



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación

PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA
**Caso: U.E.N. Andrés Eloy Blanco, ubicada en el Municipio Bolívar, estado
Anzoátegui**

Tutor:
Lcdo. Carlos Celta

Autoras:
Econ. Gantes León, Ana Beatriz C.I.17734011
Ing. Gantes León, María de los Á. C.I.17734010

Barcelona, Julio de 2012



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación



PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA
**Caso: U.E.N. Andrés Eloy Blanco, ubicada en el Municipio Bolívar, estado
Anzoátegui**

Trabajo Especial de Grado presentado ante la Universidad Central de
Venezuela para Optar al Título de Licenciada en Educación.

Tutor:
Lcdo. Carlos Celta

Autoras:
Econ. Gantes León, Ana Beatriz C.I.17734011
Ing. Gantes León, María de los Á. C.I.17734010

Barcelona, Julio de 2012



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona



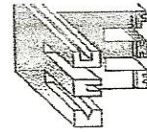
PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA
**Caso: U.E.N. Andrés Eloy Blanco, ubicada en el Municipio Bolívar, estado
Anzoátegui**

Trabajo Especial de Grado presentado ante la Universidad Central de
Venezuela para Optar al Título de Licenciada en Educación.

Tutor:
Lcdo. Carlos Celta

Autoras:
Econ. Gantes León, Ana Beatriz C.I.17734011
Ing. Gantes León, María de los Á. C.I.17734010

Barcelona, Julio de 2012



**DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA
 VEREDICTO**

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1466 de fecha 25/04/12, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por: ANA BEATRIZ GANTES LEÓN, C.I. 17.734.011, MARÍA DE LOS ANGELES GANTES LEÓN, C.I. 17.734.010, bajo el título, "PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA CASO. U.E.N. ANDRES ELOY BLANCO. ESTADO ANZOATEGUI", dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 20-07-12, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación, para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como criterios para otorgar la calificación: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, acordamos calificarlo como:

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:
 SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

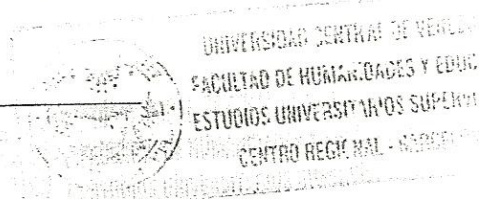
3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes:

La propuesta representa un aporte para la capacitación de los docentes en el Proyecto Canaima y un recurso al que pueden acceder todos los docentes involucrados en el Proyecto. Exposición clara, pertinente y coherente.

Profa. JUANITA CASTILLO

Profa. NEIDA AGOSTINI

Tutor CARLOS CELTA



Quien suscribe, Profesor Carlos Celta, de la Universidad Bolivariana de Venezuela, adscrito a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutor del Trabajo de Grado titulado Propuesta para el Docente de Primer Grado de Educación Primaria para Optimizar el uso del Proyecto Canaima, realizado por las ciudadanas Gantes León, Ana Beatriz C.I. 17.734.011 y Gantes León, María de los Ángeles C.I. 17.734.010, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la defensa del mismo.

En Barcelona a los 20 días del mes de Julio del año 2012



Lcdo. Carlos Celta

C.I. 8.226.456

DEDICATORIA

Se lo dedico a Dios y a la Virgen, porque siempre están conmigo, guiando e iluminando cada paso que doy.

A mi Mami, por acompañarme y apoyarme en todo momento, por enseñarme el valor de la constancia, el respeto y la familia, simplemente, por ser el sol de mi vida.

Te Adoro.

A mi Papá, por ser una persona maravillosa, un hombre de familia, trabajador, luchador, de grandes valores, con hermosos sentimientos y un gran ejemplo a seguir.

Te Adoro.

A mi Novio, por siempre estar conmigo, cuidándome y acompañándome, por su apoyo, sus chistes, su cariño y por ser un gran ser humano.

Te Amo.

A Marian, porque aparte de hermanas somos amigas y compañeras de estudios, por todas nuestras anécdotas juntas, por los buenos momentos y por todos los que nos quedan por vivir.

Te Adoro Feíta.

A Mis Abuelos, por su cariño incondicional, por su alegría, por estar siempre pendientes de mí y por tener solo comentarios positivos hacia mi persona.

Los Quiero Muchísimo.

A mi hermana Tití y mi cuñado Tarcisio, por su aprecio, su alegría y por darme tres regalos maravillosos; mis hermosos sobrinos: Horacio Andrés, Rebecca y Sebastián.

Los Quiero Muchísimo.

A mi Tía, por llevarme siempre a pasear cuando estaba chiquita, por todo el cariño que me ha demostrado y sus atenciones.

Te Quiero.

A mis suegros María Nelly y Marcos Rodrigo, por aceptarme con los brazos abiertos en su familia y brindarme su cariño.

Los Quiero Mucho.

A mi cuñada y amiga Andreina, por su apoyo, su compañía, por siempre estar a mi lado y ofrecerme su aprecio e incondicional amistad.

Te Quiero Mucho

A mis demás familiares y amigos como mi hermana Isabel, mis amigas Andreina Challa y Migdelys Piñero por brindarme su cariño.

Los Quiero.

Y a todos los que han contribuido en mi formación y mis alegrías.

A todos Ustedes se los Dedico

Ana Beatriz Gantes León.

DEDICATORIA

A Dios y la Virgen, por permitirme terminar este camino, por darme valor, perseverancia y fuerza para afrontarlo en los momentos difíciles, y capacidad para disfrutarlo en los momentos felices.

A mis Padres Matilde y Horacio, lo más valioso que tengo en el mundo y a los que amo profundamente por ser quienes infundieron la ética y el rigor que guían mi transitar por la vida, forjaron con inmensa dedicación mi ser y carácter con sus inmejorables valores y sentimientos, por permitirme crecer, llevar a cabo todos mis sueños e impulsarme para lograrlos; brindándome siempre todo su apoyo, dedicación, atención, comprensión e inagotable AMOR. Gracias por existir, por estar a mi lado y sobre todo por ser mis padres! Me siento bendecida por tenerlos! Estas cortas líneas no alcanzan para expresar lo que significan en mi vida, todos mis logros les pertenecen y este trabajo es para ustedes!

Dedico también este proyecto a quien no solo ha sido mi compañera leal e incansable del arduo camino que entre sendas de aprendizaje y victorias recorrimos desde pequeñas, sino que también es mi gran compañera de vida; mi Hermana Ana Beatriz a quien adoro, respeto y admiro por siempre.

A mi compañero fiel, amigo incondicional y Novio Jenser Manuel, por estar conmigo en aquellos momentos en que el estudio y el trabajo ocuparon mi tiempo y esfuerzo, por quererme completa, aceptarme, cuidarme, motivarme, inspirarme, regalarme valiosas lecciones; por compartir todos nuestros proyectos y apoyarme incondicionalmente a idear, planear y realizar nuestras metas, este uno de muchos éxitos! Y también eres parte de él. TE AMO, ruego a Dios, nos mantenga unidos en amor y felicidad por siempre.

A mis Abuelos Mercedes y Rolando, por ser un gran tesoro en mi vida del que me siento dichosa y bienaventurada por disfrutarlo, espero llenarlos siempre de orgullo y retribuirle todo el amor que me brindan. Los Adoro.

A mis maravillosos Sobrinos Horacio, Ambar, Rebeca, Jeylito, Sebas, Janeq y Jayser quienes llenan de alegría mi vida, deseo poder cuidarlos, disfrutarlos y contribuir siempre con su educación, su desarrollo y sus sueños, los adoraré y apoyare incondicionalmente.

A mis Hermanas Tití, Chata y mi Cuñado Tarcisio, por su afecto y entusiasmo a pesar de la distancia en el que el compromiso y las responsabilidades dominaron mis actividades. Los Quiero Mucho.

A mi Tía, por su cariño y apoyo desde siempre. Te Quiero Mucho.

A mi Amiga Migdelys Piñero, por acompañarme durante estos últimos seis años, por brindarme su amistad ilimitada, sus palabras de aliento, sus consejos, su alegría y contribuir a mis logros. Te Quiero Mucho Lokis!

A mis demás Familiares y Amigos por brindarme su cariño y apoyo: Nayibis, Queny, Jerlet, Evis en especial a la memoria del Sr. Jesús Zabala quien partió tempranamente de esta vida, mi respeto y mi recuerdo.

De alguna forma TODOS han contribuido a enseñarme a honrar el legado del trabajo de mis padres, valorar a la familia, creer en el país, arriesgarme, emprender a corta edad, ver los problemas como oportunidades, ser diligentes, capacitarnos, y actuar siempre con amor. GRACIAS.

Se los Dedico...

María de los Ángeles Gantes León.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradecemos a Dios y a la Virgencita, por siempre estar con nosotras, guiándonos y protegiéndonos en todo momento.

A nuestros padres Matilde y Horacio, por ser pilar fundamental en nuestras vidas, por cuidarnos, aconsejarnos, ayudarnos en cada instante que lo hemos necesitado y, por fundar juntos, la U.E. Industrial Juan Crisóstomo Falcón producto de gran esfuerzo, trabajo y sobre todo mucho amor. Hija de otro gran sueño, Grupo Técnico de Computación (GTC), en el cual dimos nuestros primeros pasos, literalmente, porque pasábamos más tiempo ahí que en casa, y para nosotras fue una época sumamente feliz.

En GTC obtuvimos las primeras nociones acerca del manejo de las computadoras, su sistema operativo y aspectos básicos del hardware. En la U.E.I. Juan Crisóstomo Falcón, tuvimos la maravillosa oportunidad de cursar estudios desde el 1er año hasta el 6to año de Educación Básica y Diversificada, graduándonos de Técnicos Medios mención Informática, adquiriendo conocimientos sobre programación, base de datos, mantenimiento de las computadoras, entre otros, los cuales han sido base fundamental para la realización de este Trabajo de Grado.

A la Universidad Central de Venezuela (EUS-Barcelona), por ser nuestra Casa Mater, y a todos los profesores que nos brindaron sus conocimientos y se esforzaron en orientarnos para lograr en nosotras una formación integral, indispensable en todo docente.

A la Lcda. Mari Leal por su dedicación y su incondicional apoyo a lo largo de este camino.

A los profesores Carlos Celta, Julio Rodríguez y Milagros Romero, por su colaboración y empeño para lograr esta meta.

A la Unidad Educativa Nacional Andrés Eloy Blanco, por ser nuestra Casa de Estudios durante la Educación Primaria y, por siempre abrirnos sus puertas para llevar a cabo todos los proyectos que nos hemos trazado.

A nuestra amiga Migdelys Piñero por brindarnos su apoyo y darnos ánimos en el transcurso de la elaboración de este proyecto.

A nuestros compañeros de la Universidad Alicia Espinoza y Sergio Bandres, por siempre mostrarnos una excelente disposición durante nuestra trayectoria en la UCV.

Y a todas aquellas personas que de alguna u otra forma ayudaron a que este sueño se palpara e hiciera realidad.

A Todos Muchas Gracias

Las Autoras

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA

Tutor:
Lcdo. Carlos Celta

Autoras:
Econ. Ana Beatriz Gantes León
Ing. María de los Á. Gantes León

RESUMEN

La incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) al contexto educativo ha sido vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance del quehacer educativo. En línea con este planteamiento, el gobierno de la República Bolivariana de Venezuela ha implementado en la Educación Primaria Venezolana el Proyecto Canaima, el cual surge de una alianza con la República de Portugal, con la intención de incorporar las TIC en la educación. De acuerdo con lo antes mencionado, se plantea como tema de estudio el Diseño de una Propuesta dirigida al Docente de Primer Grado de Educación Primaria que optimice el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta investigación tuvo lugar en la Unidad Educativa Nacional Andrés Eloy Blanco, en Barcelona, Estado Anzoátegui. La población objeto de estudio está representada por 2 maestras de primer grado de Educación Primaria, una representante del turno de la mañana y otra del turno de la tarde. La investigación se orientó hacia un diseño de campo, tipo estudio de caso y el nivel de profundidad que tuvo el trabajo fue descriptivo. En cuanto a los objetivos de la investigación, se pudieron diagnosticar las capacidades que poseen los docentes sobre el uso de la Computadora como herramienta de las TIC, identificar las limitaciones que presentan en cuanto al manejo de la Computadora Canaima y diseñar una propuesta para que los docentes adquieran competencias básicas y optimicen el uso de la Computadora Canaima como recurso didáctico.

Descriptor: Educación, Tecnología, Recursos Didácticos, Capacitación, Proyecto Canaima.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA



PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA

Tutor:
Lcdo. Carlos Celta

Autoras:
Econ. Ana Beatriz Gantes León
Ing. María de los Á. Gantes León

ABSTRACT

The incorporation of new information and communication technologies (ICTs) in the context of education has been seen as the possibility of extending the range of resources, strategies and methods of communication that can be offered for the improvement, optimization and scope of educational work. In line with this approach, the government of the Bolivarian Republic of Venezuela has deployed in Venezuelan Primary Education Project Canaima, which arises from an alliance with the Republic of Portugal, with the intention of incorporating ICT in education. According to the above, there is the theme of the design study of a proposal to the First Grade Teacher Primary Education to optimize the management of the computer as a teaching resource Canaima of the teaching-learning process. This research took place at the National Educational Unit Andrés Eloy Blanco in Barcelona, Anzoátegui State. The study population is represented by two first-grade teachers of Primary Education, a representative of the turn of the morning and afternoon shift. The research was oriented toward a field design, case study type and level of depth that had the work was descriptive. As for the objectives of the research, is able to diagnose the capacities available to teachers on the use of the computer as a tool of ICT, identifying the limitations in the management of the Computer Canaima and design a proposal for teachers to acquire basic skills and optimize the use of the computer as a teaching resource Canaima.

Descriptors: Education, Technology, Learning Resources, Training, Project Canaima.

ÍNDICE

	Págs.
Dedicatorias.....	VI
Agradecimientos.....	X
Resumen.....	XII
Introducción.....	1
Capítulo I:	
El Problema	
1.1 Planteamiento del Problema.....	6
1.2 Justificación.....	10
1.3 Objetivos de la Investigación.....	13
Capítulo II:	
Marco Teórico	
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	15
2.2 Bases Teóricas.....	17
2.2.1 Teoría de Jean Piaget.....	17
2.2.2 Teoría del Procesamiento de Información.....	20
2.2.3 Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.....	20
2.2.4 El Proyecto Canaima.....	23
2.2.5 Perfil de la y el Docente en el Entorno Tecnológico.....	24
2.2.5.1 Dimensión Humana.....	24
2.2.5.2 Dimensión Social.....	25
2.2.5.3 Dimensión Pedagógica.....	26
2.2.5.4 Dimensión Tecnológica.....	27
2.2.5.5 Dimensión Administrativa.....	28
2.2.6 Aplicaciones o Programas Educativos de la Distribución Canaima.....	29
2.2.6.1 Aplicaciones Informáticas Recomendadas para Primer Grado.....	29
2.2.7 Intencionalidad Pedagógica y Didáctica del Computador Portátil Canaima Educativo.....	30
2.2.8 Consideraciones para la elaboración de contenidos en la	31

Computadora Canaima.....	
2.2.9 Blog.....	32
2.2.9.1 Descripción.....	33
2.2.9.2 Herramientas para su creación y mantenimiento.....	33
2.2.9.3 Características Técnicas.....	34
2.2.9.4 Características Sociales.....	36
2.2.9.5 Uso en Comunidades.....	36
2.2.10 Diseño Instruccional.....	37
2.2.10.1 Modelo de Gagne y Briggs (1992).....	38
2.2.10.2 Modelo de Dick y Carey.....	39
2.2.10.3 Modelo para el Diseño Instruccional Según Elena Dorrego.....	40
2.3 Bases Legales.....	43
2.3.1 Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.....	44
2.3.1 Ley Orgánica de Educación.....	46
2.3.3 Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2000).....	47
2.3.4 Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente... ..	47
2.3.5 Decreto N° 825 (Decreto Ley sobre el Acceso y Uso de Internet).....	48
2.3.6 Decreto N° 3.390 (Ley sobre uso del Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos por toda la Administración Pública Nacional).....	49
2.3.7 Plan Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación.....	49
Capítulo III:	
Marco Metodológico	
3.1 Tipo de Investigación.....	52
3.2 Nivel de Investigación.....	52
3.3 Población.....	53
3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	53
3.5 Validez y Confiabilidad.....	55
3.6 Operacionalización de Variables.....	55
Capítulo VI:	
Análisis de Resultados.....	58

Capítulo V:

Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones.....	69
5.2 Recomendaciones.....	71
5.3 Bibliografía.....	72

Capítulo VI:

Guía Instruccional y Blog Educativo para Docentes , sobre el uso de la Computadora Canaima como Recurso Didáctico

6.1 Introducción.....	77
6.2 Justificación de la Propuesta.....	78
6.3 Objetivos.....	79
6.3.1 Objetivo General.....	79
6.3.2 Objetivos Específicos.....	79
6.4 Relación de la Teoría de Aprendizaje con las Estrategias Diseñadas.....	80
6.5 Relación entre el Modelo de Elena Dorrego y el Diseño Instruccional Propuesto.....	81
6.6 Factibilidad del Diseño Instruccional Propuesto.....	83
6.7 Planificación del Diseño Instruccional.....	84
Unidad I: Conocimientos Básicos del Blog Educativo EDUCATPIS..	89
Objetivo 1: Presentación el Módulo Instruccional.....	89
Objetivo 2: Definir las secciones y funcionalidades del Blog Educativo.....	91
Objetivo 3: Analizar las bondades y usos de las TIC.....	94
UNIDAD II: El Proyecto Canaima Educativo para Docentes.....	106
Objetivo 1: Describir aspectos básicos del Proyecto Canaima....	106
Objetivo 2: Definir el Entorno Canaima.....	108
Objetivo 3: Explicar el Catalogo de contenidos Canaima Educativo.....	115
UNIDAD III: Entorno Canaima Creativo.....	149
Objetivo 1: Describir el uso del Procesador de texto de Open office como herramienta educativa.....	149
Objetivo 2: Ilustrar el uso del manejador de presentaciones de	159

Open office como herramienta educativa.....	
Anexos.....	174

LISTA DE CUADROS

Cuadro	Descripción	Pág.
1	Operacionalización de Variables.....	56
2	Docentes que manejan las Técnicas de Comunicación e Información.....	58
3	Docentes que utilizan la computadora.....	60
4	Docentes que manipulan la Internet.....	61
5	Docentes que conocen el Proyecto Canaima.....	62
6	Docentes que operan el entorno Canaima.....	63
7	Docentes que utilizan la herramienta Canaima como eje integrador de las diferentes disciplinas, asignaturas y áreas de conocimiento.....	64
8	Docentes que generan materiales educativos en el entorno Canaima.....	65
9	Docentes que Promueve el trabajo colectivo entre docentes intercambiando recursos y reflexionando sobre su práctica docente.....	66
10	Docentes que difunden a nivel nacional e internacional información de interés educativo para docentes y padres.....	67

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico	Descripción	Pág.
1	Docentes que manejan las Técnicas de Comunicación e Información.....	58
2	Docentes que utilizan la computadora.....	60
3	Docentes que manipulan la Internet.....	61
4	Docentes que conocen el Proyecto Canaima.....	62
5	Docentes que operan el entorno Canaima.....	63
6	Docentes que utilizan la herramienta Canaima como eje integrador de las diferentes disciplinas, asignaturas y áreas de conocimiento.....	64
7	Docentes que generan materiales educativos en el entorno Canaima.....	65
8	Docentes que Promueve el trabajo colectivo entre docentes intercambiando recursos y reflexionando sobre su práctica docente.....	66
9	Docentes que difunden a nivel nacional e internacional información de interés educativo para docentes y padres.....	67

INTRODUCCIÓN

La dinámica del cambio tecnológico ha provocado que se viva en un mundo de creciente complejidad e incertidumbre, en el cual las condiciones del entorno varían a la misma velocidad que el cambio impone. La implantación en la sociedad de las denominadas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) está produciendo cambios insospechados respecto a los originados en su momento por otras tecnologías como la imprenta y la electrónica, situándose sus alcances no sólo en el campo de la información sino que además provocan y proponen cambios en la estructura social, económica, laboral, jurídica, entre otras.

Sin embargo, cada sociedad tiene características propias, consecuencia directa de los complejos procesos por los que transita a lo largo de la historia; los mismos pueden ser diferentes conforme a una serie de factores que determinan su rumbo. Como es conocido, los países latinoamericanos no constituyen una sociedad homogénea en el sentido económico y social, pues entre uno de los factores podría decirse que es la falta de cultura en cuanto a los procesos de planificación, lo que ha desencadenado las llamadas brechas económicas-políticas-digitales que se abren paso actualmente entre los distintos grupos humanos.

Esta “brecha” o “divisoria” es producto de la debilidad científica y tecnológica de estos países en transición, y a su vez se convierte en una de las causas que acrecienta más la dependencia, y provoca por ende la incipiente inserción de estas regiones en la sociedad del conocimiento dificultándoles enormemente su superación como lo señala López (2002). En este sentido, el referido autor asegura que bajo esta perspectiva las diferencias del proceso existente entre los países post-industriales, países en vías de desarrollo y subdesarrollados, pueden ser atribuidas a los siguientes factores: investigación científica, desarrollo tecnológico y la educación.

El currículo constituye el elemento central para diseñar la respuesta a las diferentes necesidades educativas. La realización de adaptaciones curriculares, de acuerdo con Sánchez (1999), tienen sentido si conducen a una revisión y toma de decisiones respecto al proceso educativo para mejorar la calidad de la enseñanza. La adaptación curricular puede entenderse como una estrategia de planificación y actuación docente, de un proceso para tratar de responder a las necesidades educativas actuales (Hegarty, 1990, citado por Sánchez, 1999, p.3).

En la actualidad, no se puede obviar el conjunto de transformaciones e innovaciones que tienen lugar en la sociedad, como producto de la presencia de las TIC. La situación ideal sería que la formación que el docente reciba, le permita aprovechar de la manera más adecuada y productiva la tecnología, para comprometerse en su propia preparación, con aprendizajes significativos y coherentes en su propio contexto. De allí la importancia del docente como mediador, como orientador en el uso de estas herramientas.

En la República Bolivariana de Venezuela se están llevando a cabo los primeros pasos para la implementación de las Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación Primaria. El Ministerio del Poder Popular para la Educación junto con el Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Industrias Intermedias mediante un convenio realizado con la República de Portugal, están desarrollando un trabajo denominado: Proyecto Canaima, el cual es un proyecto socio-tecnológico abierto, construido de forma colaborativa, centrado en el desarrollo de herramientas y modelos productivos basados en las Tecnologías de Información Libres (TIL) de software y sistemas operativos cuyo objetivo es generar capacidades en los docentes y alumnos de educación primaria a nivel nacional, desarrollo endógeno, apropiación y promoción del libre conocimiento, sin perder su motivo original: la construcción de una Nación venezolana tecnológicamente preparada.

Con el Proyecto Canaima los escolares podrán utilizar las nuevas tecnologías para elevar sus conocimientos, pero esto no significa un aislamiento social de los escolares, tampoco se pretende crear un uso adictivo al computador, por el contrario, en este proyecto el Estado tiene contemplado la interacción entre los infantes y el docente, usando una computadora.

En esta investigación se pretende conocer la receptividad, preparación y dominio que poseen los maestros en cuanto al uso de la Computadora Canaima como recurso didáctico para impartir sus clases. Además de ello, se plantea como propuesta pedagógica el diseño de una guía instruccional y su publicación en un blog virtual denominado educatips.wordpress.com.

Esta alternativa va dirigida a todos aquellos maestros que deseen adquirir conocimientos o ampliar los ya existentes acerca del manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico.

La finalidad de esta investigación es conocer las debilidades que poseen las maestras de primer grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Nacional Andrés Eloy Blanco, de Barcelona-Estado Anzoátegui, en cuanto al conocimiento y dominio de la Computadora Canaima como recurso didáctico.

Este trabajo de investigación ha sido estructurado en VI capítulos en secuencia progresiva, para su mayor comprensión, los cuales se detallan a continuación.

Capítulo I: Planteamiento del Problema, en ella se establecen las bases para el desarrollo de la investigación, su justificación y los objetivos que limitan el estudio para su mayor comprensión y comprobación.

Capítulo II: Marco Teórico, comprende todo el Marco Referencial que permitió sustentar la investigación. Esta parte estructural del estudio es fundamental porque en ella se concentran las situaciones similares o antecedentes de este trabajo, las bases teóricas, bases psicológicas, legales,

teorías sobre la comunicación, tecnología y educación, descripción del Proyecto Canaima y el perfil que del docente debe tener para implementarlo, entre otros.

Capítulo III: Marco Metodológico, referido al tipo y diseño de la investigación, población y muestra, instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, así como las técnicas de análisis de datos.

Capítulo IV: Presentación y Análisis de Resultados, se plasman los resultados obtenidos de la investigación realizada, situación que representa el análisis de los resultados.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones, donde se finaliza la investigación y se sugieren alternativas en pro del objetivo de la investigación.

Capítulo VI: Diseño Instruccional, se presenta la propuesta del modelo instruccional para ofrecer estrategias a los docentes para utilizar efectivamente las Computadoras Canaima como recurso didáctico.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La tecnología se ha convertido hoy en día, en un factor de influencia y motor transformador de la sociedad. Si se entiende que ésta es una inagotable fuente de recursos derivados del esfuerzo intelectual del hombre que, bien utilizados, son capaces de transformar positiva y contundentemente la sociedad, se estará comprendiendo su importancia y promoviendo su impacto benéfico.

La gran difusión de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todos los ámbitos de la vida actual y, por tanto, también en la educación, hace necesario que los docentes se mantengan a la vanguardia con ellas para que los alumnos lleguen a familiarizarse con estas herramientas, ya que en su futuro profesional el contacto con estas es inevitable.

En este sentido la meta hoy es dar al estudiante la oportunidad de mejorar sus habilidades y adquirir las estrategias necesarias para administrar y evaluar la información que se encuentra a su disposición. Como señalan Garrison y Anderson (2003) para trabajar hacia este objetivo, los educadores deben construir un contexto educativo donde los estudiantes no sólo deben aprender a aprender.

Desde este punto de vista, el centro de la educación es desarrollar pensamiento crítico y habilidades para el aprendizaje “autodirigido”, que puede servir al estudiante no sólo para su periodo formativo concreto de la acción educativa en la cual está implicado, sino para la vida. Desde esta perspectiva los productos que se deben alcanzar es el de la construcción de estructuras coherentes de conocimientos que permitan acomodar futuros aprendizajes, no sólo la asimilación de información específica.

En la actualidad, la información se encuentra deslocalizada y corresponde al docente organizarla, estructurarla y adaptarla a las características de los alumnos. El profesor debe pasar de transmisor de información a guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, convertirse en un motivador y facilitador de recursos, diseñador de nuevos entornos de aprendizaje con TIC, adaptador de materiales de diferentes soportes, productor de materiales didácticos en nuevos soportes, evaluador de procesos que se producen en estos nuevos entornos y recursos, concepción basada en el auto-aprendizaje permanente sobre o soportados con TIC.

Por las razones mencionadas, se debe preparar a los docentes para asumir nuevas funciones en la implementación de las estrategias en relación a las TIC en la enseñanza-aprendizaje, ya que el conocimiento acerca de las ellas es escaso para muchos profesionales de la educación.

Acevedo (2001) indica que

“...las TIC son precisas en el siglo XXI. Ahora bien, su implantación real y efectiva pasa necesariamente por modificar la práctica docente desde dos puntos de vista complementarios: el papel del profesor y las estrategias de enseñanza y aprendizaje” (pág.1).

Con la incorporación de las TIC al sistema educativo, se pretende mejorar la calidad de enseñanza que se imparte en los planteles educativos y que ese proceso sea más agradable tanto para los alumnos que se están formando como para los docentes.

En concordancia con lo antes planteado, el Ministerio del Poder Popular para la Educación junto con el Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Industrias Intermedias y, mediante un convenio con la República de Portugal, permiten el surgimiento del *Proyecto Canaima*, el cual representa el primer paso de un nuevo modelo educativo que empieza a surgir en Venezuela.

Este proyecto piloto se está aplicando desde el año escolar 2009-2010, y tiene como finalidad la incorporación de las TIC en la Educación Primaria Bolivariana, a fin de que los estudiantes del primer grado se habitúen al uso didáctico de las computadoras, y sean éstas parte de un amplio abanico de recursos por medio de los cuales los niños podrán familiarizarse y/o especializarse con aquellas técnicas que le brinden mayor comodidad y mejores resultados, sobre todo desde el inicio de su vida como estudiantes.

Considerando todos los beneficios que ofrece la implementación del Proyecto Canaima sobre el desarrollo de los niños, se seleccionó la Unidad Educativa Nacional “Andrés Eloy Blanco” en donde se ejecuta actualmente dicho Proyecto en las dos secciones del Primer Grado de Educación Primaria, donde se indagó sobre el desarrollo del mismo y se evidenciaron ciertas dificultades y limitaciones sobre el uso de la Computadora Canaima por parte del docente. Estos no poseen conocimientos acerca del manejo del entorno Canaima, su ofimática ni la elaboración de material utilizando software libre. Se limitan a transmitir la información académica que se encuentran en las computadoras Canaimas, referida a las asignaturas que éstas contienen, debido a la falta de conocimiento que poseen sobre el tema

Teniendo en cuenta que el conductor oficial de este proceso es el docente, es imprescindible su capacitación en cuanto al conocimiento y manejo de la Computadora Canaima, Marqués (2005) indica *“todo el profesorado necesita una formación didácticotecnológica inicial”*.

Por todas las especificaciones planteadas, se considera pertinente el desarrollo de competencias básicas en los docentes involucrados de dicho plantel educativo en relación al manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico. Con ello surge la necesidad de realizar una investigación sobre el tema.

Razón por la cual se plantean las siguientes interrogantes:

- ¿Cuáles son las capacidades que poseen los docentes del 1er grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Nacional “Andrés Eloy Blanco” sobre el uso de la computadora como herramienta de las Técnicas de Información y Comunicación?
- ¿Cuáles son las limitaciones que presentan los docentes que laboran en el 1er grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Nacional “Andrés Eloy Blanco” en cuanto al manejo de la Computadora Canaima?,
- ¿Cuál es la propuesta adecuada para que los docentes adquieran las competencias básicas y optimicen el uso de la Computadora Canaima como recurso Didáctico?

1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación al contexto educativo ha sido vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance del quehacer educativo.

La instrumentación tecnológica es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son una importante diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de desarrollo. Éstas poseen la característica de ayudar a comunicarse ya que, a efectos prácticos, en lo que a captación y transmisión de información se refiere, desaparece el tiempo y las distancias geográficas.

Las TIC tienen un impacto muy grande, pues en ocasiones sirven para comprobar resultados o para reforzar conceptos y en otras, que son las más importantes, sirven para que el estudiante construya autónomamente su propio conocimiento y, al docente, le dan la alternativa de contar con otros medios para impartir sus clases; es por ello que se considera necesaria la inclusión de las TIC como recurso didáctico empleado por los docentes en su labor en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad, es frecuente investigar a través de Internet, páginas web, video conferencias y los entornos virtuales como el chat o correo electrónico, por nombrar algunos de ellos, debido a la gran utilidad que brindan los mismos en la búsqueda de información. Por ello, López (2003) indica que *“Este proceso requiere una nueva alfabetización de alumnos y profesores que conlleva una incorporación al sistema educativo de la Competencia en el Manejo de la Información”*.

En los últimos años se han realizado diferentes investigaciones con el objeto de conocer el grado de formación que tienen los docentes en TIC y el grado en que transfieren este conocimiento a su práctica docente. Tales

investigaciones (Cabero 2000; Fernández y Cabreiro 2003; Cabero y Otros 2003; El Bakkali, 2005), han demostrado una serie de resultados comunes:

- a) Los docentes muestran gran interés por estar formado para la utilización de las TIC. Los más jóvenes se muestran más preocupados por su incorporación, utilización y formación, que los de más edad.
- b) Los docentes tienen tendencia a mostrarse cautelosos a su uso, debido a que se autoevalúan como no capacitados.
- c) Los docentes tienden a solicitar capacitación para resolver el problema de su desconocimiento en la utilización de las TIC.
- d) Generalmente han recibido alguna capacitación para el manejo técnico, no así para su utilización didáctica.

En la República Bolivariana de Venezuela, surgió la iniciativa de desarrollar un Proyecto que involucrara las TIC en la educación primaria; el Canaima Educativo es un plan del Gobierno Nacional que tiene por objetivo apoyar la formación integral de los niños, mediante la dotación de una computadora portátil escolar con contenidos educativos a los maestros y estudiantes del subsistema de educación primaria.

Este Proyecto incluye un plan de capacitación inicial para los docentes encargados de conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del uso de las Computadoras Canaima, el cual se lleva a cabo en unos días y un lapso de tiempo específico, en el que el docente debe canalizar y asimilar toda la información que recibe en ese tiempo de adiestramiento, para ser capaz de implementarla en sus clases para sus alumnos.

Si posteriormente a dicho adiestramiento el docente posee dudas acerca de algún tema o aspecto en particular sobre un procedimiento práctico, no posee maneras accesibles para aclarar dichas dudas, ya que en la actualidad no existe un medio de información, capacitación y motivación, especializado en

el uso de las Computadoras Canaima como recurso didáctico, adicional al adiestramiento que les proporciona el Estado.

Esta investigación trascenderá positivamente en la comunidad directamente involucrada y también en el ámbito social general, considerando que cualquier beneficio en pro del proceso enseñanza aprendizaje es y será siempre bienvenido en las escuelas.

Debido a ello, es interesante asegurar que el diseño de un Blog Virtual Educativo que contenga una guía instruccional para el adecuado manejo de la Computadora Canaima le brindará a los docentes de primer grado de la UEN Andrés Eloy Blanco, la posibilidad de adquirir conocimientos acerca del contenido educativo presente en las computadoras Canaimas, el manejo del entorno Canaima, la elaboración de material educativo mediante el uso de la ofimática de Linux, realizar test evaluativos para afianzar sus conocimientos, compartir sus experiencias con otras personas y es un medio al cual puede tener acceso a cualquier hora, en cualquier lugar y por el lapso de tiempo que se desee.

Entre otros aportes, Blog Virtual Educativo permitirá encaminar hacia el desarrollo y la optimización del ejercicio docente, a través del cual se beneficiará a los alumnos. Además, la posibilidad de divulgar dichos aportes, propiciará sin duda una discusión productiva e interesante que permitirá enriquecer magníficamente la experiencia docente con respecto al uso de la Computadora Canaima, a través, del intercambio de información por medio de la Internet. Dicha ventaja conjuntamente publicitará los proyectos educativos llevados a cabo en el país, a nivel mundial, y asimismo promocionará iniciativas similares que respalden otros proyectos educativos e investigaciones.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Diseñar una Propuesta dirigida al Docente de Primer Grado de Educación Primaria que Optimice el Manejo de la Computadora Canaima como Recurso Didáctico del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar las capacidades que poseen los docentes del 1er grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Nacional “Andrés Eloy Blanco” sobre el uso de la computadora como herramienta de las Técnicas de Información y Comunicación
- Identificar las limitaciones que presentan los docentes que laboran en el 1er grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Nacional “Andrés Eloy Blanco” en cuanto al manejo de la Computadora Canaima.
- Elaborar un Blog Virtual Educativo para que el docente de 1er grado de Educación Primaria adquiera las competencias básicas y optimice el uso de la Computadora Canaima como recurso Didáctico.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

El surgimiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación en las que se basa el desarrollo del Proyecto Canaima Educativo, ha dado lugar al estudio de la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la cual sirve de argumentación como antecedentes para esta investigación.

En lo sucesivo se presentan algunos trabajos que sustentan esta investigación:

Garassini y Padrón (2004), en su tesis publicada en la Universidad Metropolitana, Caracas – Venezuela, se titula: Experiencias del uso de las TIC en la Educación Preescolar en Venezuela. El objetivo de esta investigación fue describir el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el nivel preescolar en Venezuela. Para ello se seleccionaron 7 centros preescolares del Área Metropolitana de Caracas que han incorporado el uso de la tecnología conformándose una muestra de 27 docentes.

La metodología empleada fue de campo y documental, el resultado arrojado, según Garassini y Padrón (2004) fue que:

“El uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el nivel preescolar es actualmente el centro de atención y estudio de múltiples investigadores. La importancia del uso moderado e integrado al currículo preescolar del medio informático y, la importancia de la formación de los docentes en referencia al conocimiento de las posibilidades didácticas del medio, la evaluación de los softwares educativos y la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales.”

Sanhueza (2003), en su tesis publicada en la República de Chile, lleva por título: Características de las prácticas pedagógicas con TIC y efectividad escolar en un liceo en Montegrande de la Araucanía, Chile.

Los objetivos planteados fueron conocer e identificar las variables de efectividad en las prácticas pedagógicas con incorporación de tecnologías y su relación con la dinámica y los actores presentes en el aula.

Esta investigación se basó en un estudio cualitativo de carácter descriptivo y relacional, el cual se desarrolló bajo las directrices de la teoría fundamentada Glaser y Strauss, 1967.

La muestra utilizada fue intencionada y no probabilística. Se estableció como muestreo teórico a seis docentes de un establecimiento particular subvencionado de modalidad científico-humanista de Temuco-Chile.

El estudio arrojó como resultado que los efectos que se producen en los actores del aula cuando las clases son mediadas por TIC y por variables efectivas, en los docentes es una interacción fluida hacia los estudiantes a través del monitoreo lo que les permite desarrollar una real mediación pedagógica. En los estudiantes, se evidencia una mayor interacción y colaboración entre pares, debido a que se apoyan para usar en forma correcta los recursos y distribuirse las tareas, de tal forma de realizarlas con celeridad y éxito.

Pascual y Moreno (2005), publica su investigación en Tarragona, España, una tesis doctoral titulada “Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje de los profesores del área de Educación Física de la III Etapa de Educación Básica de los Municipios Torbes e Independencia del estado Táchira-Venezuela” en la Universitat Rovira I Virgili.

