifica el tipo de investigación, diseño, población y muestra, las técnicas de

recolección de datos, las cuales serán aplicadas al desarrollo del sistema y la Operacionalización de la variable.

El Capítulo IV, resultados de la investigación incluye el análisis de los resultados y la discusión de los resultados.

El Capítulo V, Se propone la aplicación de un software educativo en el CEI “Mesa del Palmar.

Finalmente, se plantearon las conclusiones y las recomendaciones necesarias, que harán de la presente investigación un aporte a la comunidad estudiantil como docente.

Capítulo I

El Problema

Planteamiento del Problema

En la actualidad la tecnología ha involucrado aspectos educativos que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza, el sistema educativo venezolano, especialmente en educación inicial se ha demostrado que es importante que el docente lleve a la práctica y conozca las estrategias idóneas para apoyar y guiar, el implemento de las TIC en los niños y niñas con edades comprendidas de 3 a 6 años, es por ello que la enseñanza de las TIC debe permitir relacionarlo con la vida cotidiana por esta razón el docente de educación inicial debe estar muy preparado en el ciclo evolutivo de la construcción de pensamientos de los niños y niñas, sus diferente etapas y características.

Por consiguiente, uno de los aspectos positivos del software educativo ayuda al docente a utilizar nuevas herramientas como metodología de enseñanza, buscando con esto que los niños y niñas se motiven e involucren más en el proceso de aprendizaje con el fin de conseguir la interactividad docente- alumno y a su vez conocer de forma más práctica la individualización del proceso del proceso enseñanza- aprendizaje.

Asimismo, el surgimiento del software educativo como herramienta ha facilitado la evolución del proceso de enseñanza- aprendizaje, debido a los distintos recursos que obtienen para atraer la atención e interés del estudiante en un área determinada, creando un incentivo para la adquisición de nuevos conocimientos de manera interactiva. Entre las diferentes ventajas que ofrece el software educativo se encuentra la tecnología multimedia, la cual aporta un conjunto de

elementos tales como: imagen, texto, sonido y animación convirtiéndolo así en el instrumento del docente a la hora de fortalecer su estrategia educativa.

Según Márquez (1996, Pág. 90), “son los programas de computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medios didácticos, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje”. Esta definición de software educativo engloba los programas que han sido elaborados con fines didácticos, desde los tradicionales programas basados en el modelo conductistas de la enseñanza ayudando a los docentes en el proceso cognitivos de los alumnos (as).

Es este mismo orden de ideas en el Municipio Monte Carmelo el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar la cual es una institución de carácter público que presta su servicio a la comunidad desde hace años. Tiene excelente equipo de trabajo impartiendo enseñanza desde los 3 años hasta los 6 años de educación inicial, la misma presenta una necesidad principal como lo es la falta de conocimiento de las TIC por parte de los docentes, cabe considerar que los éxitos de los niños y niñas en su estudios académicos y en su vida misma, está condicionado a la actualización, desenvolvimiento y conocimientos.

Los docentes ya que son ellos los mediadores y guías para que esos niños y niñas obtengan una buena enseñanza fomentada en valores, principios y ética para que puedan poner en práctica sus pensamientos más importantes tomando como punto de partida los cambios que ocurren frecuentemente en nuestra sociedad como son la ciencia y la tecnología, al juicio de los investigadores son tan necesarios en nuestro sistema educativo y siendo urgente su cumplimiento en las instituciones educativas venezolanas, es por ello que pretende destacarse entre las demás y estar en la vanguardia en los avances históricos y sociales utilizadas como herramientas tecnológías.

Debido a esta metodología presenta una característica como es el uso actual del pizarrón para su desarrollo, de hecho no cumple con la perspectiva del alumno para valorar su interés personal hacia el conocimiento de las nuevas tecnologías surgen consideraciones que permiten afirmar la creación de Software Educativo atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería de aplicar los docentes de educación inicial para mejorar el proceso de enseñanza.

Cabe considerar que como Software Educativo existen diversos programas orientados al aprendizaje y sistemas operativos destinados a la educación, diseñados para apoyar procesos de nuevas ideas basadas en la multimedia, con un lenguaje acorde a la edad de los niños y niñas. Por lo anterior expuesto se determinara la necesidad de conocer sobre el Software Educativo como apoyo a los docentes de educación inicial con el objeto de brindar a los niños y niñas una ayuda por medio del computador, permitiendo un amplio desarrollo en las diferentes áreas, actualizando los contenidos y así obtener una enseñanza dinámica y completa.

Formulación del Problema

Para dar respuesta a esta investigación, se formulan las siguientes interrogantes:

¿Es utilizado algún tipo de Software Educativo por los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar?

¿Cuales funciones del Software Educativo son apoyo al proceso de enseñanza por los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar?

¿Cuáles son los lineamientos para la implementación del Software Educativo como apoyo a los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar. Municipio Monte Carmelo. Estado Trujillo?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar el uso del Software Educativo en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar, Municipio Monte Carmelo, Estado Trujillo. Y proponer una alternativa de solución como apoyo a los docentes de educación inicial.

Objetivos Específicos

Determinar la utilización de algún tipo de Software Educativo por los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palma.

Analizar las funciones del Software Educativo como apoyo al proceso de enseñanza por los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar.

Formular lineamientos para la implementación del software educativo como apoyo a los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar, Municipio Monte Carmelo, Estado Trujillo.

Justificación de la Investigación

El propósito básico de la investigación, radica en la inquietud de las investigadoras acerca del Software Educativo, debido a que se hace indispensable y prioritaria la necesidad de ofrecer una educación de alta calidad que garantice a los niños y niñas el respeto de su desarrollo evolutivo

en lo personal y cognitivo. En relación a las anteriores consideraciones, la presente investigación esta demarcada dentro de una relevancia de valor social que debe considerar como base ética la sensibilidad social que los niños y niñas del sector educativo deben sentir, como humanistas que pretenden constatar la realidad a la cual los niños se enfrenta dentro del sistema actual.

De esta manera, esta investigación aportará a la sociedad en general un aumento en el nivel de expectativas educativas en relación a la implementación de un Software Educativo por ende formar niños y niñas proactivos y productivos dentro de la sociedad. El valor práctico de esta investigación contribuye en establecer relaciones entre los objetos a partir de la experiencia directa, con estos favorecer la utilidad de esta herramienta, así lograr que el docente le propicie a través experiencias, actividades, juegos y proyectos, que permitan a los niños y niñas desarrollar sus habilidades a través de la observación, exploración y manipulación estimulando el uso de estrategias cognitivas para la solución de problemas.

El valor teórico de la presente investigación, reside en que la misma dará a conocer a los docentes de la institución los fundamentos teóricos del Software Educativo teniendo como base las habilidades previas que permiten consolidar las nuevas destrezas y aportar nuevas ideas relacionadas con las estrategias que actualmente se están utilizando para el proceso evolutivo de los niños y niñas.

En cuanto al valor metodológico, de los resultados y análisis de las conclusiones de esta investigación se darán a conocer los tipos de Software Educativo, las funciones como apoyo, que hasta el momento se desarrollan a los docentes de educación inicial de la institución educativa C.E.I. “esa del Palmar”.

Delimitación de la Investigación

La investigación se llevará a cabo en el C.E.I. “Mesa del Palmar”, localizado en el sector Mesa del Palmar, Parroquia Monte Carmelo, Municipio Monte Carmelo, Estado- Trujillo; en el periodo escolar 2016- 2017. Por otra parte, el presente estudio se enmarcó dentro de la temática del Software Educativo. La investigación se basará en los siguientes autores Márquez (1996), Blanco (1991) y Galvis (1996).

Capítulo II

Marco Teórico

El Marco Teórico tiene como propósito dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos, proposiciones que permitan abordar el problema. Tratará de integrar los antecedentes y las teorías relacionadas con la presente investigación. El fin que tiene el Marco Teórico es el de situar el problema dentro de un conjunto de conocimientos, que permita orientar la búsqueda y ofrezca una conceptualización adecuada de los términos que se utilizaran.

Antecedentes de la Investigación

En este particular, se tiene que la Universidad Carabobo elaboro una Maestría en investigación educativa titulada “Efecto de la aplicación de un Software Educativo para la asignatura Contabilidad en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación básica de la E.T.R. “Simón Bolívar”, Naguanagua Estado Carabobo” la cual tiene como objetivo determinar el efecto del Software Educativo para la asignatura de contabilidad en el rendimiento académico de los estudiantes. Así mismo su enfoque es cuantitativo en el nivel explicativo, con diseño cuasi experimental de pre prueba y post prueba con grupos intactos. La muestra fue de dos secciones de 30 alumnos del segundo año de educación secundaria cursantes de la asignatura Contabilidad año escolar 2011 – 2012, con una confiabilidad de Kuder Richardson (Kr20) de 0,71 ; al grupo experimental se le aplico el Software Educativo y al grupo control no, luego se aplico a ambos una prueba objetiva para identificar el rendimiento académico, para la inferencia estadística se aplico la prueba de hipótesis para la diferencia de

medias en muestras independientes usando el modelo matemático de la prueba “T” student, obteniendo como resultado que no se rechaza la hipótesis alternativa o de investigación que establece que la medida del rendimiento académico del grupo experimental es diferente de la medida del rendimiento académico de los estudiantes del grupo control, demostrando así que el Software Educativo tiene una incidencia o efecto en el rendimiento académico de los estudiantes en los que se aplica.

Los aportes generados por la mencionada investigación son de gran relevancia, puesto que la misma se inclina en los resultados de los programas de Software Educativo Matemático, evalúa la efectividad en los alumnos de educación inicial.

Suarez, Yasmil (2012), en su estudio titulado “Software Educativo en apoyo al proceso de aprendizaje de la Técnica de Normalización de la asignatura Base de Datos”, de la Universidad Nacional Experimental Politécnica de las Fuerzas Armadas. El objetivo general es Diagnosticar el nivel de conocimiento de los estudiantes del quinto semestre de ingeniería de sistema en cuanto al manejo de la técnica de Normalización de Base de Datos. La Educación en Venezuela promueve el carácter social de las tecnologías de comunicación, por lo que, se establece que su papel en la práctica pedagógica, se concibe como un eje integrador de los aprendizajes, lo que implica que el uso de estos recursos deben estar presentes en todos los subsistemas y en todas las áreas de aprendizaje, como elemento de organización e integración de saberes y orientación de las experiencias de aprendizajes, las cuales deben estar considerados en todos los procesos educativos para fomentar los valores, actitudes y virtudes (Fundabit, 2008). En vista de que las necesidades actuales del sistema educativo venezolano plantea nuevos retos relacionados con el cambio de los tradicionales sistemas y modalidades pedagógicas, por programas educativos

asistidos por las Tecnologías de la Información y comunicación TIC, lo que generará mejora en el acceso permanente del conocimiento, superando las barreras instruccionales referida a espacio y tiempo.

Para tal propósito, se efectuó un proyecto especial, apoyado en una investigación de campo de naturaleza descriptiva, el cual se elaboró con la finalidad de obtener información para el desarrollo del Software. El diseño de esta investigación se realizó en cuatro fases: Fase Inicial: a partir del cual se logró determinar la necesidad que poseían los participantes involucrados de contar con un Software Educativo, para ello, se elaboró como instrumento un cuestionario dirigido a veintitrés (23) participantes de la asignatura, el cual estuvo conformado por quince (15) ítems, con una escala de estimación basado en la escala de Likert. El cuestionario fue validado a través de un juicio de expertos y evaluada su confiabilidad a través del coeficiente Alpha de Cronbach obteniendo como resultado $\alpha=0,6$. Seguidamente en la fase de análisis se realizó la revisión bibliográfica de los antecedentes y bases teóricas relacionadas con el tema en estudio, en la fase de diseño se especifica la estructura del Software Educativo a través del diseño instruccional, de interfaz y computacional. En la tercera fase se desarrolló el Software Educativo para lo cual se utilizaron las herramientas: Constructor, Macromedia Flah Player 8 y Flash Menú. Finalmente para la fase de implantación y prueba del prototipo desarrollado se recomendó su continuidad, ya que hasta la fase de desarrollo se abarca el objetivo general de este estudio.