Cuyo propósito fue generar una propuesta para que el profesorado de Educación Física adquiriera las competencias básicas de las Tecnologías de Información y Comunicación para su desenvolvimiento profesional. El trabajo se enmarcó dentro de una investigación interpretativa, descriptiva, de campo, la cual dará lugar a una propuesta de aplicación en TIC para el profesorado de educación física.

La muestra utilizada estuvo compuesta por los 40 profesores de Educación Física que laboran en la III Etapa de Educación Básica de los Municipios Torbes e Independencia.

En este estudio se obtuvo como conclusión que, en la mayoría de los casos los profesores de Educación Física poseen un vago conocimiento sobre la aplicabilidad de las TIC ya que según los resultados obtenidos en dicha investigación, el tema tratado no es relevante para los profesores, además las necesidades de formación del profesorado en las TIC afloran, ya que tan solo un 25% de la población objeto de estudio han recibido una formación satisfactoria en relación a ellas.

2.2 Bases Teóricas

En este apartado se ilustra al lector sobre el conjunto de teorías que se han elaborado para interpretar el objeto de estudio y sus relaciones con otros fenómenos de la realidad.

2.2.1 La Teoría de Jean Piaget

La teoría constructivista de Jean Piaget citado por García (1998), señala lo siguiente: “el niño construye de manera activa su conocimiento del mundo que lo rodea”.

Mientras el niño desarrolla su mente pasa por una serie de fases, y al pasar por cada una de ellas se dirige a un nivel superior de funcionamiento psicológico, lo cual comprende el desarrollo de habilidades y destrezas que pueden ser estimuladas por los educadores que laboran en la educación primaria.

Por otro lado señala García (1998), esta teoría es interaccionista-constructivista-genética y epistemológica.

Interaccionista: porque el niño aprende con las interacciones con diferentes personas y objetos por esta razón, el docente debe darse a la tarea de

seleccionar actividades y recursos didácticos que respondan a las necesidades y características evolutivas del educando que lo ayuden a mejorar sus destrezas y a expresar sus capacidades humanas, según el tipo de inteligencia predominante en el educando.

Constructivista: pues es el niño quien va a construir su propio aprendizaje de forma activa a medida que organiza la información que proviene del medio. Cuando el docente ofrece recursos desarrolla actividades pedagógicas tiene que considerar la pertinencia de propiciar la plena expresión de las capacidades infantiles, considerando que cada niño tiene sus propias habilidades, destreza, conocimientos, información, sentimientos e intereses lo cual hace posible la estimulación de las mismas cuando ellas dan respuestas a las características del menor.

Genética: porque intervienen factores importantes como el crecimiento y el desarrollo. Por esta razón, es preciso que los docentes conozcan sobre el desarrollo evolutivo infantil con el fin de que puedan adaptar las estrategias de estimulación a las características que poseen cada uno de sus niños.

Epistemológica: ya que el interés central está propuesto en cómo el niño adquiere el conocimiento, partiendo de esta idea, los docentes deben abocarse a la tarea de fomentar la plena expresión de las capacidades del educando.

El enfoque cognoscitivo de Piaget citado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (2001) plantea que “la educación resulta de un proceso de adquisición de conocimientos en el cual el niño asimila los elementos de su ambiente y los incorpora a su estructura cognoscitiva”, lo que produce un estado de desequilibrio temporal; luego sus esquemas cognoscitivos se acomodan alcanzando un nuevo estado de equilibrio superior al que pensaba antes de construir el nuevo conocimiento, esta concepción lleva al docente a concebir el aprendizaje como un proceso individual de una persona en particular cuyo conocimiento y experiencia precisa e permite transmitir diversas

vías y alcanzar niveles diferentes en relación con el resultado que se hubiese planteado como objetivo.

La visión constructivista de Piaget citada por UNA (1986), sostiene que el desarrollo psicológico se obtiene a través de procesos la adaptación al ambiente y la organización de la experiencia por medio de la acción. Ambos procesos subyacen a todo aprendizaje y son denominados funciones por ser características permanentes en el desarrollo cognoscitivo. La adaptación en el ser humano se relaciona con la adaptación sucesiva a ambientes con una complejidad de organización siempre creciente, la adaptación o acto inteligente esta caracterizado por un equilibrio entre dos procesos: la asimilación y acomodación.

La asimilación, consiste en la *interiorización o internalización* de un objeto o un evento a una estructura comportamental y cognitiva preestablecida. Por ejemplo, el niño utiliza un objeto para efectuar una actividad que preexiste en su repertorio motor o para decodificar un nuevo evento basándose en experiencias y elementos que ya le eran conocidos (*por ejemplo: un bebé que aferra un objeto nuevo y lo lleva a su boca, -el aferrar y llevar a la boca son actividades prácticamente innatas que ahora son utilizadas para un nuevo objetivo-*).

La acomodación, consiste en la modificación de la estructura cognitiva o del esquema comportamental para acoger nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el niño (en el caso ya dado como ejemplo, si el objeto es difícil de aferrar, el bebé deberá, por ejemplo, modificar los modos de aprehensión).

Ambos procesos (asimilación y acomodación) se alternan dialécticamente en la constante búsqueda de equilibrio (homeostasis) para intentar el control del mundo externo (con el fin primario de sobrevivir).

Cuando una nueva información *no* resulta inmediatamente interpretable basándose en los esquemas preexistentes, el sujeto entra en un momento de crisis y busca encontrar nuevamente el equilibrio (por esto en la epistemología genética de Piaget se habla de un *equilibrio fluctuante*), para esto se producen modificaciones en los esquemas cognitivos del niño, incorporándose así las nuevas experiencias.

2.2.2 La Teoría del Procesamiento de información

Aiken Lewis (2003) indica que la teoría del proceso de información se ocupa de identificar los procesos cognoscitivos u operacionales mediante los cuales el cerebro maneja la información.

Según George Miller (1983), padre de esta nueva psicología, explica que los humanos pueden ser considerados como un tipo de “informávoros”, es decir, al igual que los ordenadores, los seres humanos consumen y procesan información.

Las teorías del procesamiento de información utilizan, en forma más o menos explícita, la metáfora del ordenador, que considera al organismo humano como un dispositivo computacional que manipula símbolos y que se diferencia de éste en su estructura física, su hardware es biológico y no electrónico.

El supuesto fundamental del procesamiento de información, es la descomposición recursiva de los procesos cognitivos por la que cualquier hecho informativo unitario puede describirse de modo más completo en un nivel más específico (o "inferior") descomponiéndolo en sus hechos informativos más simples.

2.2.3 Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación

Dentro del contexto educativo las nuevas tecnologías ocupan un lugar

de privilegio ya que los investigadores no pueden manifestar que el último logro será el último, por cuanto ese mundo es eventual y circunstancial.

Cabero (1998), explica que las nuevas tecnologías:

“Están formadas por un conjunto de medios, que giran en torno a la información y los nuevos descubrimientos que sobre las mismas se vayan originando y que pretenden tener un sentido aplicativo y práctico” (pág.143)

También González (2000), afirma que:

“La tecnología es un conjunto de herramientas (no tan nuevas), soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, que generan nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural” (pág.77)

Esto permite enfocar el término de nuevas tecnologías con la reutilización de herramientas y canales adaptados a las necesidades actuales y a la creación de tecnología para involucrarla al sistema y así ofrecer una mejor capacidad para transmitir y vincular estrategias que faciliten la formación del usuario, para la adquisición de las nuevas competencias que exige la sociedad, y que planteamientos como el de la escuela sin muros, dejen de ser una utopía y se conviertan en toda una realidad

De acuerdo con López (2003):

“Hoy día no se concibe un futuro de la humanidad sin el desarrollo de esta cultura .El sistema educativo no puede permanecer pasivo ante esta revolución, ha de incorporar este nuevo reto a todos sus niveles educativos (Infantil, Primaria, Secundaria y Universidad) a través del proceso de enseñanza-aprendizaje y poder facilitar la formación de futuros ciudadanos reflexivos y críticos en un contexto de libertad” (pág.1)

En línea con estos planteamientos también está Echeverría (2001) para quien el auge de las nuevas tecnologías, y en especial el advenimiento del "tercer entorno" (el mundo virtual) tiene importantes incidencias en educación:

- Exige nuevas destrezas, por ello se recomienda capacitar a las personas para que también puedan intervenir y desarrollarse en los nuevos escenarios virtuales; alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo.
- Posibilita nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechando las funcionalidades que ofrecen las TIC: proceso de la información, acceso a los conocimientos, canales de comunicación, entorno de interacción social.
- Demanda un nuevo sistema educativo con unos sistemas de formación en el que se utilizarán exhaustivamente los instrumentos TIC.
- Exige el reconocimiento del derecho universal a la educación también en el "tercer entorno". Toda persona tiene derecho a poder acceder a estos escenarios y a recibir una capacitación para utilizar las TIC.

Aún así, cabe destacar, que en el sector educativo, actualmente, se vincula de manera directa la implementación de nuevas tecnologías como medio de desarrollo, promoviendo objetivos metodológicos y didácticos para crear un entorno formativo óptimo que contribuya a mejorar el aprendizaje, que debe estar acorde con la realidad existente en los centros de enseñanza y cualquier institución académica que lo amerite, tal como lo expresa Acevedo y otros (2003)

“Los contenidos de las TIC se consideran, cada vez más, un indicador relevante de innovación en la enseñanza de las ciencias para todas las personas y un valioso instrumento para facilitar al alumnado una auténtica alfabetización científica. Sin embargo, hoy en día, enseñar estos contenidos no resulta fácil a causa de la falta de preparación del profesorado en estos temas y la ausencia de materiales adecuados para llevar a cabo este tipo de enseñanza” (pág.1)

Es importante resaltar que, tal como lo expresan Mirabal y Legañoa (2002), al igual que se configura un nuevo discente, el rol del docente también cambia en un ambiente de TIC. Se necesita un nuevo docente.

2.2.4 El Proyecto Canaima

En la República Bolivariana de Venezuela se están llevando a cabo los primeros pasos para la implementación de las Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación Primaria. El Ministerio del Poder Popular para la Educación junto con el Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Industrias Intermedias mediante un convenio realizado con la República de Portugal están desarrollando el Proyecto Canaima (*Canaima.softwarelibre.gob.ve*):

“Es un plan socio-tecnológico abierto, construido de forma colaborativa, centrado en el desarrollo de herramientas y modelos productivos basados en las Tecnologías de Información Libres (TIL) de software y sistemas operativos cuyo objetivo es generar capacidades nacionales, desarrollo endógeno, apropiación y promoción del libre conocimiento, sin perder su motivo original: la construcción de una Nación venezolana tecnológicamente preparada.”

Con el Proyecto Canaima los escolares podrán utilizar las nuevas tecnologías para elevar sus conocimientos, pero esto no significa un aislamiento social de los escolares, tampoco se pretende crear un uso adictivo al computador, por el contrario, en este proyecto el Estado tiene contemplado la interacción entre los infantes y el docente, usando una computadora.

Con el modelo implementado en el Proyecto Canaima el niño, en un aula de clases, comparte con sus compañeros la experiencia y el conocimiento, y no solamente eso, comparte con el docente la adquisición de ese conocimiento, porque el mismo docente es parte del proceso de formación y estará aprendiendo en dicho proceso.

Los propósitos educativos del Proyecto Canaima, se fundamentan en la búsqueda del desarrollo humano y social, la optimización de la calidad educativa, inserción de las TIC en el contexto educativo y la importancia de métodos que promuevan la difusión y el uso compartido de información y el conocimiento.

Los niños, estarán conectados en lo que sería una especie de red intraescolar, mientras que el docente, además de supervisar lo que cada uno de sus estudiantes está viendo en la computadora, también podrá explicar pedagógicamente los contenidos educativos.

2.2.5 Perfil del Docente en el Entorno Tecnológico

Para poder brindarle un sentido completo al perfil del docente, se debe tomar en consideración que la docencia es una práctica entendida como una labor educativa integral.

Los docentes, ante las demandas del mundo actual y del futuro deben desarrollar un conjunto de habilidades y actitudes para conseguir el aprendizaje significativo.

Considerando lo expuesto en el documento “Orientaciones educativas para el uso del computador portátil Canaima Educativo. Uso Educativo de las TIC”, publicado en agosto 2009, por el Ministerio del Poder Popular para la Educación de la República Bolivariana de Venezuela, se establecen las siguientes dimensiones para definir el perfil del docente en el entorno tecnológico.

2.2.5.1 Dimensión humana:

- Utiliza las TIC, para mediar el aprendizaje del estudiante, sobre la base de sus conocimientos previos, necesidades, potencialidades motivaciones y niveles de desarrollo y contexto geohistóricocultural.
- Promueve el uso de redes de información que garanticen el derecho al conocimiento y a la divulgación del pensamiento del hombre y la mujer.
- Utiliza las TIC como herramientas para el logro de los proyectos de vida del estudiante.

- Propicia el trabajo cooperativo y colaborativo entre estudiantes, colegas y comunidad, a través del uso de las TIC.
- Promueve el fortalecimiento de valores sociales, culturales y patrios.

2.2.5.2 Dimensión social:

- Orienta a las y los estudiantes y demás miembros de la comunidad en las normativas legales vigentes en cuanto al acceso y uso de aplicaciones informáticas y recursos audiovisuales.
- Participa en eventos basados en TIC, en los cuales se socialicen diversos aspectos para mejorar el uso de los recursos y servicios informáticos en el ámbito social.
- Participa en la formación del colectivo comunitario en el uso de las TIC, como herramientas de socialización.
- Promueve la conformación de redes telemáticas que garanticen la concurrencia, articulación y diálogo permanente entre los actores de la sociedad.
- Propicia la participación ciudadana en todas las fases de los proyectos educativos o seminarios de investigación apoyados en el teletrabajo, comunidades virtuales, el correo electrónico, y los sistemas para la recopilación, procesamiento y almacenamiento de información de procedencia local, regional, nacional e internacional.
- Sistematiza los vínculos entre los medios de producción, fuentes de empleo y las actividades formativas de la escuela y la comunidad.
- Promueve el desarrollo de proyectos educativos y sociales contextualizados, que involucren a todos los actores de la comunidad, donde las tecnologías sirvan como medio para el intercambio y la difusión de ideas desde lo local hacia lo regional, nacional, latinoamericano e internacional.

- Colabora con la construcción de espacios virtuales para el intercambio de información sobre contenidos científicos relacionados con las TIC en educación, así como el fortalecimiento de la economía productiva de las localidades.

2.2.5.3 Dimensión pedagógica:

- Incorpora las herramientas telemáticas, los medios audiovisuales, y los servicios de Internet como recurso de aprendizaje.
- Planifica interacciones sociales, donde incluya como recurso de aprendizaje contenidos informatizados.
- Promueve el uso crítico de las TIC.
- Utiliza las TIC para fomentar en la y el estudiante una actitud positiva en, por y para el trabajo liberador, la creatividad, la inventiva, el pensamiento crítico y reflexivo, la participación protagónica, la corresponsabilidad social, la convivencia, la vida en democracia participativa, el trabajo colaborativo y cooperativo, la solidaridad, respeto y valores hacia la diversidad cultural, los valores patrios, entre otros.
- Utiliza los recursos informáticos para sistematizar información del diagnóstico, seguimiento, control y de la evaluación de los aprendizajes del estudiante, en forma sincrónica y asincrónica.
- Utiliza las TIC como eje integrador de los contenidos de las diferentes disciplinas, asignaturas y áreas del conocimiento bajo la concepción interdisciplinaria y transdisciplinaria.
- Utiliza e incorpora recursos informáticos como medios para la elaboración de nuevos contenidos, en función de las necesidades propias de cada comunidad (principios, estrategias, recursos, metodologías, temporalización y espacio instruccional, evaluación, reflexión, experimentación, entre otras).

- Genera materiales educativos que puedan ser consultados por las y los estudiantes, los y las docentes, y la comunidad en forma presencial o a través de la Red.
- Diseña entornos de aprendizaje presencial y no presencial, aprovechando el valor informativo, comunicativo y motivador de los medios de comunicación, además de las nuevas herramientas informáticas y telemáticas.
- Establece criterios que permitan evaluar los servicios existentes y productos disponibles en la Web, como materiales y contenidos de interés educativo, adaptándolos a sus necesidades y niveles de desarrollo.
- Promueve el trabajo colectivo entre docentes a través de la Red: intercambiando recursos, observando y reflexionando sobre su praxis docente, para mejorarla.
- Promueve la integración de grupos de investigadores, nacionales e internacionales, para el desarrollo conjunto de proyectos relacionados con la educación y las nuevas tecnologías.
- Difunde a nivel nacional e internacional, los avances de nuestro país en materia de incorporación y uso de las TIC en la educación.
- Utiliza los navegadores para buscar, seleccionar, analizar, comprender, recrear y difundir información científica, los saberes de los pueblos, de las comunidades, entre otros.

2.2.5.4 Dimensión tecnológica:

- Crea nuevos escenarios de aprendizaje, de acuerdo a las diferencias individuales que correspondan a sus propias necesidades y las convierte en conocimiento transformador.
- Desarrolla planes de conocimientos básicos de informática que permitan el acceso y uso a sistemas y aplicaciones a través del computador.

- Utiliza la informática como herramienta de trabajo y la Red como canal de comunicación.
- Promueve la creación de nuevos espacios tecnológicos (aulas virtuales, sitios Web, entre otros), para la formación y desarrollo de actividades humanas.
- Contribuye, desde clase, con la formación de las nuevas usuarias y los nuevos usuarios de las redes de información del Estado.
- Compila información sobre el soporte, mantenimiento y actualización de los equipos existentes en un aula de recursos TIC.
- Vela por el buen uso de los equipos informáticos, materiales y herramienta.

2.2.5.5 Dimensión administrativa:

- Gestiona y controla los recursos tecnológicos requeridos para el desarrollo de actividades educativas.
- Realiza los trámites propios de la gestión y administración educativa.
- Impulsa planes de autogestión y cogestión, que garanticen el funcionamiento de las aulas de recursos TIC.
- Realiza el inventario de los recursos disponibles en el aula de recursos TIC.
- Informa a las autoridades, padres, representantes o responsables y estudiantes, sobre los planes y los avances de las actividades desarrolladas en las aulas de recursos TIC.
- Recaba datos estadísticos inherentes a la gestión educativa de un determinado período administrativo y académico.
- Supervisa la gestión educativa desarrollada en las aulas de recursos TIC.

2.2.6 Aplicaciones o programas educativos de la distribución Canaima

El Proyecto Canaima está conformado por diversas aplicaciones o programas educativos preinstalados en las computadoras portátiles de los docentes y alumnos, compuestos por contenidos audiovisuales diseñados acorde a las necesidades instruccionales correspondientes al grado de educación primaria al que se dirija.

En el documento “Orientaciones educativas para el uso del computador portátil Canaima Educativo. Uso Educativo de las TIC”, publicado en agosto 2009, por el Ministerio del Poder Popular para la Educación de la República Bolivariana de Venezuela, se presentan las aplicaciones recomendadas para el primer grado.

2.2.6.1 Aplicaciones informáticas recomendadas para primer grado:

En el menú Aplicaciones> Educación se encuentran veintidós (22) aplicaciones o programas educativos, dirigidos a los niños de primer grado:

- Software Childsplay: Consta de trece (13) juegos, las cuales se seleccionaron sólo las siguientes:
 - Lluvia de letras: Presionan en el teclado las letras que aparecen en la pantalla antes de llegar al suelo. Es recomendado para niños entre cuatro y siete años y posee tres (3) niveles.
 - Letras: Se aprende a escribir a máquina palabras sencillas con ejemplos y figuras. Es recomendado para niños entre cuatro y seis años y posee cuatro (4) niveles.
 - Billar: Se debe meter la bola azul en el hoyo con la ayuda del ratón o mouse. Es recomendado para niños entre cuatro (4) y seis (6) años y posee tres (3) niveles.

- Tabla de multiplicar: las instrucciones están en inglés, pero es fácil su uso. Es recomendado para niños entre seis (6) y nueve (9) años y posee dos (2) niveles.
- Numbers: Trata de encontrar el operador aritmético en ejercicios matemáticos sencillos. Las instrucciones están en inglés. Es recomendado para niños entre seis y siete años y posee tres (3) niveles.
- Ping -Pong: Golpea una pelota con un bate. Está presentado en el idioma inglés pero su uso no presenta dificultad. Es recomendado para niños entre cinco (5) y ocho (8) años y no posee niveles.
- Software KGeography: Un programa para conocer los países y sus capitales. Se puede adaptar a Venezuela; esta en el idioma inglés y la ayuda no funciona, sin embargo, su uso no es complicado.
- Software Klettres: Un programa para aprender el alfabeto inglés.

En el menú Aplicaciones>Oficina: Openoffice.org impress (presentaciones), Openoffice.org writer (editor de texto) y Open.office.org calc (hoja de cálculo), permiten realizar actividades educativas sencillas haciendo uso de estas aplicaciones.

2.2.7 Intencionalidad pedagógica y didáctica del computador portátil *Canaima Educativo*

La incorporación de las TIC, a través del uso del Computador Portátil Canaima Educativo, en el ámbito educativo es en esencia transdisciplinar pues se nutre de diferentes disciplinas, como por ejemplo los valores inherentes al ser. Contribuyen a las áreas de aprendizaje (lenguaje y comunicación y cultura; matemática, ciencias naturales y sociedad; ciencias sociales ciudadanía e identidad; educación física, deportes y recreación), en este sentido resulta

destacable su importancia en el desarrollo de una estrategia de innovación educativa.

El uso del Computador Portátil Canaima Educativo en la educación como eje integrador contribuyen al desarrollo de las potencialidades del nuevo ser social, solidario y productivo en función del bienestar de su comunidad es decir, es un fenómeno que abarca todas las esferas.

Al respecto el medio tecnológico (Computador Portátil Canaima Educativo), Sorókina (2001) explica que:

“Origina un hábitat integrador, es capaz de unir una gama amplia de las especialidades diversas en un mismo espacio y posibilita al individuo activo a realizarse en diferentes campos. (...) además lo incita a ser activo y a descubrir las potencialidades que tiene desde el nacimiento”.

Las tendencias tecnológicas permiten propiciar climas cooperativos, integradores e interdisciplinarios, se estimula la ejercitación técnicas de resolución de problemas e investigación, aplicaciones interactivas (software, diccionarios, traductores, chat, juegos educativos e Internet) que requieren del dominio de técnicas y métodos novedosos para la experimentación y construcción de proyectos en torno a valores, actitudes que refuerzan su identidad, motivación y sentido de pertenencia.

2.2.8 Consideraciones para la elaboración de contenidos en la Computadora Canaima

Si las escuelas no cuentan con acceso a Internet:

- Los contenidos didácticos serán usados como incentivo lúdico.
- Las computadoras educativas Canaima serán utilizadas para el manejo de las TIC y de las herramientas típicas como son: Sistemas operativos, procesamiento de textos, diseño y procesamiento gráfico, presentaciones, entre otras.

Si las escuelas cuentan con acceso a Internet:

- En las clases, los contenidos serán utilizados en grupo.
- Las y los estudiantes utilizarán la Internet para hacer trabajos escolares a través de: Navegación en la Web, sistema de correo electrónico, acceso a una plataforma de aprendizaje (Moodle), búsqueda de información y sistema de comunicación síncrona y asíncrona.

Otros aspectos:

- Producción de nuevos contenidos.
- Tareas colaborativas.
- Posibilidad de crear nuevos contenidos y compartir con otras comunidades escolares.
- Las y los docentes podrán producir: Wikis, Blog, herramientas de edición de imágenes gráficas en el ambiente de escuela.

2.2.9 Blog

Según Kottke (2003):

“Un blog (en español, sin comillas ni cursiva, también bitácora digital, cuaderno de bitácora, ciberbitácora, ciberdiario, o weblog) es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.”

Los términos ingleses *blog* y *weblog* provienen de las palabras *web* y *log* ('log' en inglés = *diario*). El término *bitácora*, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en la web (en línea).

El weblog es una publicación online de historias publicadas con una periodicidad muy alta que son presentadas en orden cronológico inverso, es decir, lo último que se ha publicado es lo primero que aparece en la pantalla. Es muy frecuente que los weblogs dispongan de una lista de enlaces a otros weblogs, a páginas para ampliar información, citar fuentes o hacer notar que se continúa con un tema que empezó otro weblog. También suelen disponer de un sistema de comentarios que permiten a los lectores establecer una conversación con el autor y entre ellos acerca de lo publicado.

2.2.9.1 Descripción

Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. No obstante, es necesario precisar que ésta es una opción que depende de la decisión que tome al respecto el autor del blog, pues las herramientas permiten diseñar blogs en los cuales no todos los internautas -o incluso ninguno- puedan participar agregando comentarios.

El uso o tema de cada blog es particular, los hay de tipo: periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), políticos, personales (variados contenidos de todo tipo), etc.

2.2.9.2 Herramientas para su creación y mantenimiento

Según Merholz (1999), existen variadas herramientas de mantenimiento de blogs que permiten, muchas de ellas gratuitamente y sin necesidad de elevados conocimientos técnicos, administrar todo el weblog, coordinar, borrar, o reescribir los artículos, moderar los comentarios de los lectores, etc., de una forma casi tan sencilla como administrar el correo electrónico. Actualmente su modo de uso se ha simplificado a tal punto, que casi cualquier usuario es capaz de crear y administrar un blog personal.

Las herramientas de mantenimiento de weblogs se clasifican, principalmente, en dos tipos: aquellas que ofrecen una solución completa de alojamiento, gratuita (como Freewebs, Blogger y LiveJournal), y aquellas soluciones consistentes en software que, al ser instalado en un sitio web, permiten crear, editar, y administrar un blog, directamente en el servidor que aloja el sitio (como es el caso de WordPress o de Movable Type). Este software es una variante de las herramientas llamadas Sistemas de Gestión de Contenido (CMS), y muchos son gratuitos. La mezcla de los dos tipos es la solución planteada por WordPress.

Las herramientas que proporcionan alojamiento gratuito asignan al usuario una dirección web (por ejemplo, en el caso de Blogger, la dirección asignada termina en "blogspot.com"), y le proveen de una interfaz, a través de la cual se puede añadir y editar contenido. Obviamente, la funcionalidad de un blog creado con una de estas herramientas, se limita a lo que pueda ofrecer el proveedor del servicio, o hosting.

Un software que gestione el contenido, en tanto, requiere necesariamente de un servidor propio para ser instalado, del modo en que se hace en un sitio web tradicional. Su gran ventaja es que permite control total sobre la funcionalidad que ofrecerá el blog, posibilitando así adaptarlo totalmente a las necesidades del sitio, e incluso combinarlo con otros tipos de contenido.

2.2.9.3 Características técnicas

Existe una serie de elementos comunes a todos los blogs.

Comentarios

Mediante un formulario se permite, a otros usuarios de la web, añadir comentarios a cada entrada, pudiéndose generar un debate alrededor de sus contenidos, además de cualquier otra información.

Enlaces

Una particularidad que diferencia a los weblogs de los sitios de noticias, es que las anotaciones suelen incluir múltiples enlaces a otras páginas web (no necesariamente weblogs), como referencias o para ampliar la información agregada. Además y entre otras posibilidades, permite la presencia y uso de:

Un enlace permanente (permalinks) en cada anotación, para que cualquiera pueda citarla.

Un archivo de las anotaciones anteriores.

Una lista de enlaces a otros weblogs seleccionados o recomendados por los autores, denominada habitualmente blogroll.

Enlaces inversos

En algunos casos las anotaciones o historias permiten que se les haga *trackback*, un enlace inverso (o retroenlace) que permite, sobre todo, saber que alguien ha enlazado nuestra entrada, y avisar a otro weblog que estamos citando una de sus *entradas* o que se ha publicado un artículo relacionado. Todos los *trackbacks* aparecen automáticamente a continuación de la historia, junto con los comentarios, pero no siempre es así.

Fotografías y vídeos

Es posible además agregar fotografías y vídeos a los blogs, a lo que se le ha llamado fotoblogs o videoblogs respectivamente.

Redifusión

Otra característica de los weblogs es la multiplicidad de formatos en los que se publican. Aparte de HTML, suelen incluir algún medio para redifundirlos, es decir, para poder leerlos mediante un programa que pueda incluir datos procedentes de muchos medios diferentes. Generalmente, para la redifusión, se usan fuentes web en formato RSS o Atom.

2.2.9.4 Características sociales

También se diferencian en su soporte económico: los sitios de noticias o periódicos digitales suelen estar administrados por profesionales, mientras que los weblogs son principalmente personales y aunque en algunos casos pueden estar incluidos dentro de un periódico digital o ser un blog corporativo, suelen estar escritos por un autor o autores determinados que mantienen habitualmente su propia identidad.

Un aspecto importante de los weblogs es su interactividad, especialmente en comparación a páginas web tradicionales. Dado que se actualizan frecuentemente y permiten a los visitantes responder a las entradas, los blogs funcionan a menudo como herramientas sociales, para conocer a personas que se dedican a temas similares; con lo cual en muchas ocasiones llegan a ser considerados como una comunidad.

2.2.9.5 Uso en comunidades

El método de publicación que usan los weblogs se ha vuelto tan popular que se usan en muchas comunidades, sólo para manejo de noticias y artículos, donde no sólo participa uno, sino varios autores aportando artículos a la comunidad.

Las comunidades son personas con un interés común como puede ser la cocina, el cine, el deporte, la historia o cualquier otro tema que las nuclea. A través de blogs temáticos estas comunidades comparten recetas de comidas, noticias sobre estrenos de películas, resultados deportivos, nuevos descubrimientos científicos o eventos de karate-do o sipalki-do, entre otros.

2.2.10 Diseño Instruccional

Según Clark (2002) el diseño Instruccional es el proceso que funciona de manera continua y sistemática que genera la prevención de especificaciones instruccionales por medio del uso de teorías instruccionales y teorías de aprendizaje para asegurar que se alcanzarán los objetivos planteados. En el diseño instruccional se hace un completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir y, posteriormente, se diseña e implementa un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos. Así, este proceso involucra el desarrollo de materiales y actividades instruccionales, y luego las pruebas y evaluaciones de las actividades del alumno.

El diseño instruccional implica una "planificación" sobre el curso que se desea impartir (qué se pretende, a quién estará dirigido, qué recursos y actividades serán necesarios, cómo se evaluará y cómo se mejorará), para lo cual se requiere organizar información y definir objetivos de aprendizaje, claros y medibles. El diseñador instruccional según Molenda (1997) debe pensar qué métodos, estrategias, actividades y recursos deberá utilizar para que los estudiantes aprendan y den sentido a la información que recibirán, al igual que deberá plantearse objetivos de los siguientes tipos:

1. Generales: expresan conductas últimas y los conocimientos mínimos de la persona, estos objetivos deben plantearse con verbos de conductas no observables y se entiende como un objetivo a largo plazo
2. Particulares: expresan conductas básicas, se considera un objetivo a mediano plazo, y los verbos con los cuales se debe formular, deben ser de conductas observables
3. Específicos: expresan conductas observables, manifiestan que el individuo ha logrado un aprendizaje, y los verbos para formularlos siempre son conductas observables.

Según Molenda (1997), el diseño instruccional nació de la psicología conductista (“aprender mediante la de respuesta”) y de la ingeniería de sistemas que influyen en las ciencias del diseño. La ingeniería de sistemas proporcionó un marco de trabajo sistemático para analizar el problema teniendo en cuenta todas las interacciones externas e internas a la vez que toda la situación se ve en su contexto. El proceso de diseño general de todas las ciencias del diseño (como la ingeniería o las tecnologías de la información), está basado en una metodología del diseño que incluye fases de organización, desarrollo y evaluación. Como en otras ciencias del diseño, en el diseño instruccional los pasos generales representan un proceso sistemático probado que tiene como resultado un producto que es funcional y atractivo a la vez. A pesar de tener sus raíces en la psicología conductista, en los últimos treinta años, la psicología cognitiva ha tenido una influencia dominante en el diseño instruccional.

2.2.10.1 Modelo de Gagne y Briggs

Según Gagne y Briggs (1997) está estructurado en cuatro niveles de operaciones, sistemas que facilitan la elaboración y desarrollo de la instrucción por cada subsistema, representa la corriente cognitivista.

Proponen un modelo basado en el enfoque de sistemas que consta de 14 pasos:

1. Análisis de las necesidades.
2. Análisis de recursos
3. Determinación del alcance y secuencia del currículo
4. Determinación de la estructura y secuencia del curso
5. Análisis de los objetivos del curso
6. Definición de los objetivos de desempeño
7. Preparación de planes de la elección
8. Desarrollo o selección de materiales y medios

9. Evaluación del desempeño del estudiante
10. Preparación del profesor
11. Evaluación formativa
12. Prueba de campo
13. Evaluación sumativa
14. Instalación y discusión

Se utiliza básicamente para el diseño instruccional de planes curriculares a nivel de sistemas educativos. Ejemplo; Currículo Básico Nacional

2.2.10.2 Modelo de Dick y Carey

Redding (1993) explica que es un sistema compuesto de componentes o fases que interactúan entre sí; cada una tiene un sistema de insumos y productos que al unirse, producen un producto predeterminado. Un sistema también recoge información acerca de su efectividad, para que así se pueda modificar el producto final hasta que se alcance el nivel adecuado. Este modelo se le considera como un modelo sistemático.

La utilización de los diferentes modelos instruccionales te servirán de guía cuando necesites ayudar al profesional educativo en su trabajo.

A continuación se resume el modelo de Dick y Carey. Pasos:

1. Identificar la meta instruccional.
2. Llevar a cabo un análisis instruccional.
3. Identificar las conductas de entrada y las características de los estudiantes.
4. Redacción de objetivos.
5. Elaboración de criterios de medición.
6. Elaboración de la estrategia instruccional.
7. Elaboración y selección de la instrucción.
8. Diseño y desarrollo de la evaluación formativa.
9. Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa.

2.2.10.3 Modelo para el Diseño Instruccional Según Elena Dorrego

Dorrego (1997) define diseño instruccional como:

“Un proceso sistemático mediante el cual se analizan las necesidades y metas de la enseñanza y a partir de ese análisis se seleccionan y desarrollan las actividades y recursos para alcanzar esas metas, así como los procedimientos para evaluar el aprendizaje en los alumnos y para revisar toda la instrucción. La elaboración de un medio instruccional requiere que este sea diseñado atendido, a su vez, a las fases de un diseño instruccional” (pág.2)

Fase 1: Formulación de los objetivos terminales que serán alcanzados con el uso del material respectivo. Aquí pueden darse dos situaciones: a) que la selección y diseño del medio corresponda a una fase del diseño general de una instrucción predeterminada, en cuyo caso ya están explicitados los objetivos que serán alcanzados a través de uno o varios medios apropiados y b) que la selección y diseño del medio no forme parte del diseño de una instrucción predeterminada, en cuyo caso debe formularse el objetivo o los objetivos terminales que podrían alcanzarse con este medio.

En cualquiera de las dos situaciones los objetivos terminales deben expresar la conducta que el alumno deberá evidenciar luego de haber interactuado con el material.

Fase 2: Esta fase comprende varios aspectos: análisis estructural, conductas de entrada, requisitos previos y procesos cognoscitivos implicados. En cuanto al primero indica las subhabilidades a ser alcanzadas por el alumno, a fin de lograr el objetivo terminal. Se realiza el análisis estructural, descomponiendo el objetivo terminal en las subhabilidades a lograr, a fin de alcanzar el aprendizaje final. Este análisis será jerárquico si el aprendizaje es cognoscitivo, procedimental si es psicomotor, y también pudiera ser mixto, combinando los

anteriores (Gagné, 1979). Para aprendizajes complejos el análisis de tareas cognoscitivo permite establecer los procesos y habilidades mentales requeridas para desempeñar una tarea con niveles de eficiencia altos y los cambios en la estructura y procesamiento del conocimiento en la medida que la habilidad se desarrolla en el tiempo (Ryder, 1993).

En cuanto a conductas de entrada y requisitos previos, se refiere aquí a la necesidad de determinar las características de la población a la cual va dirigido el material. La identificación de las conductas de entrada o conocimientos previos que debe poseer el alumno antes de trabajar con el material permite diseñar las estrategias para su uso. O sea, antes de utilizar el material, el profesor debe asegurarse que el alumno tenga los aprendizajes requeridos para alcanzar los objetivos previstos y de no ser así, debe planificar la forma que el alumno los alcance. Por supuesto, si el material forma parte de una secuencia instruccional del diseño general, las conductas de entrada no son sino los objetivos que las anteceden en dicha secuencia.

En relación a los requisitos, es necesario conocer las características de la población, tales como madurez, desarrollo social, nivel de escolaridad, etc., que son necesarias considerar al diseñar los materiales y que pueden afectar su creatividad.

Fase 3: A partir de las consideraciones anteriores se formulan los objetivos específicos, los cuales deben señalar la conducta que el alumno evidenciará luego de trabajar con el material. Estos objetivos deben ser organizados siguiendo la secuencia apropiada según el tipo de estructura implicada, de manera que el material se desarrolle siguiendo esa secuencia.

Fase 4: Esta fase comprende lo siguiente:

- (a) La determinación de las estrategias instruccionales,
- (b) La selección y organización del contenido
- (c) La especificación de las variables técnicas del medio.

Determinación de las estrategias instruccionales las cuales se definen como el conjunto de eventos instruccionales diseñados para cada una de las fases del proceso de aprendizaje, en función del tipo de resultado a alcanzar, y de los procesos cognoscitivos requeridos para el procesamiento de la información.

La estrategia depende de varios factores, entre ellos la modalidad de enseñanza (presencial o a distancia); el énfasis en la actividad, ya sea centrada en el docente o en alumno (socializada o individualizada); el grado de interactividad; las fases del aprendizaje (motivación, aprehensión, etc.); los procesos internos implicados (expectativa, atención, etc.); los procesos para la adquisición, codificación, elaboración de la nueva información, entre otros.

Consta de:

- (a) La selección de los eventos específicos a ser presentados en el material, atendiendo a las fases del aprendizaje y a los procesos cognoscitivos que se desea facilitar. Por ejemplo, especificar cuál evento se utilizará para despertar la atención, cuál para facilitar la percepción selectiva, etc.
- (b) La determinación de la modalidad de presentación, es decir, la estructura mediante la cual es transmitido el mensaje. Por ejemplo, si el material seleccionado es impreso, especificar si será presentado de manera programada o de otra forma; si se trata de un programa audiovisual, determinar si será presentado como un documental, una dramatización, etc., si se trata de un software si se utilizará un tutorial, una simulación, un juego, etc.
- (c) La decisión en cuanto al uso de instrucciones orientadoras, particularmente las propuestas por el docente-diseñador, tales como organizadores avanzados,

resúmenes parciales y/o globales y preguntas adjuntas. Selección y organización del contenido. Para ello deben tomarse en cuenta los objetivos a lograr, las características de la materia y las características de la población a la cual va dirigido el material. Las características del contenido guardan estrecha relación con las estrategias instruccionales; así, por ejemplo, un contenido altamente estructurado podría ser presentado a través de instrucción programada, forma que probablemente no se adapte a otros tipos de contenido menos estructurados.

Determinación de las variables técnicas. Implica diseñar técnicamente el medio correspondiente, tomando en cuenta sus características propias (p.ej. su estructura audiovisual) y su relación con los aspectos anteriormente señalados. En el caso de medios impresos, se refiere a la diagramación, tamaño de letras, uso de ilustraciones, etc. En cuanto a materiales audiovisuales, se trata de los aspectos correspondientes a la imagen (color, grado de iconicidad, planos, ángulos), al sonido (planos, elementos, transiciones, etc.), tomando en cuenta los atributos inherentes a cada medio en particular, ya sean audiovisual, videos u otros, si se trata de multimedios los aspectos requeridos al tipo de software de autor, características de las pantallas, etc.

Fase 5. Evaluación formativa y sumativa. Estos procesos se deben diseñar en esta fase, aunque su desarrollo con el propósito formativo debe conducirse paralelamente al desarrollo de las fases de planificación y realización (Para la evaluación se presenta un procedimiento posteriormente).

2.3 Bases Legales

Está constituida por el conjunto de documentos de naturaleza legal que sirven de testimonio referencial y de soporte a la investigación que se está desarrollando, entre esos documentos están:

2.3.1 Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (aprobada en referendo consultivo de 1999 y publicada el 24 de marzo de 2000):

- 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 fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. 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 103. Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o

privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

- 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 109. El Estado reconocerá la autonomía universitaria como principio y jerarquía que permite a los profesores, profesoras, estudiantes, egresados y egresadas de su comunidad dedicarse a la búsqueda del conocimiento a través de la investigación científica, humanística y tecnológica, para beneficio espiritual y material de la Nación. Las universidades autónomas se darán sus normas de gobierno, funcionamiento y la administración eficiente de su patrimonio bajo el control y vigilancia que a tales efectos establezca la ley. Se consagra la autonomía universitaria para planificar, organizar, elaborar y actualizar los programas de investigación, docencia y extensión. Se establece la inviolabilidad del recinto universitario. Las universidades nacionales experimentales alcanzarán su autonomía de conformidad con 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 las 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.

2.3.2 Ley Orgánica de Educación, publicada en Gaceta Oficial Extraordinaria N° 5.929 de la República Bolivariana de Venezuela, del 15 de agosto de 2009:

- Artículo 9: Los medios de comunicación social, como servicios públicos son instrumentos esenciales para el desarrollo del proceso educativo y como tales, deben cumplir funciones informativas, formativas y recreativas que contribuyan con el desarrollo de valores y principios establecidos en la Constitución de la República y la presente Ley, con conocimientos, desarrollo del pensamiento crítico y actitudes para fortalecer la convivencia ciudadana, la territorialidad y la nacionalidad. En consecuencia:

1. Los medios de comunicación social públicos y privados en cualquiera de sus modalidades, están obligados a conceder espacios que materialicen los fines de la educación.
2. Orientan su programación de acuerdo con los principios y valores educativos y culturales establecidos en la Constitución de la República, en la presente Ley y en el ordenamiento jurídico vigente.
3. Los medios televisivos están obligados a incorporar subtítulos y traducción a la lengua de señas, para las personas con discapacidad auditiva.

En los subsistemas del Sistema Educativo se incorporan unidades de formación para contribuir con el conocimiento, comprensión, uso y análisis crítico de contenidos de los medios de comunicación social. Asimismo la ley y los reglamentos regularán

la propaganda en defensa de la salud mental y física de la población.

2.3.3 Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2000), publicada en Gaceta Oficial N° 36.970 de la República Bolivariana de Venezuela, en fecha 12 de junio de 2000:

- Artículo 1 Esta Ley tiene por objeto establecer el marco legal de regulación general de las telecomunicaciones, a fin de garantizar el derecho humano de las personas a la comunicación y a la realización de las actividades económicas de telecomunicaciones necesarias para lograrlo, sin más limitaciones que las derivadas de la Constitución y las leyes.

Se excluye del objeto de esta Ley la regulación del contenido de las transmisiones y comunicaciones cursadas a través de los distintos medios de telecomunicaciones, la cual se regirá por las disposiciones constitucionales, legales y reglamentarias correspondientes.

2.3.4 Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (LOPNA, 1998):

- Artículo 73: Fomento a la Creación, Producción y Difusión de Información Dirigida a Niños y Adolescentes. El Estado debe fomentar la creación, producción y difusión de materiales informativos, libros, publicaciones, obras artísticas y producciones audiovisuales, radiofónicas y multimedias dirigidas a los niños y adolescentes, que sean de la más alta calidad, plurales y que promuevan los valores de paz, democracia, libertad, tolerancia, igualdad entre las personas y sexos, así como el respeto a sus padres, representantes o responsables y a su identidad nacional y cultural. Parágrafo Primero:

El Estado debe establecer políticas a tal efecto y asegurar presupuesto suficiente, asignado específicamente para cumplir este objetivo.

Parágrafo Segundo:

El Consejo Nacional de Derechos, definirá las orientaciones generales a seguir por el Estado en materia de fomento de materiales informativos, libros, publicaciones, obras artísticas y producciones audiovisuales, radiofónicas y multimedias dirigidas a los niños y adolescentes. Asimismo, establecerá los requisitos generales en relación al contenido, género y formatos que éstos deben cumplir para recibir recursos financieros y asistencia del Estado.

2.3.5 Decreto N° 825 (Decreto Ley sobre el Acceso y Uso de Internet), publicado en Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.955, del 10 de mayo de 2000 se considera:

- Que Internet es un medio que permite acceder a nuevos conocimientos, empleos y mano de obra especializada, además de ser un importante generador de iniciativas que incentivan el espíritu emprendedor de la población, sin distinción de clases sociales ni de generaciones, constituyendo una fuente inagotable de oportunidades para pequeñas, medianas y grandes empresas.
- Artículo 4°: Los medios de comunicación del Estado deberán promover y divulgar información referente al uso de Internet.

Se exhorta a los medios de comunicación privados a colaborar con la referida labor informativa.

- Artículo 5°: El Ministerio de Educación, Cultura y Deportes dictará las directrices tendentes a instruir sobre el uso de Internet, el comercio electrónico, la interrelación y la sociedad del conocimiento. Para la correcta implementación de lo indicado, deberán incluirse estos temas en los planes de mejoramiento profesional del magisterio.

2.3.6 Decreto N° 3.390 (Ley sobre uso del Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos por toda la Administración Pública Nacional, 2004) en él se establece:

- Que el uso del Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos fortalecerá la industria del software nacional, aumentando y fortaleciendo sus capacidades.
- Que la reducción de la brecha social y tecnológica en el menor tiempo y costo posibles, con calidad de servicio, se facilita con el uso de Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos.
- Que la adopción del Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos en la Administración Pública y en los servicios públicos facilitará la interoperabilidad de los sistemas de información del Estado, contribuyendo a dar respuestas rápidas y oportunas a los ciudadanos, mejorando la gobernabilidad.
- **Artículo 10.** El Ministerio de Educación y Deportes, en coordinación con el Ministerio de Ciencia y Tecnología, establecerá las políticas para incluir el Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en los programas de educación básica y diversificada.

2.3.7 El Ministerio de Ciencia y Tecnología (MCT) (2005, octubre), en el **Plan Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación**: Construyendo un futuro sustentable en Venezuela 2005-2030, señala dentro de sus objetivos específicos:

- Promover la independencia científica tecnológica con la finalidad de alcanzar mayores niveles de soberanía científico-técnica, necesarios para construir un modelo endógeno de desarrollo ambientalmente sustentable para el país.
- Desarrollar una ciencia y tecnología para la inclusión social, donde los actores de la sociedad venezolana sean sujetos de acción en la

formulación de políticas públicas en ciencia y tecnología y partícipes de nuevo pensamiento científico que se gesta en el país.

- Generar mayores capacidades nacionales en ciencia, tecnología e innovación referidas a la formación de talento, la creación y fortalecimiento de infraestructura científica y al conjunto de plataformas tecnológicas requeridas en nuestro país.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo está destinado a suministrar información sobre la manera cómo se desarrolló esta investigación.

3.1 Tipos de Investigación

De acuerdo con Ramírez (2006), se aconseja asumir de acuerdo a su tipo y nivel aquella investigación que permita, su flexibilidad y amplitud, la rápida ubicación de alguna de las alternativas de investigación existentes, en atención a si reúnen las características que definen de manera general algunos de los rangos propuestos en la tipología.

Según el propósito de este trabajo de grado, se seleccionó la investigación de campo, debido a considerarla la más pertinente ya que a través de ella “se estudian los fenómenos sociales en su ambiente natural” (Sierra, Bravo, 1985).

Es importante en las ciencias sociales realizar este tipo de investigaciones ya que, siendo su objeto natural de estudio el hombre y sus acciones, es perfectamente pertinente “abocarse a estudiar estos fenómenos en la realidad misma donde se producen” (Ramírez, 1989:730). El investigador no tiene como objetivo manipular las variables como en las investigaciones de laboratorio o en los experimentos de campo.

3.2 Nivel de Investigación

Permite explicar cuál es el alcance de la investigación, para dejar establecido claramente cuál va a ser el nivel de profundidad que tendrá la misma.

El nivel de profundidad que tendrá la investigación es descriptivo, con la finalidad de analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje antes y después de la propuesta dirigida al docente de Primer Grado de Educación Primaria que optimice el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico.

3.3 Población

Según Ramírez, T (2005) “el universo da cuenta de todos los individuos, objetos, etc., que pertenecen a una misma clase”. El término población en estudio, reúne, tal como el universo, al individuo, objetos, etc, que pertenecen a una misma clase por poseer características similares, pero con la diferencia que se refiere a un conjunto limitado por el ámbito del estudio a realizar.

En la presente investigación la población estuvo conformada por la totalidad de los docentes del Primer Grado de Educación Primaria de la U.E.N “Andrés Eloy Blanco”, plantel que participa actualmente en El Proyecto Canaima Educativo, la cual está conformada por dos (2) docentes, que atienden una sección diurna y vespertina, respectivamente.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Ramírez, T. (2006), explica que una técnica es un procedimiento más o menos estandarizado que se ha utilizado con éxito en el ámbito de la ciencia. De las técnicas más frecuentes utilizadas en las ciencias sociales, se encuentran: la técnica de la observación y sus variantes como la observación participante y la entrevista.

El instrumento de recolección de datos es un dispositivo de sustrato material que sirve para registrar los datos obtenidos a través de las diferentes fuentes. Ramírez (2006:137)

Para el desarrollo de la investigación, se utilizaron las técnicas e instrumentos descritos a continuación.

La observación fue la técnica primordial que permitió realizar el diagnóstico que responda a una realidad objetiva, atendiendo aspectos relacionados con el fundamento, conocimiento y habilidades que posee el docente, en lo que refiere a la utilización de la Computadora Canaima como herramienta didáctica. Esta técnica sirvió para detallar minuciosamente los aspectos que se analizaron, como lo son: el manejo de las TIC, la utilización de la computadora, la manipulación de internet, el conocimiento sobre El Proyecto Canaima, la operación del entorno Canaima Educativo, entre otros.

La ejecución de este procedimiento se llevó a cabo durante dos semanas, de manera directa y no participante, ya que los investigadores estuvieron presentes en la institución para obtener la información requerida, aunque manteniendo el margen necesario para no involucrarse dentro del desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Durante el transcurso de la observación se registraron todos los eventos mediante un **Diario de Campo**, de esta manera se pudo analizar incluso hechos imprevistos y con expresiones que permiten una captación más viva e intensa.

Otra técnica inmersa dentro de esta investigación, es **la entrevista**, según Arias (2006) ‘es una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismos, o en relación a un tema en particular’. La cual se realizó en forma de diálogo. La entrevista logró la interacción entre los entrevistadores (investigadores) y el entrevistado (docentes); tuvo el fin de obtener datos indispensables referentes a los fundamentos, conocimientos y habilidades que poseen los docentes con respecto al manejo de la Computadora Canaima, basándose en un diálogo personal donde los investigadores fundamentaron sus preguntas previamente elaboradas.

El **guión de entrevista** fue el instrumento que permitió llevar a cabo la entrevista de forma ordenada y precisa, éste consistió en elaborar una serie de

preguntas cerradas que den respuestas a incógnitas que no se pueden conocer simplemente con la observación, sino que permitió profundizar un poco más en algunos aspectos importantes de la investigación.

3.5 Validez y Confiabilidad

Según Arias (2006), “La validez consiste en seleccionar un número de personas expertas en el estudio, para verificar la correspondencia entre cada uno de los ítems del instrumento y los objetivos de la investigación”

La validación del instrumento se realizó a través del juicio de un experto en el área educativa, quien realizó ciertas correcciones y cambios para que este cumpliera con los objetivos planteados, entre otros aspectos consideró la redacción, organización y pertinencia de los ítems. Sus sugerencias fueron tomadas en cuenta para la consolidación del mismo y de su posterior aplicación.

3.6 Operacionalización de Variables

Es, metodológicamente hablando, Ramírez T. (2006) “la manera más expedita de focalizar los aspectos de la realidad que se va a investigar, evita desviar la indagación a la búsqueda de información no relevante y, por lo tanto, poco útiles para el logro de las metas propuestas”.

De acuerdo con (Lazarsfeld, 1969), “Una variable es, en principio, una dimensión de un objeto”, (Hollander, 1975) “un atributo que puede variar de una o más maneras” y (Sorokin y otros, 1977) “que sintetiza conceptualmente lo que se quiere conocer acerca de las unidades de análisis”.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	FUENTES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ÍTEM
PROYECTO CANAIMA	Conocimiento	Maneja las TIC	Docentes	Observación Y Entrevista	Diario de Campo Y Guión de entrevista	1
		Utiliza la Computadora				2
		Manipula la Internet				3
		Conoce el Proyecto Canaima				4
		Opera el entorno Canaima				5
		Utiliza la herramienta Canaima como eje integrador de las diferentes disciplinas, asignaturas y áreas de conocimiento.				6
	Manejo de la Herramienta	Genera materiales educativos en el entorno Canaima				7
		Promueve el trabajo colectivo entre docentes intercambiando recursos y reflexionando sobre su práctica docente				8
		Difunde a nivel nacional e internacional información de interés educativo para docentes y padres				9

Tabla N.1: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS DE RESULTADOS

CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS

La técnica de análisis, “consiste en revisar que los datos hayan sido preparados en forma adecuada para el análisis; esto es, que se encuentren organizados y clasificados por un criterio lógico, además de ser legibles, y que estén completos”, Hernández, S. (2005).

El análisis de resultados contiene la información encontrada durante el proceso de investigación.

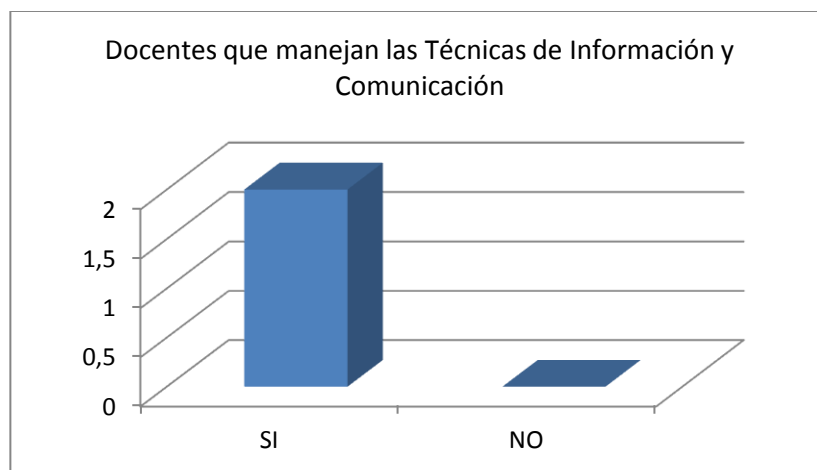
Tabla N°2

Docentes que manejan las Técnicas de Comunicación e Información

Maneja las TIC	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°1



Los docentes afirmaron unánimemente que manejan las técnicas de información y comunicación, explicaron que las utilizan para mediar el aprendizaje sobre la base de los conocimientos previos, necesidades y potencialidades de los alumnos. Aunque, considerando los datos recabados en la observación realizada, es posible aseverar que el uso de las TIC se limita a la utilización de las computadoras Canaima durante la ejecución de las actividades concernientes al Proyecto Canaima. Por lo tanto ambos docentes manejan limitadamente las Técnicas de Información y Comunicación, considerando esta afirmación se puede inferir que los objetivos planteados en el Proyecto Canaima Educativo no serán alcanzados absolutamente.

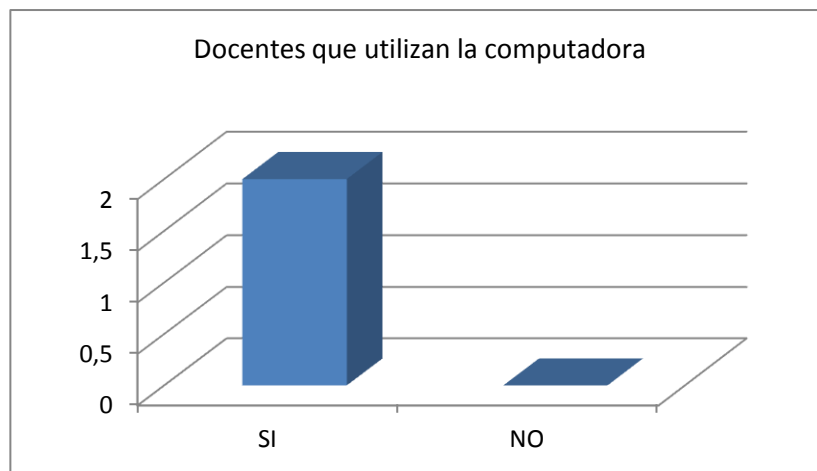
Tabla N°3

Docentes que utilizan la computadora

Utiliza la Computadora	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°2



La utilización de la computadora es familiar para ambos docentes, ambos manejan los aspectos básicos de la informática, dicha información pudo ser corroborada a través de la observación, en la que se les notó cómodos ante la manipulación de la misma. De esta manera los docentes están en capacidad de utilizar la computadora. Por ende, se puede inferir que la computadora, como medio seleccionado para llevar a cabo el diseño de la propuesta dirigida al docente de Primer Grado de Educación Primaria que optimice el manejo de la Computadora Canaima, será un medio factible para su capacitación.

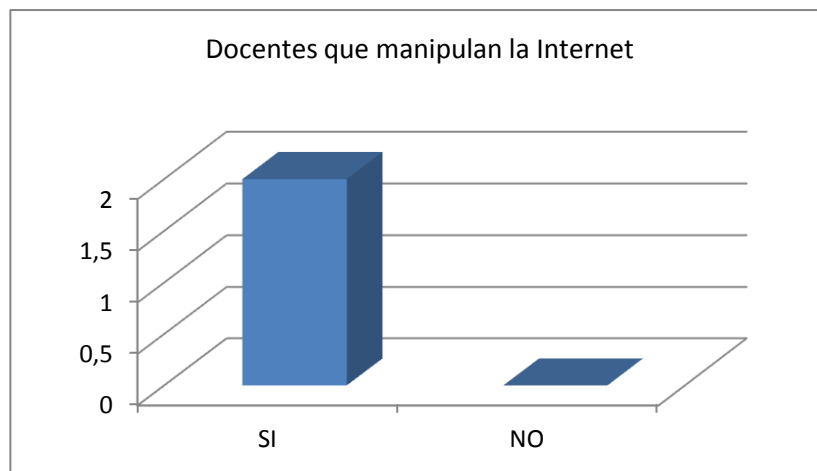
Tabla N°4

Docentes que manipulan la Internet

Manipula la Internet	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°3



Los docentes de la U.E.N. Andrés Eloy Blanco afirmaron ser capaces de utilizar la internet, aunque aclararon que la manejan básicamente para investigar y comunicarse, estos son aspectos fundamentales suficientes como para relacionarse con el medio virtual de forma amigable, esta información fue plenamente compatible con los datos recopilados a través de la observación realizada. Por lo tanto se puede predecir que les resultará sencillo manejar el blog Educatips para optimizar su capacitación en el manejo de la Computadora Canaima.

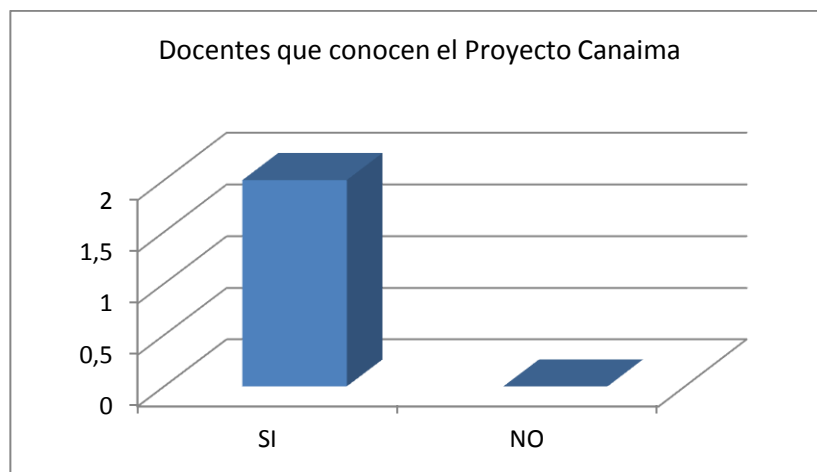
Tabla N°5

Docentes que conocen el Proyecto Canaima

Conoce el Proyecto Canaima	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°4



Los docentes explicaron que conocen el Proyecto Canaima, además especificaron que uno de ellos fue capacitado directamente por una comisión enviada por los organismos competentes y el segundo docente fue alumno del primero. Sin embargo, durante la observación se evidenciaron ciertas deficiencias sobre el uso del Canaima y sus conocimientos sobre el mismo. Por lo tanto, es posible inferir que el blog Educatips servirá para afianzar y optimizar los conocimientos que poseen ambos docentes específicamente en el manejo de la Computadora Canaima.

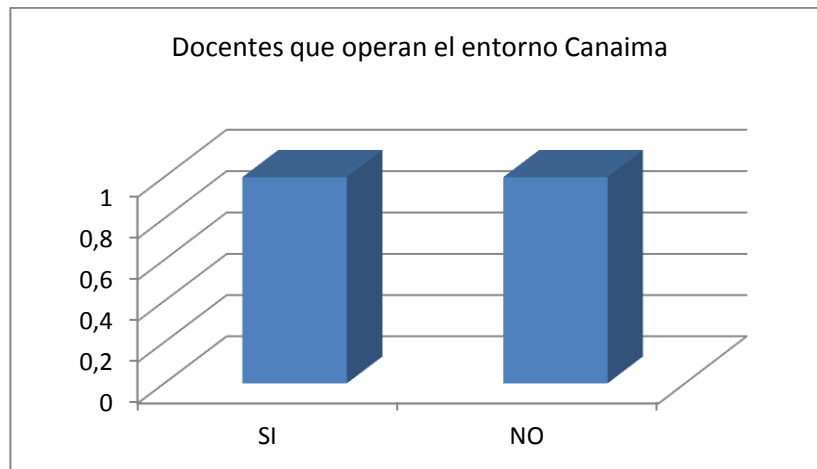
Tabla N°6

Docentes que operan el entorno Canaima

Opera el entorno Canaima	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	1	50
NO	1	50
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°5



El entorno Canaima es operado por uno de los docentes entrevistados, por lo que el otro docente afirmó no sentirse totalmente capacitado para operar eficazmente el entorno del proyecto, a esto se refiere el manejo del software libre y la programación utilizada por este sistema. Dicha información se reflejó congruentemente durante la observación realizada. En el blog Educatips se encontrará información para la capacitación de los docentes en el entorno Canaima (software libre), por lo tanto se puede inferir que será de gran utilidad para mejorar habilidades en cuanto al manejo del entorno Canaima.

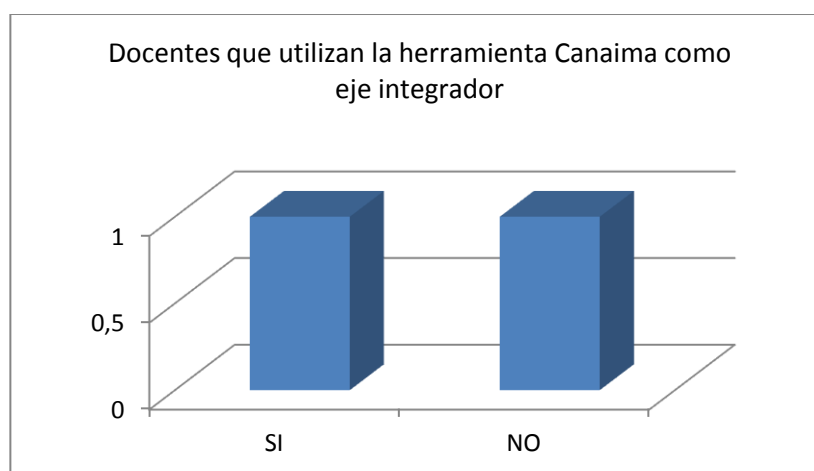
Tabla N°7

Docentes que utilizan la herramienta Canaima como eje integrador de las diferentes disciplinas, asignaturas y áreas de conocimiento.

Canaima como Integrador	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	1	50
NO	1	50
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°6



La herramienta Canaima es un integrador de disciplinas y áreas por excelencia, a través de ella es posible trabajar todos los contenidos manejados en el primer grado. De los docentes entrevistados uno de ellos afirmó que no se siente capacitado para ejecutar de esta manera el proyecto. Por ello se evidencia que la filosofía de aplicación utilizada para ejecutar el Proyecto Canaima en el plantel educativo no es homogénea, lo cual pudiera desvirtuar los objetivos planteados en El Proyecto Canaima.

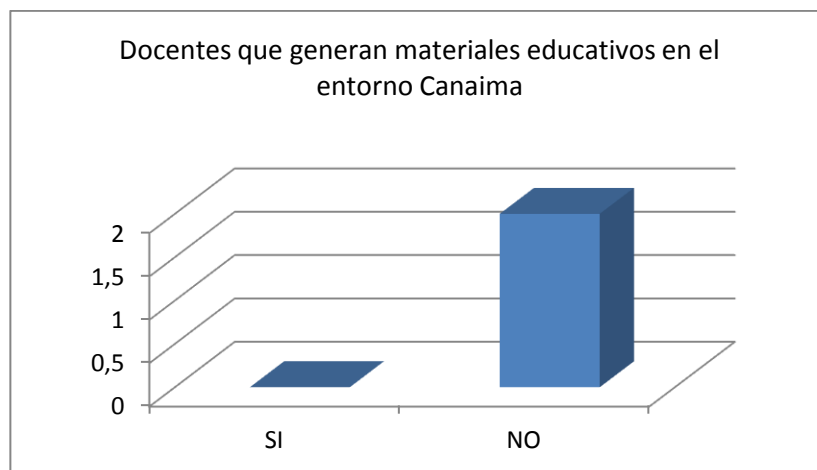
Tabla N°8

Docentes que generan materiales educativos en el entorno Canaima

Genera materiales educativos	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	0	0
NO	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°7



Los docentes entrevistados y observados evidenciaron claramente que no se sienten preparados para producir materiales educativos en el entorno Canaima que sirvan para reforzar conocimientos específicos de interés para los alumnos. Por ende se puede inferir que esta propuesta será de gran interés y ayuda para su capacitación en el entorno Canaima debido que en el blog Educatips encontraran información referente a cómo utilizar el software libre.

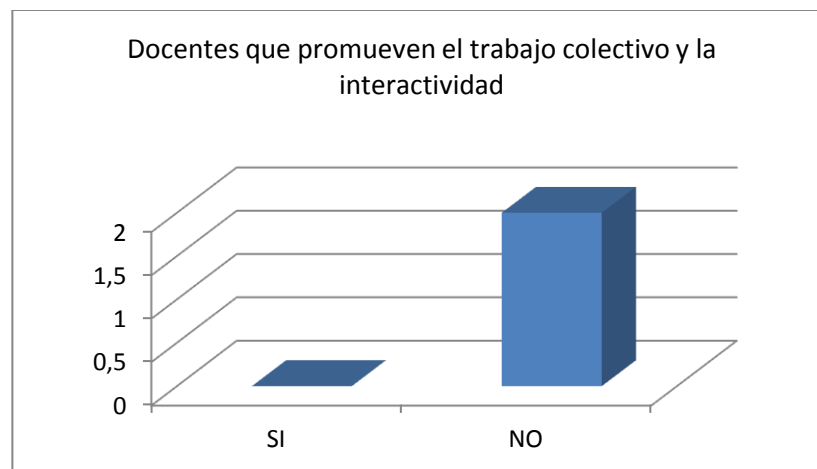
Tabla N°9

Docentes que Promueve el trabajo colectivo entre docentes intercambiando recursos y reflexionando sobre su práctica docente

Promueve el trabajo colectivo	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	0	0
NO	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°8



De acuerdo con los datos recabados en la entrevista y la observación se encontró que los docentes no promueven el trabajo colectivo entre colegas intercambiando recursos y reflexionando sobre su práctica docente. Sin embargo, evidenciaron interés en llevarlo a cabo de poseer los conocimientos necesarios. Por lo tanto se puede predecir que será atractivo blog Educatips para los docentes, ya que podrán intercambiar información con otros docentes, sobre aspectos educativos de interés.

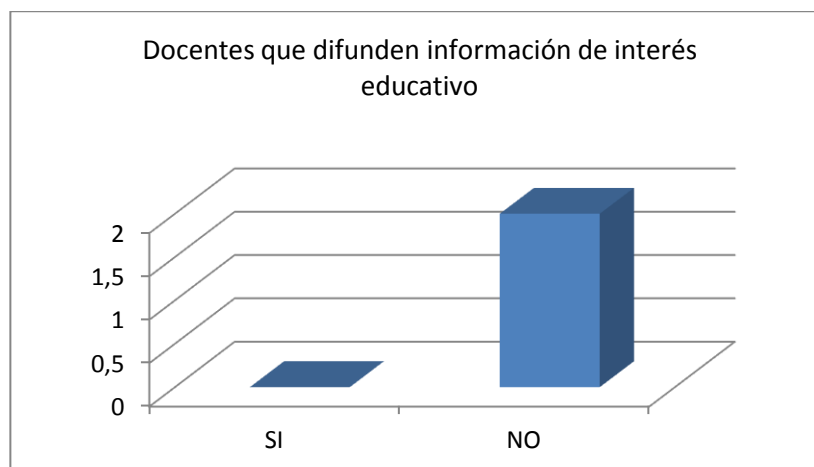
Tabla N°10

Docentes que difunden a nivel nacional e internacional información de interés educativo para docentes y padres

Difunden Información	DOCENTES	PORCENTAJE (%)
SI	0	0
NO	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes por estudiantes de la U.C.V.

Gráfico N°9



Los docentes de la U.E.N. Andrés Eloy Blanco que fueron observados y entrevistados afirmaron claramente que no difunden a nivel nacional e internacional información de interés educativo para docentes y padres, aunque mostraron gran interés en realizarlo. Se puede inferir que una vez capacitados acerca del entorno Canaima será motivador para ellos publicar sus conocimientos en el blog Educatips, para que otros docentes y personas interesadas puedan adquirir informaron acerca del entorno Canaima.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

A continuación se presentan las conclusiones obtenidas de esta investigación, considerando los principales hallazgos y resultados del trabajo, así como una respuesta consistente a los objetivos que guiaron este estudio.

Se determinaron las capacidades que poseen los docentes del 1er grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Nacional “Andrés Eloy Blanco” sobre el uso de la computadora como herramienta de las Técnicas de Información y Comunicación. Evidenciándose que la computadora es una herramienta familiar para los docentes, la cual han utilizado para fines de investigación, comunicación y entretenimiento, siempre en entorno Microsoft Windows, en el cual se desenvuelven satisfactoriamente.

Se identificaron las limitaciones que presentan los docentes que laboran en el 1er grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Nacional “Andrés Eloy Blanco” respecto al manejo de la Computadora Canaima, se comprobó que utilizan esta herramienta deficientemente, manejan de forma vaga los contenidos del proyecto y no utilizan por desconocimiento las herramientas ofimáticas que ofrece la computadora Canaima, en entorno software libre, que le permitan desplegar recursos didácticos y estrategias para el desarrollo de los contenidos y la mejora de su ejercicio docente.

Con el propósito de aprovechar las fortalezas (manejo satisfactorio de la computadora con entorno Microsoft Windows), para contrarrestar las debilidades (uso deficiente de la computadora Canaima como recurso didáctico), se diseñó un Blog Educativo denominado EDUCATIPS (educatips.wordpress.com) como propuesta para que el docente de 1er grado de Educación Primaria adquiera las competencias básicas y optimice el uso de la Computadora Canaima como recurso Didáctico.

En el Blog Educativo se presenta una guía instruccional digital en línea dirigida a los docentes, disponible en internet, las 24 horas del día todos los días del año, que pretende facilitar en gran medida la capacitación en el uso pedagógico del software libre; así como, en el desarrollo de contenidos educativos digitalizados, contribuir con la transformación de la praxis docente hacia el uso crítico, creativo e innovador de las herramientas informáticas y promover el desarrollo de actitudes investigativas en los docentes con la finalidad de mejorar la implementación y ejecución del Proyecto Canaima.

Esta investigación permite concluir que la formación y actualización de los docentes de Educación Primaria en el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico, es fundamental en el proceso de enseñanza / aprendizaje. Sobre todo cuando se hace prioritario que los docentes cumplan con una labor educativa integral, eficaz y eficiente, que incluya como lo es en este caso, el Proyecto Canaima Educativo, en consecuencia, deben estar preparados en todos los aspectos, inclusive en el tecnológico.

5.2 Recomendaciones

Se considera oportuno el mantenimiento y mejoramiento del Blog Educativo EDUCATIPS, como medio de enseñanza y capacitación virtual para los docentes y tutores del Primer Grado de Educación Básica como contribución a la optimización de la implantación del Proyecto Canaima Educativo y el uso de las TIC como recurso didáctico.

Es interesante continuar profundizando esta investigación y complementar los contenidos educativos expuestos en el Blog Educativo EDUCATIPS, de modo tal que sean de utilidad para docentes y tutores de cualquier nivel educativo y se ofrezcan mejores herramientas de interacción.

Esta iniciativa ha sido efectiva en el panorama aplicado, sería recomendable diseñar proyectos similares que brinden apoyo a otros planes de innovación en el ámbito educativo, a través de la capacitación en línea y el uso de un blog educativo como medio de comunicación.

BIBLIOGRAFIA

Fuentes Bibliográficas

- ✓ Aiken, L. (2003) “Tests Psicológicos y Evaluación”. Pearson Educación, Mexico.
- ✓ García, F. (2007) “La Investigación Tecnológica” 2E, LIMUSA. México.
- ✓ Garassini, M. y Padrón, C. (2004). Experiencias del uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela. Publicada en Caracas – Venezuela.
- ✓ Ramírez, T. (2006). Cómo hacer un Proyecto de Investigación. Publicado en Caracas – Venezuela. Editorial Panapo.
- ✓ Sanhueza, J. (2003). Características de las prácticas pedagógicas con TICs y efectividad escolar en un liceo Montegrande de la Araucanía, Chile.

Fuentes Legales

- ✓ Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (LOPNA). (1998, septiembre 03). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 5.266 Extraordinario, octubre 02, 1998.
- ✓ Congreso de la República de Venezuela. Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2000, junio 12). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.970, junio 12, 2000.
- ✓ Decreto N° 825 (Decreto ley sobre el acceso y uso de Internet). (2000, mayo 10). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.955.
- ✓ Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999, diciembre 30). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.860. Asamblea Nacional Constituyente.
- ✓ Diccionario de la Real Academia Española en línea. Vigésima segunda edición.