El mismo constituye un gran aporte, debido a que se pretende actualizar la formación del docente en cuanto al diseño de un software educativo que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas propiciadas durante el proceso de aprendizaje, experiencias significativas que sirven para mejorar su sistema de enseñanza.

Bases Teóricas

Para (Hernández, 2006) las bases teóricas abarcan definiciones referentes a la variable estudiada, que proporcionaran herramientas para el desarrollo de esta investigación. Según Pérez (1998) las bases teóricas constituyen el corazón del trabajo de investigación, pues es sobre este que se construye todo el trabajo. Una buena base teórica formará la plataforma sobre la cual se construye el análisis de los resultados obtenidos en el trabajo, sin ella no se puede analizar los resultados.

Planificación Educacional

Ander-Egg (1995:37) la define como: “Proceso de elección y selección entre cursos alternativos de acción con vistas a la a la asignación de recursos, con el fin de obtener objetivos específicos sobre la base de un diagnostico preliminar que cubre todos los factores que pueden ser identificados”. Es decir se debe considerar un plan en cualquier campo de desempeño humano, en este caso en el nivel educativo para lograr una meta propuesta. Es decir, que la Planificación Educacional permite la orientación racional y sistemático de actividades y proyectos a desarrollar asignando adecuadamente los recursos existentes para lograr los educativos educacionales”.

De acuerdo al análisis de la definición anterior según el autor se entiende por Planificación Educacional al conjunto de instrumentos y a su vez de métodos utilizados para gestionar un

determinado método cuya finalidad es alcanzar el objetivo planteado a nivel educativo. Y de manera organizada lograr el éxito del proceso.

Software Educativo

Según Márquez (1996, Pág. 90), “Son los programas de computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medios didácticos, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta definición de Software Educativo engloba los programas que han sido elaborados con fines didácticos, desde los tradicionales programas basados en el modelo conductistas de la enseñanza ayudando a los docentes en el proceso cognitivos de los alumnos”.

Por otro lado parte Ceja, MENA (2000), lo define como “Son aquellos programas creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico; es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, tanto en su modalidad tradicional presencial, como en la flexible a distancia.”

Las definiciones brindadas por los autores desarrollan el concepto como el conjunto de presentaciones que abarcan todos los programas que se han elaborado con la finalidad de aportar al mundo educativo enseñanzas, es decir; que fueron creados con fines didácticos para los usuarios. Fueron elaborados con intenciones pedagógicas para así a través de su utilización impartir y ampliar conocimientos en determinada área de acuerdo al programa que se esté utilizando. Por lo que se analiza que el Software Educativo han aportado a nivel educacional grandes logros y grandes avances.

Tipos de Software Educativo

Galvis (1996, Pág. 96), que tiene en cuenta el grado de control del programa sobre la actividad de los alumnos/as y la estructura de su algoritmo, y que se presenta a continuación.

Tutoriales

La finalidad de los tutoriales consiste en dirigir los trabajos elaborados por los alumnos para orientar su desarrollo. Pretenden que a partir de unas informaciones y mediante la realización de ciertas actividades previstas de antemano, los estudiantes pongan en juego determinadas capacidades y aprendan o refuercen unos conocimientos y/o habilidades. Cuando se limitan a proponer ejercicios de refuerzos sin proporcionar explicaciones conceptuales previas se denominan programas tutoriales de ejercitación, como es el caso de los programas de preguntas y de los programas de adiestramiento psicomotor, que desarrollan la coordinación neuromotriz en actividades relacionadas con el dibujo, la escritura y otras actividades psicomotrices.

Simuladores

Presentan un modelo o entorno dinámico (generalmente a través de gráficos o animaciones interactivas) y facilitan su exploración y modificación de los alumnos/as, que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos mediante la observación y manipulación de la estructura subyacente; de esta manera pueden descubrir los elementos del modelo, sus interrelaciones, y pueden tomar decisiones y adquirir experiencia directa delante de unas situaciones que

frecuentemente resultarían difícilmente accesible a la realidad. También se puede considerar simulaciones ciertos videojuegos que, al margen de otras consideraciones sobre los valores que incorporan (generalmente no positivos) facilitan el desarrollo de los reflejos, la percepción visual y la coordinación psicomotriz en general, a demás de estimular la capacidad de interpretación y de reacción ante un medio concreto. En cualquier caso, posibilitan un aprendizaje significativo por descubrimiento y la investigación de los estudiantes /experimentadores puede realizarse en tiempo real o en tiempo acelerado.

Herramientas

Son programas que proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamientos de la información: escribe, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos, etc. A parte de los lenguajes de autor (también se podría incluir en el grupo de los programas constructores), los más utilizados son los programas de uso general que provienen del mundo laboral y por tanto, quedan fuera de la definición que se ha dado de software educativo. No obstante, se han elaborado algunas versiones de estos programas “para niños” que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso. De hecho, muchas de estas versiones resultan innecesarias, ya que el uso de estos programas cada vez resulta más sencillo y cuando los estudiantes necesitan utilizarlos o su uso le resulta funcional aprenden a manejarlos sin dificultad.

Funciones del Software Educativo

Desde la perspectiva de Márquez, (1996, Pág. 105), Los Software Educativos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de su uso que determina el profesor/a, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Informativa

La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora, de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la educación y tecnología.

Motivadora

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos o alumnas, mantener su interés y usando sea necesario focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades, por lo tanto, la función motivadora es una de las más características de ese tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores y profesoras.

Innovadora

Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc. Además, tanto estos programas como los programas herramientas, pueden proporcionar al profesorado y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los ordenadores.

Lúdicas

Trabajar con las computadoras realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes. Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian a un mayor esta función.

Mesa del Palmar

La Mesa del Palmar es una localidad, asentamiento, caserío o sitio poblado del municipio Monte Carmelo en el estado Trujillo, Venezuela. La Mesa del Palmar está situado a una altura de 2335. Posee una población estimada de 4479 personas.

Reseña Histórica

Monte Carmelo florece unos trescientos años aproximadamente; ya que desde el año 1656 se conoce como asiento de encomenderos de la corona española. Vale destacar que sus tierras pertenecieron al Alférez español Antonio Díaz Saldaña, de acuerdo a un título emitido por el Gobernador Juan Pacheco Maldonado en virtud de que el padre del Alférez -de nombre Luís Díaz- sirviera a este último en probados servicios al Rey de España.

Iniciando el año 1675, el Capitán Vázquez de Coronado remonta las márgenes del río Pocó con el propósito de fundar una comunidad como centro agrícola en las tierras asignadas a los padres jesuitas. La llamó San Jerónimo de Chapués. No obstante, este asentamiento sufre su primer traspíés puesto que el pirata francés Francisco Gramont de la Monte saliendo desde Europa, específicamente de Gibraltar con rumbo a Trujillo (1678) penetra el valle de Pico y saquea la reciente fundación de donde sustrae grandes cargamentos de cacao silvestre allí almacenados.

Para el año 1678, luego de la celada del francés; estas tierras pasaron a manos de los padres jesuitas y el incipiente pueblo fue llamado la Cartuja de Buena Vista. Así se mantuvo uno doscientos años hasta que el Padre Francisco Antonio Rosario en una de sus peregrinaciones anuales trae consigo un retablo con la imagen de la Virgen del Carmen y lo deposita en la capilla levantada para officiar las misas. Empezaron a llamarla la Virgen Carmelitana y poco después la Virgen del Monte Carmelo. Por referencia y veneración a su patrona el lugar es bautizado como Monte Carmelo en honor al sitio donde está enclavado el pueblo y con motivo de su elevación a parroquia civil en 1873, en conjunto con las aldeas San Antonio y la Mesa del Palmar.

Geografía

El Municipio Monte Carmelo es uno de los veinte municipios que forman parte del Estado Trujillo en Los Andes de Venezuela. Su capital es la población de Monte Carmelo. Tiene una extensión de 386 km², según estimaciones del INE su población para 2010 será de 13.350 habitantes.

Está ubicado al Oeste del estado e integrado por las parroquias Monte Carmelo, capital Monte Carmelo, Buena Vista capital Buena Vista y Santa María del Horcón capital Casa de Tablas su capital es Monte Carmelo. En su cordillera sur-oriental formada por los Páramos Tomón, Los Rivas, La Puerta, Siete Lagunas y Cheregûe tiene sus inicios las aguas de los ríos Buena Vista, Caus, Mimbós, Póco y El Charal.

Limita al norte con las parroquias Santa Apolonia, La Ceiba y El Progreso del municipio La Ceiba. Por el Sur con las Parroquias Cheregue del municipio Bolívar; La Unión y Escuque del municipio Escuque y Mendoza y La Puerta del municipio Valera; por el este: ídem Sur; y por el oeste con los estados Mérida y Zulia

La Mesa del Palmar se encuentra ubicado a aproximadamente 5,20 Kms de Monte Carmelo (municipio Monte Carmelo) y 18,57 Kms de La Puerta (Valera), a 645 metros sobre el nivel del mar.

Latitud: 9° 13' 15,9" (9,2211°) norte

Longitud: 70° 50' 47,8" (70,8466°) oeste

Altitud: 643 metros (2.110 pies)

Tradición Religiosa

Jesús de Nazareno de las raíces de Monte Carmelo:

Es maravilloso cuando un pueblo poco a poco se va convirtiendo en sujeto de su propio desarrollo por la esencia de su historia, con viviendas que al transitar del tiempo, fueron dejando un contenido de huellas en cada ser y en el florecer de este noble terruño, de gente que se caracteriza por el realce de sus virtudes y con las manifestaciones de fe hacia el Creador. Esta historia comienza por allá en los años 1940, cuando el medio de transporte de los carmelitanos eran los arreos de mulas, propiedad del Sr. Delfín González, Sr. Enrique Correa, Don Cecilio Quintero, Don Víctor Moreno, entre otros, se encargaban de trasladar a los pobladores hasta Mendoza Fría por la vía que conduce al Alto de Tomón. Desde hace más de 50 años, la devoción a Jesús de Nazareno se une estrechamente a la imagen aparecida, cuando uno de los arrieros consigue tres veces consecutivas la misma piedrecita incrustada en el casco de una mula, con gran asombro la guarda en su bolsillo, al llegar a casa la atesora como reliquia. Con el tiempo la piedrita llega a manos de la señora Micaela Vieras que con su esposo Antonio Espinoza vivía en una humilde casita en el alto de Las Raíces, el cual se convierte en su custodia hasta el día de su partida a la gloria. Notó de manera sorprendente como la piedra crecía, se hacía más pesada y se detallaba claramente al Nazareno cargando la cruz, haciéndose más nítida y bella a través de los años. Sólo la bendición del sacerdote hizo que la imagen dejase de crecer.

Para el año 1953 se funda la primera Sociedad organizada de Jesús de Nazareno de las Raíces, presidida por el Sr. Valdemar Jerez, Sr. Jesús Rivas (don Chuy), Sr. Manuel González, Sr. Metodio Albarrán y el Sr. Eustaquio Parra, bajo la supervisión del Padre Ferraro. Dos años más tarde levantaron la primera capilla que aún existe.

A finales del año 1989, la creencia de los monte carmelitanos, como fe, esperanza y cooperación comienzan a construir la hermosa capilla que hoy acoge al Sagrado Nicho de Jesús de Nazareno.

Así en lo alto del cerro de Las Raíces, para 1991, se levanta el majestuoso santuario, donde el último sábado de agosto de cada año, cientos de personas suben en peregrinación hasta la acogedora montaña que con la calidez de su clima y exuberante belleza da la bienvenida a los devotos que con alegría y entusiasmo reconfortan el espíritu, agradeciéndole a Dios Todopoderoso por los favores concedidos, celebrando la eucaristía y elevando una plegaria al cielo.