Fuentes Electrónicas

- ✓ Acevedo, J. (2.001) "Cambiando la práctica docente en la enseñanza de las ciencias a través de las TICs". Disponible desde Internet en: <<http://www.campusoei.org/salactsi/acevedo15.htm>> [con acceso en octubre de 2.004]
- ✓ Acevedo, J., Vázquez, Á. y Manassero, M. (2.003) "Evaluación de actitudes y creencias de las TIC: diferencias entre alumnos y profesores". Disponible desde Internet en: <<http://www.campus-oei.org/salactsi/acevedo14.htm>> [con acceso en octubre de 2.004]
- ✓ Fuenmayor, C. y Salazar, A. (2.001) "Los docentes y el uso de las TICs en Venezuela. Universidad Bicentennial de Aragua". Disponible desde Internet en: <<http://web.udg.es/tiec/orals/c95.pdf>> [con acceso en octubre de 2.003]
- ✓ Grisolia, M. Recursos Didácticos. Universidad de los Andes – Venezuela. <http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/marygri/recursos.php>
- ✓ Huidobro, J. Tecnologías d'e Información y Comunicación <http://www.monografias.com/trabajos37/tecnologias-comunicacion/tecnologias-comunicacion.shtml>
- ✓ López, J.(2.003)"Enseñar a aprender. Un acercamiento metodológico en el uso de la red y de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en la formación de maestros". Disponible desde Internet en: <<http://www.efdeportes.com/efd59/tecno.htm>> [con acceso en octubre de 2.004]
- ✓ Marques, P. (2010) "Impacto de las TIC en educación: funciones y limitaciones", Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/tic.htm>. Consultado: 02/12/2010.
- ✓ Marqués, P. (2.005) "La pizarra digital en el aula de clase: Estudio curso 2003-2004. En el marco de la línea de investigación "pizarra digital" del grupo DIM". Disponible desde Internet en: <http://www.cica.es/aliens/revfuentes/num4/monografico_1.htm> [con acceso en octubre de 2.005]

- ✓ Marqués, P. (2.005) “Los Docentes: Funciones, Roles, Competencias Necesarias, Formación”. Disponible desde Internet en: <http://dewey.uab.es/pmarques/docentes.htm> > [con acceso en octubre de 2005]
- ✓ Mirabal y Legañoa (2002) La formación de docentes en ejercicio para su desarrollo profesional en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Disponible desde Internet en: www.ead.urbe.edu/.../FORMACION%20DE%20DOCENTES%20EN%20EL%20EJERCICIO%20PARA%20SU%20DESARROLLO%20PROFECIONAL.HTML
- ✓ Modernización.gob.cl (2003) El Estado al Servicio de los Ciudadanos. Definición e Importancia del Gobierno Electrónico <http://www.modernizacion.cl/1350/article-37800.html>
- ✓ Instituto Interamericano del niño. Análisis de Información. Taller de Capacitación México, octubre 2002 [monografía en Internet]. [citado 7 Ene 2003]. Disponible en: <http://www.iin.oea.org/Procesos%20de%20descripción.pdf>
- ✓ http://portaleducativo.edu.ve/index.php?option=com_content&task=view&id=983&Itemid=213

2012

EDUCATIPS

Blog Educativo

Blog Educativo para Docentes sobre el uso de la Computadora
Canaima como Recurso Didáctico



Autoras

Econ. Ana Beatriz Gantes León, C.I. 17.734.011
Ing. María de los Ángeles Gantes León, C.I. 17.734.010



**Blog Educativo para Docentes sobre el uso de la Computadora
Canaima como Recurso Didáctico**

Autoras:

Econ. Ana Beatriz Gantes León, C.I. 17734011

Ing. María de los Á. Gantes León, C.I. 17734010

Barcelona, Julio de 2012

6.1 Introducción

En la Educación venezolana, a lo largo de los últimos años, se ha consolidado es el uso pedagógico de las Tecnologías de Información y Comunicación, a través de los Centros Bolivarianos de Informática y Telemática, Centros de Gestión Parroquial, Unidades Móviles para la Educación, Super@ulas, Infocentros; entre otros. Con los cuales se ha podido avanzar en el uso del computador como recurso de aprendizaje y el uso de las Tecnologías Libres. En este contexto, nace el **Proyecto Canaima Educativo**, el cual hace posible la incorporación de las computadoras portátiles al aula como un recurso para el aprendizaje.

En efecto, en el año 2009, se inició la entrega de portátiles Canaima, a las escuelas de todo el ámbito nacional que poseen electricidad, la cual se denomina: “**Canaima va a la Escuela**”; con el concepto de herramienta que coadyuva al desarrollo de aprendizajes en los estudiantes del primer grado de Educación Primaria, cuyo uso es planificado por los docente, en relación a los propósitos de los Proyectos de Aprendizaje.

En la actualidad, se avanza hacia una nueva versión denominada “**Canaima va a mi Casa**”; la cual se les entrega a los niños del resto de los grados de Educación Primaria, empezando en septiembre de 2010 con el segundo grado; con el concepto de uso comunitario, en el sentido que estas portátiles también podrán ser utilizadas por los miembros de la familia. Para tales efectos, se les agregó una Carpeta denominada “**Familia**”; la misma contiene temas de interés que van desde orientaciones a los padres sobre la formación socio-cognitivas de las y los estudiantes, hasta informaciones sobre aspectos sociales y socio productivos.

El recurso principal transmisor del Proyecto Canaima Educativo es la Computadora Canaima, la cual servirá como medio de aprendizaje para los alumnos, los docentes a su vez, poseerán otra portátil “master”, que se utilizará como herramienta didáctica durante el proceso de enseñanza-

aprendizaje, estas contienen características y contenidos de mayor capacidad, que ejercen influencia y poder sobre las pequeñas Computadoras Canaimitas de los niños.

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta investigación, es posible afirmar que la población docente del primer grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Andrés Eloy Blanco, se encuentra actualmente encarando cambios sustanciales en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje, ya que se ha incluido el Proyecto Canaima y los docentes se han visto en la necesidad de enfrentar este reto.

Es por ello que se diseña un Blog Educativo denominado EDUCATIPS (educatips.wordpress.com), con la finalidad de capacitar a los docentes en el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico, el uso del entorno Canaima (software libre) en el manejo de las herramientas ofimáticas, la ejecución de las TIC y aspectos básicos del Proyecto Canaima en general.

EDUCATIPS está dirigido principalmente a los docentes del primer grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Andrés Eloy Blanco con la intención adicional de que se establezca la comunicación e interacción de conocimientos a nivel local, regional, nacional y mundial entre otros docentes, tutores, representantes etc., el objetivo principal es crear un medio que nutra la capacidad docente y a la vez se enriquezca de las experiencias de otras personas, de modo tal de servir como un ente teórico y práctico del ejercicio educativo.

6.2 Justificación de la Propuesta

La capacitación y actualización de los docentes de Educación Primaria en el manejo de la Computadora Canaima, es fundamental en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Sobre todo cuando se hace prioritario que los docentes cumplan con una labor educativa integral, eficaz y

eficiente, que incluya como lo es en este caso, el Proyecto Canaima Educativo, en consecuencia, deben estar preparados en todos los aspectos, inclusive en el tecnológico.

Educatips se presenta como una alternativa para los docentes del primer grado de Educación Primaria en formación y en ejercicio que no poseen las habilidades necesarias para afrontar los retos que involucra la implementación del Proyecto Canaima Educativo, como también para los docentes que quieran actualizar los conocimientos adquiridos.

Se justifica, ya que la necesidad de formación es real, está latente, sobre todo en los docentes del 1er grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Andrés Eloy Blanco y requiere de programas de capacitación y actualización que traten de propiciar la formación básica en el manejo de las Computadoras Canaima, especialmente del manejo del Proyecto Canaima.

6.3 Objetivos

6.3.1 Objetivo General

Desarrollar en los docentes de Primaria conocimientos, habilidades y destrezas para el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico en el proceso de enseñanza / aprendizaje.

6.3.2 Objetivos Específicos

- Describir el uso del Blog Educativo como medio de aprendizaje y comunicación.
- Describir los aspectos fundamentales del Proyecto Canaima.
- Explicar el manejo de las herramientas ofimáticas del entorno Canaima (software libre).

6.4 Relación de la Teoría de Aprendizaje con las Estrategias Diseñadas

Las estrategias diseñadas se encuentran orientadas hacia el pensamiento crítico y constructivista representado por Piaget (1979) y Ausbel (1983).

Este enfoque se desprende de la perspectiva cognitivista, y plantea que el alumno puede construir su propio conocimiento a través de sus necesidades e intereses y según su ritmo particular para interactuar con el entorno. Según sus teóricos, el aprendizaje se realiza cuando el alumno ha elaborado activamente su propio conocimiento, el cual no necesariamente debe estar basado en el descubrimiento (Mayer, 1999).

Esto se desprende de los aportes del psicólogo Suizo Jean Piaget, quien establece una franca relación entre los aspectos biológicos del individuo y el origen del conocimiento (Aragón Díez, 2001). Para este autor, la característica fundamental de la inteligencia es la transformación que hace el individuo de los objetos que lo rodean, llegando a conocerlos sólo cuando ha realizado dicha transformación (Poole, 2000). Para los teóricos constructivistas, el conocimiento se construye a través de una participación activa, por lo que éste no se reproduce; y va a depender de los aprendizajes previos y de la interpretación que el alumno haga de la información que recibe. Así mismo, el entorno en el que se adquiere el aprendizaje es de suma importancia, ya que éste permitirá en el alumno el pensamiento efectivo, el razonamiento, la solución de problemas y el desarrollo de las habilidades aprendidas (Gros, 1997).

El aporte de la teoría instruccional constructivista al diseño en la elaboración de materiales educativos informáticos, como lo es el Blog Educativo EDUCATIPS, está dado en el énfasis que pone en el entorno de aprendizaje y en los alumnos, antes que en el contenido o en el profesor, es decir, pone mayor énfasis en el aprendizaje antes que en la instrucción (García-Valcárcel, 2005); también aportó las actividades de resolución de

problemas y situaciones de aprendizaje colaborativo. Es por esto que su presencia en los sitios Web educativos está dada en diseños con pocos contenidos y mayor énfasis en enlaces a diferentes referencias, recursos y herramientas que le puedan permitir al alumno la construcción de sus propios procesos de aprendizaje, o la posibilidad de tener grupos de aprendizaje colaborativo dentro del mismo. Así mismo, los hipermedios realizados desde este enfoque están orientados a la búsqueda de información, a la adquisición del conocimiento y a la resolución de problemas (Del Moral, 2000b).

6.5 Relación entre el Modelo de Elena Dorrego y el Diseño Instruccional Propuesto

El Diseño Instruccional Propuesto se ha desarrollado atendiendo a los lineamientos planteados por Elena Dorrego (2005), cuyo modelo didáctico está basado en la Teoría de Robert Gange y en el enfoque del procesamiento de información, debido a que este último considera al individuo como un ser activo, creativo y responsable de la construcción de su conocimiento y desarrollo integral.

La producción de los medios instruccionales comprende una serie de procesos interrelacionados, los cuales, según Dorrego, se fundamentan en las siguientes consideraciones:

- La elaboración de un medio instruccional requiere que éste sea diseñado atendiendo, a su vez, a las fases de un diseño instruccional.
- La selección del medio se efectúa como una de las fases del diseño general de la instrucción que se haya realizado luego de detectar una necesidad instruccional.
- Si el medio a ser elaborado no forma parte de un diseño general de la instrucción, entonces su propio diseño deberá comenzar por una etapa inicial en la cual se justifique la decisión de su producción.

- El medio instruccional se concebirá como cualquier persona, dispositivo o material que transmita el mensaje requerido para el logro de un aprendizaje

El modelo instruccional de Elena Dorrego, se ha elaborado en miras a alcanzar una meta instruccional, en este caso, elaborar un Blog Educativo “*EDUCATIPS*” dirigido a los docentes del primer grado de Educación Primaria, que presente información didáctica y pedagógica actualizada referente al manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico. Diversificando el contenido entre los aportes teóricos o referenciados y los obtenidos en forma práctica a través de la experiencia de los participantes. El modelo a seguir comprende ocho fases:

- **Fase 1:** Formulación de objetivos terminales, coinciden con los establecidos en el diseño instruccional donde este material esta inserto, sino se formulan los objetivos de acuerdo con las conductas que se espera que el alumno evidencie luego de interactuar con el material.
- **Fase 2:** Esta fase comprende varios aspectos, análisis estructural, conductas de entrada, requisitos previos y procesos cognitivos implicados. La primera indica las subhabilidades a lograr por el alumno a fin de lograr el objetivo terminal. También en esta fase se determinan las conductas de entrada y requisitos previos, que comprenden la necesidad de determinar las características de la población a la que va dirigida el material, con lo cual se determinan las estrategias de uso del material y su efectividad. Así mismo deben establecerse los procesos cognitivos necesarios para el procesamiento de la información.

- **Fase 3:** Formulación de los Objetivos Específicos, se formulan los objetivos específicos, se detallan en términos operacionales, atendiendo a las áreas y a los niveles de aprendizaje.
- **Fase 4:** Comprende cuatro procedimientos: La selección de las estrategias instruccionales, la selección de los medios instruccionales, la organización del contenido y la selección de las estrategias de evaluación.

Las estrategias a utilizar en la propuesta del Blog Educativo estarán centradas principalmente en el docente aunque también serán de gran utilidad para padres, tutores o representantes, a través de aspectos audiovisuales y prácticos. Las estrategias de elaboración pretenden integrar la nueva información con los conocimientos previos pertinentes.

El uso de recursos como el foro, los videos y los hipervínculos sirven de estrategias de enseñanza fomentando el aprendizaje colaborativo y cooperativo en los participantes.

- **Fase 5:** Esta fase también comprende dos fases, la evaluación formativa y sumativa de los materiales instruccionales y la elaboración de los instrumentos de evaluación.

6.6 Factibilidad del Diseño Instruccional Propuesto

Se refiere a la disponibilidad de recursos financieros y talentos humanos. La propuesta para dirigida al Docente de Primer Grado de Educación Primaria que optimice el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje, es factible por las siguientes razones:

- Los docentes poseen computadora con conexión a internet.
- Los docentes poseen conocimientos básicos sobre el manejo de internet.

- Los docentes manifiestan estar motivados para capacitarse en el manejo de la Computadora Canaima.
- La institución evidenció su apoyo para la realización de esta investigación, ofreciendo toda su colaboración.

6.7 Planificación del Diseño Instruccional

La planificación del Diseño Instruccional está centrado en el docente que para efectos de este plan es el “alumno”, se ha utilizado como herramienta principal la Internet y recurso la computadora, lo que le permitirá al docente, bajo una perspectiva cognitivista, construir su propio conocimiento a través de sus necesidades e intereses y según su ritmo particular para interactuar con el entorno. (Mayer, 1999).

Por lo tanto se presentará la programación de cada una de las unidades de aprendizaje estructuradas en: objetivo terminal, estrategias metodológicas, recursos humanos y materiales, ambiente de aprendizaje, tiempo y evaluación.

UNIDAD I: Conocimientos Básicos del Blog Educativo EDUCATPS

Dirigido a: Docentes del 1er Grado de la U.E.N. “Andrés Eloy Blanco”

Objetivo Terminal: Describir el uso del Blog Educativo EDUCATIPS como medio de aprendizaje y comunicación.

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación		
				Técnica	Instrumento	Tipo
<ul style="list-style-type: none"> - Presentar el Módulo Instruccional. - Definir las secciones y funcionalidades del Blog Educativo. - Analizar las bondades y usos de las TIC 	<p>Presentación del Módulo Instruccional</p> <p>Concepto de Blog Educativo Características de EDUCATIPS Funciones del Blog</p> <p>Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) Enfoque Educativo sobre el uso de las TIC Funciones de las TIC en la educación Aplicaciones educativas Características de las TIC Bondades y limitaciones de las TIC</p>	<p>Preinstruccional: se expone el objetivo terminal de la unidad.</p> <p>Coinstruccional: se sugiere el análisis de los conceptos.</p> <p>Postinstruccional: se dirige al participante a realizar actividades comunicativas en el blog, por medio de la realización de comentarios acerca de los artículos. Se indica llevar a cabo el test corto.</p>	<p>Computadora Internet</p>	<p>Autoevaluación</p> <p>Coevaluación</p>	<p>Test Corto</p> <p>Informe corto presentado en el blog.</p>	<p>Sumativa</p> <p>Formativa</p>

UNIDAD II: El Proyecto Canaima Educativo para Docentes

Dirigido a: Docentes del 1er Grado de la U.E.N. “Andrés Eloy Blanco”

Objetivo Terminal: Describir los aspectos fundamentales del Proyecto Canaima.

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación		
				Técnica	Instrumento	Tipo
<ul style="list-style-type: none"> - Describir aspectos básicos del Proyecto Canaima. - Definir el entorno Canaima. - Explicar el Catálogo de Contenidos Canaima Educativo, 	<p>Definición del proyecto Canaima Educativo</p> <p>Objetivos del proyecto Canaima Educativo Concepción del Estudiante</p> <p>Acerca de Canaima Características Explicación del entorno</p> <p>Iniciando el Catálogo de Contenidos Proyecto Canaima Aprende Jugando: 1er Grado</p> <p>Clasificación de contenidos Recursos Didácticos y Videos Recursos Digitales Videos Paseo por el catálogo de contenidos Primer Trimestre Segundo Trimestre Tercer Trimestre Programa Tux Pain.</p>	<p>Preinstruccional: se expone el objetivo terminal de la unidad.</p> <p>Coinstruccional: se presenta un recorrido instruccional a través de imágenes que permitan visualizar con mayor facilidad el catálogo de contenidos.</p> <p>Postinstruccional: se indica el análisis de los conceptos y su presentación por medio de la realización de comentarios. Se indica llevar a cabo el test corto.</p>	<p>Compu- tadora</p> <p>Internet</p>	<p>Autoeva- luación</p> <p>Coeva- luación</p>	<p>Test Corto</p> <p>Informe corto presentado en el blog.</p>	<p>Suma- tiva</p> <p>Forma- tiva</p>

UNIDAD III: Entorno Canaima Creativo

Dirigido a: Docentes del 1er Grado de la U.E.N. “Andrés Eloy Blanco”

Objetivo Terminal: Explicar el manejo de las herramientas ofimáticas del entorno Canaima (software libre).

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación		
				Técnica	Instrumento	Tipo
<p>- Describir el uso del Procesador de texto de Open office como herramienta educativa</p> <p>- Ilustrar el uso del manejador de presentaciones de Open office como herramienta educativa</p>	<p>Iniciando el procesador de texto Entorno de Trabajo Preparar el Documento Inserción de imágenes Selección y formateo de texto Insertar una tabla Insertar un hipervínculo Insertar encabezamiento-pie página Insertar número de página. Trabajar con listas numeradas Trabajar con columnas El menú archivo</p> <p>Iniciando el manejador de presentaciones Entorno de Trabajo Iniciar el Trabajo con impress Colocar el título, nombre y fecha Transformar un texto en esquema Título, texto e imagen Insertar video y audio Título y diagrama Aplicando transiciones y efectos Conociendo el panel de tareas.</p>	<p>Preinstruccional: se expone el objetivo terminal de la unidad.</p> <p>Coinstruccional: se presenta un recorrido instruccional a través de imágenes que permitan familiarizarse con el entorno de las herramientas ofimáticas.</p> <p>Postinstruccional: se indica el análisis de los conceptos y su presentación por medio de la realización de comentarios. Se indica llevar a cabo el test corto.</p>	<p>Computadora Internet</p>	<p>Autoevaluación</p> <p>Coevaluación</p>	<p>Test Corto</p> <p>Informe corto presentado en el blog.</p>	<p>Sumativa</p> <p>Formativa</p>

Unidad I:
Conocimientos Básicos del Blog Educativo
EDUCATIPS

Unidad I: Conocimientos Básicos del Blog Educativo EDUCATPS

Objetivo Terminal: Describir el uso del Blog Educativo EDUCATIPS como medio de aprendizaje y comunicación.

Objetivo 1: Presentación el Módulo Instruccional.

- Presentar el Módulo Instruccional

Presentación del Módulo Instruccional

En la Educación venezolana, a lo largo de los últimos años, se ha consolidado el uso pedagógico de las Tecnologías de Información y Comunicación, en este contexto, nace el **Proyecto Canaima Educativo**, el cual hace posible la incorporación de las computadoras portátiles al aula como un recurso para el aprendizaje, a las escuelas, con el concepto de herramienta que coadyuva al desarrollo de aprendizajes en los estudiantes del primer grado de Educación Primaria, cuyo uso es planificado por los docente, en relación a los propósitos de los Proyectos de Aprendizaje.

El recurso principal transmisor del Proyecto Canaima Educativo es la Computadora Canaima, la cual servirá como medio de aprendizaje para los alumnos, los docentes a su vez, poseen otra portátil “master”, que se utilizará como herramienta didáctica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, estas contienen características y contenidos de mayor capacidad, que ejercen influencia y poder sobre las pequeñas Computadoras Canaimitas de los niños.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación realizada, es posible afirmar que la población docente del primer grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Andrés Eloy Blanco, se encuentra actualmente encarando cambios sustanciales en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje, ya que se ha incluido el Proyecto Canaima y los docentes se han visto en la necesidad de enfrentar este reto.

Es por ello que se diseña un Blog Educativo denominado EDUCATIPS (educatips.wordpress.com), con la finalidad de capacitar a los docentes en el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico, el uso del entorno Canaima (software libre) en el manejo de las herramientas ofimáticas, la ejecución de las TIC y aspectos básicos del Proyecto Canaima en general.

EDUCATIPS está dirigido principalmente a los docentes del primer grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Andrés Eloy Blanco con la intención adicional de que se establezca la comunicación e interacción de conocimientos a nivel local, regional, nacional y mundial entre otros docentes, tutores, representantes etc., el objetivo principal es crear un medio que nutra la capacidad docente y a la vez se enriquezca de las experiencias de otras personas, de modo tal de servir como un ente teórico y práctico del ejercicio educativo.

Este blog se presenta como una alternativa para los docentes del primer grado de Educación Primaria en formación y en ejercicio que no poseen las habilidades necesarias para afrontar los retos que involucra la implementación del Proyecto Canaima Educativo, como también para los docentes que quieran actualizar los conocimientos adquiridos.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar en los docentes de Primaria la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas para el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico en el proceso de enseñanza / aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Describir el uso del Blog Educativo EDUCATIPS como medio de aprendizaje y comunicación.

- Informar los aspectos fundamentales del Proyecto Canaima.
- Explicar el manejo de las herramientas ofimáticas del entorno Canaima (software libre).

Objetivo 2: Definir las secciones y funcionalidades del Blog Educativo.

- Concepto de Blog Educativo
- Características de EDUCATIPS
- Funciones del Blog

Concepto de Blog Educativo

Un blog educativo, o también denominado, weblogs, edublogs, blogs o bitácoras son sitios web donde se publican de forma cronológica artículos de diversa temática.

Pueden ser **individuales** (un autor) o **colectivos** (varios autores), pueden tratar de una temática en especial, servir de soporte a las clases, ser un punto de encuentro para resolver dudas, plantear discusiones, etc.

Características de EDUCATIPS

Educatips es una iniciativa dirigida a los docentes de Primer Grado de Educación Primaria de la República Bolivariana de Venezuela, cuyo objetivo terminal consiste en desarrollar en los docentes de Primaria la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas para el manejo de la Computadora Canaima como recurso didáctico en el proceso de enseñanza / aprendizaje. Sus principales características son:

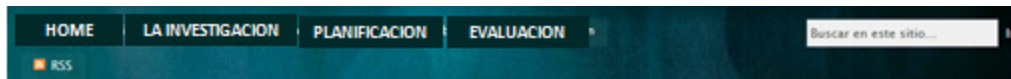
1. Organización: La información se encuentra diagramada de forma jerárquica, posee diversos textos de acceso a través del click del mouse, además existe una casilla denominada "Buscar en este

sitio...” la cual permitirá optimizar la localización de información específica.

2. Comunicación: al finalizar cada artículo publicado o unidad instruccional, aparecerá un texto de acceso con la palabra “Comentario” cuya selección permitirá incluir información sencilla por parte de los usuarios del blog.
3. Actividades: Se proponen actividades de autoevaluación y coevaluación para afianzar los contenidos.
4. Contenido: módulos de contenidos para aprendizaje, vínculos web, información colectiva y colaborativa, etc.

Funciones del Blog

Sección superior



HOME: Contiene la vista principal de la página.

LA INVESTIGACIÓN: Presenta la información académica que generó el desarrollo del Blog EDUCATIPS como propuesta Educativa.

PLANIFICACIÓN: Se encuentra la diagramación de contenidos de acuerdo al modelo instruccional de Elena Dorrego.

EVALUACIÓN: Comprende aspectos básicos para la evaluación de los contenidos.

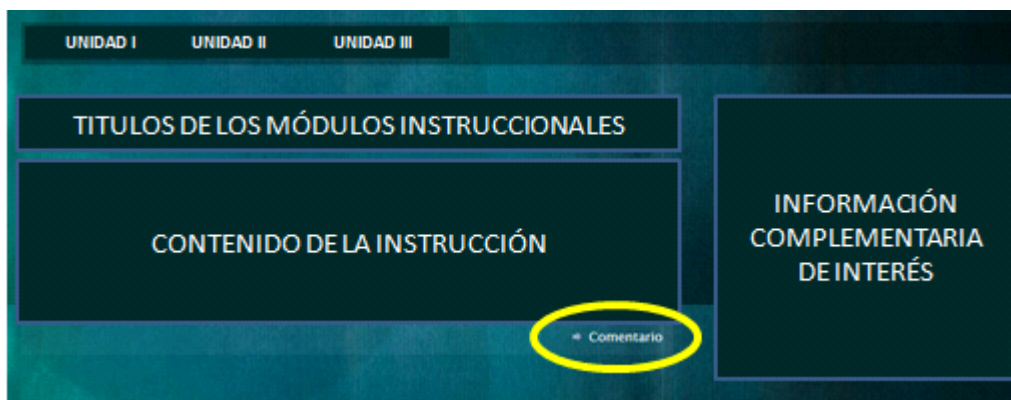
BUSCAR EN ESTE SITIO: Permite agregar un texto (que se desee localizar en el blog) y ubicarlo rápidamente en EDUCATIPS.

Sección de Presentación



En esta sección se incluye el nombre del Blog, el slogan y un pensamiento de Simón Rodríguez, a modo de presentación.

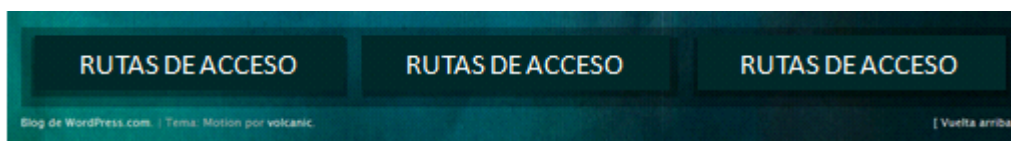
Sección Instruccional



Con solo hacer “click” sobre los textos expuestos en la barra de unidades, se podrá acceder a los contenidos correspondientes a las unidades I, II y III diseñadas en el modelo instruccional. La cual se presentará en los recuadros inferiores.

Al finalizar cada modulo o unidad, se hallará la palabra “Comentario”, haciendo click en ella se podrá exponer información por parte del usuario referente a comentarios, experiencias, información colaborativa, recomendaciones, informes de evaluación, etc.

Sección Inferior



La sección inferior presentará textos de selección que permitirán, haciendo click sobre ellos, navegar por distintas secciones del blog EDUCATIPS.

La frase “Volver Arriba” que se halla entre corchetes permitirá regresar a la vista superior del Blog.

Objetivo 3: Analizar las bondades y usos de las TIC

- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
- Enfoque Educativo sobre el uso de las TIC
- Funciones de las TIC en la educación
- Aplicaciones educativas
- Características de las TIC
- Bondades y limitaciones de las TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

La información y la comunicación son soportes fundamentales de la educación, dada la estrecha relación entre la información y el conocimiento, la comunicación y el intercambio de ideas.

La educación es un derecho humano y un deber fundamental. El Estado la asumirá como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. 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, por lo tanto, es deber de las instituciones impulsar la apropiación de estos recursos desde sus ambientes educativos.

Dados los avances de las TIC, el estudiante de hoy, se ven en la necesidad de construir sus propios conceptos debido a la diversidad de criterios a los cuales se ven expuestos durante su aprendizaje. Por lo tanto, el docente deberá, optimizar el uso de las herramientas tecnológicas o TIC, en sus actividades académicas, con el objetivo de facilitar y estimular en los alumnos el placer por el aprendizaje, es decir, el docente han de asumir el papel de mediador u orientador en ese proceso de construcción de significados.

Un ejemplo de ello, es el siguiente caso: ...una maestra propone a sus estudiantes que hagan una lista de los recursos TIC con los objetos encontrados en sus casas. Como primera acción, la maestra sugirió que ellos construyeran una definición de TIC más ajustada a la tarea planteada; para ello, entregó una serie de recortes de revistas donde varios autores definen este término.

Enfoque Educativo sobre el uso de las TIC

“Ser maestro en esta hora agónica del mundo es una responsabilidad grande y quien la asuma ha de tener pleno conocimiento de la contribución que debe prestar para que los hombres alcancen mayor conciencia de la misión que cumplen en el mundo, con el fin de que los mecanismos que desaten no rompan el proceso solidario de la vida y para que la ciencia trabaje para el hombre y no en contra del hombre, a fin de que la técnica se humanice”. (El maestro Luis Beltrán Prieto Figueroa)

Las TIC permiten una mayor integración e interacción del estudiante que aprende en forma presencial y a distancia, con el proceso mismo y con sus similares. Integrando texto, imagen, sonido y movimiento, se crea un ambiente que facilita al estudiante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las TIC están cambiando nuestra manera de hacer las cosas, de trabajar,

de divertirnos, de estudiar, de relacionarnos, de aprender, de manera sutil, también están cambiando nuestra forma de pensar y de actuar.

En lo que respecta al campo de la educación, es impostergable la incorporación de las TIC en el quehacer diario de escuelas y universidades, y con esto, la preparación o formación de todos los miembros de la comunidad escolar y universitaria (personal docente, administrativo y estudiantes). De ello, depende en gran medida, el logro de los objetivos y metas que permitirán cumplir de una manera eficiente, la misión de formar estudiantes y profesionales de altísima calidad, para incorporarlos a un campo laboral cada vez más competitivo.

A través de los medios se puede proporcionar al estudiante una mayor cantidad de materiales y recursos tecnológicos de calidad, que le permiten ampliar los conocimientos sobre una determinada actividad o tema específico, para que como estudiante o como profesional aumente su productividad y logre el acceso a las grandes bases de datos existentes, y a la vez, le permitan interactuar con personas de diferentes regiones y culturas, mediante la utilización de la tecnología, logrando con esto, abrirle una ventana al mundo del conocimiento y de la información.

Los medios ópticos prometen alterar para siempre el modo en que se trabaja. La tecnología digital continuará teniendo un papel clave en futuros sistemas de comunicación, el universo de medios personales continuará expandiéndose. Las cuestiones legales y la ética serán cada vez más importantes y la información seguirá siendo un recurso y tendrá una demanda cada vez mayor.

Funciones de las TIC en la educación

- Medio de expresión (escribir, dibujar, presentaciones, Web).
- Canal de comunicación, colaboración e intercambio.
- Instrumento para procesar la información.

- Instrumento para la gestión administrativa y tutorial.
- Herramienta de diagnóstico y rehabilitación.
- Medio didáctico (informa, entrena, guía el aprendizaje, motiva).
- Generador de nuevos escenarios formativos.
- Medio lúdico para el desarrollo cognitivo.
- Contenido curricular (conocimiento, competencia).
- Ofrece la posibilidad de brindar al proceso educativo, que cada actor elabore sus propios códigos de pensar, sentir y hacer, propiciando el proceso de reconstrucción y desarrollo personal y de recreación cultural.

Aplicaciones educativas de las TIC: Aplicaciones de escritorio

Las aplicaciones de escritorio (procesador de texto, hoja electrónica de cálculo, manejador de presentaciones, entre otras) constituyen unas de las primeras herramientas de trabajo que el usuario(a) del computador conoce e incorpora a su quehacer diario. Su uso didáctico puede ser abordado por el maestro o la maestra de dos maneras:

- Valiéndose de las potencialidades de la aplicación, el o la docente crea documentos para ser utilizados como recursos didácticos en las actividades de aprendizaje.
- En el desarrollo de proyectos que respondan a las necesidades o problemas del contexto escolar y que permitan desarrollar en el y la estudiante una actitud positiva hacia la investigación, el trabajo cooperativo, la participación y la autonomía.

A continuación se señalan algunos usos:

Procesador de texto

Los procesadores de texto, básicamente, facilitan la edición de materiales escritos, como: cartas, oficios, trípticos y/o tablas entre otros.

El periódico escolar y la Web de la escuela son actividades que pueden ser desarrollados mediante procesadores de texto. Éstos promueven la búsqueda de información, redacción, revisión lingüística, tratamiento de imágenes, formato de impresión, estilo, entre otras acciones.

Hoja electrónica de cálculo

Permite que el o la docente desarrolle actividades que respondan ante acciones realizadas por el y la estudiante, lo que genera un ambiente basado en aprendizaje significativo.

Como apoyo a los proyectos, facilita la recolección, el tratamiento, el análisis y la publicación de datos y cálculos producto de observaciones; la incorporación y el análisis de gráficos; facilita la resolución de problemas y el desarrollo de modelos matemáticos.

Manejador de presentaciones

Exhibir e interconectar diapositivas con efectos en la presentación de su contenido y en la transición entre ellas, sumado a la incorporación de imágenes, botones, sonidos, videos e hipervínculos, permite crear actividades en las que el y la estudiante pueden navegar entre distintos escenarios didácticos. Tal es el caso de los libros electrónicos, los cuestionarios, las demostraciones, las enciclopedias, entre otros recursos.

Aplicaciones educativas de las TIC: Software educativo

El software educativo, entendido como el conjunto de programas informáticos diseñados con fines didácticos y orientados a atender un determinado problema de aprendizaje, comprende una variada y compleja tipología, dentro de la cual se encuentran los simuladores, los tutoriales, los demostradores, los sistemas expertos que permite a los y las estudiantes construir conocimientos a través de ejercicios y actividades entre otros.

Si bien algunas de estas aplicaciones informáticas se basan en la fórmula estímulo-respuesta, es el y la docente quienes deberán incorporarlas

en sus actividades de clase como una herramienta para la construcción de saberes. No hay que olvidar que este recurso forma parte de una gama de posibilidades. El software educativo cumple eficientemente su función al momento de fortalecer alguna habilidad, simular una situación riesgosa o de difícil acceso o demostrar un determinado fenómeno, pues su carácter motivador facilita el esfuerzo intelectual y la concentración necesaria para acceder a tareas complejas y abstractas.

Aplicaciones educativas de las TIC: Internet

Internet dentro del proceso educativo puede cumplir una doble función, en la primera, es empleada como herramienta pedagógica para el logro de los objetivos de aprendizaje, lo que permite al maestro contar con un recurso de apoyo en el aula; y en la segunda como el medio para desarrollar el proceso educativo específicamente en la modalidad a distancia.

Seguidamente se nombran algunas estrategias que el maestro y la maestra pueden utilizar mediante las aplicaciones o servicios que pueden acceder a través de Internet:

- *Correo electrónico:* El y la estudiante pueden usar este servicio para compartir información sobre un tema en particular, mediante el intercambio o consultas a otros estudiantes, docentes o especialistas a nivel regional, nacional o internacional.
- *Listas de correo electrónico:* El y la docente pueden agrupar a un determinado número de estudiantes en una lista de correo con el propósito de direccionar hacia ellos, documentos o programas que sirvan de recurso didáctico, así como desarrollar actividades de participación.

- *Grupos de discusión (foros)*: Consisten en establecer discusiones en línea sobre un tema en particular, donde los estudiantes plantean sus puntos de vista y proponen soluciones a problemas.
- *Salón de conversación (chat room)*: Son salones de conversación en tiempo real donde los y las estudiantes pueden realizar consultas e intercambiar sus opiniones.
- *Weblog o Blog*: Es un espacio en formato Web que permite a los y las estudiantes sintetizar sus ideas mediante notas o artículos respecto a un determinado tema, ordenado cronológicamente.
- *Sitio Web de la institución educativa*: Son páginas Web de las escuelas, donde el y la estudiante pueden publicar noticias, trabajos o cualquier actividad que requiera de difusión.
- *WebQuest*: Consiste en organizar gran volumen de páginas Web, creando secuencias didácticas en torno a un determinado tema, con comentarios y consejos del o la docente.
- *Portafolio*: Es un sistema de recolección de documentos, en el cual se guardan evidencias de proyectos, cursos, publicaciones, evaluaciones, material bibliográfico, relacionados con actividades didácticas.
- *Cursos a distancia basados en las TIC*: Son clases que se planifican y organizan de forma sistemática donde los recursos tecnológicos (agenda, calendario, foros, chat, materiales, entre otros) y humanos, se orientan a lograr un determinado objetivo de aprendizaje.
- *La Búsqueda del Tesoro*: Consiste en la publicación en la Web de cuestionarios sobre un determinado tema, con enlaces a otras páginas para que el y la estudiante puedan hallar las respuestas.
- *Aulas virtuales*: Consiste en la creación en la Web de espacios educativos para el desarrollo de contenidos de una determinada asignatura o disciplina.

- *Wikipedia*: Una (o un) Wiki es un sitio Web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los cuales pueden crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página Web de una forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen de una (o un) Wiki una herramienta efectiva para el trabajo colaborativo.

Características de las TIC

Las TIC tienen como características principales:

- Son de carácter innovador y creativo, pues dan acceso a nuevas formas de comunicación.
- Tienen mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa, ya que la hace más accesible y dinámica.
- En ellas son considerados temas de debate público y político, pues su utilización implica un futuro prometedor.
- Se relacionan con mayor frecuencia con el uso de Internet y la informática.
- Afectan a numerosos ámbitos de las ciencias humanas como: la sociología, la teoría de las organizaciones o la gestión.

Bondades y limitaciones de las TIC

Las TIC facilitan un cúmulo de herramientas útiles para el desarrollo y progreso del proceso de enseñanza y aprendizaje, de esta forma es importante destacar las bondades y debilidades que tienen las TIC desde dos perspectivas

- Desde la perspectiva del aprendizaje
- Para los estudiantes.
- Para los docentes.

Perspectiva del aprendizaje

Bondades

- Interés y motivación. Incita a la actividad y al pensamiento.
- Interacción. Mantienen un alto grado de implicación en el trabajo.
- Desarrollo de la iniciativa. Ayuda a la toma de nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones.
- Aprendizaje a partir de los errores. Ayuda a conocer los errores a través del *feedback* y ensayar nuevas respuestas para superarlos.
- Mayor comunicación entre profesores y estudiantes. Es más fácil preguntar dudas, compartir ideas intercambiar recursos, debatir.
- Aprendizaje cooperativo.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo.