Reseña Histórica de la Institución

La Unidad Educativa Estatal “Mesa del Palmar” está ubicada en el Sector Mesa del Palmar de la Parroquia Monte Carmelo, Municipio Monte Carmelo, Estado Trujillo. Ya para principios del siglo XX existía la escuela en esta aldea. Su fecha de fundación no está precisada, pero para 1927, ya existía en la comunidad una Escuela Unitaria. Como lo recalca la Sra. Carmen Arias (†) quien fue habitante de esta comunidad y que tenía una matrícula de 60 estudiantes, la primera maestra fue Doña María Godoy de Castro mujer de temple, pero excelente educadora, la escuela funcionaba en su propia casa debajo de una campiña.

En esta escuela les enseñaban a los niños y a las niñas las cuatro reglas que la llamaban: sumar, restar multiplicar y dividir, aprendían a leer y a escribir muy bien, se preocupaba por enseñar a las niñas a elaborar manualidades. Además, preparaban grandes veladas con obras teatrales, que hacían más acogidas las horas de los antiguos habitantes.

De aquella época se menciona también el nombre de otra educadora como fue Elenita Peñaloza, posteriormente Enrique Avendaño y Asunción Pérez, quienes también impartían clases en su casa. Los niños y las niñas tenían que llevar sus propias sillas de cuero, por supuesto elaboradas por los carpinteros y artesanos de la comunidad.

Para ese momento, solo se impartía la educación hasta el tercer grado. También contaba con los castigos que imponían sino cumplían con las tareas o por mala disciplina, eran severos y utilizaban unas palmetas con huecos o un rejo con cuero de ganado y así sucesivamente la escuela funcionaba de casa en casa, ya que unos maestros fueron sustituyendo a otros, entre los que se pueden mencionar: el maestro Picón, Juan Delgado, Hilda de Paredes, Aura Colmener, Aura Paredes, entre otros.

En cuanto al terreno donde se encuentra edificada la institución (expresó Doña Carmen), costo (0,002 Bs.f) en una fiesta en honor a San Rafael Arcángel, Patrono de la comunidad. El Br. Monasterios quien era habitante de esta comunidad y dueño del terreno decidió sortearlo y así recolectar fondos para el Santo, la sorpresa fue que el mismo Santo era el premiado. Luego el Dr. Vasallo Cortés, quien fue un dirigente comunitario, preocupado por el desarrollo de la comunidad tramitó la construcción de la planta física de la escuela, quedando de acuerdo los vecinos y la Sociedad del Santo en que se construyera en el terreno que se había ganado el Santo.

La construcción de la planta física de la institución se llevó a efecto para el año 1965, construyendo una R-2, más tarde entre los años 1988-1989 se realizó la ampliación. En la encuesta realizada el Prof. José del C. Hernández señala que para 1974-1975 este plantel pasó de Unitaria a Concentrada, adscrito al Núcleo Escolar Rural N° 413 con sede principal.

Para ese entonces fue Director del N.E.R el Prof. Aulio Materán, quien duró 3 meses ejerciendo este cargo, después lo sustituyó su hermano el Prof. Antonio Materán hasta el año

1980. A partir de esta fecha y hasta el año 1986 la dirigió el Prof. Bernardino Chacón y hubo dos secretarías que fueron Gisela Matos y luego su hermana Violeta Matos. Pero en ese mismo año ocurre una división el N.E.R 413 y el N.E.R “Creación El Prado”, quedando bajo la Dirección del N.E.R 413 el Prof. José del C. Hernández y en el N.E.R “Creación El Prado” la Prof. Ana Camacho (†).

Entre otros docentes que transitaron por esta institución se destacan: Eva de Valera, Manuel Espinoza, Sonia Matheus, Robinsón Rivas, Jesús Matos, Nelixa Rivero, Rómulo Villegas, Aideé Ocanto, Alicia Peña, Gladis Silva, Libia Barreto, Saira Briceño, Jesús E. Díaz, varios de estos ya se encuentran jubilados. Para el año 1990, había solo cuatro docentes que impartían dos grados por docente. Al pasar los años se fue incrementando la matrícula y se distribuyó un educador por grado. En el año 1997 se construyó una oficina para el personal administrativo, el cual estaba conformado por una secretaria, cargo que desempeña la Sra. Violeta Matos hasta la actualidad.

Durante un tiempo circuló el Periódico Escolar, proyecto por el cual fue fundado por el Prof. José Luis Graterol, con el nombre de “Renacer Educativo”, pero al poco tiempo dejó de divulgarse por falta de recursos económicos. En un proyecto para la graduación de la escuela, elaborado por los docentes el Esp. Francisco Araujo y el Prof. José Luis Graterol y gestionado por la Gobernación del Estado Trujillo, lograron este propósito y el día 16 de mayo de 1999 fue graduada la institución según Gaceta Oficial N° P-28 con el nombre de Unidad Educativa Estatal “Mesa del Palmar”, donde el Director Encargado era el Prof. Jesús E. Díaz (ya jubilado).

Desde el año 2003 hasta la actualidad se han elaborado diversos proyectos conjuntamente con la comunidad y el personal de la institución, logrando obtener recursos tanto humanos como materiales, entre los cuales se cuentan con nuevas aulas, patio cívico, aula de computación, aula

de biblioteca, Programa de Alimentación Escolar Bolivariano (PAE) y nuevos docentes en áreas complementarias.

Vale destacar, que en la actualidad el personal que labora en dicha institución poseen un perfil apto para impartir las actividades diarias que se ejecutan en la institución, de tal forma que fortalecen el proceso de enseñanza – aprendizaje dándole un giro positivo a la calidad educativa a pesar de las situaciones difíciles que enfrenta la educación por la degradación de los valores, drogas, gerencia, dotación de insumos, infraestructura, entre otros.

Del mismo modo, la población estudiantil abarca a veintisiete (27) niños y niñas de Educación Inicial Bolivariana y Setenta y Cinco (75) de Educación Primaria Bolivariana para un total de Ciento Dos (102) educandos y educandas.

Misión:

Promover la participación e incorporación de la comunidad, entes gubernamentales padres y representantes, personal de la institución, para el desarrollo de las actividades propuestas.

Visión:

La Unidad Educativa Estadal “Mesa del Palmar”, mediante la planificación y ejecución del P.E.I.C., pretende impulsar la participación e integración de la comunidad, padres y representantes, educandos y personal de la institución, para la ejecución de proyectos y dar solución a las problemáticas presentadas.

Bases legales

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela

Publicada en Gaceta Oficial N° 36.860 de fecha, jueves 30 de diciembre de 1999. La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela es la Norma Suprema, la Carta magna, es el principal instrumento jurídico del país, por lo que la misma expresa en sus normas mandatos destinados a la protección de la educación la cual es una de los derechos fundamentales de todos los venezolanos y venezolanas.

Siguiendo el mismo orden de ideas a continuación se establecen algunos preceptos jurídicos relacionados con la investigación, en el cual se expresa la obligación por parte de los medios de comunicación para contribuir con la formación de sus ciudadanos y el mandato de aplicar nuevas tecnologías en el sistema educativo.

Artículo 102. “La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentado en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación

de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley”.

Artículo 108. “Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley”.

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

Estos artículos expresan la importancia de insertar nuevas tecnologías en los procesos enseñanzas y aprendizaje, para lograr el desarrollo integral del individuo.

Ley Orgánica de Educación

Artículo 21. “La educación básica tiene como finalidad contribuir a la formación integral del educando mediante el desarrollo de sus destrezas y de su capacidad científica, técnica,

humanística y artística; cumplir funciones de exploración y de orientación educativa y vocacional e iniciarlos en el aprendizaje de disciplinas y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil; estimular el deseo de saber y desarrollar la capacidad de ser de cada individuo de acuerdo con sus aptitudes.” Según el artículo citado la educación tiene como función principal formar un individuo participativo, creativo y crítico desarrollando sus capacidades de tal manera que sea útil a la sociedad.

Artículo 77. “El personal docente estará integrado por quienes ejerzan funciones de enseñanza, orientación, planificación, investigación, experimentación, evaluación, dirección, supervisión y administración en el campo educativo y por los demás que determinen las leyes especiales y los reglamentos.” Se puede observar la importancia del desarrollo profesional del personal docente quien debe tener un rol activo y un clima de investigador al igual que mantenerse actualizado a la par de las innovaciones tecnológicas.

Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 3º. “Forman parte del Sistema Nacional de Ciencia Tecnología e Innovación, las instituciones públicas o privadas que generen y desarrollen conocimientos científicos y tecnológicos y procesos de innovación, y las personas que se dediquen a la planificación, administración, ejecución y aplicación de actividades que posibiliten la vinculación efectiva entre la ciencia, la tecnología y la sociedad. A tal efecto, forman parte del Sistema:

2. Las instituciones de educación superior y de formación técnica, academias nacionales, colegios profesionales, sociedades científicas, laboratorios y centros de investigación y desarrollo, tanto público como privado.

Capítulo III

Marco Metodológico

Dentro de toda investigación, se hace necesario establecer un orden que permita orientar las metas, por lo que es necesario dirigir la investigación mediante parámetros de una metodología, que permite el logro de los objetivos y por ende la obtención de nuevos conocimientos que expresan con mayor certeza el diseño de esta investigación.

Según (Arias, 1999) El Marco Metodológico. La metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el "cómo" se realizará el estudio para responder al problema planteado.

En el presente capítulo se busca dar una visión más detallada de la metodología que sustenta la investigación, mediante la definición del tipo y diseño de investigación, las técnicas de recolección de datos a utilizar y la elaboración del procedimiento de investigación, así como la validez y confiabilidad de la información.

Tipo de Investigación

Según Chávez (1994, p. 133) el tipo de investigación se determina de acuerdo con el tipo de problema que el lector desee solucionar, objetivos que pretenda lograr y disponibilidad de recursos.

Ante lo expuesto la presente investigación se califica por su finalidad como descriptivo, según el método es analítico, por la forma de obtener los datos es de campo.

En cuanto al tipo descriptivo, Hurtado (2007, p. 101) se refiere a la investigación descriptiva como aquella que tiene por objeto la descripción precisa del evento de estudio. Tiene como propósito exponer el evento estudiado haciendo una enumeración detallada de sus características, de modo tal que en los resultados se pueden obtener dos niveles, dependiendo del fenómeno y del propósito del investigador: un nivel más elemental, en el cual se logra una clasificación de la información de función de característica comunes, y un nivel más sofisticado en el cual se pone en relación los elementos observados, a fin de obtener una descripción más detallada.

Diseño de la Investigación

Según Hernández (2006), “el termino diseño de la investigación se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea. El diseño señala al investigador la manera práctica y concreta de responder a las preguntas de investigación, además lo que debe hacer para alcanzar los objetivos fijados.

En cuanto al estudio de campo, Arias (1999, p. 128) señala que la investigación de campo se presenta mediante la manipulación de una situación o acontecimiento particular. Utilizando el método científico, que permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social. (Investigación pura), o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos (investigación aplicada).

De acuerdo con Cázares (2000, p. 18), la investigación de campo es aquella en que el mismo objeto de estudio sirve como fuente de información para el investigador. Consiste en la observación, directa y en vivo, de cosas, comportamiento de personas, circunstancia en que

ocurren ciertos hechos; por ese motivo la naturaleza de las fuentes determina la manera de obtener los datos.

Población.

Para Chávez (2001, p. 162) describe que la población es el universo de la investigación, sobre el cual se pretende generalizar los resultados. Está constituida por características o extractos que le permiten distinguir los sujetos uno de otro.

Igualmente Tamayo y Tamayo (2001, p. 176) plantea que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto de entidades que participan de una determinada característica y se le denomina población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a un estudio o investigación.

La población de la presente investigación se clasifica como finita, de acuerdo a (Chávez, 2001) La población finita está constituida por menos de 100.000 unidades. Las unidades de análisis objeto de observación en esta investigación estará conformada por 05 docentes del C.E.I. Mesa del Palmar.