Limitaciones

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables: parciales, equivocadas, obsoletas.
- Aprendizajes incompletos y superficiales. Los estudiantes se resisten a emplear el tiempo necesario para consolidar los aprendizajes, y confunden el conocimiento con la acumulación de datos.
- Visión parcial de la realidad.
- Dependencia de los demás. Conviene hacer grupos estables (donde los alumnos ya se conozcan), pero flexibles (para ir variando) y no conviene que los grupos sean numerosos, ya que algunos estudiantes se podrían convertir en espectadores de los trabajos de los otros.
- Ansiedad.

Para los estudiantes

Bondades

- Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Puede utilizar los materiales más acordes con su estilo de aprendizaje y sus circunstancias personales.
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
- Autoevaluación.
- Mayor proximidad del profesor.
- Instrumentos para el proceso de la información.
- Más compañerismo y colaboración.

Limitaciones

- Adicción. El profesorado deberá estar atento ante estudiantes que muestren una adicción desmesurada a videojuegos, chats.
- Aislamiento (problemas de sociabilidad).
- Falta de conocimiento de los lenguajes.
- Cansancio visual y otros problemas físicos.

Para los docentes

Bondades

- Liberan al profesor de trabajos repetitivos. Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios autocorrectivos.
- Facilidades para la realización de agrupamientos.
- Mayor contacto con los estudiantes.
- Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.
- Actualización profesional. Ayuda a complementar su alfabetización informática y audiovisual. Mejorar sus competencias profesionales.
- Contactos con otros profesores y centros. Pueden compartir experiencias, realizar materiales didácticos colaborativamente.

- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.

Limitaciones

- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.
- Problemas de mantenimiento de los ordenadores.
- Exigen una mayor dedicación.
- Necesidad de actualizar equipos y programas.

UNIDAD II:
El Proyecto Canaima Educativo para Docentes

UNIDAD II: El Proyecto Canaima Educativo para Docentes

Objetivo Terminal: Describir los aspectos fundamentales del Proyecto Canaima.

Objetivo 1: Describir aspectos básicos del Proyecto Canaima.

- Definición del Proyecto Canaima Educativo
- Objetivos del proyecto Canaima Educativo
- Concepción del Estudiante

Definición del Proyecto Canaima Educativo

Canaima Educativo es un proyecto del Gobierno Venezolano que tiene por objetivo apoyar la formación integral de los niños, mediante la dotación de una computadora portátil escolar con contenidos educativos a los maestros y estudiantes del subsistema de educación primaria conformado por las escuelas públicas nacionales, estatales, municipales, autónomas y las privadas subsidiadas por el Estado.

Constituye un pilar fundamental en la construcción del nuevo modelo educativo, y es factor importante en el alcance de la independencia tecnológica, ya que los contenidos educativos, aplicaciones y funciones son totalmente desarrollados en Software Libre por talento venezolano.

Su ejecución está a cargo del Ministerio del Poder Popular para la Educación, conjuntamente con el Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Industrias Intermedias.

Objetivos del proyecto Canaima Educativo

Objetivo General

Promover la formación integral de los niños venezolanos, mediante el aprendizaje liberador y emancipador apoyado por las Tecnologías de Información Libres.

Objetivos Específicos

- Promover el desarrollo integral de los niños en correspondencia con los fines educativos.
- Profundizar la concreción del Desarrollo Curricular para la formación integral y con calidad de los niños venezolanos.
- Transformar la praxis docente con el uso crítico y creativo de las Tecnologías de Información Libres.
- Desarrollar las potencialidades en Tecnologías de Información Libres, para el apoyo a los procesos educativos en pro de la soberanía y la independencia tecnológica.

Concepción del Estudiante

Actor social activo, creativo, sujeto y objeto de aprendizaje; el cual a través de la participación activa en las interacciones sociales con sus compañeros y demás miembros de la comunidad, organizadas por la y el docente o espontáneas; sobre la base de sus conocimientos previos, necesidades, intereses y motivaciones, construye, amplía o transforma sus enfoques conceptuales interpretativos; los cuales a su vez potencian el desarrollo psicológico (cognitivo, afectivo y axiológico), expresándolo en la reflexión, motivación, el uso autónomo y autoregulado de los aprendizajes para generar innovaciones y soluciones para desarrollar y transformar su contexto sociocultural.

Enmarcado en los fines de la educación, plasmados en la constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), las intencionalidades de la Educación para la Formación Ciudadanía; los cuales establecen: formar ciudadanos de manera integral; con actitudes y valores para vivir en democracia, participativos, protagónicos, con valores y virtudes hacia la libertad, independencia, paz, bien común, la integridad territorial, la convivencia, el desarrollo del potencial creativo, la valoración ética al trabajo liberador, valores de identidad venezolana; el quehacer reflexivo y crítico.

Objetivo 2: Definir el Entorno Canaima

- Acerca de Canaima
- Características
- Explicación del entorno

Acerca de Canaima

Canaima GNU/Linux es un proyecto socio-tecnológico abierto, construido de forma colaborativa, centrado en el desarrollo de herramientas y modelos productivos basados en las Tecnologías de Información Libres (TIL) de software y sistemas operativos cuyo objetivo es generar capacidades nacionales, desarrollo endógeno, apropiación y promoción del libre conocimiento, sin perder su motivo original: la construcción de una nación venezolana tecnológicamente preparada.

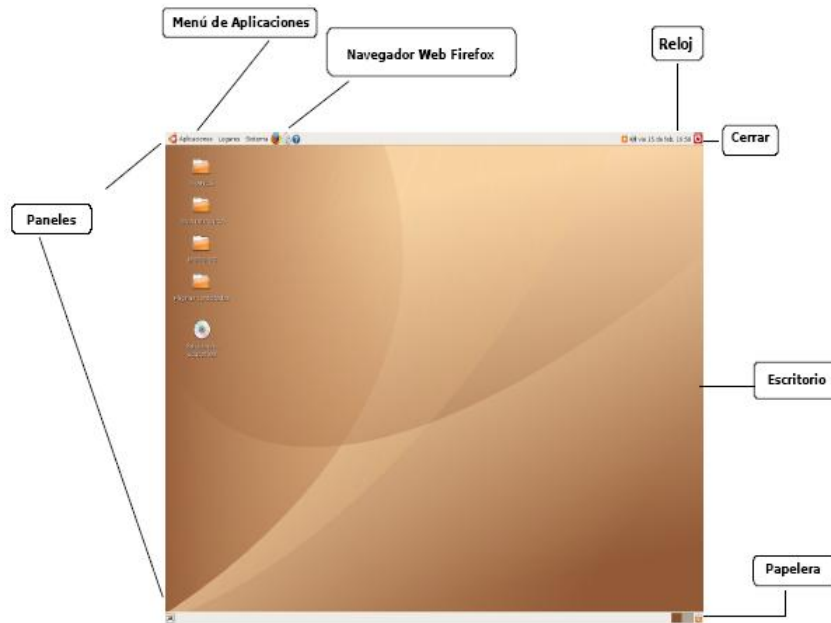
El Proyecto Canaima está compuesto por un grupo heterogéneo de participantes provenientes de diferentes instituciones públicas y particulares, activistas del Software Libre y ciudadanos en general. Su desarrollo es abierto y busca sumar a la mayor cantidad posible de colaboradores y desarrolladores.

El proyecto GNU/Linux Canaima cuyo fin es contribuir con la adopción de tecnologías libres en la República Bolivariana de Venezuela, inicia en mancomunidad con diversos sectores nacionales un proceso para poner a disposición de todos, información diversa de utilidad sobre los procesos, técnicas y métodos empleados durante el ciclo de vida de desarrollo del proyecto.

Características

- Desarrollada totalmente bajo Software Libre.
- No está limitada al uso en la APN, sino que puede ser usado por cualquier persona.
- Se encuentra equipado con el pack ofimático OpenOffice, (procesador de palabras, hojas de cálculo, presentaciones), diseño gráfico, planificación de proyectos y bases de datos.
- Permite la interacción con Internet, a través de su navegador web, gestor de correo electrónico y aplicaciones para realizar llamadas telefónicas por la red.
- Es estable y segura, basada en la versión estable de Linux Debian, la cual pasa por una serie de procesos y pruebas rigurosas de calidad.
- Realizada en Venezuela por talento nacional.

Explicación del Entorno



A continuación se presenta la interfaz gráfica del sistema operativo Ubuntu, que presenta los siguientes elementos:

- **Paneles:** Son dos, uno arriba y otro abajo. Se utilizan para iniciar aplicaciones de una forma rápida y sencilla. También ofrecen información importante para el usuario.
- **El escritorio:** Espacio entre los dos paneles, donde se pueden colocar los documentos y elementos que utilice más frecuentemente. En el panel superior encontramos:
 - **Menú de aplicaciones:** Con los principales programas de Gnome, agrupados según su funcionalidad.
 - **Barra de botones:** Allí podrá colocar las aplicaciones que utilice más frecuentemente para poder correrlas con un solo clic.
 - **Reloj:** Con la fecha, hora y un pequeño calendario.
 - **Íconos de estado:** Algunas aplicaciones colocan sus íconos allí para indicar que están en ejecución.

- **Selector de ventanas:** Un pequeño ícono a la derecha del reloj que permite seleccionar alguna de las aplicaciones en ejecución.
- En la parte inferior se encuentran:
- **La lista de tareas:** Al igual que en sistema operativo propietario permite conocer qué aplicaciones se están ejecutando.
- **Botón “minimizar todo”:** Esconde temporalmente las aplicaciones en ejecución para dar acceso al escritorio.
- **Espacios de trabajo:** Si tiene muchas aplicaciones abiertas al mismo tiempo, puede distribuirlas en varios escritorios.
- **Íconos:** Son representaciones gráficas de programas, archivos, documentos o lugares de su computador. Buscan ser fáciles de recordar, Usted podrá asociarlos con cosas familiares de su día a día. Los íconos pueden ser ligeramente diferentes de equipo en equipo.

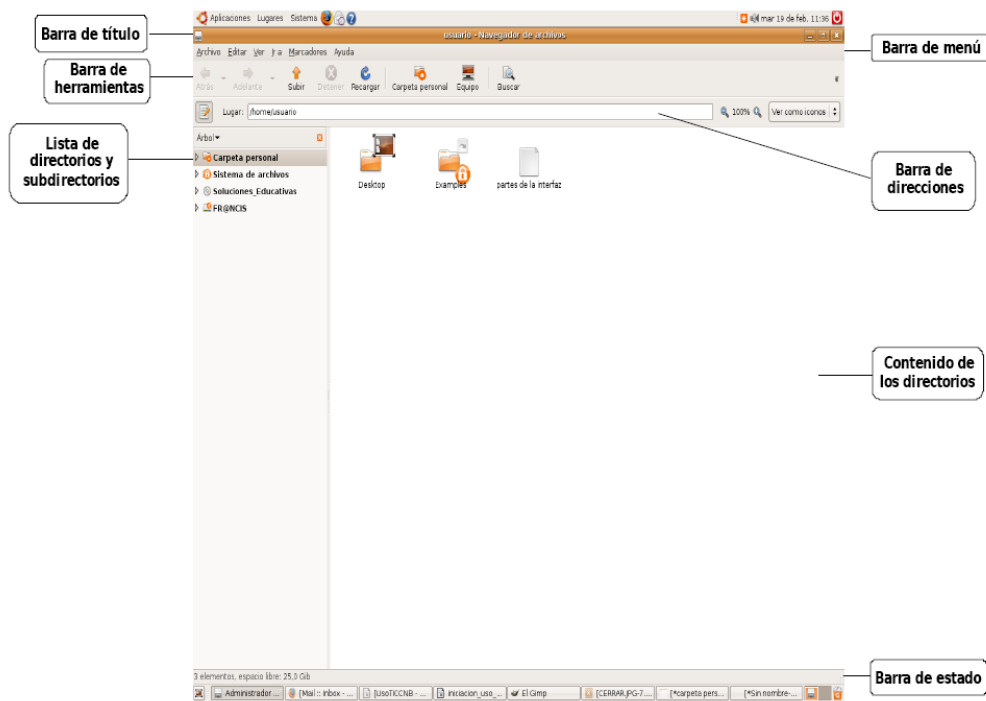
En todo escritorio se encuentra:

- **Equipo:** Le permite examinar aquellos dispositivos del computador en los que pueden haber datos: su unidad de CD-ROM, su pendrive, su unidad de diskette, su disco duro, la red, entre otros.
- **Carpeta de inicio:** Cada uno de los usuarios del computador tiene una “Carpeta de inicio” en la que podrá guardar toda su información. Está separada de las carpetas de inicio de los otros usuarios.
- **Papelera:** Usted puede arrastrar un archivo o una carpeta y soltarla sobre la papelera para eliminarla. Al igual que la papelera de su oficina, esta papelera no elimina los archivos inmediatamente; se quedan en la papelera hasta que usted le haga clic con el botón derecho y seleccione la opción “Vaciar la papelera”
- En el escritorio usted también puede colocar sus propios archivos y carpetas y organizarlos según sus preferencias por ejemplo, puede crear una carpeta para los documentos de su trabajo y otro para sus

tareas. También puede colocar íconos de los programas que usted utiliza más frecuentemente.

- A los íconos (y a casi cualquier elemento de la interfaz de Gnome) usted puede hacerles clic con el botón derecho para desplegar un menú con opciones y propiedades para ese ícono

Gestor de archivos



Barra de título



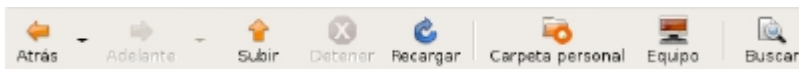
En esta barra se podrá observar el nombre del documento o aplicación abierta.

Barra de menú



En esta barra se encuentran las distintas opciones para hacer uso de la aplicación.

Barra de herramientas



Contiene botones de acceso rápido a las diferentes opciones de la aplicación.

Barra de direcciones



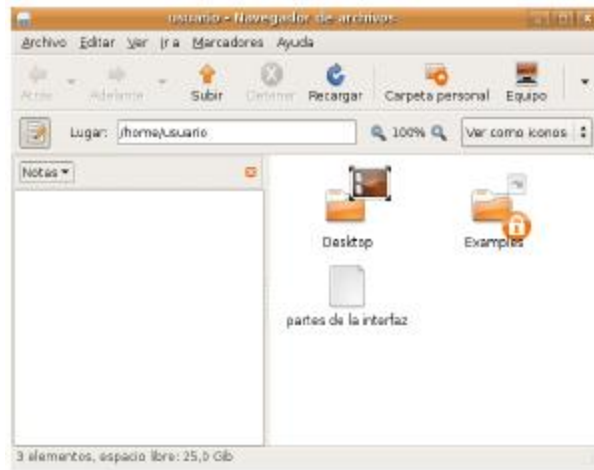
Cambiar entre la barra de lugares de botones y de texto: Esta opción nos permite modificar la barra de direcciones en dos formas.



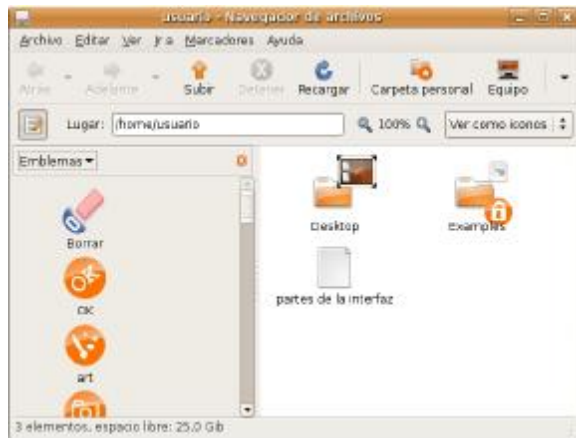
En esta barra se podrá acceder a la ubicación de carpetas, archivos y otros directorios del sistema.

Botones de una ventana

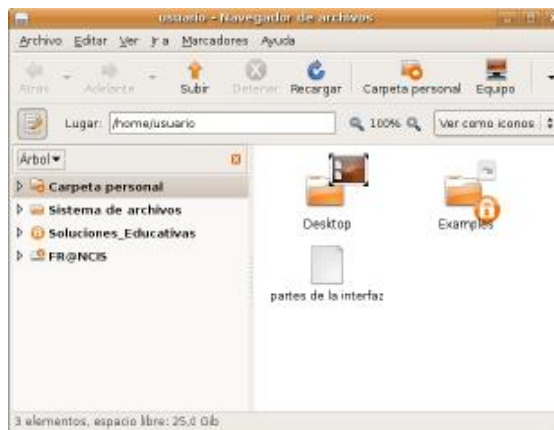
- Botón utilizado para minimizar una ventana.
- Al hacer clic sobre él, ésta será ubicada en la Barra de tareas.
- Botón para cerrar una ventana.
- Botón para maximizar o restaurar una ventana.
- Al hacer clic sobre él, modificará el tamaño de la ventana.




Emblemas: Le permite colocar un ícono identificado a alguna de las carpetas o archivos que usted haya creado. Para colocarlo, sólo arrastre el ícono desde el panel de emblemas hasta la carpeta. Para quitar algún ícono que usted haya colocado, arrastre sobre éste la opción “borrar”.



Árbol: es el equivalente al panel que utiliza el explorador de Windows, y permite navegar entre las diferentes carpetas de Linux.



Barra de estado



3 elementos, espacio libre: 25,0 Gib

Permite dar información del espacio libre en el disco duro, elementos seleccionados, entre otros.

Objetivo 3: Explicar el Catalogo de contenidos Canaima Educativo

- Iniciando el Catalogo de Contenidos:
- Proyecto Canaima Aprende Jugando: 1er Grado
- Clasificación de contenidos
- Recursos Didácticos y Videos
 - o Recursos Digitales
 - o Videos
- Mapa del contenido: PASEO POR EL CATALOGO DE CONTENIDOS
 - o PRIMER TRIMESTRE
 - o SEGUNDO TRIMESTRE
 - o TERCER TRIMESTRE
- Programa TUX PAINT

Iniciando el Catalogo de Contenidos

Luego de encender el computador, tras el proceso de carga del sistema operativo, se visualizará en pantalla el entorno gráfico que se demuestra a continuación:



Para dar inicio a la aplicación del Catálogo de Contenidos del Proyecto Canaima Educativo se debe clickear dos veces con el botón izquierdo del mouse sobre el ícono que se encuentra encerrado en un círculo amarillo.

Proyecto Canaima Aprende Jugando: 1er Grado

Al tener acceso a la aplicación antes mencionada se observará el siguiente entorno gráfico:



Para continuar es necesario seleccionar el botón que muestra la palabra INICIO.

En la imagen que aparece en seguida se muestran recomendaciones para el uso de las computadoras Canaima, las cuales deben reafirmarse y explicarse en cada jornada de trabajo escolar, seguidamente, presione el botón CONTINUAR.



Clasificación de contenidos

La siguiente captura de pantalla muestra la clasificación general de los contenidos del Proyecto Canaima Educativo, los cuales están organizados en tres grupos: 1er trimestre, 2do trimestre y 3er trimestre; compatibles con el plan de educación.



Para acceder a cualquiera de ellos solo es necesario seleccionarlos haciendo click sobre los mismos, si se desea retroceder a las pantallas anteriores presione la flecha que muestra la palabra ATRÁS.

Al seleccionar cualquiera de los grupos desplegados en pantalla, se mostrarán las categorías diseñadas para trabajar en cada uno, a continuación se muestran las correspondientes a cada trimestre:

1er Trimestre:



2do Trimestre:



3er Trimestre:



A su vez para acceder a cualquiera de las categorías demostradas, debe seleccionarlas haciendo click sobre ellas.

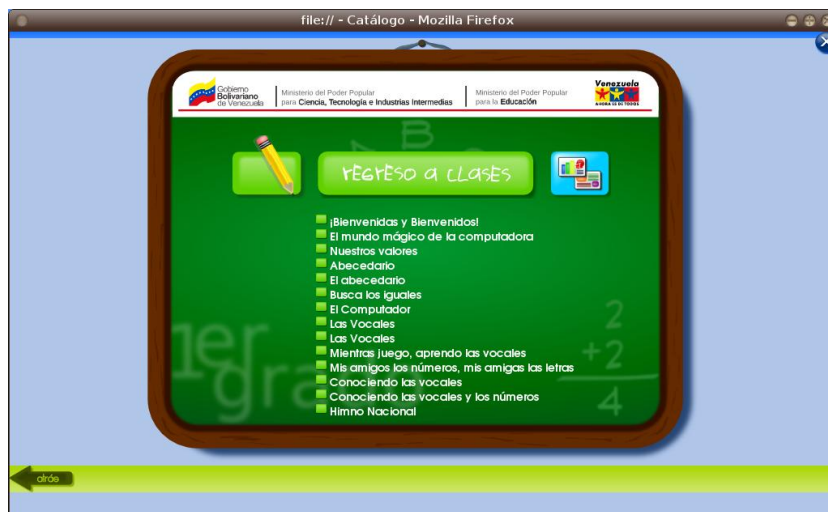
Recursos Didácticos y Videos

Al ingresar en una categoría se mostrará un menú que le permitirá acceder a los recursos didácticos y videos disponibles para cada categoría.



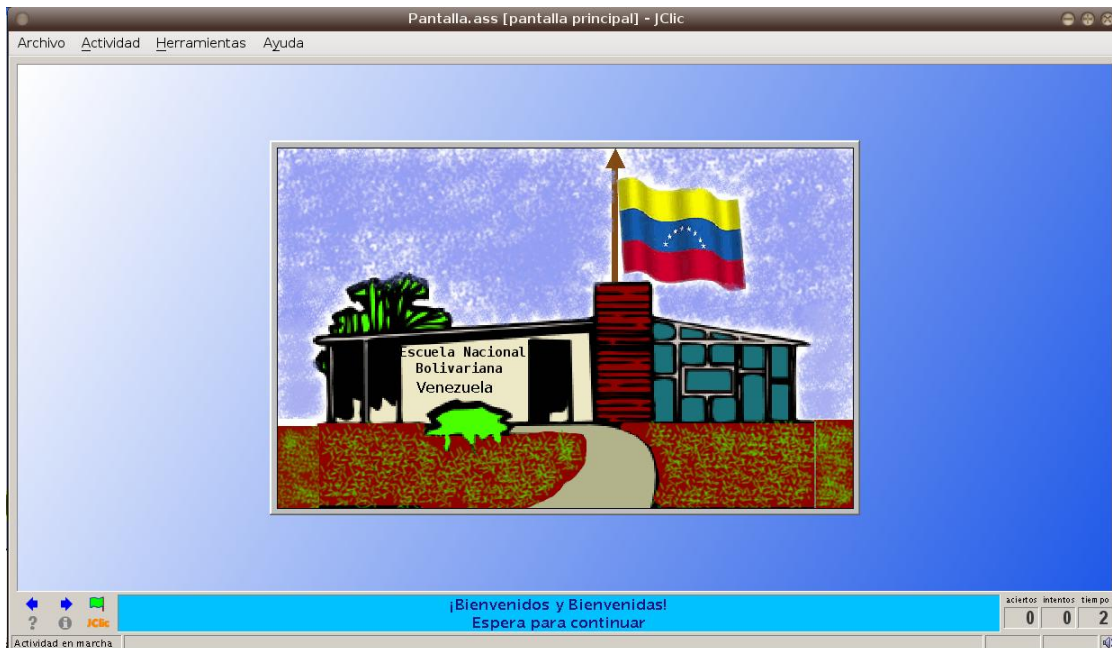
- Recursos Digitales

Los recursos digitales están compuestos por varias aplicaciones diseñadas para ser utilizadas como estrategia de aprendizaje en pro de los contenidos educativos establecidos en cada etapa del aprendizaje de los niños del 1er grado. Para ingresar a ellos es necesario seleccionar el botón azul que muestra RECURSOS DIGITALES, a continuación se mostrará una pantalla con el contenido detallado de los recursos correspondientes a la categoría seleccionada de un trimestre específico:

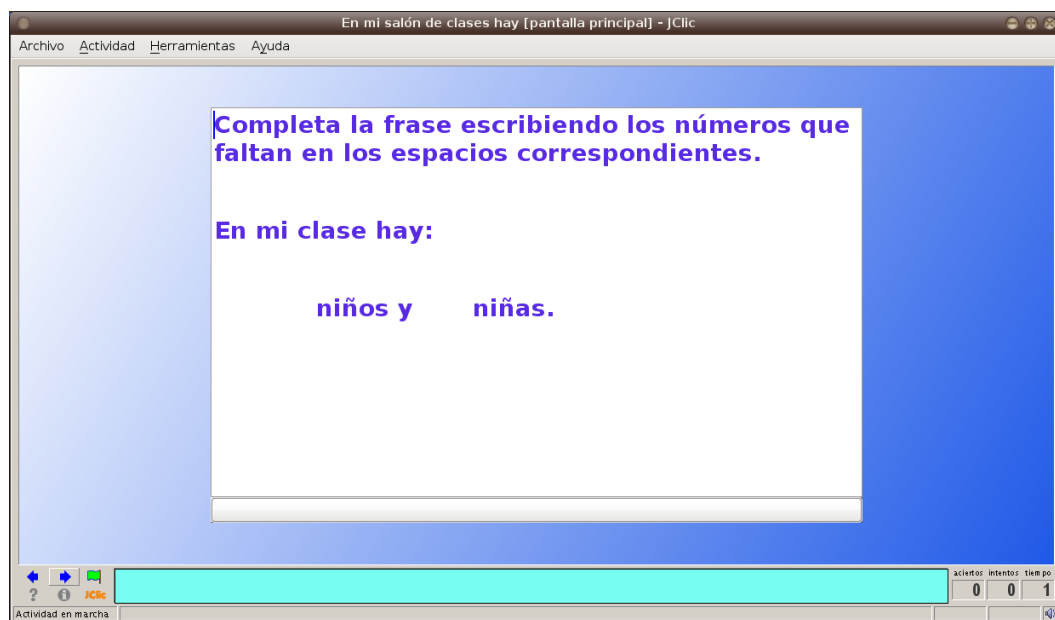
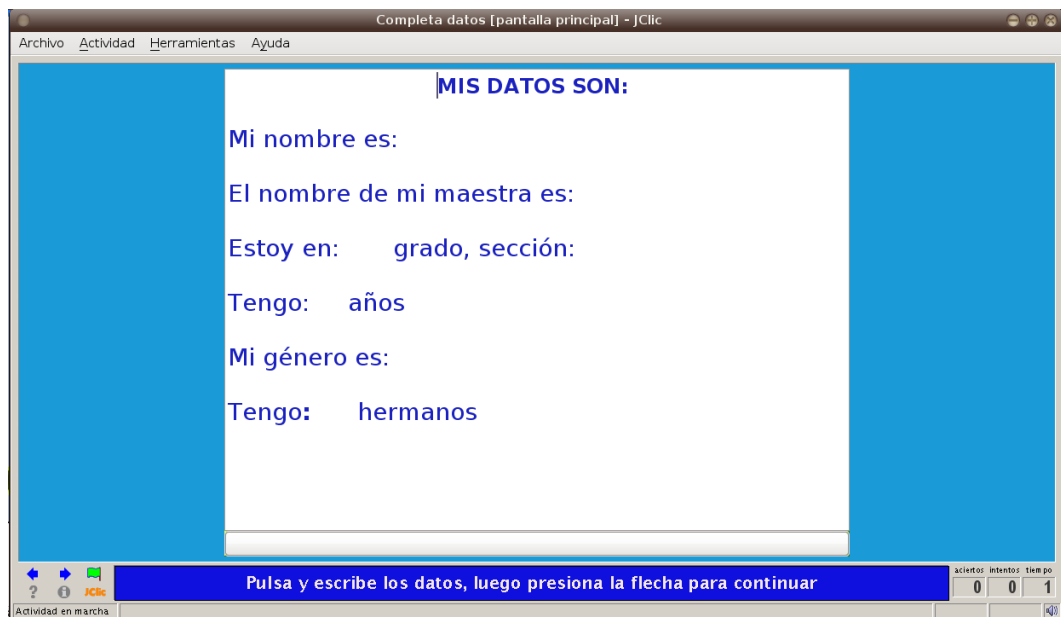


Nuevamente se aplica el procedimiento de costumbre, para acceder a los recursos se seleccionan haciendo clic sobre ellos.

EJEMPLO 1: A continuación se seleccionó el primer recurso, correspondiente a la categoría REGRESO A CLASES del PRIMER TRIMESTRE, con solo hacer click se desplegará en pantalla la siguiente aplicación.



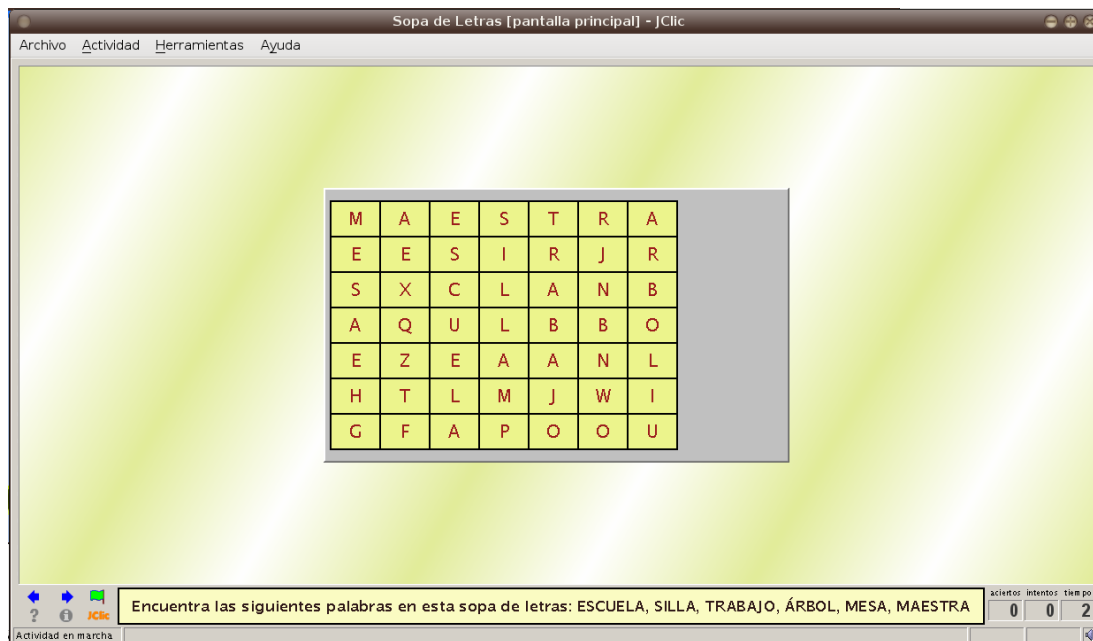
En esta aplicación para avanzar o retroceder se seleccionan las flechas azules ubicadas en la esquina inferior izquierda de la pantalla. La barra azul clara mostrará los mensajes necesarios para continuar con la aplicación. La siguiente pantalla les permitirá a los niños introducir sus datos desde el teclado de sus computadoras.

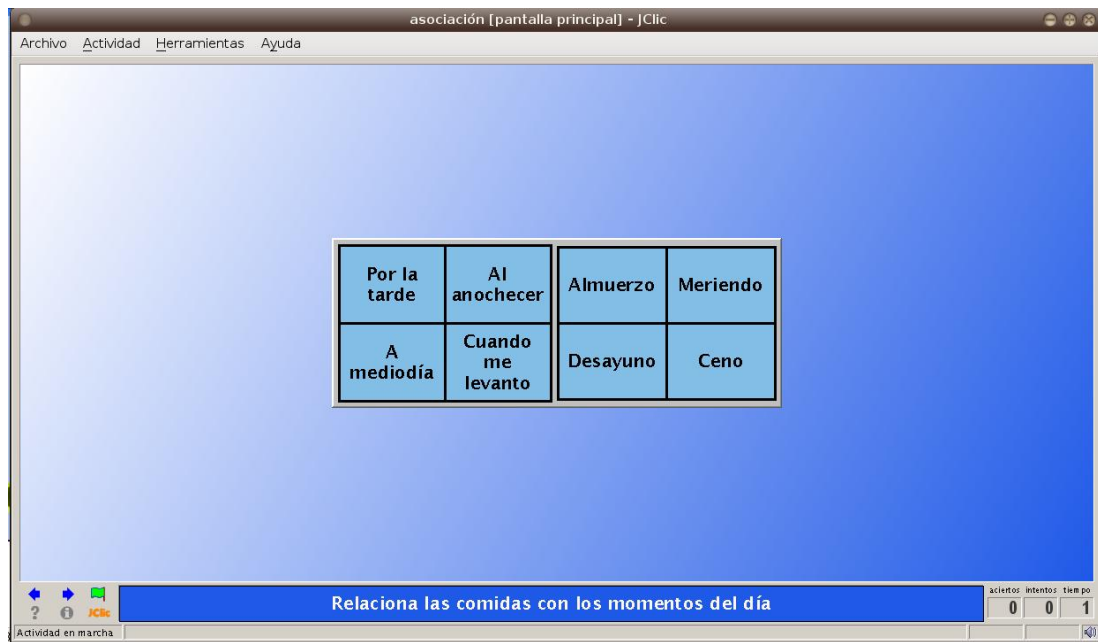


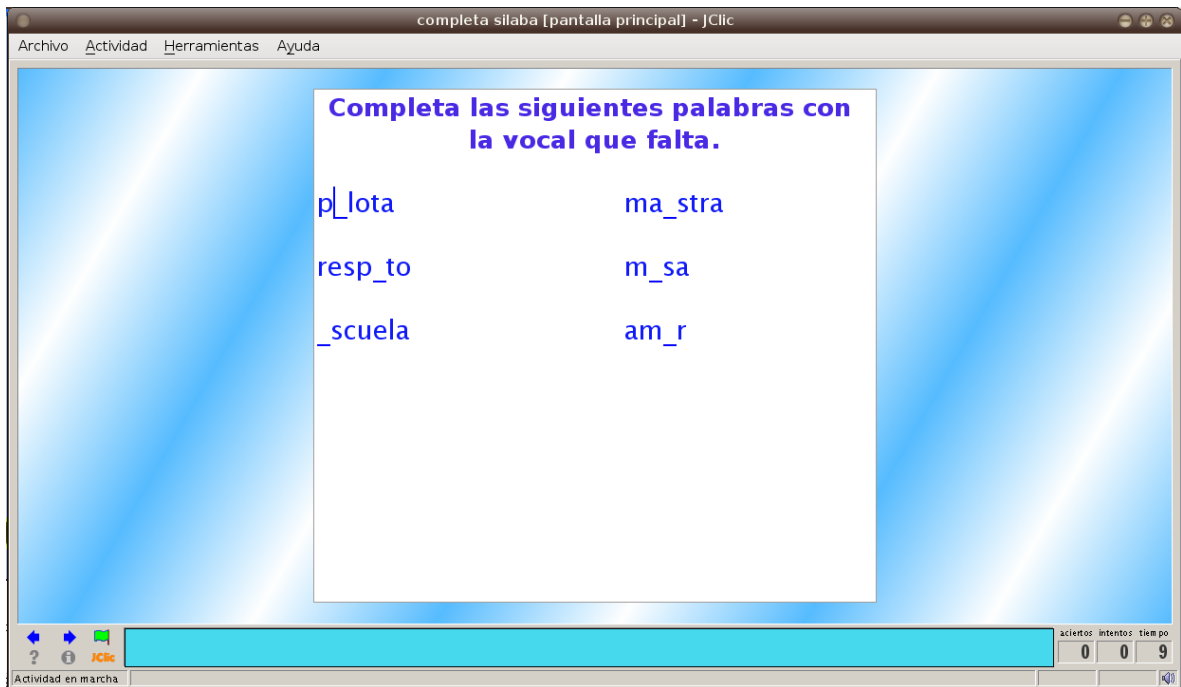
Al seleccionar siguiente se mostrará un breve juego que permitirá integrar a los niños atractivamente al uso del computador.



A continuación se presentan las actividades sucesivas de esta aplicación:





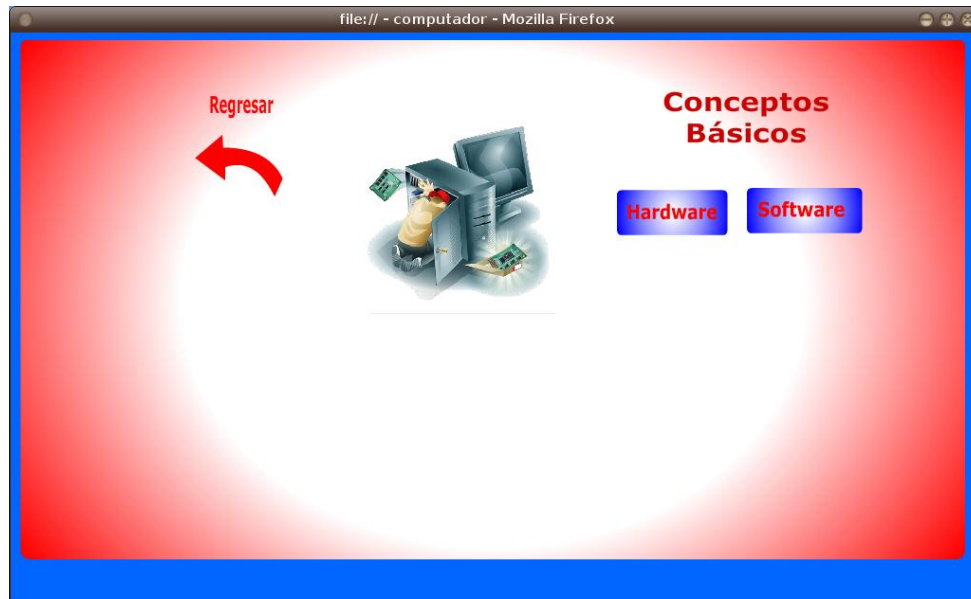


Hasta culminar el desarrollo de la aplicación.