Así mismo se resalta que la muestra de la población tomada para la presente investigación del CEI “Mesa del Palmar se tomó la totalidad de la población conformado por cinco (05) docentes, debido a su reducido tamaño.

Cuadro N° 1**Población**

Sala	Descripción de Docentes	Total Docentes
5 años	04 Licdas. En Educación Preescolar. 01 Licda. En Educación Especial	05

Fuente: C.E.I Mesa del Palmar (2017)

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Hurtado (2007) se refiere a las técnicas como los procedimientos utilizados para la recolección de los datos, es decir, el cómo. Estas pueden ser de revisión documental, observación, encuestas y técnicas socio métricas, entre otras. La recolección de los datos depende en gran parte del tipo de investigación y del problema planteado para la misma, y puede efectuarse desde la simple ficha bibliográfica, observación, entrevista, cuestionarios o encuestas y aun mediante ejecución de investigaciones para este fin.

Por otro lado Chávez (2007), las define como los medios que utiliza el investigador para medir el comportamiento o atributos de las variables. Así mismo Bavaresco (1992), expone que la investigación no tiene sentido sin las técnicas de recolección de datos. Estas técnicas conducen a la verificación del problema planteado. Cada tipo de investigación determinará las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas, Instrumentos o medios que serán empleados.

Bavaresco (2006, p. 98), expone que la investigación no tiene sentido sin las técnicas de recolección de datos. Estas técnicas conducen a la verificación del problema planteado. Cada

tipo de investigación determinará las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas, Instrumentos o medios que serán empleados.

En cuanto a la observación, Van Dalen y Meyer (1981, p. 27) consideran que la observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales.

Para Cañales (2001, p. 161) esta técnica hace referencia a la manera la cual se recaudará la información. Esto implica necesariamente la manera como se establecerá la relación del investigador con el consultado.

Instrumentos

De acuerdo a Chávez (2007), indica que los instrumentos de investigación son los medios que utiliza el investigador para medir el comportamiento y atributos de las variables. Entre estos se pueden mencionar: los cuestionarios, entrevistas y escalas de estimación entre otras. Con relación a los cuestionarios los define como instrumentos que contienen un conjunto de reactivos, los cuales permiten obtener la información y datos específicos de las actividades que se desarrollan.

Así mismo, Canales (2001) afirma que los instrumentos son los mecanismo o soportes físicos donde el investigados registrar datos obtenidos de la aplicación de los métodos y técnicas de recolección de datos. Es preciso recalcar que el instrumento seleccionado debe funcionar en correspondencia con el problema, los objetivos y el diseño de la investigación, además de ser lo suficientemente eficaz para obtener y almacenar la información y a la vez facilitar el acceso a la misma.

En la presente investigación se utilizaría como instrumento el cuestionario el cual agrupa una serie de preguntas basadas en los conocimientos e implementación por parte de los docentes del software educativo, sobre el cual el investigador desea obtener información y opiniones, en el caso de la presente investigación de un determinado grupo de docentes que conforman la población objeto de estudio aplicado en el cual consta catorce (14) ítems de selección dicotómica, con respuestas positivas y negativas, con opciones codificadas de Si, No, el cual está dirigido a los cinco (05) docentes.

De acuerdo a Veracochea (2000, p. 112) el cuestionario es un instrumento utilizado para la recogida de información, diseñado para poder cuantificar y universalizar la información y estandarizar el procedimiento de la entrevista su finalidad es conseguir la comparabilidad de la información para los criterios de evolución del cuestionario.

Para Toro (2000, p. 62) son escalas que se emplean para medir el grado en que se da una actitud o disposición de ánimo permanente respecto a cuestiones específicas, en un sujeto de manera que contribuirá a obtener respuestas exactas y concisas ante un grupo de preguntas de manera escrita que será llenado por las investigadoras mediante la técnica de observación.

Validez

Para la presente investigación fue utilizada una validez de contenido. Según Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 242), la validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir, mientras, la confiabilidad se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce los mismos resultados.

Chávez, (2007) refiere que la validez es la eficacia con que un instrumento mide lo que pretende. Es por ello que para lograr la validez del contenido de los cuestionarios para la recolección de datos se someterá a la consideración de experto en el área de Administración de Riesgos y Desastres.

Hernández et al. (2006, p. 25), lo definen como el grado en que un instrumento mide la variable objeto de medición, es decir el grado en que el instrumento utilizado mide realmente la variable indicando para el proceso de medición de la variable cuan libre esta de los errores sistemáticos.

Confiabilidad

De acuerdo con Hurtado (2000, p. 438) la confiabilidad se refiere al grado en que la aplicación repetida del instrumento a las mismas unidades de estudio, en idénticas condiciones, producen iguales resultados, dando por hecho que el evento medido no ha cambiado. La confiabilidad se refiere a la exactitud de la medición.

Según Magnusson (1985), cuanto mayor es la diferencia entre medidas de la misma características, realizadas en diferentes ocasiones, menor es la confiabilidad del instrumento.

Por su parte Chávez (2007) es el grado de congruencia con que se realiza la medición de una variable. La confiabilidad del instrumento se utilizó con el objeto de proporcionar la información y aplicar el instrumento a los cinco (05) docentes que conforman la población de la investigación, para ello se realizaron tablas de doble entrada, donde verticalmente se ubicaron la totalidad de los docentes y horizontalmente el nombre de la variable, indicadores de ítems.

Crocker et al. (1986) mencionan que como no es posible estar atentos a todos elementos que asechan a los estudios de confiabilidad, es mejor estar atentos a aquellos que más daño pueden causar al uso que se planea dar a los resultados del cuestionario.

En este orden de ideas, Hernández (2006) indican que existen varios métodos para calcular la confiabilidad de un instrumento de medición, los cuales utilizan fórmulas que producen coeficientes de confiabilidad que pueden oscilar entre cero y uno, donde el coeficiente cero significa una confiabilidad nula y el valor uno la confiabilidad total. Uno de esos métodos, lo constituye la confiabilidad de consistencia interna, que se calcula a partir de los coeficientes que requiere para su cálculo una sola administración del instrumento de medición.

Para medir la confiabilidad del instrumento se utilizo el cálculo del Coeficiente de Kuder Richarson (kr-20), instrumento que según establece Chávez (2007) es el que se utiliza para determinar la confiabilidad de los cuestionarios con ítems de dos (02) alternativas de respuesta, y se representa a través de la siguiente fórmula:

$$r_{tt} = \frac{K}{K-1} \frac{St^2 - \sum (p_i * q_i)}{St^2}$$

Donde cada simbología representa;

rtt: Coeficiente de Confiabilidad de Kuder Richarson.

K: la cantidad de Ítems que contiene el Instrumento diseñado.

1: la constante.

St²: varianza de los puntajes totales.

Sustituyendo los valores de acuerdo a la investigación:

$$\text{Rtt: } \frac{14}{13} \times \frac{3.81 - 1.07}{3.81} = 1.07 \times 0.719 = \mathbf{0,769}$$

Posteriormente de obtenido los resultados de dicha aplicación en la población antes señalada se procedió a realizar la tabulación correspondiente de los datos para verificar la confiabilidad del mencionado instrumento; obteniéndose como resultado en la misma una confiabilidad de rtt: **0,769**; lo cual representa a la prueba como un instrumento confiable, que busca medir las variables con sus dimensiones y respectivos indicadores. Chávez (2007).

Sistema de Variable

Definición Nominal

Software Educativo

Definición conceptual

Márquez (1996, Pág. 90), “Son los programas de computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medios didácticos, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje”. Esta definición engloba los programas que han sido elaborados con fines didácticos, desde los tradicionales programas basados en el modelo conductistas de la enseñanza ayudando a los docentes en el proceso cognitivos de los alumnos (as).

Definición Operacional

Queda conformada por las siguientes dimensiones:

Dimensión = Tipos de Software Educativo

Indicadores = Tutoriales, Simuladores, Herramientas

Dimensión = Funciones del Software Educativo

Indicadores = Informativa, Motivadora, Innovadora, Lúdica.

Cuadro N° 2

Operacionalización de Variables

General: Determinar el uso del software educativo en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar, Municipio Monte Carmelo, Estado Trujillo. Y proponer una alternativa de solución como apoyo a los docentes de educación inicial.

Objetivo Especifico	Variable	Dimensión	Indicador	Ítems
Determinar la utilización de algún tipo de software educativo por los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar.	S o f t w a r e E d u c a t i v o	Tipos de Software Educativo	Tutoriales	1,2
			Simuladores	3,4
			Herramientas	5,6
Analizar las funciones del software educativo como apoyo al proceso de enseñanza por los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar		Funciones del Software Educativo	Informativa	7,8
			Motivadora	9,10
			Innovadora	11,12
			Lúdicas	13,14
Formular lineamientos para la implementación del software educativo como apoyo a los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar. Municipio Monte Carmelo. Estado Trujillo.				

FUENTE: Elaboración propia. (Gutiérrez, 2017).

Capítulo IV

Análisis de los Resultados

En el presente capítulo se presenta el análisis y discusión de los resultados alcanzados mediante la aplicación del instrumento de recolección de datos, constituyendo el punto de partida para la elaboración de este proyecto. Al respecto se explica de manera detallada el análisis de la información obtenida tomando en consideración la existente entre ítems e indicadores propuestos por cada objetivo de la investigación. Esta relación puede observarse a través de la tabla de frecuencia absoluta que permite visualizar el comportamiento de las alternativas seleccionadas.

Siguiendo con lo expuesto, se presenta posteriormente el análisis de los resultados, la discusión de los mismos, utilizando para ello el orden establecido en los objetivos específicos desarrollados en esta investigación. Para llevar a cabo la discusión de estos resultados se realizó la confrontación de los datos obtenidos con la revisión teórica que fundamenta este estudio la evaluación del control interno aplicado a los materiales e insumos.

Para esta investigación se utilizó como instrumento de recolección de datos un cuestionario dirigido al CEI “Mesa del Palmar” específicamente a la sala de 5 años de los cuales se aplicará el mismo a cinco (05) Docentes.

Para Chávez (2007), el Análisis de los Datos se deriva de las frecuentes comparaciones que se producen entre los resultados de mayor y menor puntaje. Es decir que el análisis de los resultados se obtiene de la mayor o menor proporción arrojada en los resultados de la investigación realizada.

De acuerdo Méndez (2007) el Análisis de los Resultados implica el ordenamiento de la información que al ser procesada y cuantificada por ítems y agrupada por variables permite la presentación en tablas, para la construcción de las tablas se empleará el programa Paquete Estadístico para Ciencias Sociales (SPSS v 17.0), que permite cuantificar, procesar y agrupar la información obtenida. Es importante señalar que previo a la tabulación se codificará cada ítem y sus opciones de respuesta.

La información fue analizada mediante la aplicación de un cuestionario de catorce (14) ítems, diseñado en función de la variable Software Educativo, esta variable se estructuró en dos dimensiones tipos y Funciones del Software Educativo. El carácter Descriptivo del presente estudio, hizo que se mostraran los datos según los porcentajes respectivos al valor del puntaje obtenido, así como también la estadística descriptiva por variable, dimensión e indicador, lo cual se muestra a continuación.

Ahora bien los resultados se analizaron de acuerdo a los indicadores estudiados para lograr cada uno de los objetivos. Para el primer objetivo que fue: Determinar la utilización de algún tipo de Software Educativo por los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar.

Variable: Software Educativo

Dimensión: Tipos de Software Educativo

Indicador: Tutoriales

Cuadro N° 3

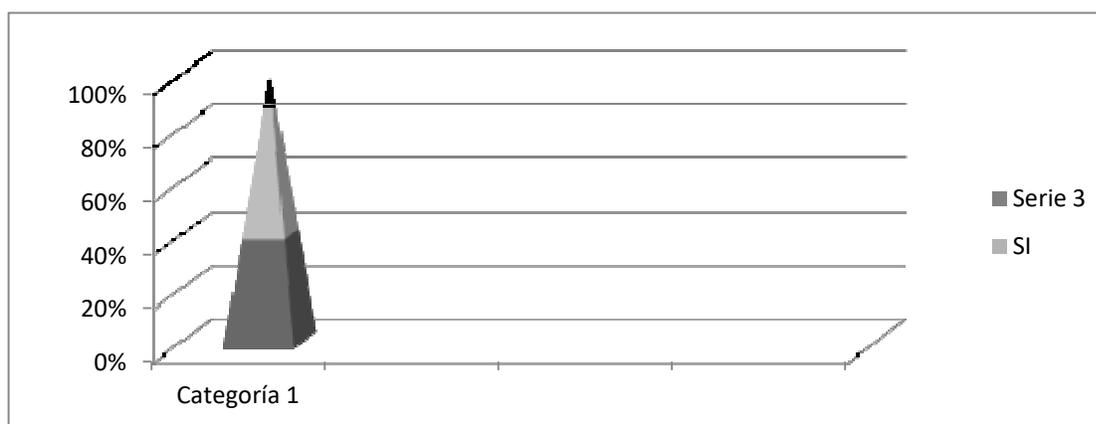
1.- ¿Conoce usted el manejo de las Computadoras?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	3	60
NO	2	40
TOTAL	5	100

Fuente: Gutierrez, (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 1 se observó que el 60% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si conocen el manejo de computadoras, mientras que el 40% de los docentes desconocen el manejo de computadoras, en la actualidad en docente debe estar adaptado a los nuevos cambios y eso implica el manejo de computadoras.

Grafico N° 1



Cuadro N° 4

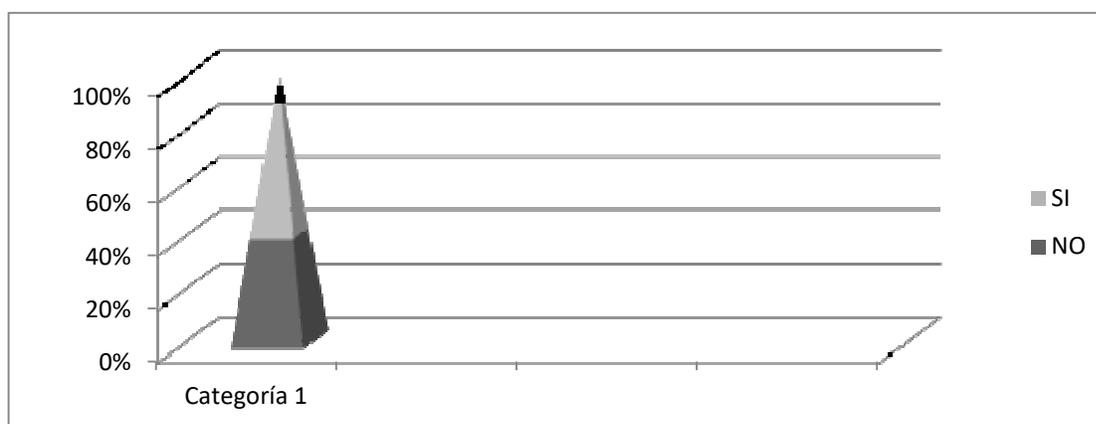
2.- ¿Utiliza usted de manera continua las computadoras?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	3	60
NO	2	40
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 2 se observó que el 60% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si utilizan regularmente computadoras mientras que el 40% de los docentes respondieron de manera negativa.

Grafico N° 2



Variable: Software Educativo

Dimensión: Tipos de Software Educativo

Indicador: Simuladores

Cuadro N° 5

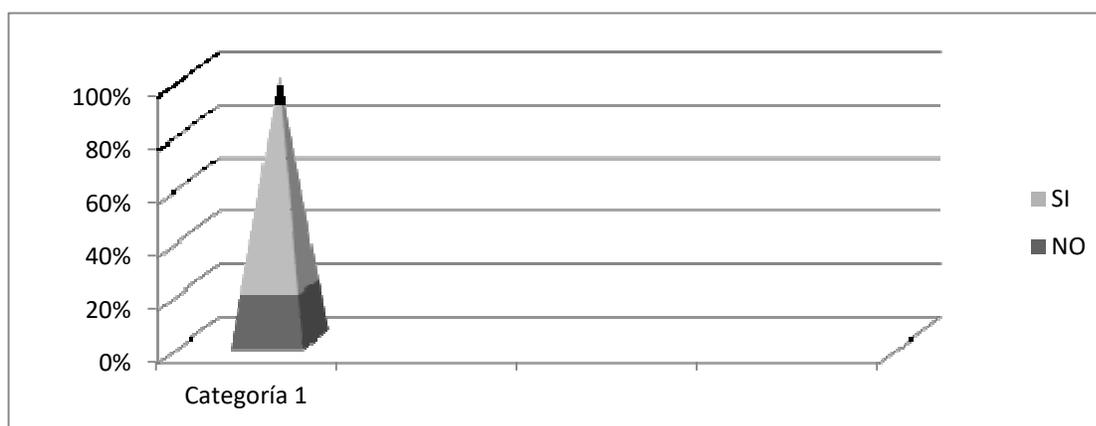
3.- ¿Cree usted que en educación inicial se puede implementar el uso de computadoras?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	4	80
NO	1	20
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 3 se observó que el 80% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si se pueden utilizar computadoras en sala de 5 años mientras que el 20% de los docentes respondieron de manera negativa que consideran que no es necesario.

Grafico N° 3



Cuadro N° 6

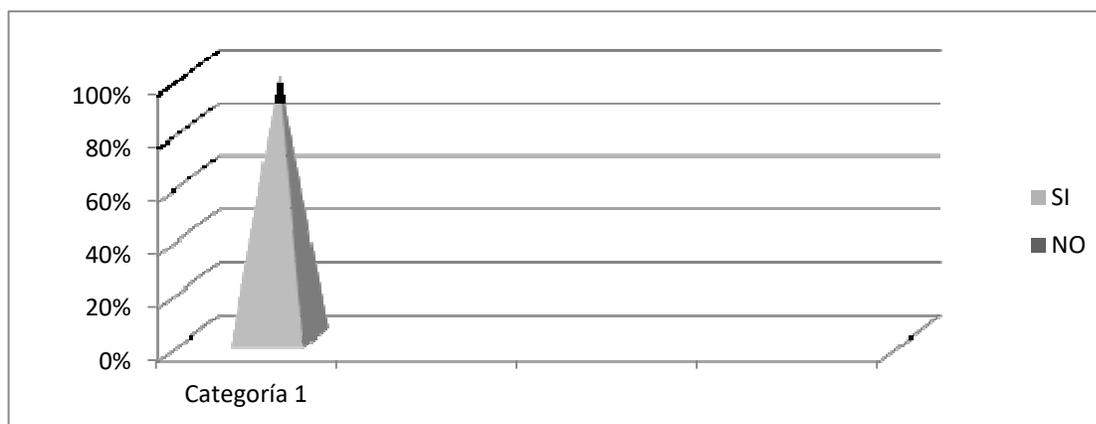
4.- ¿Los estudiantes de la sala de 5 años tienen accesos a computadoras?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	5	100
NO	0	0
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2016)

Al obtener los resultados del ítem N° 4 se observó que 100% de los docentes respondieron de manera afirmativa que en la institución los niños de sala de 5 años si tienen acceso a computadoras en su jornada.

Grafico N° 4



Variable: Software Educativo

Dimensión: Tipos de Software Educativo

Indicador: Herramientas

Cuadro N° 7

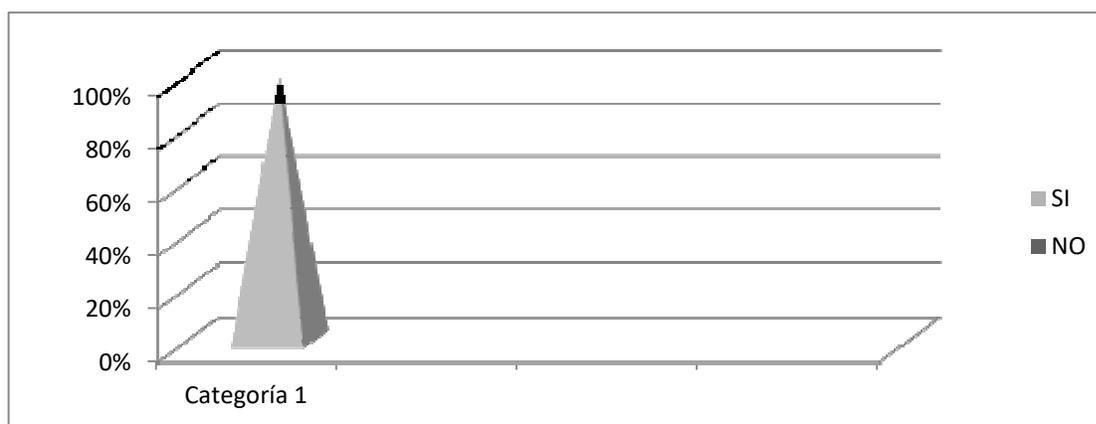
5.- ¿Conoce usted algunas herramientas tecnológicas?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	5	60
NO	0	40
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2016)

Al obtener los resultados del ítem N° 5 se observó que el 100% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si conocen algunas herramientas tecnológicas.

Grafico N° 5



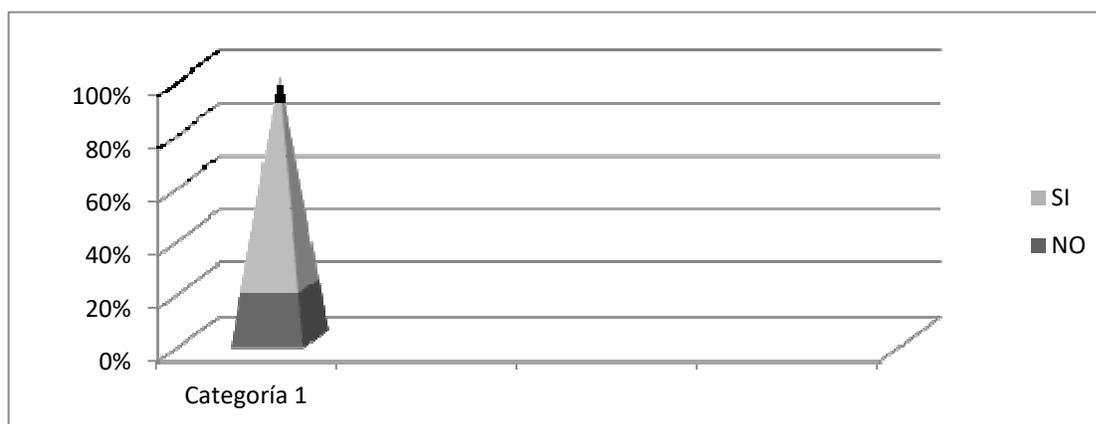
Cuadro N° 8

6.- ¿Considera indispensable el uso de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	4	80
NO	1	20
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 6 se observó que el 80% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si es necesario el uso de herramientas tecnológicas en los procesos enseñanza-aprendizaje mientras que el 20% de los docentes respondieron de manera negativa.