EJEMPLO 2: A continuación se seleccionó el segundo recurso, correspondiente a la categoría REGRESO A CLASES del PRIMER TRIMESTRE, con solo hacer click se desplegará en pantalla la siguiente aplicación.



En esta aplicación se podrá navegar a través de los conceptos que se muestran en los botones amarillo, con el objetivo de Conocer el Computador, los mismos se muestran a continuación:



Para regresar al menú principal de la aplicación y continuar con los conceptos iniciales se debe seleccionar la flecha de retorno que muestra la palabra REGRESAR.



Para ingresar en los nuevos conceptos emergentes en las siguientes pantallas solo se debe llevar a cabo el procedimiento de costumbre; seleccionarlos haciendo click sobre ellos.

EJEMPLO 3: A continuación se seleccionó el tercer recurso, correspondiente a la categoría REGRESO A CLASES del PRIMER TRIMESTRE, con solo hacer click se desplegará en pantalla la siguiente aplicación.



Para iniciar presione la flecha que muestra la palabra SIGUIENTE



Para avanzar o retroceder utilice las flechas ubicadas en las esquinas inferiores de la pantalla.



A continuación se muestran las actividades que propone esta aplicación, las cuales deben ser realizadas por los alumnos bajo su supervisión.

Actividad **Valores**

Vamos a completar palabras

Pulsa sobre cada una de las vocales para completar el valor

a
e
i
o
u

Sol_ daridad T_ lerancia

 mor R_ speto



← →

Valores **Actividad**

llena el tren de la vida

Pulsa sobre cada uno de los valores

Tolerancia **Respeto**

Solidaridad

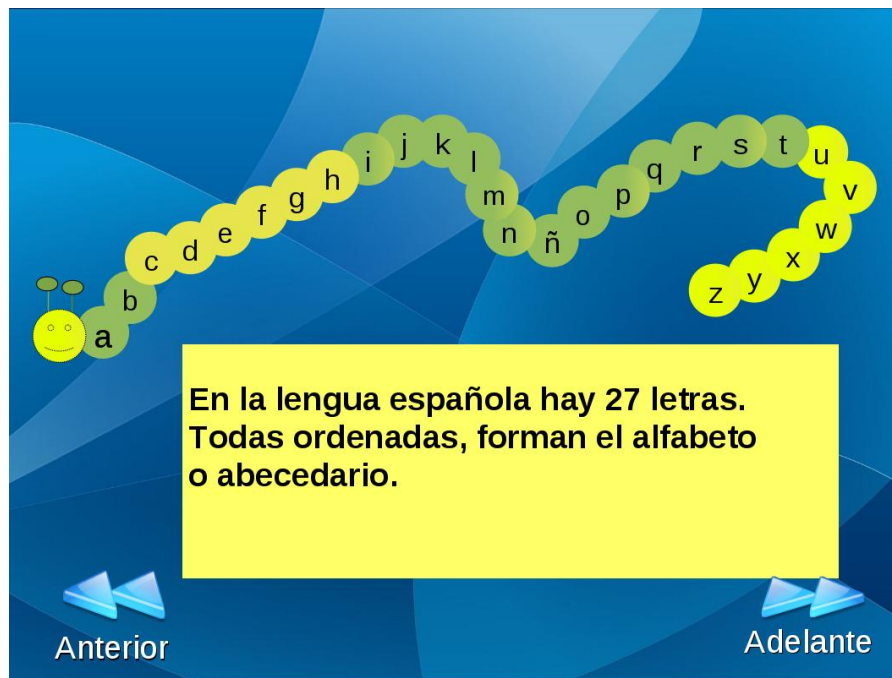
Honestidad

Amor

← SALIR →



EJEMPLO 4: A continuación se seleccionó el quinto recurso, correspondiente a la categoría REGRESO A CLASES del PRIMER TRIMESTRE, con solo hacer click se desplegará en pantalla la aplicación.




Para avanzar o retroceder utilice las flechas ubicadas en las esquinas inferiores de la pantalla.

Señala la letra de tu preferencia


A 1	B 2	C 3	D 4	E 5	F 6	G 7	H 8	I 9
J 10	K 11	L 12	M 13	N 14	Ñ 15	O 16	P 17	Q 18
R 19	S 20	T 21	U 22	V 23	W 24	X 25	Y 26	Z 27

Sigue 


Al seleccionar una letra haciendo click sobre ella se mostrará una actividad desarrollada con el caracter elegido.



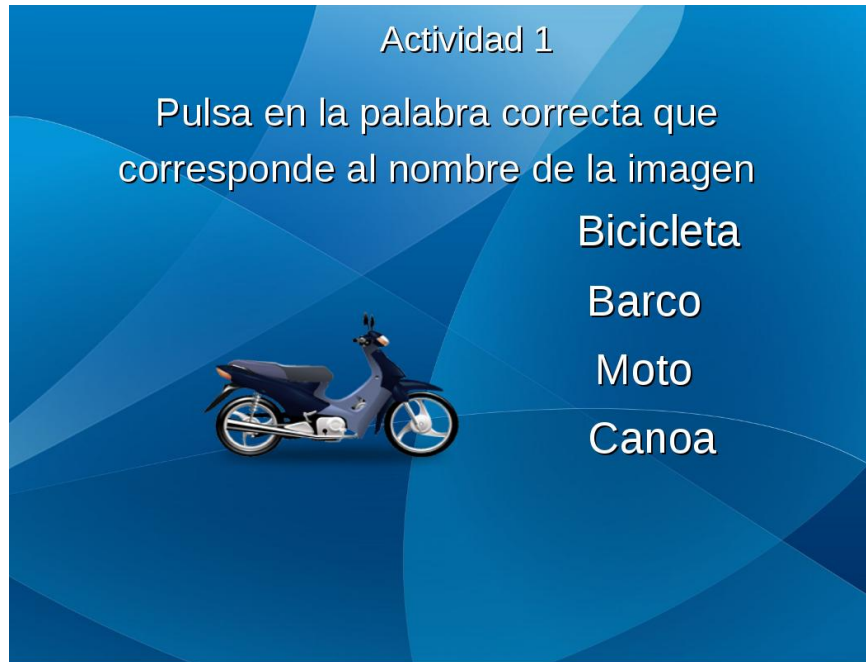
Niña



Naranja

Continuar 

También posee actividades que se presentan a medida que avanza en la aplicación.



Al contestar incorrectamente se repite nuevamente la actividad hasta que se realice de forma correcta, en ese caso se muestran mensajes de motivación.



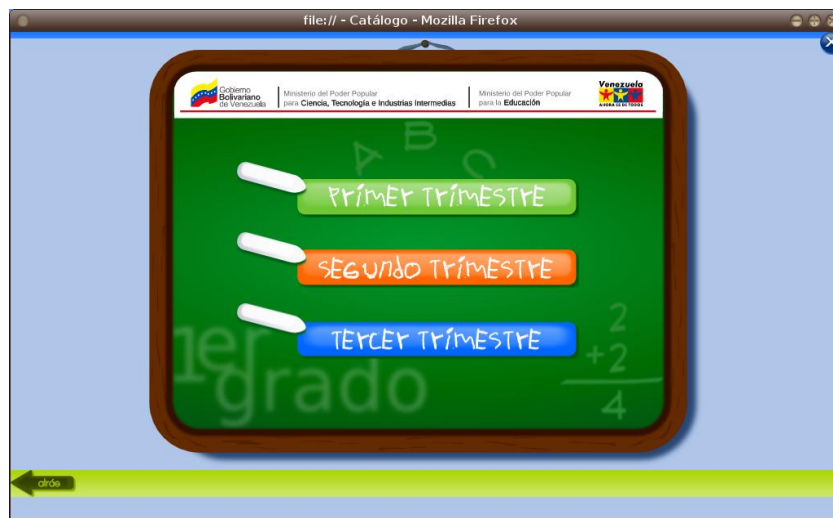
- **Videos**

Los videos son cortometrajes audiovisuales dispuestos en pro de la consecución de los objetivos de las categorías definidas para cada trimestre, se seleccionan de igual manera que los recursos didácticos, con la diferencia de que estos no son interactivos, es decir una vez iniciados continúan hasta el final y al finalizar se cierran automáticamente.

A continuación se muestra la lista de los videos disponibles para la primera categoría del primer trimestre.

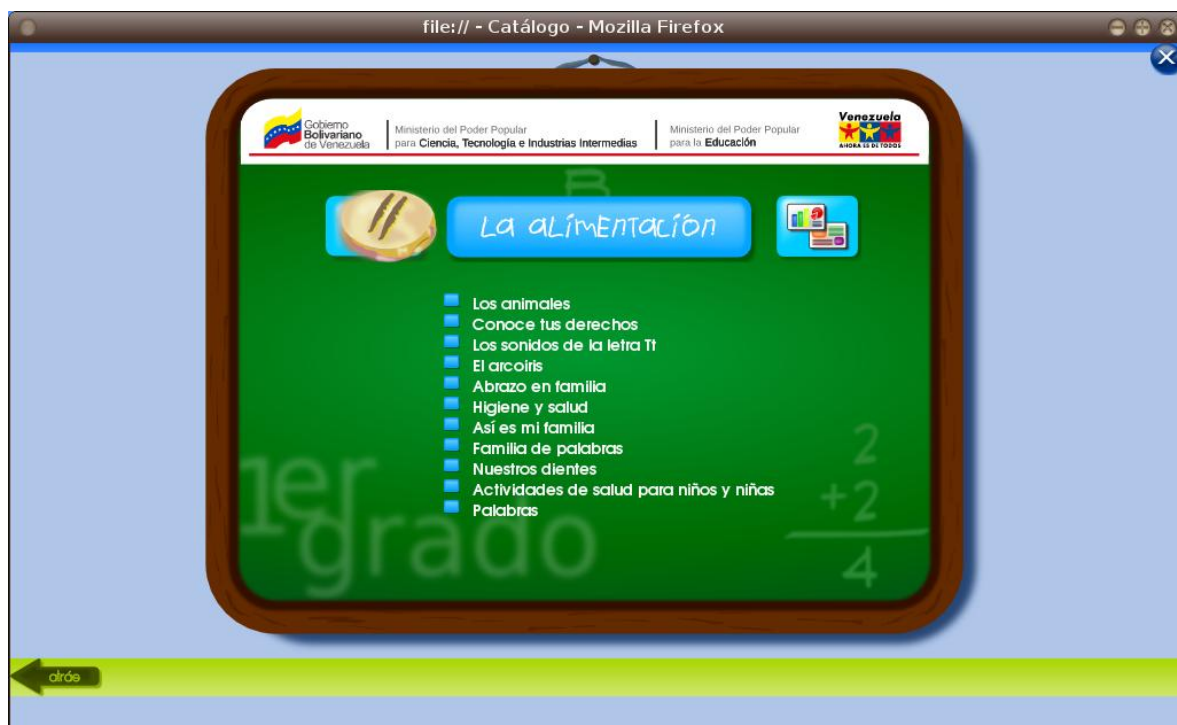


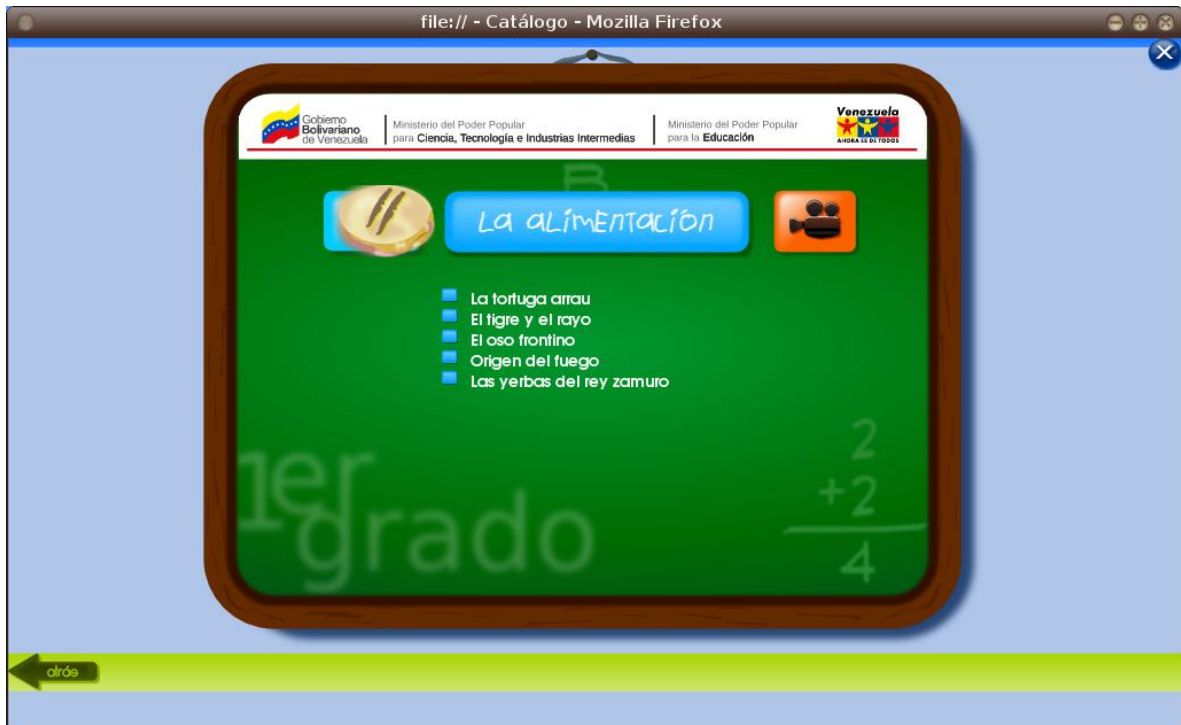
Mapa del contenido: PASEO POR EL CATALOGO DE CONTENIDOS



- PRIMER TRIMESTRE



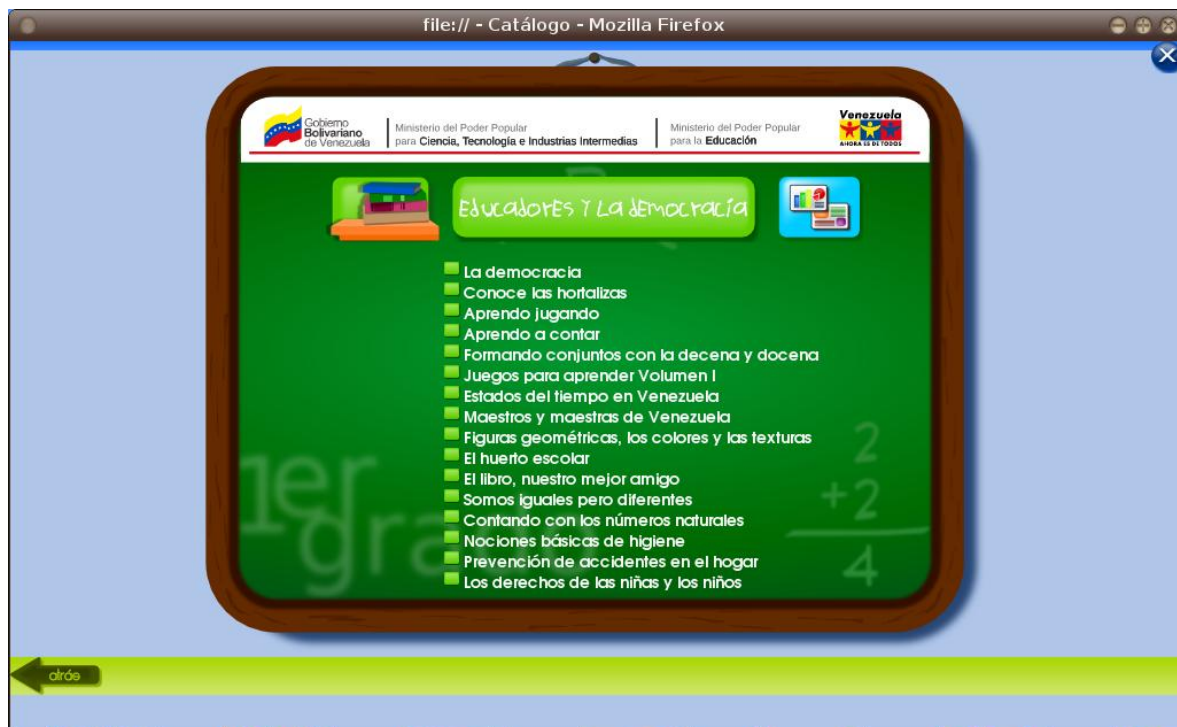


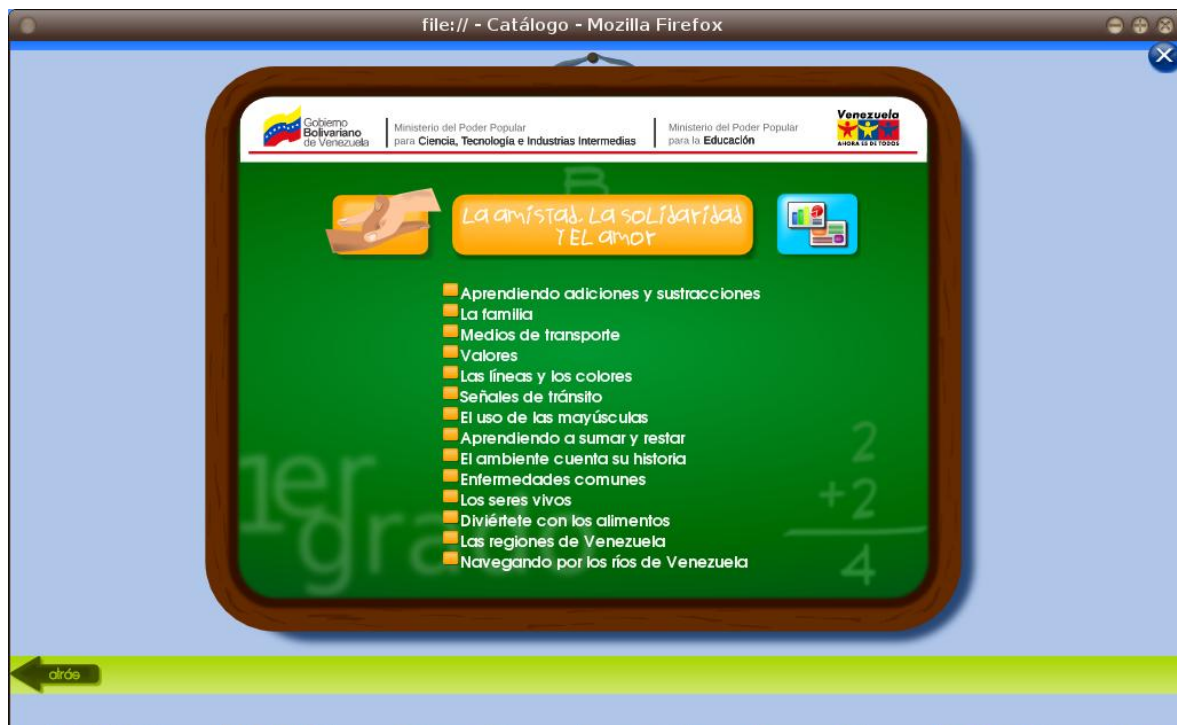


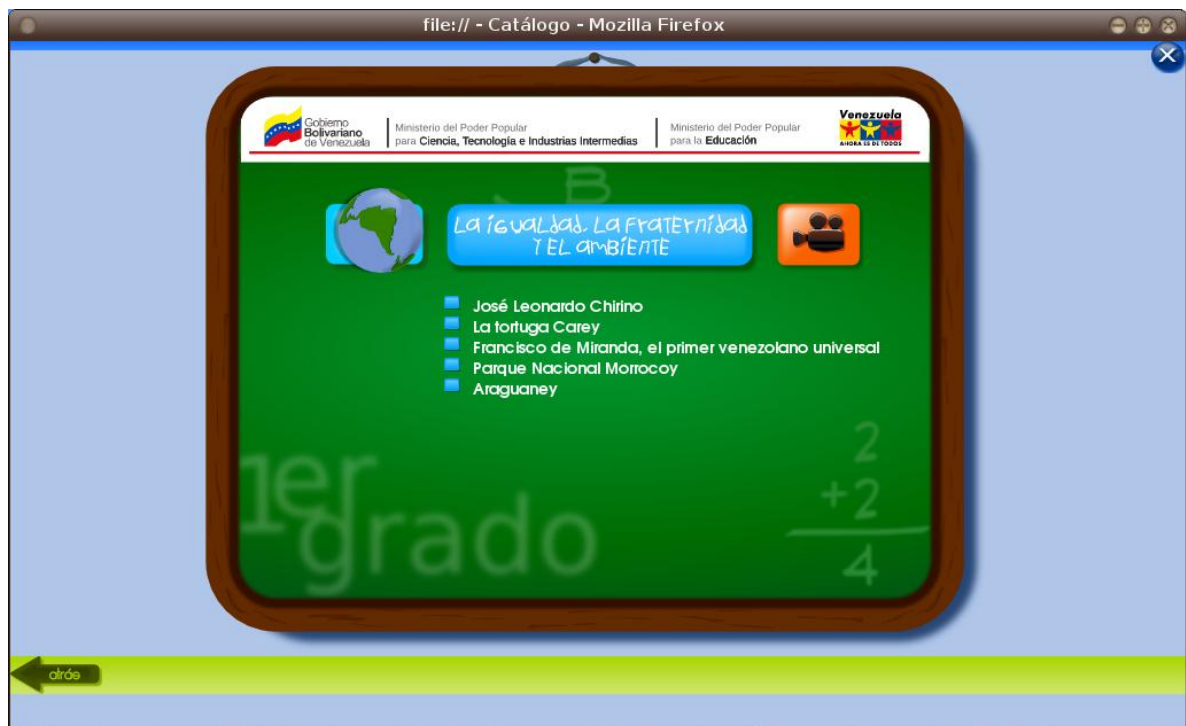
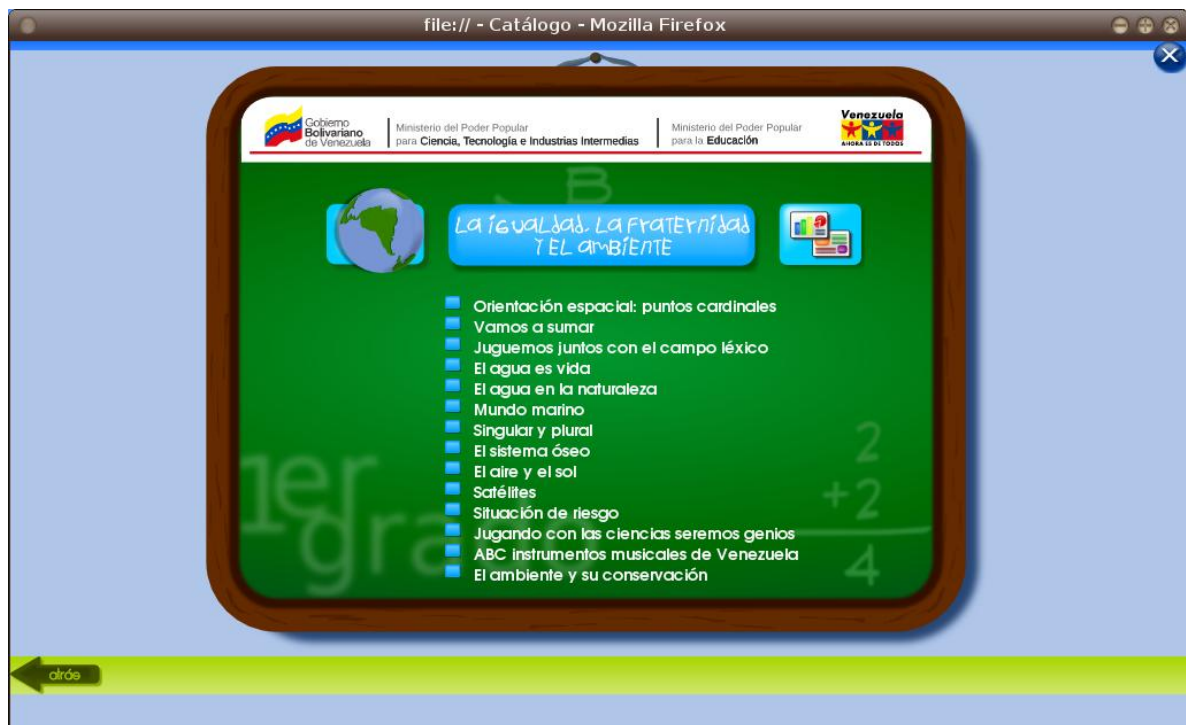


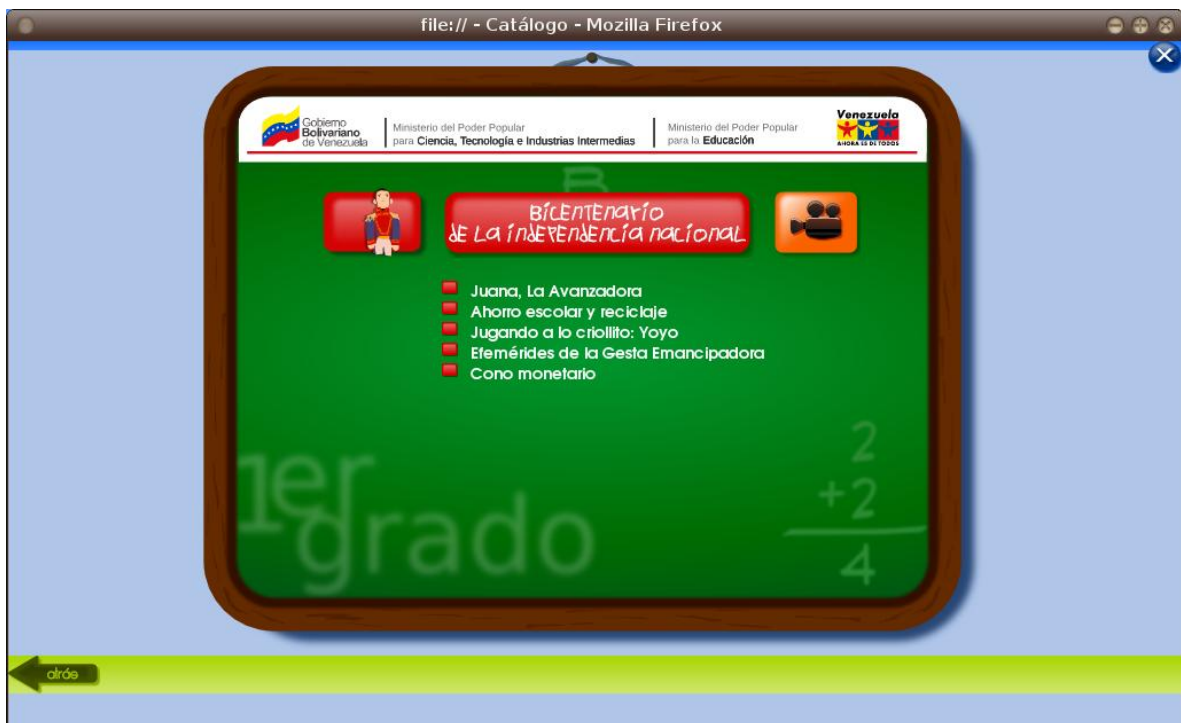
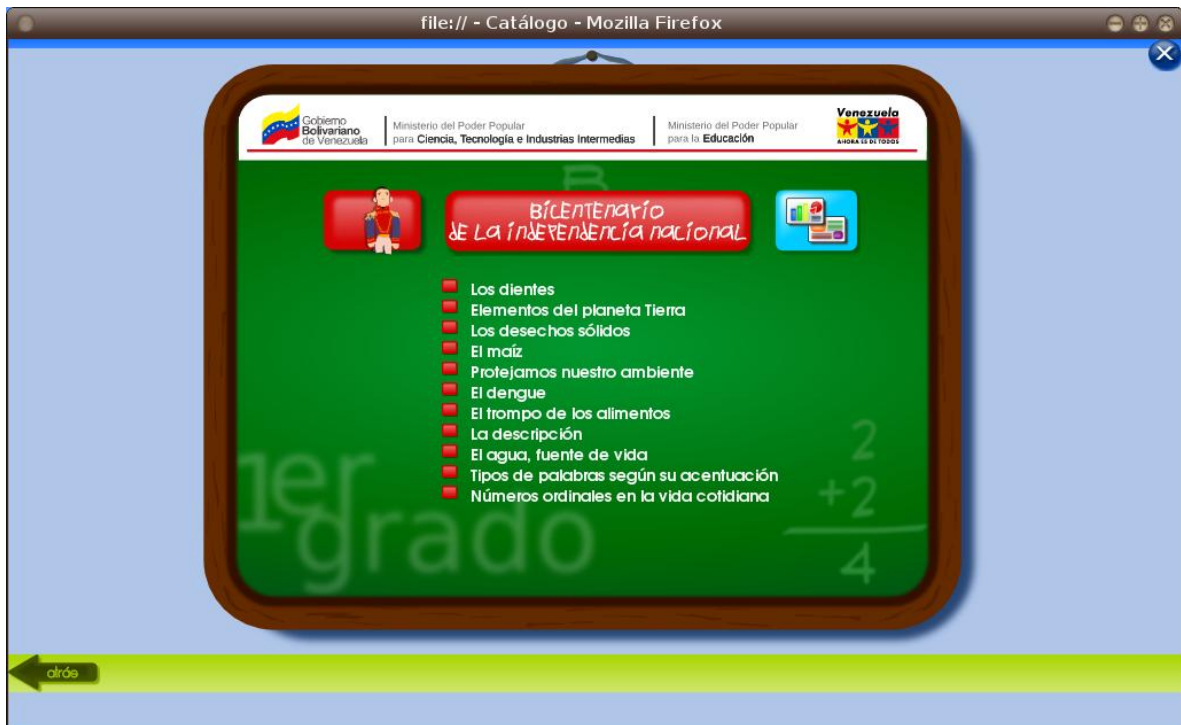
- SEGUNDO TRIMESTRE



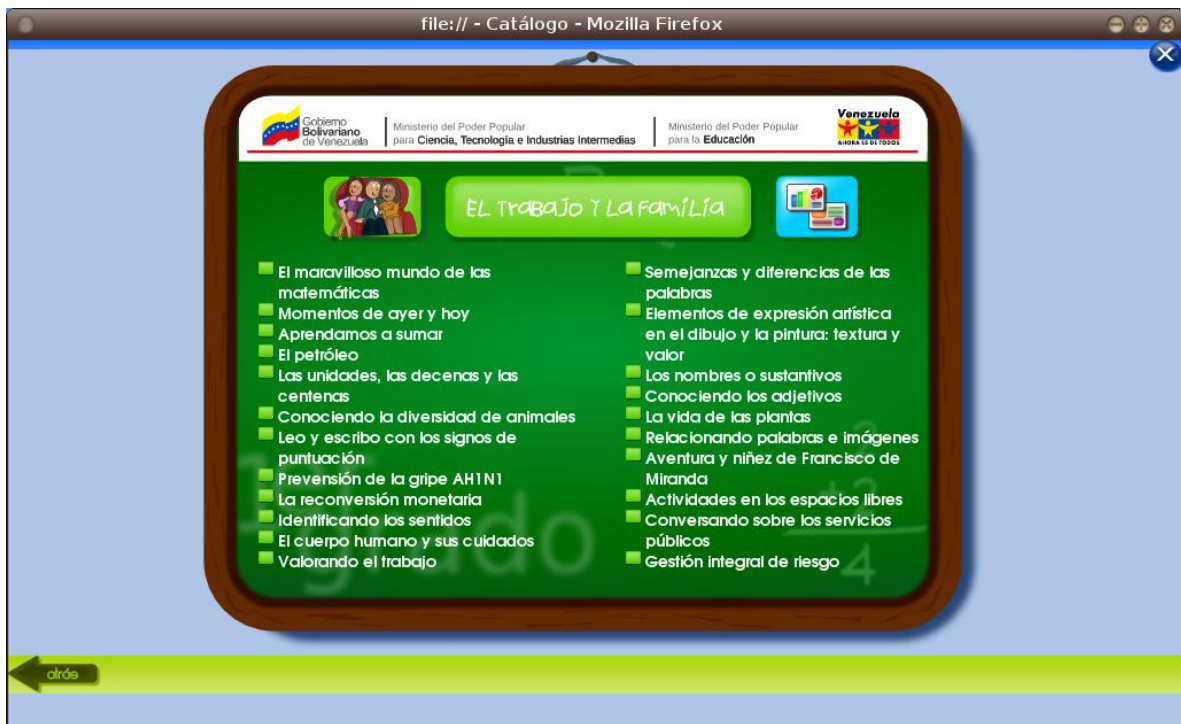


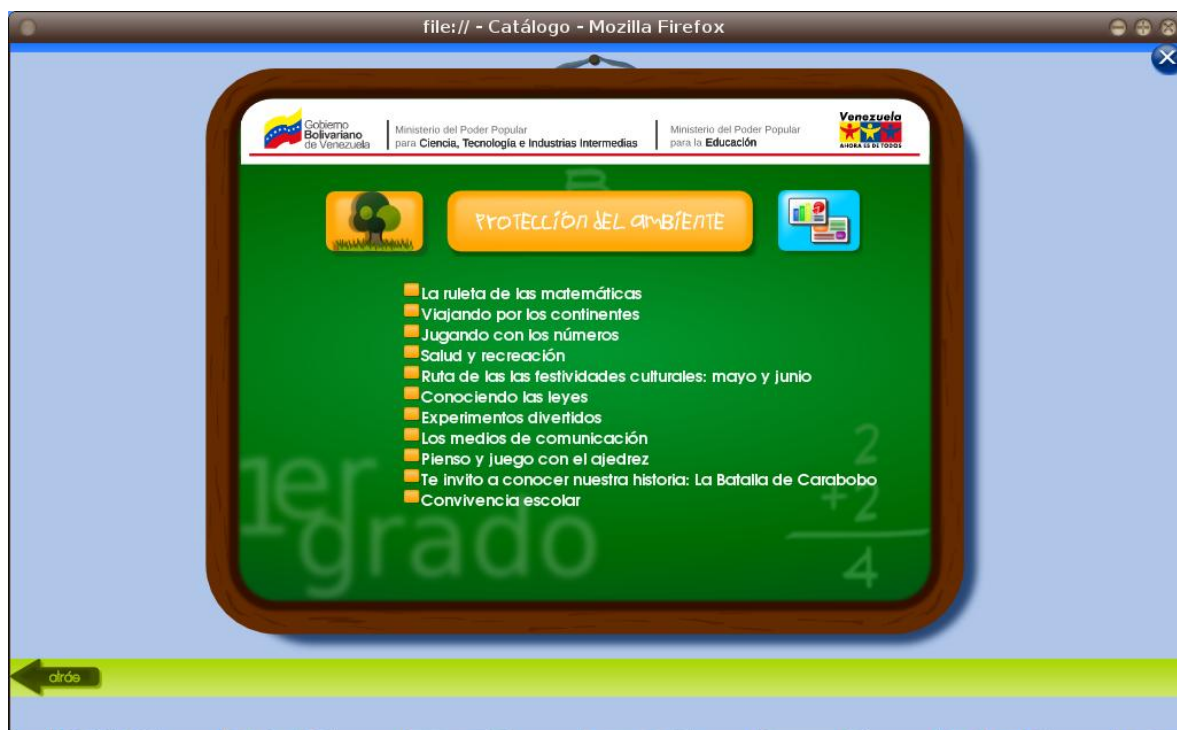


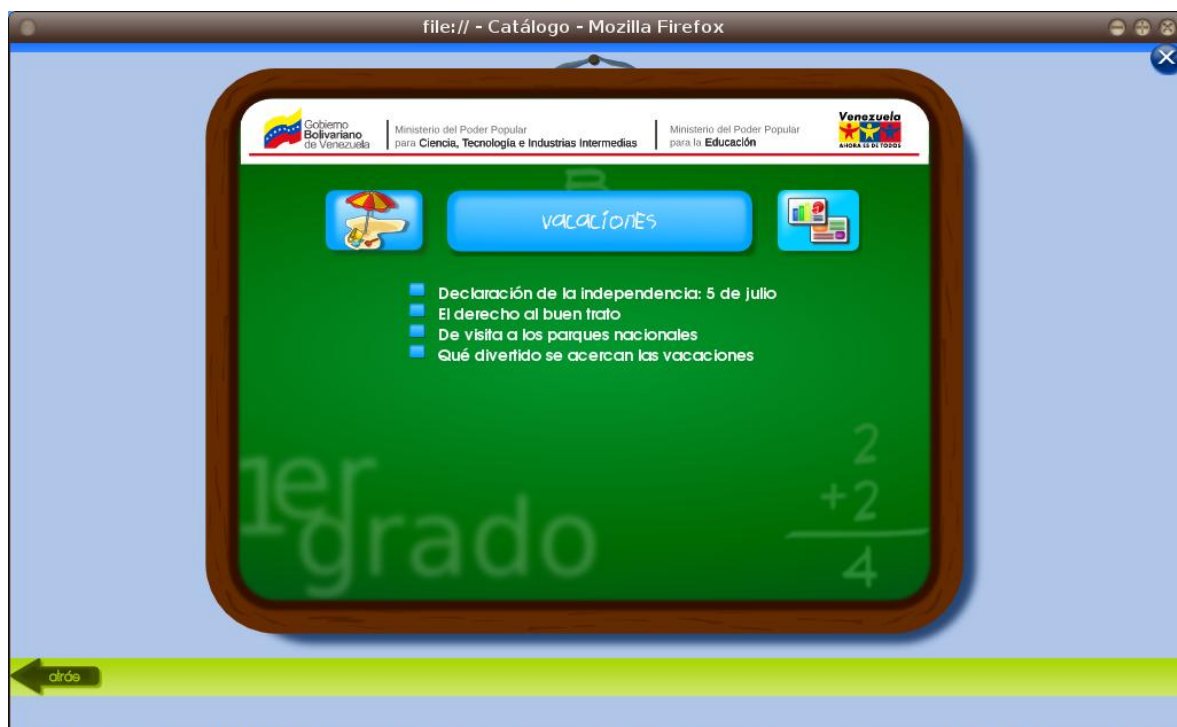




- TERCER TRIMESTRE





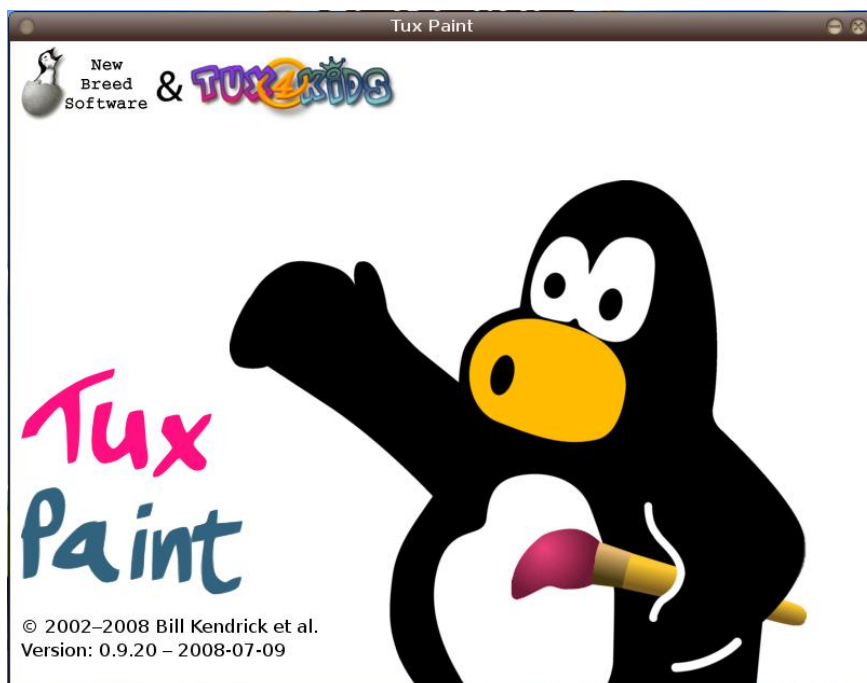




Programa TUX PAINT

TUX PAINT es un programa de dibujo libre diseñado para niños chicos (3 o más años). Presenta una interfaz simple y fácil de usar, divertidos efectos de sonido y una estimulante mascota de tipo cartoon que ayuda a guiar al niño mientras utiliza el programa. Provee una tela vacía y una gran variedad de herramientas de dibujo que ayudaran al niño a ser creativo.