Grafico N° 6

Variable: Software Educativo

Dimensión: Funciones del Software Educativo

Indicador: Informativas

Cuadro N° 9

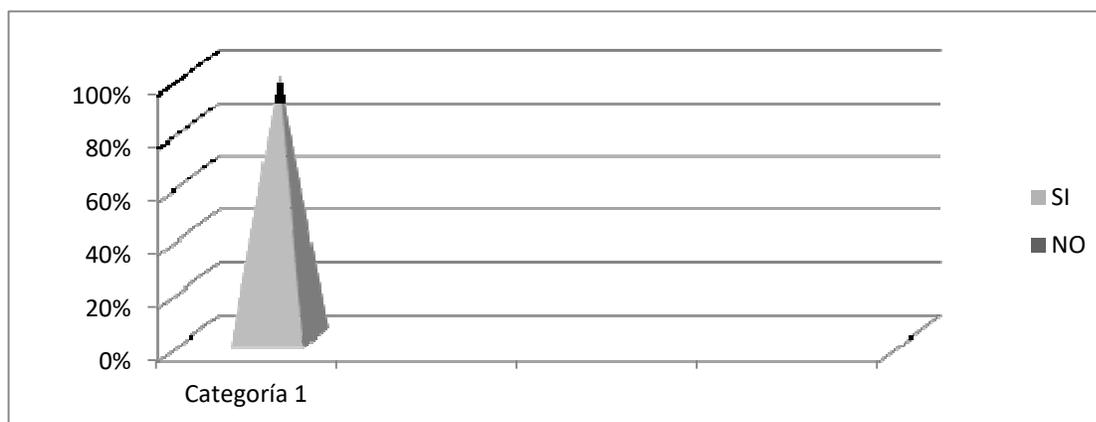
7.- ¿Le han impartido información a los niños sobre las computadoras y sus beneficios?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	5	100
NO	0	0
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 7 se observó que el 100% de los docentes manifestaron de forma afirmativa les han suministrado información a sus estudiantes sobre computadoras, sus usos y beneficios.

Grafico N° 7



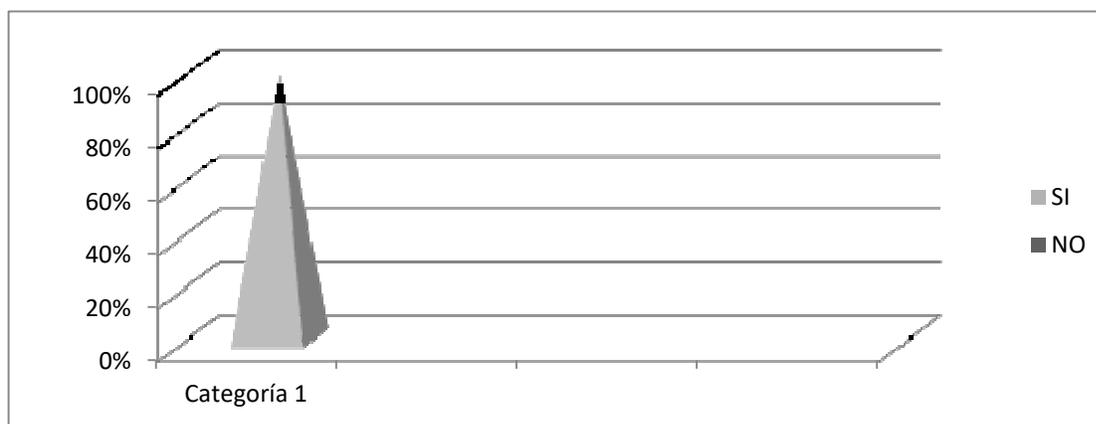
Cuadro N° 10

8.- ¿Usted como docente conoce la importancia de la tecnología?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	5	100
NO	0	0
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 8 se observó que el 100% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que consideran que conocen la importancia de la tecnología.

Grafico N° 8

Variable: Software Educativo

Dimensión: Funciones del Software Educativo

Indicador: Motivadora

Cuadro N° 11

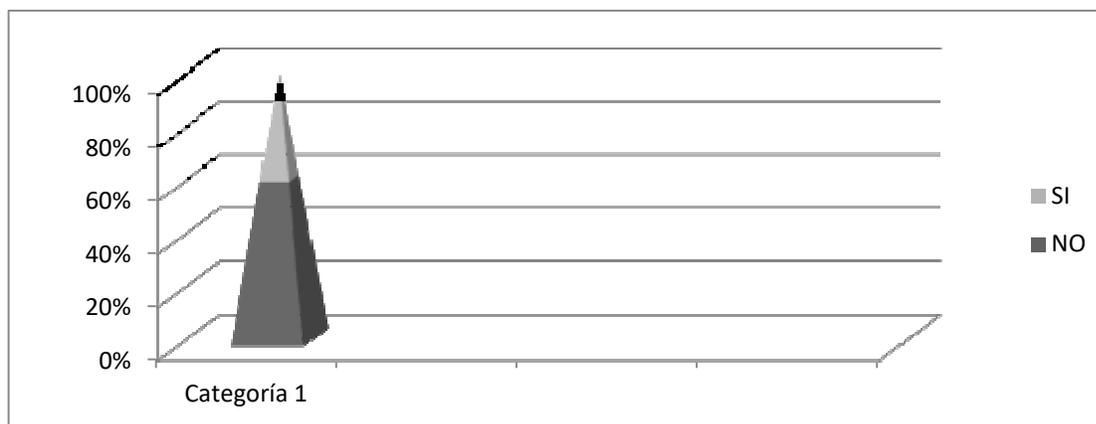
9.- ¿Considera positivo el uso de las computadoras para fines didácticos?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	5	100
NO	0	0
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2016)

Al obtener los resultados del ítem N° 9 se observó que el 100% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si es muy positivo para el uso de las computadoras para fines didácticos.

Grafico N° 9



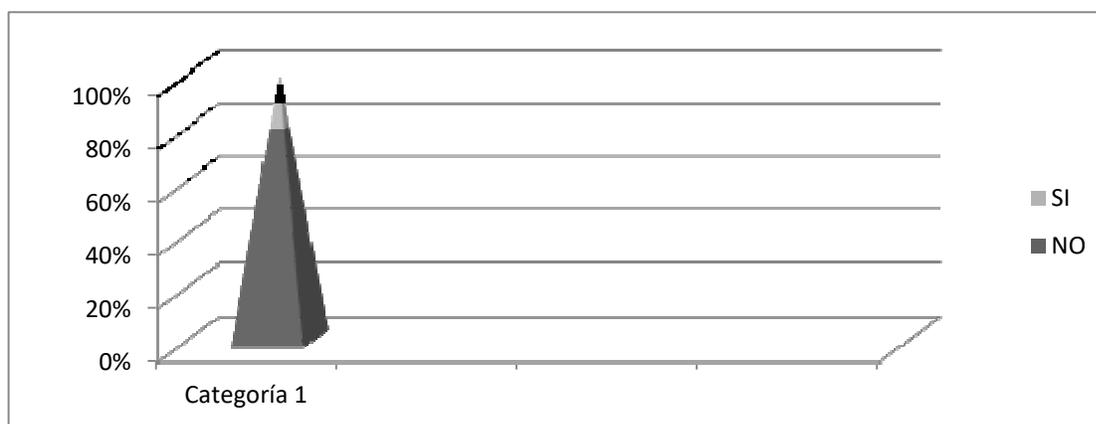
Cuadro N° 12

10.- ¿Cree que usted como docente debe capacitarse para el uso de la tecnología?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	5	100
NO	0	0
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 10 se observó que el 100% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si deben capacitarse para el uso de la tecnología puesto que los conocimientos que tienen acerca de computadoras son muy básicos y consideran necesario ampliar sus conocimientos.

Grafico N° 10

Variable: Software Educativo

Dimensión: Funciones del Software Educativo

Indicador: Innovadora

Cuadro N° 13

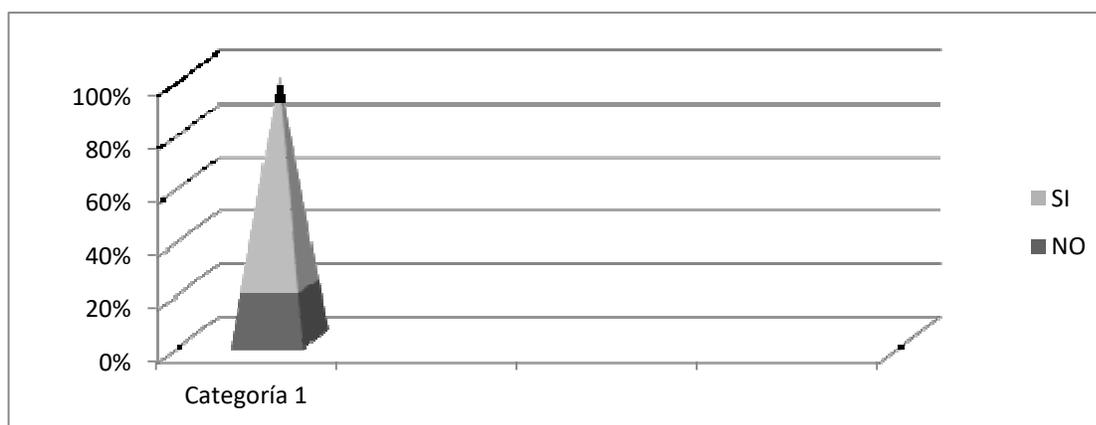
11.- ¿Cree usted que los recursos didácticos tradicionales puedan ser combinados con las nuevas tecnologías?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	4	80
NO	1	20
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2016)

Al obtener los resultados del ítem N° 11 se observó que el 80% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si es una excelente idea combinar los recursos didácticos tradicionales con las nuevas tecnologías en vista de que estamos en un mundo en el cual día a día hay más sistemas que manejan infinidad de cosas, es más que relevantes aplicar estas tecnologías en la educación sin dejar a un lados los recursos didácticos tradicionales mientras que el 20% respondieron de manera negativa.

Grafico N° 11



Cuadro N° 14

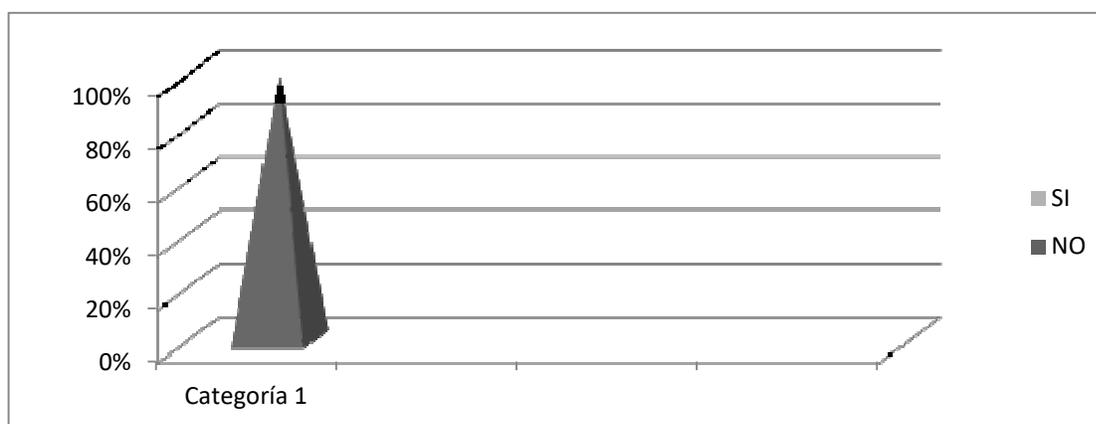
12.- ¿Conoce usted algún software educativo?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	0	0
NO	5	100
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 12 se observó que el 100% de los docentes manifestaron de forma negativa no tienen conocimiento de cuáles son los software educativos ningún software educativo.

Grafico N° 12



Variable: Software Educativo

Dimensión: Funciones del Software Educativo

Indicador: Lucidas

Cuadro N° 15

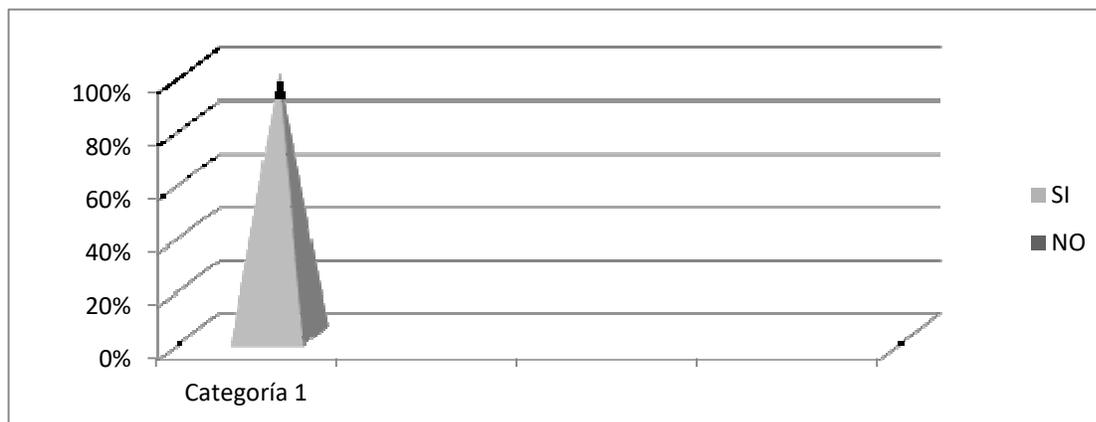
13.- ¿Le gustaría participar en un taller sobre la utilización de herramientas tecnológicas?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	5	100
NO	0	0
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 13 se observó que el 100% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que si les gustaría participar en un taller sobre la utilización de herramientas tecnológicas consideran que no solo ayudarían a ampliar sus conocimientos sino que también les darían ideas innovadoras sobre la aplicación de las mismas en el aula de clases.

Grafico N° 13



Cuadro N° 16

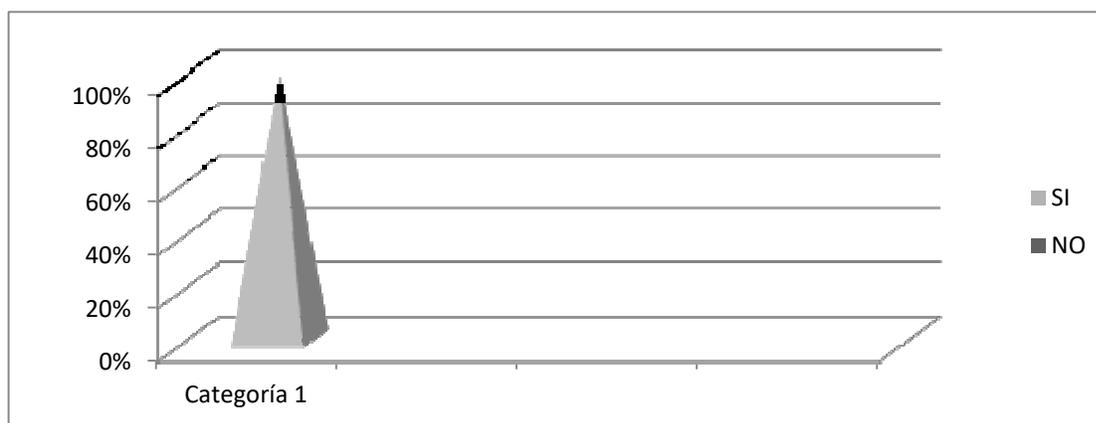
14.- ¿Utilizaría usted las herramientas tecnologías como motivación e incentivo para los niños?

ALTERNATIVAS	MUESTRA	%
SI	5	100
NO	0	0
TOTAL	05	100

Fuente: Gutierrez (2017)

Al obtener los resultados del ítem N° 14 se observó que el 100% de los docentes manifestaron de forma afirmativa que les parece buena idea utilizar herramientas tecnológicas como motivación para incentivar el aprendizaje de los niños.

Grafico N° 14



Discusión de los Resultados

Según (Chávez, 2007) expresa que está se efectúa tomando en cuenta los resultados del tratamiento estadístico que se aplica, desde dos perspectivas: las aplicaciones de carácter teórico, por lo que se indica los aspectos similares y contradictorias, respecto a algunos postulados teorices y resultados de otras investigaciones reseñadas en la revisión de la literatura; e implicaciones para el sistema educativo.

Por otra parte, (Hurtado 2001) señala que una vez realizados los análisis pertinentes, la discusión permite hacer una interpretación más global de lo mismo en función del sintagma gnoseológico y de la investigación realizada en el área.

Para la variable Software Educativo que al analizar los resultados alcanzados, la población tomada, entre los cuales fueron escogidos a los docentes se evidenció que son muy pocos los conocimientos acerca de la utilización y aplicación de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es por ello que el objetivo primordial de la investigación es Determinar el uso del software educativo en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar y proponer una alternativa de solución como apoyo a los docentes de educación inicial.

En relación con el primer Objetivo Específico cuya dimensión es determinar la utilización de algún tipo de Software Educativo por los docentes de educación inicial en el Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar, se llegó a analizar en primer lugar que en la institución los docentes no utilizan algún tipo de Software Educativo, entre los cuales en su tipología se encuentran las tutoriales, simuladores y herramientas entre las clases de software educativos y se dedujo que la mayoría de los docentes conoce y regularmente utiliza computadoras pero fuera del plantel, en vista de que las mini laptops comúnmente llamadas “Canaima” fueron entregadas

una por docente para ser utilizadas para su uso personal fuera de la institución para realizar planificaciones, investigaciones, llevar control de evaluaciones, entre otras labores que deben realizar los docentes con este medio, además las mismas poseen algunos Software Educativos pero apropiados para el nivel de educación básica, a partir de 2do Grado, no apropiadas para el nivel educativo de educación inicial. Asimismo los alumnos no tienen ningún tipo de acceso a las mismas debido a que en la institución no existe un área computarizada, ni hay disponibilidad de computadoras para su uso. Por lo que el objetivo fue analizado y arrojó como resultado que no hay uso de las TIC en el área de educación inicial y que a pesar de la no utilización de estas si consideran conveniente e importante conocer y manejar las herramientas tecnológicas educativas. Además Consideran necesarias su utilización dentro de la institución, por lo que pensaron que es conveniente y hasta urgente realizar una solicitud formal al Órgano encargado para ambientar un área de computación al que tengan acceso todos los alumnos y así poder aplicar la utilización de Software Educativo como apoyo y que los niños se integren a los nuevos avances tecnológicos y aprendan a manejar las computadoras. Finalmente se determina que en el CEI Mesa del Palmar no se utiliza ningún tipo de Software Educativo.

Por otro lado el segundo Objetivo Específico cuya dimensión son las funciones del Software Educativo al ser analizado y discutido, arrojó como resultado que ciertamente el conocimiento de estas es primordial como por ejemplo la informativa porque la idea es impartir y suministrar diversas herramientas tecnológicas que puedan favorecer a la institución como tal tanto a docentes y alumnos. Los docentes consideraron que obtener más información sobre las nuevas tecnologías es de gran relevancia en la actualidad y utilizarlas como fuente motivadora para la comunidad estudiantil es ventajoso desde el punto de vista educativo, así motivándose a darlas a conocer a sus alumnos e implementarlas de manera continua y creativa.

Capítulo V

Propuesta

Presentación

Debido al gran avance que ha tenido la tecnología en la sociedad específicamente en la educación, tomando como punto de partida la educación inicial que son niños y niñas en edades comprendidas entre 3 a 6 años, nace la necesidad de crear esta propuesta con la finalidad de incorporar las TIC, en particular el software educativo para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, así conseguir que el docente tenga diversas posibilidades para lograr en los niños y niñas mediante juegos refuerce sus conocimientos, a la vez que desarrolla sus destrezas y obtenga un aprendizaje significativo.

En este capítulo se encontrará el objetivo de la propuesta, así como también la justificación, fundamentación, medio seleccionado para la entrega de la instrucción, resultados que se esperan obtener, el diseño del software educativo para el aprendizaje del abecedario.

Objetivo

El Objetivo principal es proporcionar una herramienta que le permita al niño y la niña, ejercitar su conocimiento al ritmo que ellos requieran, además de mostrar al computador como un potenciador de estos procesos, favoreciendo el desarrollo cognitivo por medio de juegos en un

ambiente entretenido y amigable que hace más agradable, a su vez permitirles a los docentes contar con un material de apoyo para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Justificación

La modernización educativa dispone que se haga un replanteamiento de los contenidos, procedimientos y recursos didácticos dentro del sistema educativo a fin de proporcionar a los niños y niñas una formación más sólida e integral y acorde con los avances tecnológicos. Esto con el fin de lograr un desarrollo personal completo, dinámico y actualizado que les facilite integrarse a su medio social en forma más adecuada y exitosa, cumpliendo con los lineamientos del Ministerio del Poder Popular para la Educación, manejando el Currículo de Educación Inicial 2005 y actualizando al docente con los diferentes medios tecnológicos.

Como parte de esta propuesta se presenta un proyecto de investigación que desarrolla un software didáctico que apoya el desarrollo de niños del Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar.

Fundamentación

Es importante contribuir con el desarrollo de Software Educativo que apoye el proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes sectores de la sociedad. La creación de este tipo de materiales didácticos, a su vez, enriquece el quehacer de docentes, niños y niñas de nuestros planes de estudio. Por otra parte con respecto a este tema del Software Educativo existen muchos puntos de discusión debido a los posibles inconvenientes que puedan presentar su incorporación

en la educación inicial con respecto a las edades y el efecto que esto pueda causar en las relaciones sociales y personales entre los niños y niñas en su desarrollo en el aula de clases, con respecto a este punto el autor Garassini y Padron (2004, p.2) exponen: elementos como el costo de los equipos y su uso para la enseñanza de conceptos básicos, el tiempo que intervienen los niños en el uso del computador vs. Actividades que promueven mejor el desarrollo de destrezas comunicativas y de integración social, la magnitud de la producción, publicidad y venta de software para niños pequeños vs. La poca investigación sobre su uso para entretenimiento vs. Actividades para el desarrollo de destrezas básicas, entre otros mantiene en alerta a las personas ligadas al mundo de la educación preescolar o inicial en referencia a su uso.

De tal manera que es muy importante la formación de los docentes con respecto a las diferentes didácticas que existen en la actualidad, así como la evaluación continua a los Software Educativos en sus prácticas educativas, es por ellos que existe una gran demanda de docentes de educación inicial que requieren del conocimiento, formación, evaluación y usos de los mismos, ya que deben incorporar la tecnología en su planificación ya que eso le permite al niño y la niña transformar su aprendizaje, bajo un enfoque constructivista, tomando en cuenta los postulados de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Bruner. Es por ello que los docentes del Centro de Educación Inicial Mesa del Palmar, deben transformar su práctica pedagógica.

Medio Seleccionado para la Entrega de la Instrucción

Para presentar la propuesta a los docentes se utilizara un software educativo en un CD.

Los materiales didácticos informáticos son un recurso formativo que complementa la formación, sin embargo; deben utilizarse de una manera adecuada y en los momentos oportunos.

Descripción del software

Este Software Educativo, es un programa de ejercitación que refuerza las dos fases finales del proceso de instrucción: aplicación y retro-alimentación. Se pretende que el niño y la niña mediante juegos refuercen sus conocimientos, habilidades y destrezas. Esta investigación nos permitió identificar las áreas importantes a considerar en el desarrollo de los niños y las niñas en educación inicial mediante diversas actividades, se refuerzan las áreas cognitivas, lecto-escritura, percepción visual/ auditiva, lógico matemática, es un material que puede ser utilizado en dos vías tales como, la posibilidad de que el niño y la niña refuercen sus conocimientos jugando y como un apoyo para los docentes en la enseñanza de temas específicos en la estimulación de áreas débiles que pueden presentar los mismos. El Software Educativo Conociendo las Letras en el cual se desarrollan actividades de muy diversos tipos tales como ¿Cuántas letras tengo? ¿Cuáles son las Vocales? ¿De qué color soy? ¿Puedes formar tu nombre?, ¿Pertenezco a este grupo?, ¿Soy mayúscula o minúscula? ¿Qué letra soy?, así como actividades típicas: rompecabezas, memorias visuales y auditivas, secuencias, rimas, juegos con letras, entre otros, que ejercitan la motricidad fina, motricidad gruesa, coordinación visual, vocabulario, percepción auditiva, memoria (visual, auditiva, inmediata, corto plazo, secuencial), área del pensamiento lógico-matemático (seriación, clasificación, concepto de número y relación termino a término). Algunas de las actividades han sido diseñadas con dos niveles de dificultad, niveles a los que el niño(a) puede acceder en cualquier momento, la idea es que una vez culminada la tarea anterior, o

cuando considere que puede enfrentar nuevos retos, el niño podrá pasar a un segundo nivel que presenta una dificultad mayor. Es importante conocer las características que obtienes el software educativo Conociendo el mundo de las Letras.