Se encuentra ubicado en la barra inferior de herramientas, tal como se muestra en la siguiente pantalla resaltado en amarillo:





UNIDAD III:
Entorno Canaima Creativo

UNIDAD III: Entorno Canaima Creativo

Objetivo Terminal: Explicar el manejo de las herramientas ofimáticas del entorno Canaima (software libre).

Objetivo 1: Describir el uso del Procesador de texto de Open office como herramienta educativa

- Iniciando el procesador de texto
- Entorno de Trabajo
- Preparar el Documento:
- Inserción de imágenes:
- Selección y formateo de texto
- Insertar una tabla
- Insertar un hipervínculo
- Insertar encabezamiento o pie página
- Insertar número de página.
- Trabajar con listas numeradas o viñetas
- Trabajar con columnas
- El menú archivo

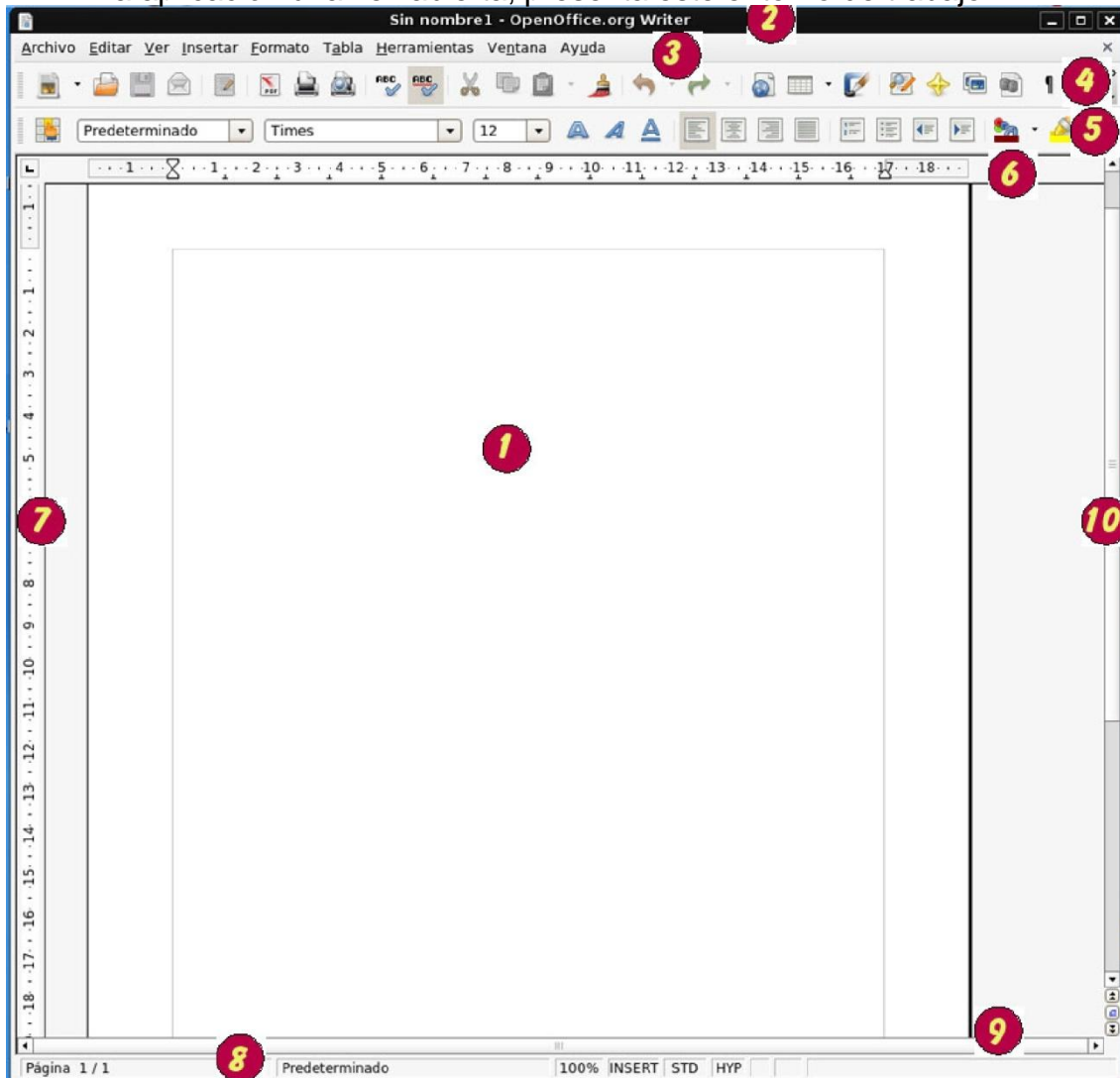
Iniciando el procesador de texto

Para abrir esta aplicación nos vamos a:

APLICACIONES >>> OFICINA >>> OpenOffice.org Procesador de texto

Entorno de Trabajo

La aplicación una vez abierta, presenta este entorno de trabajo:



1. El **área de trabajo**, es la zona en la que crearemos el documento, una línea de color gris claro delimita los márgenes hasta donde podemos escribir.
2. **Barra de título**, nos indica el nombre del documento y el nombre de la aplicación
3. **Barra de menús**, a través de ella accedemos a todas las características del procesador
4. **Barra estándar** que nos lleva de forma directa a las opciones más

comunes

5. **Barra de formato**, por la que accedemos a las opciones más comunes de formato de un documento
6. **Regla horizontal**
7. **Regla vertical**. Estas reglas nos indican el tamaño del documento, dentro de estas reglas encontramos los márgenes (zona sombreada)
8. La **barra de estado** nos proporciona información sobre la edición, como el número de página que estamos visualizando, el número total de páginas, el estilo de página o el zoom.
9. **Barra desplazamiento horizontal**
10. **Barra desplazamiento vertical**

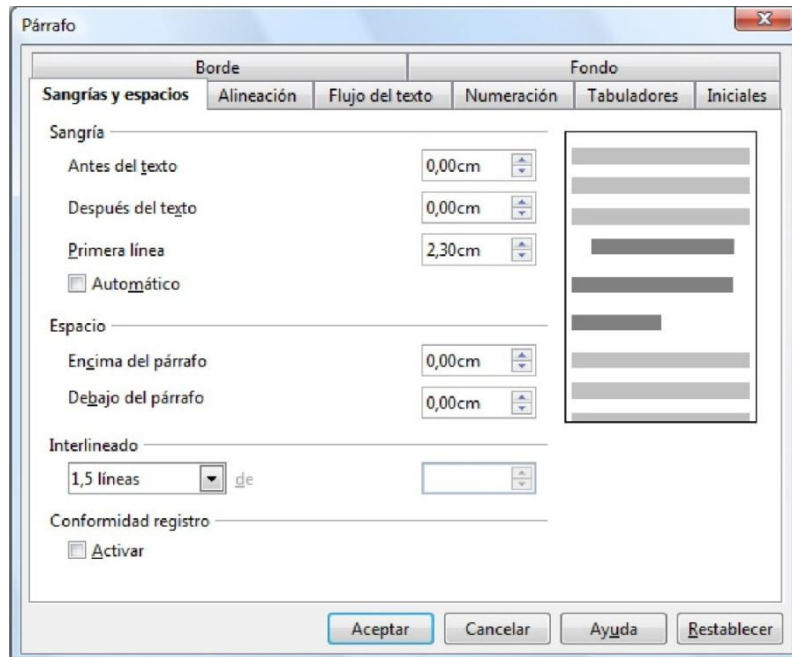
Preparar el Documento:

Podemos empezar a escribir directamente ya una vez que se ha abierto el programa y tenemos nuestro primer documento en blanco. Pero nos puede interesar configurar algunas características del mismo como puede ser:

- El tipo de sangría
- El tipo de interlineado
- El espacio entre párrafos
- La alineación

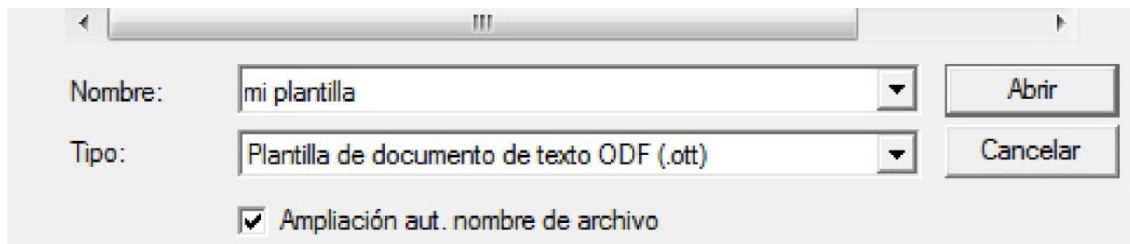
Podemos visualizar los posibles cambios

En este caso nos vamos al **MENÚ FORMATO >>> PÁRRAFO** y nos aparece la siguiente ventana



NOTA: Podemos configurar un documento y guardarlo como plantilla.

MENÚ ARCHIVO >>> Guardar como. Le damos el nombre y guardamos como Plantilla de documento de texto ODF

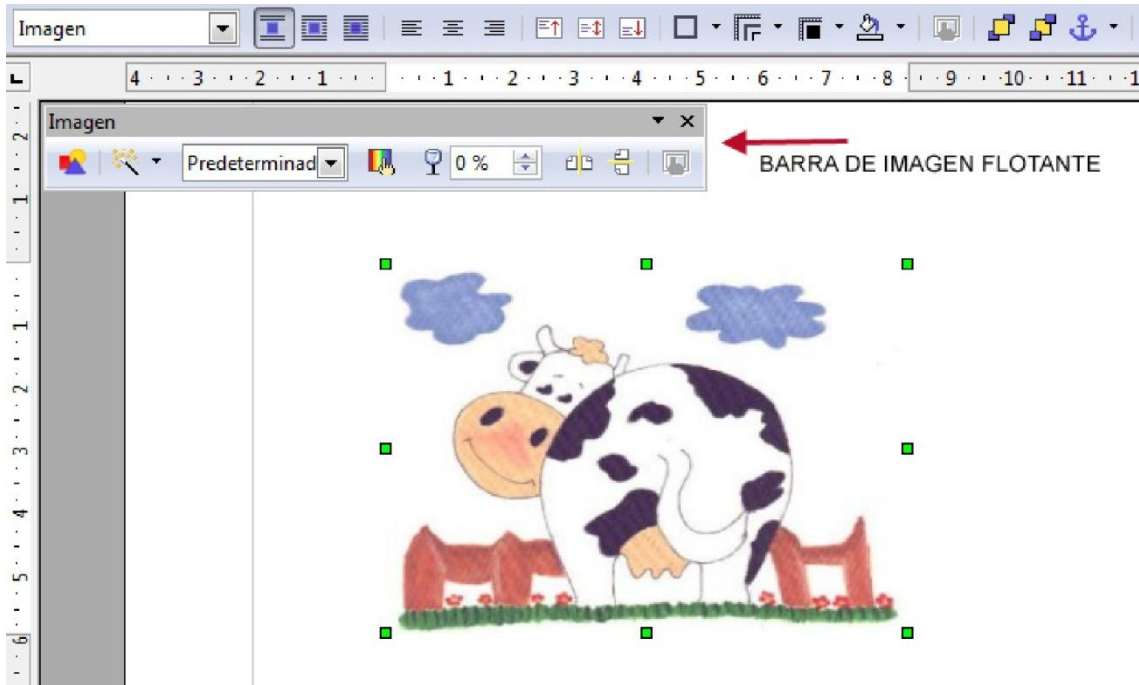


Inserción de imágenes

Vamos a la barra de MENÚS y seleccionamos INSERTAR >>> Imagen >>> A partir de archivo.

Ponemos el cursor donde queremos insertar la imagen, buscamos ésta en nuestro disco duro y hacemos clic en Abrir. Una vez abierta la imagen en nuestro documento observamos que la imagen aparece con unos pequeños recuadros de color verde en las esquinas. La **barra de formato** ha

cambiado y muestra opciones en relación con la imagen y además aparece la **barra de imagen**, de forma flotante



Haciendo clic en cualquiera de las esquinas de la imagen podemos modificar el tamaño. En el panel de formato de imagen vemos los distintos parámetros: justificación, marco, color, etc.

Selección y formateo de texto

Puede interesarnos formatear el texto del documento una vez que ya está escrito en el documento. En todo caso, siempre tendremos que **seleccionar** la palabra, frase o párrafo que nos interese formatear y ya seleccionado (se nos quedará marcado en negrita) aplicar el formato deseado (estilo fuente, color, justificación...) si es un párrafo podemos poner un fondo, borde....

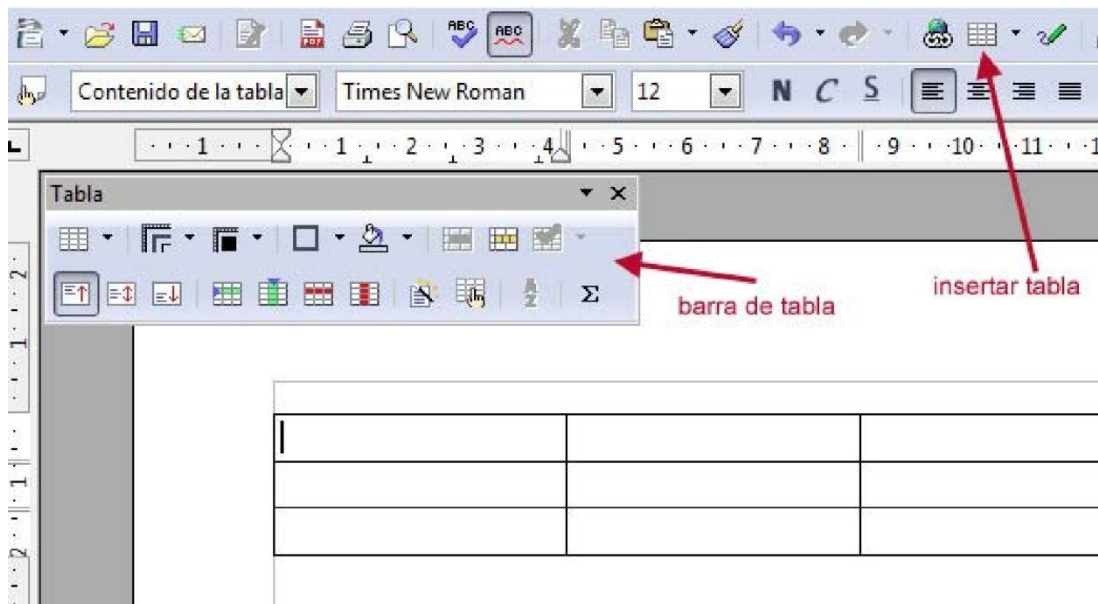
¿Cómo seleccionar?: Coloca el cursor del ratón delante de la palabra,

frase o párrafo que desees seleccionar y con el botón izquierdo presionado arrastra el cursor hasta el final de la selección.

También puedes hacerlo a golpe de clic... El cursor delante de la primera palabra seleccionada y clic botón izquierdo selecciona la palabra; dos clic y selecciona frase, otro nuevo clic y selecciona párrafo. Prueba y utiliza lo que te resulte más cómodo.

Insertar una tabla

Lo hacemos a través del menú Insertar tabla o a través de la barra estándar haciendo clic en el icono de tabla, indicamos número de filas y columnas y posteriormente podremos personalizar nuestra tabla a través de la barra específica de tablas.

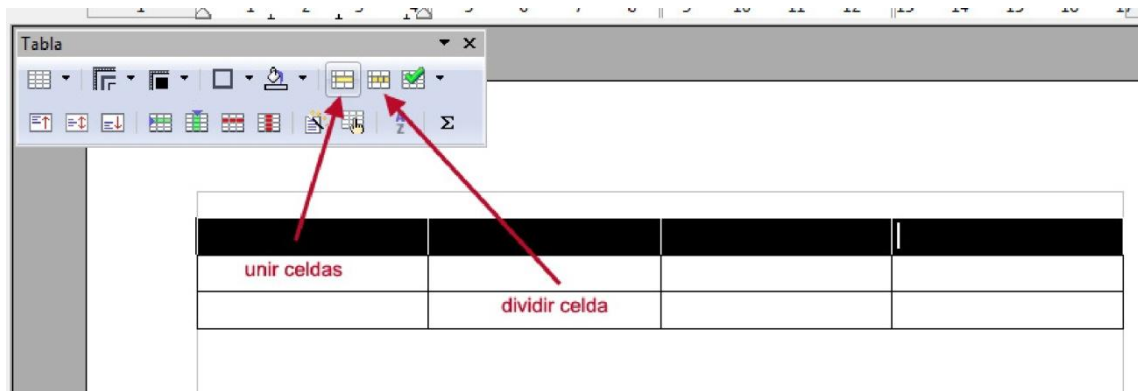


A través de los iconos de la barra de tabla, podemos configurar el estilo de las líneas de la tabla, el color, si queremos o no borde en la tabla, color de fondo...

- **UNIR CELDAS:** Si nos interesa unir celdas, las seleccionamos y

hacemos clic en el icono unir celdas

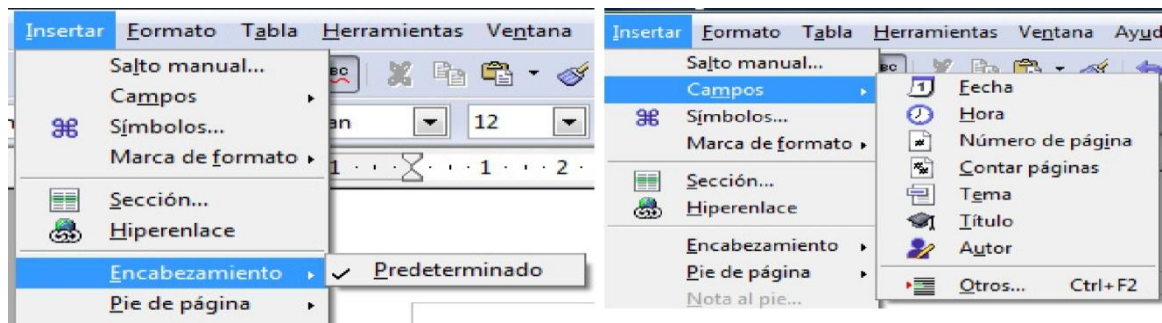
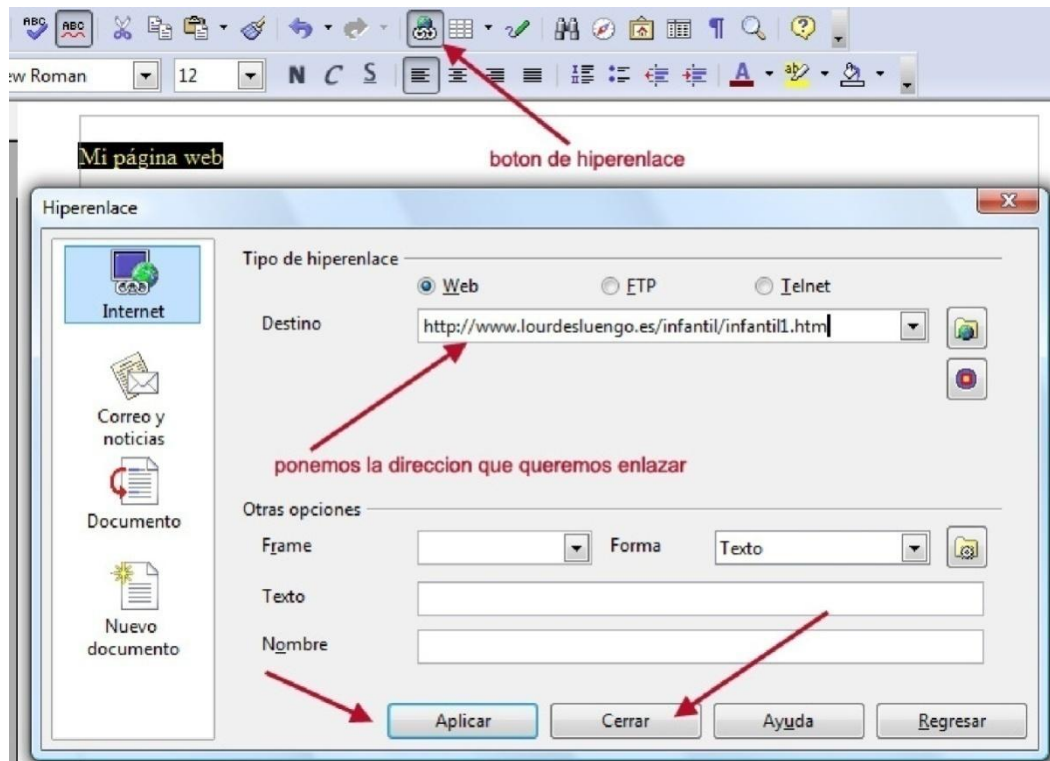
- **DIVIDIR CELDAS:** De forma similar si queremos dividir una celda, lo podemos hacer si tenemos el cursor del ratón sobre la celda que queremos dividir y hacemos clic en el icono de dividir celda. En la ventanita que nos aparezca decidimos el número de filas o columnas en las que queremos dividir dicha celda.



Insertar un hipervínculo:

Para insertar un hipervínculo hay que seguir este camino

- Seleccionar la palabra/s que queremos vincular
- Clic en el botón hipervínculo del menú formato o menú texto Insertar hipervínculo
- En la ventana que aparece, escribimos la dirección que queremos enlazar en la ventanita de Destino
- Y no nos olvidemos de hacer clic en los botones APLICAR Y CERRAR



<u>INSERTAR ENCABEZADO O PIE DE PÁGINA.</u>	<u>INSERTAR NÚMERO DE PÁGINA.</u>
<p>En el menú Insertar encontramos ambas opciones, solamente hacemos clic en predeterminado y nos aparecerá un pequeño recuadro en la parte superior o inferior del documento según lo elegido</p>	<p>Hacemos clic dentro del pie de página, vamos a la barra de menús, seleccionamos Insertar >>Campos >>Número de página. Así podremos numerar nuestros documentos</p>

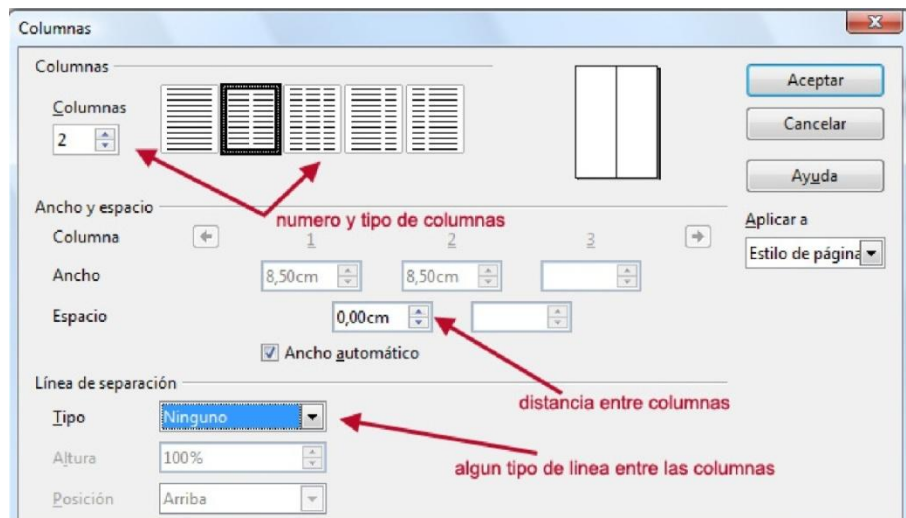
Trabajar con listas numeradas o viñetas

Para trabajar con lista numerada o viñetas, hacemos clic en el icono

correspondiente de la barra estándar. Nos aparecerá la barra de **NUMERACIÓN Y VIÑETAS** a través de ella vamos confeccionando nuestra lista, escribimos el texto y damos a la tecla ENTER. Nos aparecerá una nueva viñeta o número consecutivo, si queremos aumentar un nivel damos a la tecla flecha adelante. Cuando queramos disminuir un nivel daríamos a la flecha atrás, de esta manera iremos configurando el estilo de nuestra lista.

Trabajar con columnas

En el menú FORMATO elegimos COLUMNAS y nos aparece esta ventana en la que elegimos nuestro diseño de columnas



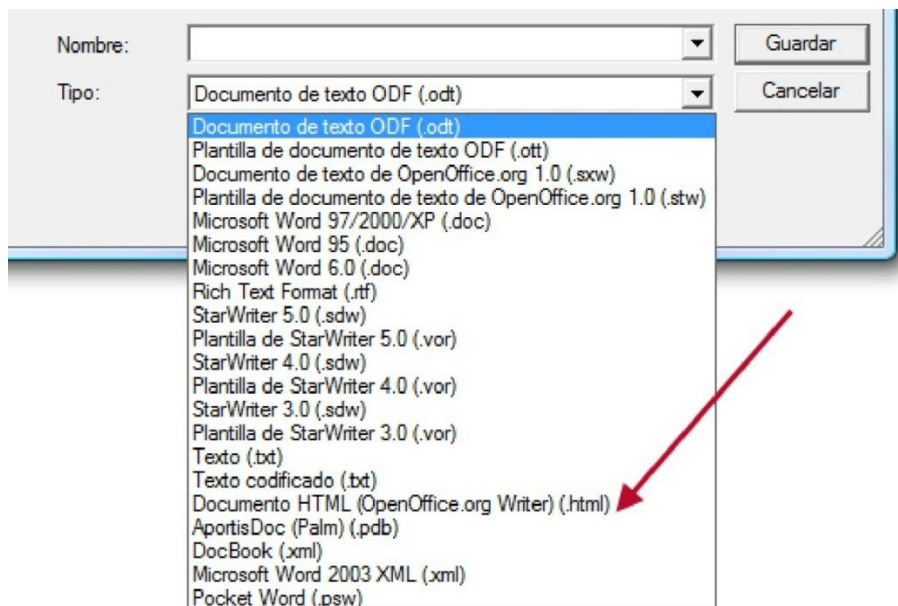
Si queremos poner columnas en un documento detrás de un texto que está en una sola columna, debemos en menú INSERTAR una SECCIÓN y en ella diseñar las columnas.

El menú archivo

Como en cualquier programa, a través de este menú.

- Creamos un documento nuevo
- Abrimos un documento

- Y guardamos dando el nombre al documento, en la carpeta que deseemos y por defecto se guarda con la extensión suya de .odt que es la de Procesador texto.
- Pero tenemos otras interesantes opciones para guardar en otros formatos, cuando vamos a Guardar como... tenemos la opción de abrir la ventanita de Tipo de archivo y vemos la potencia de este programa, ya que nos permite guardar el documento en una gran cantidad de formatos. Entre otros: Como plantilla de documento de texto para utilizarla posteriormente .ott. Como documento de Word y como Documento HTML .html.



En muchas ocasiones nos interesará exportar el documento en formato pdf lo haremos haciendo clic en el icono de PDF o en el menú de Archivo >>>

Exportar en formato PDF



Y puede ser una buena opción tener marcado el icono de corrección ortográfica.

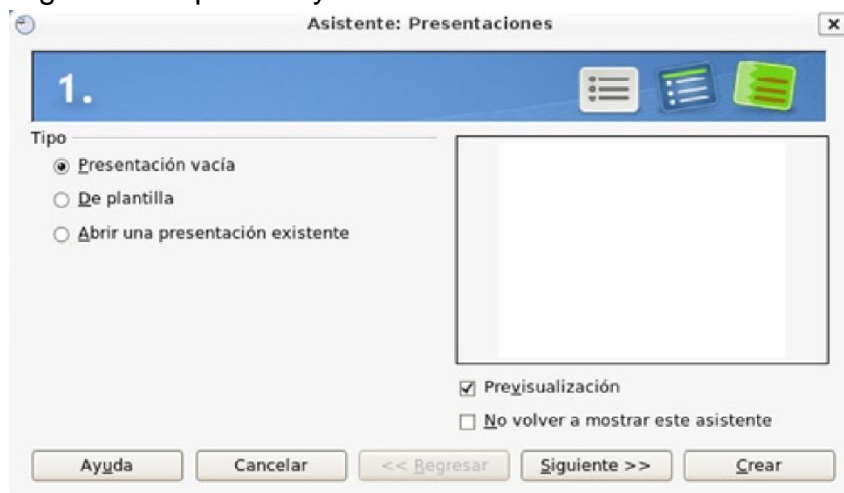
Objetivo 2: Ilustrar el uso del manejador de presentaciones de Open office como herramienta educativa

- Iniciando el manejador de presentaciones
- Entorno de Trabajo
- Iniciar el Trabajo con impress
- 1ª DIAPOSITIVA: Lleva el título, nuestro nombre y fecha
- 2ª DIAPOSITIVA: Lleva un texto en esquema
- 3ª DIAPOSITIVA: Título, texto e imagen
- 4ª y 5ª DIAPOSITIVAS: Insertar VIDEO y AUDIO
- 6ª DIAPOSITIVA: TÍTULO Y DIAGRAMA
- Aplicando transiciones y efectos: Conociendo el panel de tareas

Iniciando el manejador de presentaciones

Impress es el programa de presentaciones incluido en el paquete OpenOffice que poseen las computadoras del Proyecto Canaima Educativo a la disposición de los Docentes. Al entrar en el programa se accede a un Autopiloto, que es un asistente para realizar presentaciones. A través de una serie de ventanas en las que seleccionaremos el formato deseado para nuestras diapositivas.

En la ventana 1 elegimos si empezamos desde una presentación vacía o elegimos una plantilla y damos al botón SIGUIENTE.



En la ventana 2 seleccionamos un fondo si lo deseamos y el medio de presentación. Es recomendable dejar seleccionado el de Pantalla.

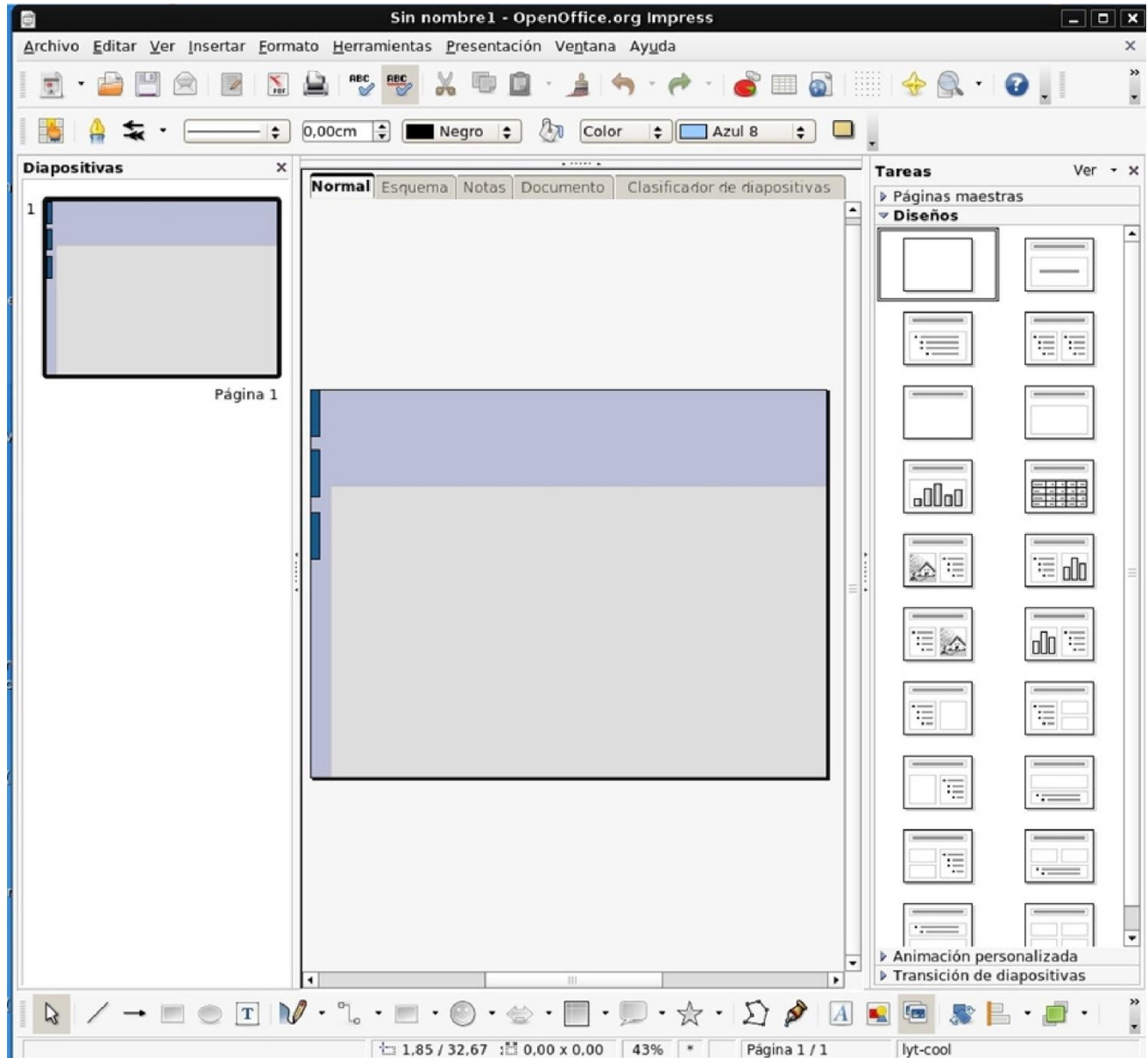


En la ventana 3 podemos personalizar el tipo de transición entre diapositiva, la velocidad de pase... Hasta que tengamos más experiencia, podemos dejarlo SIN EFECTO y tipo de presentación determinado.

Entorno de Trabajo

VENTANA del IMPRESS, que tiene este aspecto:

LA PANTALLA INICIAL



Puede variar el aspecto de la ventana y podemos además personalizar según nuestras preferencias. En el menú VER podemos incluir o excluir las distintas barras.

A. BARRA DE MENÚS

- A través de esta barra se accede a todas las funciones del programa.
- El menú ARCHIVO: Se realizan las tareas básicas de abrir, guardar, cerrar...
- El menú EDITAR: Tareas como cortar, copiar, pegar...
- El menú VER: Permite personalizar el entorno de trabajo, añadiendo o quitando barras, reglas...
- El menú INSERTAR: Es la herramienta básica que facilita la introducción de elementos en la presentación
- El menú FORMATO: Incluye las herramientas necesarias para dar formato a los elementos que componen las diapositivas de la presentación así como el uso y modificación de plantillas de diapositivas.
- El menú HERRAMIENTAS: Destinado a proporcionar recursos de corrección ortográfica, acceso a la Galería de archivos, cuentagotas para la selección de colores....
- Menú PRESENTACIÓN: Proporciona opciones de visualización de la presentación, posibilidades de modificar configuración, efectos...

Además incluye los menús VENTANA, para abrir nuevas ventanas de la presentación y de AYUDA.

B. BARRA DE FUNCIONES: Proporciona un acceso rápido a muchas de las opciones de edición más importantes de menú principal; las que se utilizan con mayor frecuencia están y es posible configurarla, añadiendo los botones que más utilicemos.

C. BARRA DE OBJETOS: Cambia completamente en función del modo de

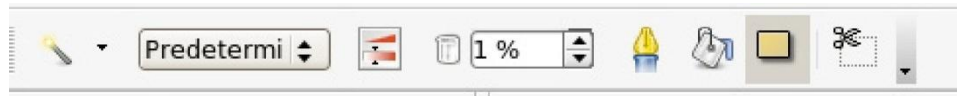
trabajo y del objeto que tengamos seleccionado en ese momento: una imagen, un texto, una línea, una forma geométrica....



Barra de objetos al seleccionar TEXTO. Diferentes opciones de trabajar con texto.



Barra de objetos al seleccionar forma geométrica: Opciones de línea, forma, grosor, color...



Barra de objetos al seleccionar imagen: Opciones de filtro, color, transparencia, sombra....

D. BARRA O PANEL DE TAREAS: Podemos activarlo o desactivarlo, a través del menú VER, en este panel tenemos el diseño de las distintas diapositivas, que nos permiten elegir la que deseemos con un simple clic.

E. PLANES DE TRABAJO: Observamos sobre la diapositiva una serie de pestañas que nos sirven para trabajar desde distintos puntos de vista. Normalmente utilizaremos el modo NORMAL.

Iniciar el Trabajo con impress

Vamos a hacer una presentación con cuatro diapositivas:

1. La primera con el título y nuestro nombre
2. La segunda con un esquema

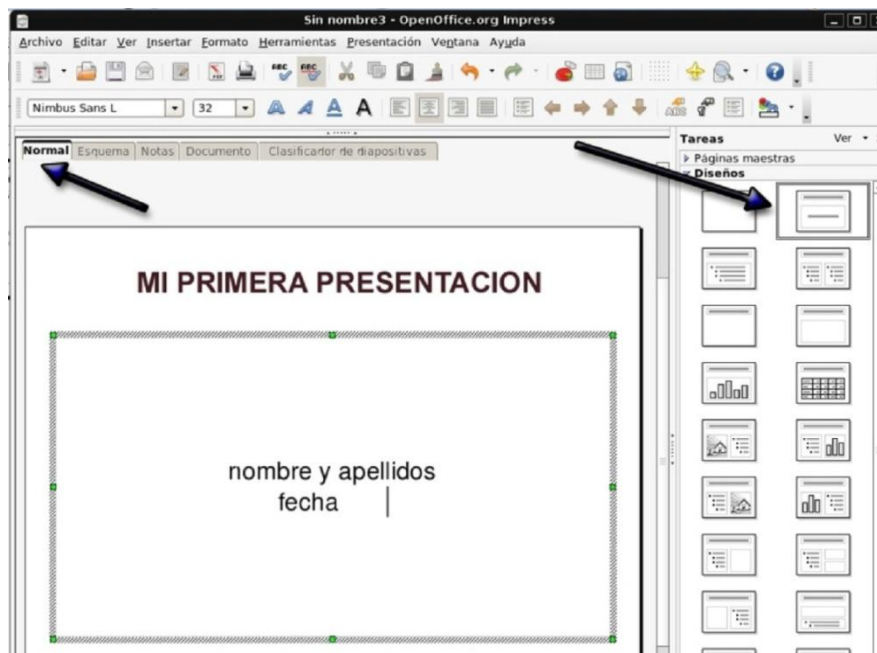
3. La tercera con título, texto y dibujo
4. La cuarta con un diagrama

Después de abrir el programa, elegimos en el menú ARCHIVO, la opción de Nueva presentación y elegimos Presentación vacía y CREAR.

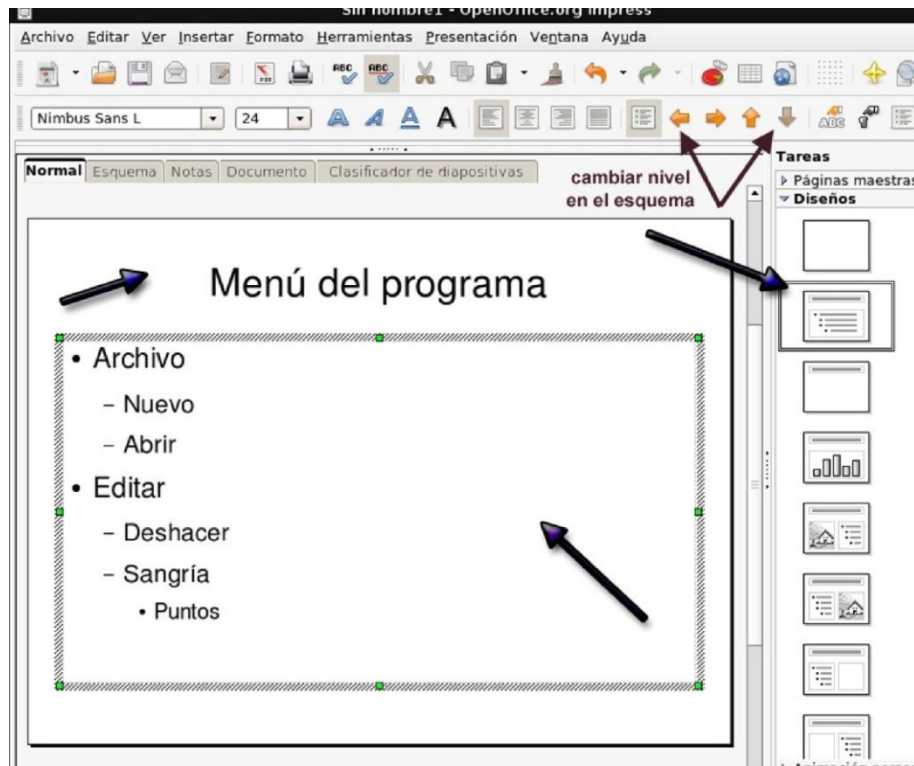
Para insertar las siguientes diapositivas, vamos al menú Insertar.....
DIAPOSITIVA

1ª DIAPOSITIVA: Lleva el título, nuestro nombre y fecha

- Seleccionamos tipo de diapositiva en DISEÑOS
- Doble clic en el título para insertar textos
- Elegimos en la barra de herramientas algún diseño que nos guste.
- Con esto terminamos la primera diapositiva e insertamos una nueva diapositiva.
- Es un buen momento de GUARDAR nuestra presentación, dándole el nombre que consideremos apropiado. Menú ARCHIVO--> GUARDAR COMO--->

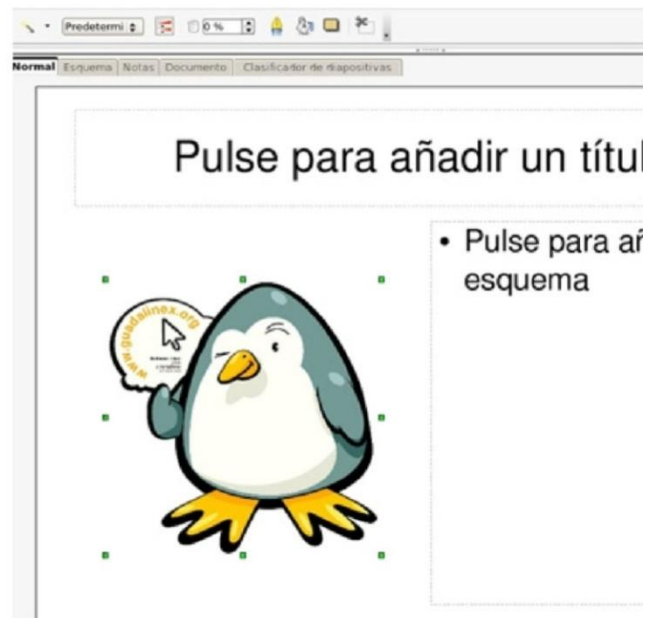
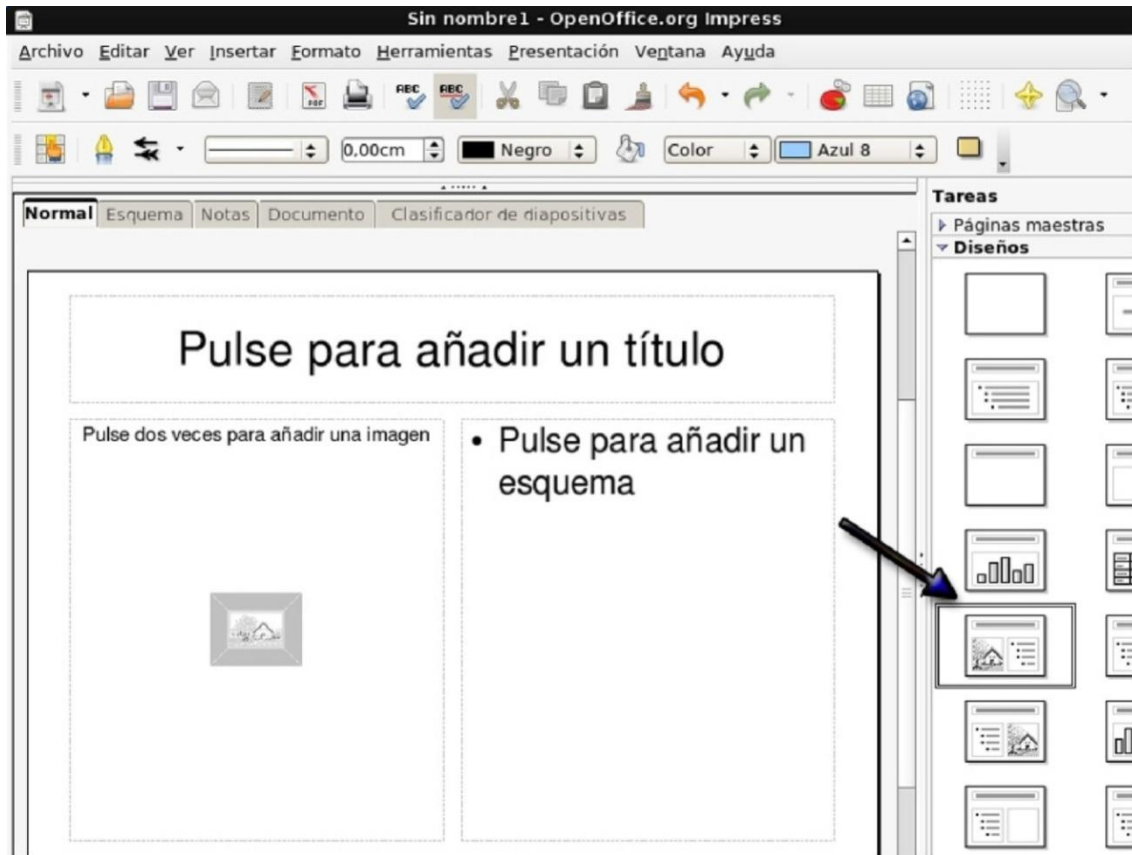


2ª DIAPOSITIVA: Lleva un texto en esquema



- Seleccionamos en diseño la que lleva el título y un cuadro de texto con esquema.
- Doble click en las ventanas de texto para introducir nuestro texto.
- Cambiamos el nivel de esquema con las flechas que vemos en la barra de herramientas.
- Con esto terminamos la segunda diapositiva.
- Volvemos a insertar una nueva diapositiva a través del MENÚ... INSERTAR...DIAPOSITIVA

3ª DIAPOSITIVA: Título, texto e imagen

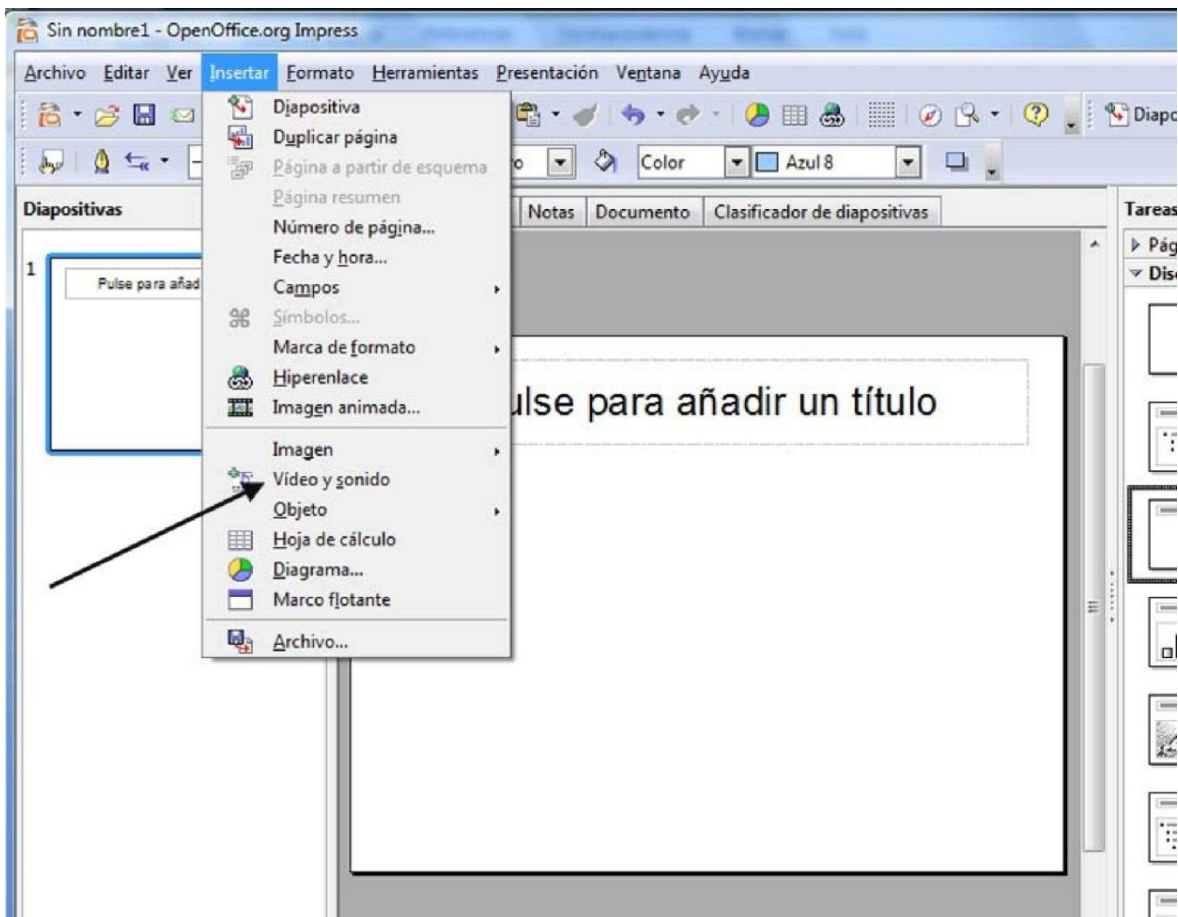


Seleccionamos la diapositiva con estas características.

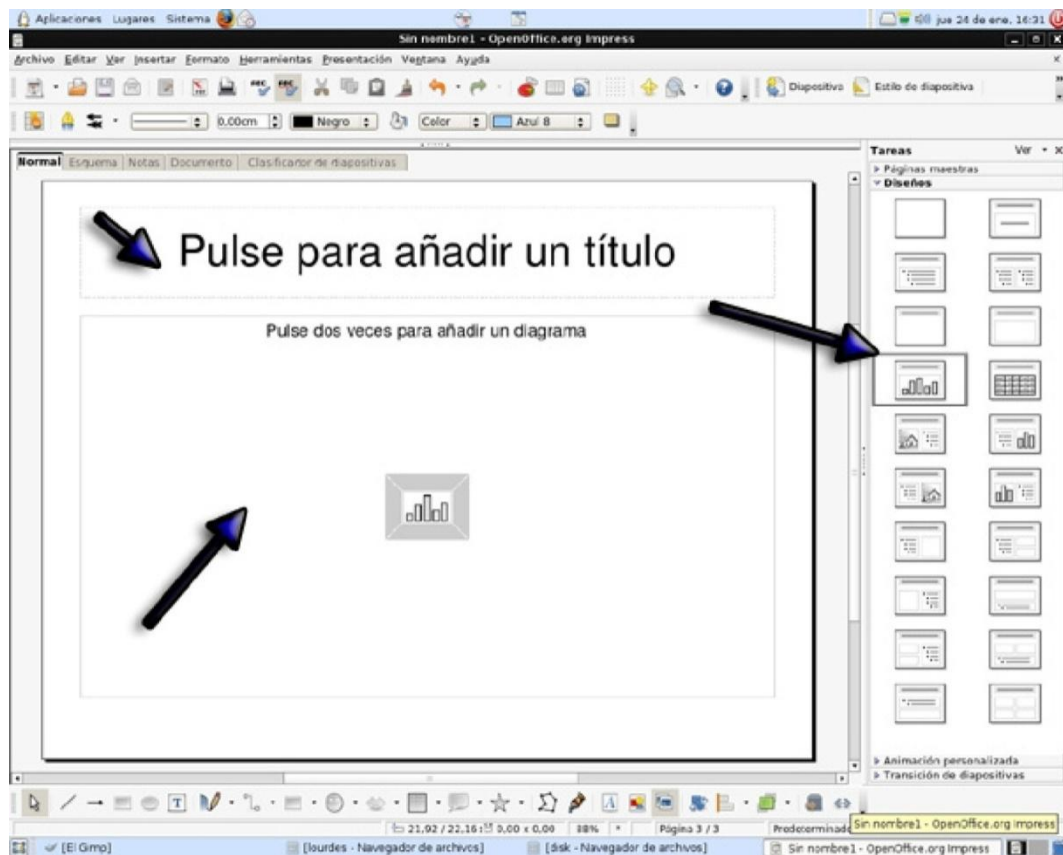
- El texto ya sabemos trabajarlo.
- Pulsamos dos veces para insertar una imagen
- Buscamos la que queramos introducir.
- Modificamos alguna característica de la imagen a través de la barra de herramientas, una vez que la imagen está seleccionada.

4ª y 5ª DIAPOSITIVAS: Insertar VIDEO y AUDIO

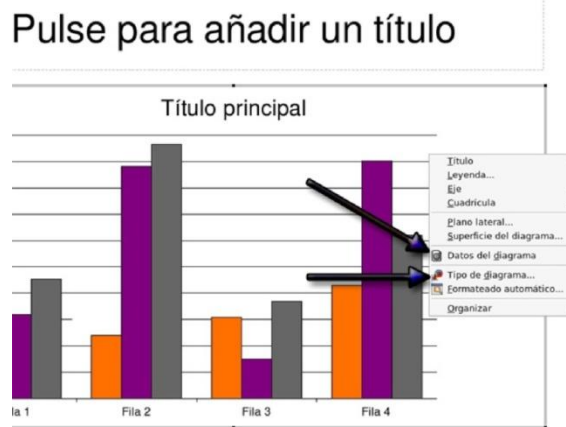
Para insertar tanto un video como un archivo de sonido, no necesitamos una diapositiva especial, podemos utilizar la que nos parezca apropiada y haremos la inserción de estos archivos a través del MENÚ INSERTAR>>>>Video y sonido



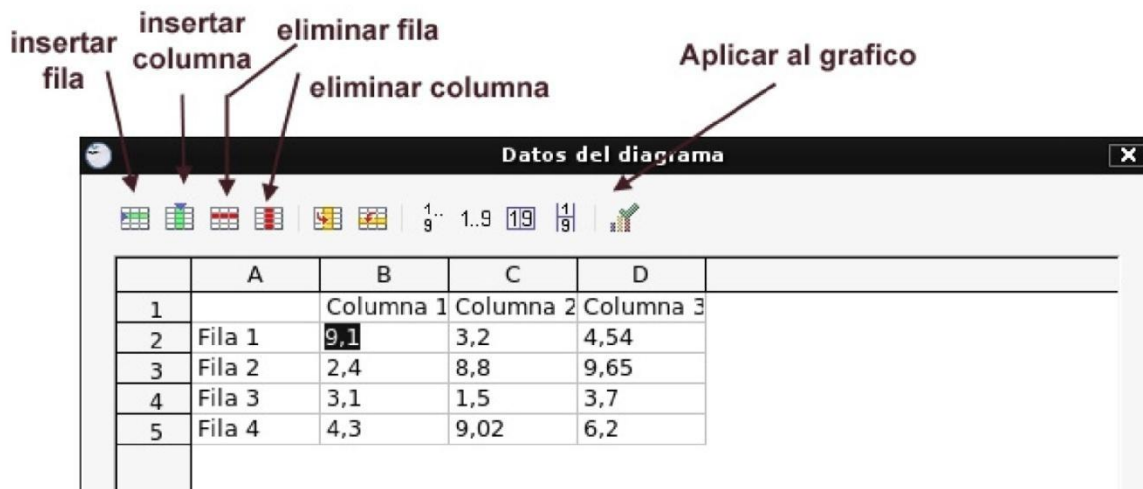
6ª DIAPOSITIVA: TÍTULO Y DIAGRAMA



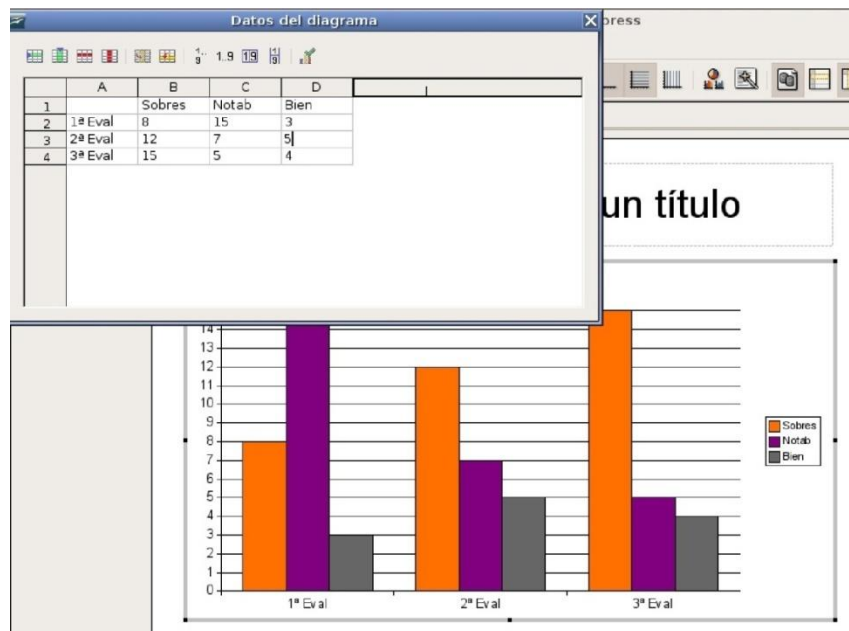
- Seleccionamos en DISEÑOS el tipo de diapositiva que lleva insertar un diagrama
- Hacemos doble clic en el icono de diagrama
- Se nos abre el programa con un diagrama básico que podemos modificar



- Hacemos clic con el botón derecho sobre el gráfico para ver el menú desplegable con sus distintas opciones. Lo que más nos interesa es: Tipo de diagrama
- Al marcar la primera opción nos sale una nueva ventanita en la que elegimos el tipo de datos
- En la ventana que nos aparece introducimos los nuevos valores.



En nuestro caso vamos a introducir los siguientes datos

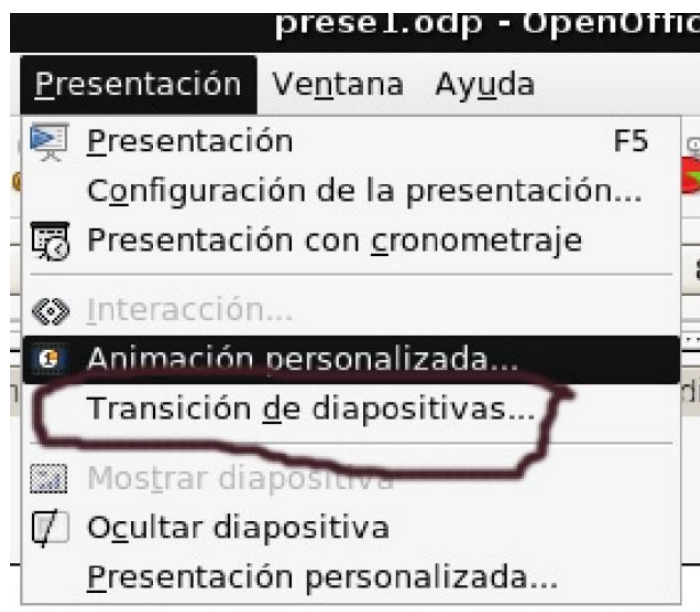


Cuando demos al botón de Aplicar al gráfico, nos aparecerá el diagrama con nuestros datos.

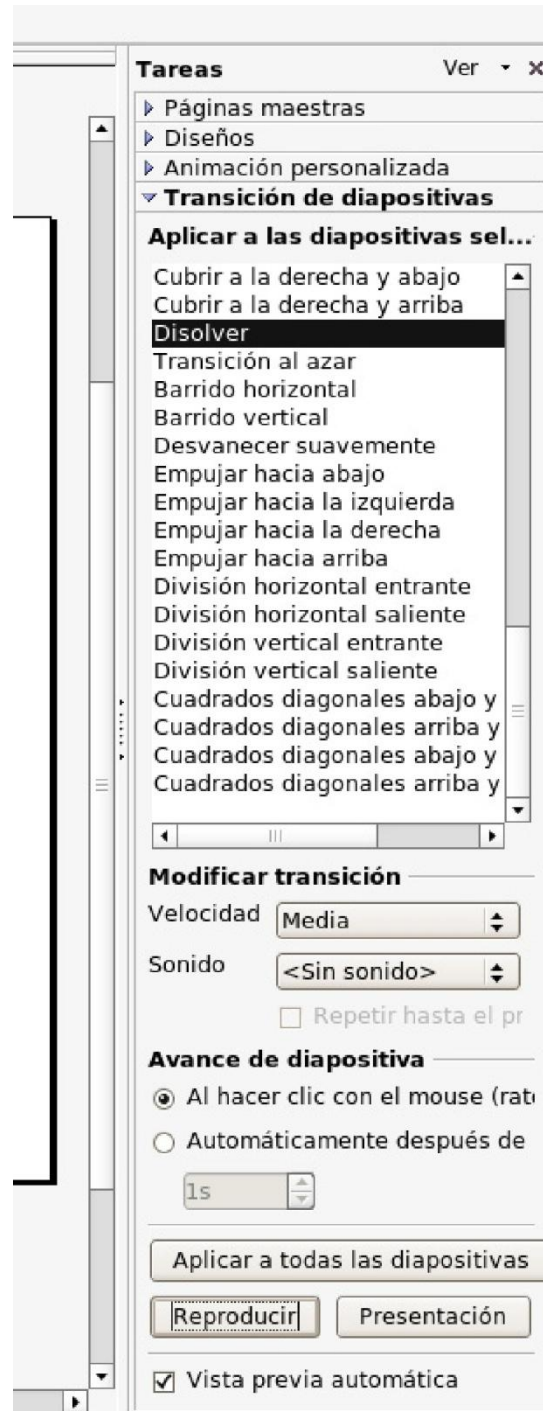
Aplicando transiciones y efectos: Conociendo el panel de tareas

Una vez hecha la presentación podemos aplicar transiciones entre las diapositivas.

- En el menú PRESENTACIÓN elegimos la opción de TRANSICIÓN DE DIAPOSITIVAS.
- Nos aparece un panel con una serie de transiciones y efectos para aplicar a una diapositiva en concreto o a toda la presentación.



Al elegir una transición podemos ver el aspecto que tendrá, podemos además configurar velocidad, sonido, efectos.....



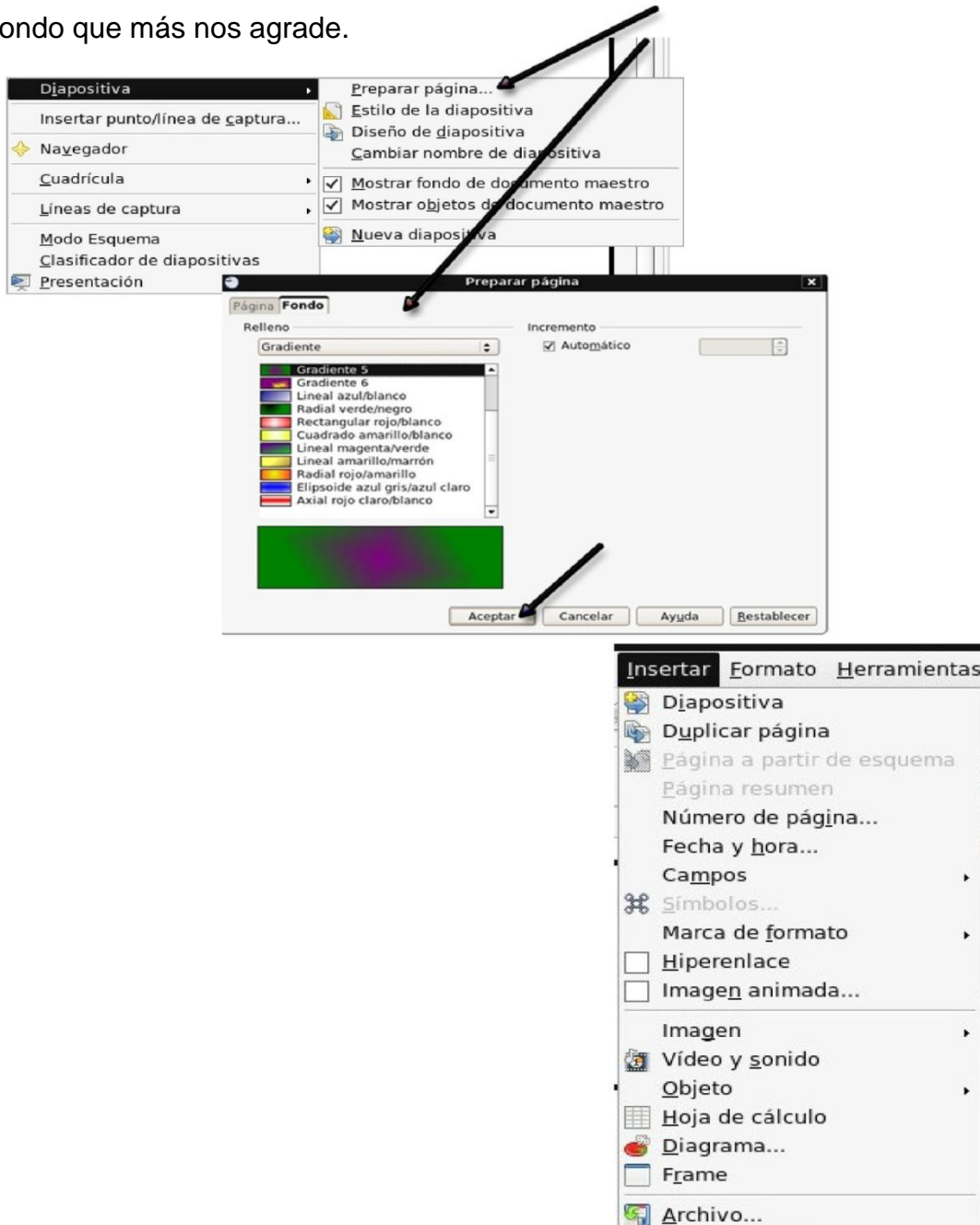
¿CÓMO VER LA PRESENTACIÓN?

Para ello, vamos al MENÚ PRESENTACIÓN y elegimos la opción de PRESENTACIÓN.

NOTA: El programa ofrece muchas opciones más, pero con esta base ya puedes lanzarte a realizar tus propias presentaciones.

AVANZADO

Podemos preparar nuestro fondo de una o todas las diapositivas con un color, trama, imagen determinado, haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre la diapositiva y en el menú de PREPARAR PÁGINA... elegir el tipo de fondo que más nos agrade.



El MENÚ INSERTAR nos ofrece la posibilidad de incluir en nuestras diapositivas una serie de objetos como pueden ser archivos de sonido, video, hiperenlaces, gráficos, además de personalizar nuestra presentación incluyendo encabezados y pie de página, fecha.

- Para insertar una imagen o video una vez hecho clic en la opción, tenemos que buscar dicho archivo en nuestro disco duro.
- Si queremos insertar un hiperenlace, seleccionamos el texto que queremos enlazar y en la ventana que nos salga, solamente debemos escribir la dirección web.
- En el menú insertar Fecha y hora podemos personalizar nuestra presentación.

ANEXOS



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona

Fecha: _____ **Hora Inicio:** _____ **Hora Fin:** _____

GUIÓN DE ENTREVISTA

Dirigida a: Docentes del Primer Grado de Educación Primaria de la U.E.N.
“Andrés Eloy Blanco”

1. ¿Usted maneja las Técnicas de Comunicación e Información?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____

2. ¿Usted utilizan la computadora?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____

3. ¿Usted manipulan Internet?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____

4. ¿Usted conoce el Proyecto Canaima?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____

5. ¿Usted opera el entorno Canaima?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____

6. ¿Usted utiliza la herramienta Canaima como eje integrador de las diferentes disciplinas, asignaturas y áreas de conocimiento?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____

7. ¿Usted genera materiales educativos en el entorno Canaima?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____

8. ¿Usted promueve el trabajo colectivo entre docentes intercambiando recursos y reflexionando sobre su práctica docente?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____

9. ¿Docentes que difunden a nivel nacional e internacional información de interés educativo para docentes y padres?

SI _____ NO _____ Comentarios: _____



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona

Barcelona, Abril 2012

Estimado Profesor:

Julio César Rodríguez

Debido a su amplia experiencia y sólidos conocimientos, usted ha sido seleccionado para validar el presente instrumento de evaluación: Guion de entrevista. Dicho instrumento forma parte del trabajo de Tesis de Grado para optar por el título de Licenciadas en Educación. Cabe destacar que éste servirá para recolectar información puntual que permitirá desarrollar la investigación que genera una PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA. Caso: U.E.N. Andrés Eloy Blanco, ubicada en el Municipio Bolívar, estado Anzoátegui.

Agradecemos su colaboración, atención y tiempo que pueda disponer para verificar la pertinencia de las preguntas que son formuladas en relación a los objetivos de estudio y categoría de análisis los cuales se encuentran adjuntos.

Sin más, agradeciendo nuevamente su cooperación.

Atentamente,

Econ. Ana Beatriz Gantes León C.I.17734011

Ing. María de los Á. Gantes León C.I.17734010



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona

Barcelona, Abril 2012

Estimado Profesor:

Wilfredo Pinto

Debido a su amplia experiencia y sólidos conocimientos, usted ha sido seleccionado para validar el presente instrumento de evaluación: Guion de entrevista. Dicho instrumento forma parte del trabajo de Tesis de Grado para optar por el título de Licenciadas en Educación. Cabe destacar que éste servirá para recolectar información puntual que permitirá desarrollar la investigación que genera una PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA. Caso: U.E.N. Andrés Eloy Blanco, ubicada en el Municipio Bolívar, estado Anzoátegui.

Agradecemos su colaboración, atención y tiempo que pueda disponer para verificar la pertinencia de las preguntas que son formuladas en relación a los objetivos de estudio y categoría de análisis los cuales se encuentran adjuntos.

Sin más, agradeciendo nuevamente su cooperación.

Atentamente,

Econ. Ana Beatriz Gantes León C.I.17734011

Ing. María de los Á. Gantes León C.I.17734010



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona

Barcelona, Abril 2012

Estimado Profesor:

Mariela Millán

Debido a su amplia experiencia y sólidos conocimientos, usted ha sido seleccionado para validar el Diseño Instruccional: Blog Educativo EDUCATIPS.

Dicha propuesta forma parte del trabajo de Tesis de Grado para optar por el título de Licenciadas en Educación. Cabe destacar que éste servirá para recolectar información puntual que permitirá desarrollar la investigación que genera una PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA. Caso: U.E.N. Andrés Eloy Blanco, ubicada en el Municipio Bolívar, estado Anzoátegui.

Agradecemos su colaboración, atención y tiempo que pueda disponer para verificar la pertinencia y coherencia del modelo instruccional presentado, en relación a los objetivos de estudio y categoría de análisis los cuales se encuentran adjuntos.

Sin más, agradeciendo nuevamente su cooperación.

Atentamente,

Econ. Ana Beatriz Gantes León C.I.17734011

Ing. María de los Á. Gantes León C.I.17734010



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona

Barcelona, mayo 2012

INFORME DE EXPERTO SOBRE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, Lcda. Mariela Millán, en calidad de experto me permito informar a las tesis Gantes Ana y Gantes María, que de acuerdo a la lectura e interpretación de su trabajo de investigación sobre; PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA. Caso: U.E.N. Andrés Eloy Blanco, ubicada en el Municipio Bolívar, estado Anzoátegui, pude evidenciar el sentido de pertenencia con relación a los requerimientos para su implementación, permitiendo con ello, que el planteamiento del diseño instruccional se desarrolle con éxito, favoreciendo la práctica pedagógica y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin más a que hacer referencia se suscribe

Lcda. Mariela Millán

C.I. _____



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Centro Regional Barcelona

Barcelona, mayo 2012

INFORME DE EXPERTO SOBRE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, Lcdo. Julio Rodríguez, en calidad de experto me permito informar a las tesis Gantes Ana y Gantes María, que de acuerdo a la lectura e interpretación de su trabajo de investigación sobre; PROPUESTA PARA EL DOCENTE DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA PARA OPTIMIZAR EL USO DEL PROYECTO CANAIMA. Caso: U.E.N. Andrés Eloy Blanco, ubicada en el Municipio Bolívar, estado Anzoátegui, pude evidenciar el sentido de pertenencia con relación a los requerimientos para su implementación, permitiendo con ello, que el planteamiento del diseño instruccional se desarrolló con éxito, favoreciendo la práctica pedagógica y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin más a que hacer referencia se suscribe

Lcdo. Julio Rodríguez

C.I. _____

VALIDACIÓN DEL GUIÓN DE ENTREVISTA

Ítem	Claridad			Coherencia			Pertinencia			Adaptabilidad		
	E	M	A	E	M	A	E	M	A	E	M	A
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												

OBSERVACIONES:

LEYENDA	
E	Eliminar
A	Mejorar
M	Aplicar

VALIDACIÓN DEL GUION DE ENTREVISTA

Ítem	Claridad			Coherencia			Pertinencia			Adaptabilidad		
	E	M	A	E	M	A	E	M	A	E	M	A
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												

OBSERVACIONES:

LEYENDA	
E	Eliminar
A	Mejorar
M	Aplicar