Guía de Actividades: es un documento, cuyo propósito es ayudar al docente a entender mejor cuál es el objetivo detrás de cada actividad, cuáles áreas de aprendizaje son estimuladas y que actividades las contemplan.

Registro del Recorrido Individual: cada vez que el niño(a) realiza un ejercicio dentro de cualquier actividad se guarda un registro del estado en que se ejecutó o se llevó a cabo el ejercicio, permitiendo que los docentes puedan dar seguimiento a la sesión completa del juego de los niños.

Conociendo el Mundo de las Letras

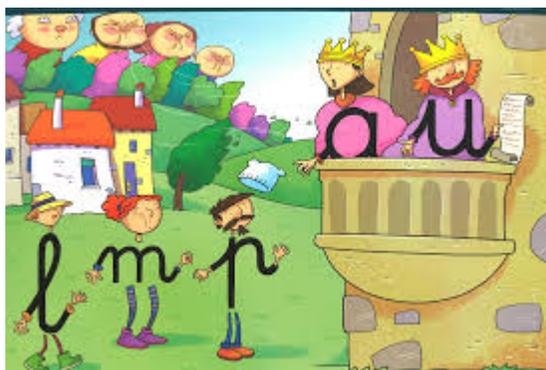
Inicia en un castillo de juegos



Descripción del Software Educativo

Aquí el docente puede realizar diferentes opciones:

1. Introducir los nombres de los niños (as) haciendo clic en el escudo ubicado en el centro superior de la puerta
2. Ver la lista de nombres de niños que se han introducido haciendo clic en el candelabro izquierdo.
3. Ver los resultados obtenidos por los niños haciendo clic en el candelabro derecho.
4. Ingresar al juego haciendo clic en la puerta del castillo.



Donde el niño (a) debe poder visualizar las letras representadas por personajes, para ello debe escribir su nombre organizándolas mediante los botones del mouse, y seleccionarlo presionando la letra A. Al hacerlo se le sitúa en una torre del castillo, donde puede encontrar muchas cosas divertidas, que cambian de tamaño y producen un sonido corto cuando pasa el mouse sobre ellas, y nos llevarán a las distintas áreas de ejercitación y juego, el niño(a) puede escoger que quiere jugar, presionando algunos de éstos objetos del castillo, por ejemplo, si escoge el mapa tendrá acceso al área de lecto- escritura, si escoge las flores irá al área del pensamiento lógico-

matemático y por último los animales lo llevará al área de percepción visual y auditiva, el niño(a) construye su propia sesión de juego de acuerdo a sus intereses.



Algunas actividades, por las destrezas cognitivas que involucran, pueden considerarse como propias del inicio de la etapa inicial, debido a esto se marcan con un sello particular para que el tutor pueda identificarlas fácilmente. Todas las actividades, y por ende los ejercicios que se encuentran en cada una de ellas, tienen como objetivo desarrollar destrezas y conocimientos particulares, por lo que han sido distribuidas en cuatro grupos considerando el área cognitiva que refuerzan mayormente: Área lógico matemática: En ésta área el objetivo es que el niño ejercite algunos conceptos matemáticos como son: forma y color, secuencias, espacialidad, conjunto numérico, categorías, para ello se desarrollaron las siguientes actividades: ¿Cuántas letras hay?.

Área lecto-escritura: En ésta área el objetivo es que el niño ejercite la lecto-escritura con conceptos como son: las letras, comprensión de lectura, reconocimiento de objetos y su nombre, memoria con letras que se prestan a confusión de parte de niños (as) en esta etapa por ejemplo b,d,g. Para ello se desarrollaron las siguientes actividades: ¿Puedes formar tu nombre?, ¿Qué soy?, ¿De qué tamaño soy?, ¿Cuáles suenan igual?

Área percepción visual/auditiva: Esta sala simula un aula de audiovisuales, y en ella el objetivo es que el niño ejercite la percepción visual y la percepción auditiva, a través de las siguientes actividades: ¿Cuáles suenan igual?, ¿Cuál objeto falta?, ¿Dime a cuál oyes?, ¿Dime qué ves?, ¿Qué sonido hace la los animales?



Todas las actividades tienen una estructura similar, cada actividad está identificada con una letra, y consta de un área de trabajo y un área de herramientas. En el área de herramientas se encuentran los elementos que el niño(a) debe arrastrar hasta el área de trabajo para realizar la actividad. Los botones de la parte inferior derecha permiten acceder a los diferentes ejercicios dentro de la actividad y desplazarse a las otras actividades.

El Software puede ser utilizado una vez a la semana durante 3 meses, con los niños y niñas de 5 años.

- Las actividades presentadas se consideran aptas para las edades de los niños y niñas de educación inicial, tanto en su concepción como en los objetivos que propone, sin embargo si fuera deseable el uso del software en niños(as).
- Una fortaleza del programa se deriva de la aleatoriedad de las actividades, lo cual hace que aunque se juegue muchas veces siempre resulte novedoso.

- Las docentes pueden considerarlo como una herramienta que les puede servir de apoyo en áreas o tareas específicas que resulten complicadas para los niños(as), y que hace el apresto más entretenido. Además la utilización del software educativo Conociendo el Mundo de las Letras permitirá que las maestras, por primera vez, se acerquen a explorar el computador a través del programa y den un primer paso en el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este punto es de importancia porque habla de un proceso de aprendizaje integral del alumno-docente.

Conclusiones

A lo largo de la investigación se pudo ahondar en todos los puntos que conforman la temática de estudio. Arrojando como resultado que la investigación es viable y es de gran importancia, sin embargo se debe reconocer que a través del diagnóstico se comprobó que existen debilidades en cuanto al uso de la tecnología en el área de educación inicial, son muy pocos los conocimientos acerca de la utilización y aplicación de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que se dedujo que la mayoría conoce y regularmente utiliza computadoras pero fuera del plantel. Sin embargo se manifestó un gran entusiasmo por parte de los docentes a la idea de incorporar un Software Educativo en las prácticas pedagógicas.

Así mismo, la población objeto de estudio los docentes expresaron su interés por obtener más información sobre las nuevas tecnologías y consideraron que son de gran relevancia en la actualidad y utilizarlas como herramienta motivadora es beneficioso desde el punto de vista educativo, así incentivándose para darlas a conocer a sus alumnos y aplicarlas con fines didácticos.

Por otro lado se resalta la importancia de la aplicación de la totalidad de las fases señaladas en la metodología para el desarrollo de software educativo, tomando en cuenta el diseño educacional y las diversas tecnologías con las que cuentan, obteniendo un producto desarrollado y aplicable a la población estudiantil.

Cabe destacar que el Software Educativo “Conociendo el mundo de las letras” es perfectamente acorde para las edades de los niños, por lo que se llega a concluir que el mismo

cumple con el objetivo preestablecido, es vista de que se lograron satisfacer las necesidades educativas de incorporar herramientas tecnológicas, didácticas y pedagógicas, permitiendo emplear el Software como fuente de conocimientos y de enseñanzas para los niños, al igual que como evaluación constante para los mismos al percatarse el docente del conocimiento de cada uno de los niños no solo de la tecnología sino de su contenido.

Con esta nueva alternativa en el área de educación, se da inicio a una nueva fuente de educación para acoger el uso de nuevos recursos, de nuevas herramientas y así estar actualizados con las innovaciones tecnológicas y por ende a los cambios que experimenta nuestra sociedad.

Así mismo existen experiencias anteriores que demuestran la aceptación de las herramientas tecnológicas en las áreas educativas con grandes resultados, logrando así un cambio en el paradigma educativo.

Recomendaciones

De la investigación realizada se derivan las siguientes recomendaciones:

1. Analizar e implementar la propuesta que se presentó en formato multimedia e incorporarlos como herramienta de estudio, dar a conocer los resultados y de esta manera seguir avanzando en la aplicación de las TIC en educación inicial.
2. Colaborar en la formación de los niños, mediante la aplicación de este diseño para su desenvolvimiento en la sociedad.
3. Aportar a los docentes de educación inicial y en general información sobre los beneficios y ventajas del uso de las nuevas tecnologías, a través de cursos y talleres.
4. Incorporar en el programa de estudio el uso de una herramienta tecnológica para que se convierta en parte la planificación académica del año escolar.
5. Se propone difundir entre la comunidad estudiantil secundaria y universitaria sobre la importancia del uso de las TIC como medio de enseñanza para hacer más dinámicas las actividades.

Referencias bibliográficas

- Arias, F 1999 El proyecto de investigación. Tercera Edición. Edit. Espíteme. Caracas Venezuela.
- Azinian, 2009 Las Tecnologías de la Información y comunicación en las prácticas pedagógicas, Edición N° 1 Novedades Educativas,
- Bavaresco, A 2006 Proceso metodológico de la investigación. Academia nacional de las ciencias. Caracas Venezuela.
- Canales, F 2001 Tipo de Investigación. Caracas Venezuela.
- Castillo, E 2005 El Rigor Metodológico en la Investigación cualitativa. Revista Colombia.
- Chávez, 2007 Introducción a la Investigación Educativa. 4ta Edición. Sin editorial. Caracas Venezuela.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Asamblea Nacional Constituyente. Gaceta Oficial N° 5.453 de fecha 24 de marzo de 2000. Caracas – Venezuela.
- Crocker, L y Algina, J 1986 Introducción a la teoría clásica y moderna. Nueva York. Harcourt Brace Jovanovich. Editores Universitarios.
- Currículo de educación inicial, 2005. Ministerio de Educación y deportes Caracas.

Diccionario de la Lengua Española, Real Academia española. Vigésima segunda Edición.

Fernández Y Delavaut, 2005. Educación y Tecnología un Binomio Excepcional. Grupo Editor K. Ministerio de Educación y Ciencia.

Hernández R, Fernández, C y Baptista, P. (2006) Metodología de la Investigación. 4ta Edición. Edit. Mc Graw – Hill. México.

Hurtado, J 2007 El proyecto de Investigación. Quinta edición, ediciones Quirón Sypal. Caracas Venezuela.

Ley Orgánica de Ciencia Tecnología e Innovación. Gaceta Oficial N° 37.291 de fecha 26 de septiembre de 2001. Caracas – Venezuela.

Ley Orgánica de Educación. Gaceta Oficial N° 5.929 de fecha 15 de agosto de 2009. Caracas – Venezuela.

Márquez, 2014, Efecto de la aplicación de un software para la asignatura contabilidad en el rendimiento académico de los estudiantes de 2do año de educación básica de la E.T.R. “Simón Bolívar”. Estado Carabobo.

Oria Y Lauro, 2013, CON ESTE SI CON ESTE NO Enseñar Aprender y Jugar con Materiales. Editorial Dunken. Buenos Aires.

Parra, J. (2006) Guía de Muestreo. 3era Edición. Colección XLVIII Aniversario de FACES – LUZ.

Rolandi, Ana María, 2012, TIC y Educación Inicial. Desafíos de una práctica “digital” en el Jardín de Infantes Rosario.

Suarez, 2012. Software Educativo como apoyo al proceso de aprendizaje de la técnica de normalización de bases de datos. UNEFA Lara – Barquisimeto.

Tamayo y Tamayo, M 2001 El Proceso de la investigación científica: Incluye evaluación y administración de proyectos de investigación. Cuarta Edición. Editorial Limusa.

Tinoco, 1986, Medios Computacionales al servicio de la Enseñanza aspectos Literarios. Edición N° 1 Editorial Limusa, México.

Torrenova, 2002. Los Desafíos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación.