



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
AREA EDUCACIÓN

# **EFECTOS DEL USO DE MEDIOS DIDÁCTICOS COMPUTARIZADOS EN LA ATENCIÓN E INTERÉS DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN MEDIA TÉCNICA**

Autora: Carolina E. Moreno L.

Caracas, 2012

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
COMISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
ÁREA EDUCACIÓN**

Maestría en Educación  
Mención: Tecnologías de la Información y Comunicación.

**EFFECTOS DEL USO DE MEDIOS DIDÁCTICOS COMPUTARIZADOS EN  
LA ATENCIÓN E INTERÉS DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN MEDIA  
TÈCNICA**

Autora: Carolina E. Moreno L.

Trabajo que se presenta para optar al grado de Magíster Scientiarum en Educación,  
Mención: Tecnologías de la Información y la Comunicación

Tutor

---

Prof. Ángel J. Alvarado G.

**APROBADO EN NOMBRE DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE  
VENEZUELA POR EL SIGUIENTE JURADO EXAMINADOR:**

---

Coordinador

## **AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA**

A Dios por permitirme conseguir esta meta en mi vida.

A mis Padres por siempre estar presentes apoyándome, que con sus cariños y orientaciones me impulsaron siempre para alcanzar mis metas.

A mis Hermanos por su apoyo con quienes he compartido toda mi vida.

A todas las personas que me ofrecieron su ayuda incondicionalmente.

A todos mis amigos por el estímulo y cariño.

A mi Hermana Andreina, por su colaboración prestada en la realización de esta Tesis.

A todas aquellas personas que han contribuido a hacer posible la culminación de este Trabajo, con sus observaciones y su estímulo.

Especialmente a mi Tutor Msc. Ángel Alvarado por siempre estar aportando excelentes observaciones en el asesoramiento de esta Tesis.

A mis Profesoras de Seminario, Marina Polo y siempre recordada Elena Dorrego.

Al Personal Directivo y Docente de la Institución por dedicarme una parte de su tiempo para llevar a cabo mi aplicación.

A mis familiares y amigos por estar siempre presentes.

A mis compañeros de Trabajo por siempre aportar ideas y aclarar algunas dudas.

A mi Compañera Nivis Vera por su apoyo incondicional en todo momento.

**Universidad Central de Venezuela**  
**Facultad de Humanidades y Educación**  
**Comisión de Estudios de Postgrado**  
**Maestría en Educación Mención Tecnologías de la Información y Comunicación**

**EFFECTOS DEL USO DE MEDIOS DIDACTICOS COMPUTARIZADOS EN  
LA ATENCIÓN E INTERÉS DE LOS ALUMNOS DE EDUCACION MEDIA  
TÉCNICA**

Autora: Carolina Moreno  
12.765.596  
Tutor: Ángel Alvarado

**Resumen**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación se han convertido en un factor primordial en todos los ámbitos para el progreso de la sociedad, dentro de esos ámbitos se encuentra la Educación que debe adaptarse a todos estos cambios y recursos que ofrecen las tecnologías y aplicarlos en el aula. En la actualidad los alumnos de 1er año “D” de la asignatura Historia de Venezuela prestan poca atención sin ánimos de aprender y sin motivación alguna en su desempeño estudiantil. Por lo tanto este Trabajo de Grado tuvo la intención de determinar el efecto del uso de un Medio Didáctico Computarizado en la atención e interés de los alumnos y así disminuir la problemática existente. Por tal motivo se planteó como objetivo general: Determinar los efectos de la aplicación de un Medio Didáctico Computarizado en la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela. Para alcanzar este objetivo el trabajo se sustentó bajo una investigación de tipo tecnológica centrada en un estudio de caso a nivel descriptivo. Sucesivamente en el marco teórico se enfatizaron los antecedentes relevantes para la investigación entre los que se encuentran conceptos como: Medio Didáctico Computarizado, atención, interés y motivación. Esta investigación contribuye en el nivel de Educación Media Técnica para fortalecerlo utilizando recursos que estimulen a solventar las problemáticas, para así lograr la formación de los alumnos.

Palabras claves: Tecnologías de la información y comunicación, Medio didáctico computarizado, interés, atención y motivación.

## INDICE

	<b>Página</b>
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	5
Planteamiento del Problema.....	5
Justificación de la Investigación.....	12
Objetivos de la Investigación.....	14
CAPITULO II MARCO TEORICO REFERENCIAL.....	16
Antecedentes.....	16
Bases Teóricas.....	38
Nivel de Educación Media Técnica.....	38
Currículo Nacional Bolivariano. Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano.....	39
Currículo Nacional Bolivariano.....	43
Características de Currículo del SEB.....	49
Ejes Integradores.....	51
Perfil del egresado y la egresada.....	52
Evaluación de aprendizajes.....	57
Principios.....	58
Evaluación en el Sistema Educativo Bolivariano.....	60
Marco Legal.....	61
Escuelas Técnicas Robinsonianas.....	64
Estructura Curricular de las Escuelas Técnicas Robinsonianas.....	67
Programa de estudio. Tercera Etapa. Educación Básica. Área de estudios sociales.....	73
Tecnologías de la Información y Comunicación.....	81
Importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.....	84
Funciones de las TIC en Educación.....	85
Medio Didáctico Computarizado y su importancia.....	85
Tipología de los Medios Didácticos.....	89
Clasificación de los Medios Didácticos Computarizados.....	91
Características esenciales de los Medios Didácticos Computarizados....	92
Funciones de los Medios Didácticos Computarizados.....	94
Uso de los Medios Didácticos Computarizados.....	102
Interés y motivación de los alumnos.....	103
Atención.....	105
Motivación.....	108
Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), interés y motivación.....	110

CAPITULO III METODOLOGÍA.....	115
Diseño de la investigación.....	115
Fases de la investigación, procedimientos e instrumentos.....	116
Fase 1: Revisión bibliográfica, documental.....	117
Fase 2: Elaboración y aplicación de instrumentos.....	119
Fase 3: Diseño, producción y evaluación del Medio Didáctico Computarizado.....	121
Fundamentos.....	124
Plataformas.....	124
Recursos Humanos y materiales.....	125
Plataforma Didáctica.....	126
Plataforma TIC.....	126
Interrelación entre la plataforma didáctica y la plataforma de TIC....	130
Momentos.....	131
La preproducción.....	131
La producción.....	153
La postproducción.....	154
Fase 4: Aplicación del MDC.....	155
Población.....	156
Técnicas e Instrumentos de recolección de Información.....	156
Análisis de los Datos.....	160
Validez de los instrumentos.....	160
Confiabilidad de los Instrumentos.....	162
CAPITULO IV RESULTADOS.....	164
Fase: 1 Revisión Bibliográfica, documental.....	164
Fase: 2 Elaboración y aplicación de instrumentos.....	164
Resultados de la aplicación de la guía de observación y registro anecdótico antes de aplicar el MDC.....	165
Categorías Entrevistas a Expertos en Contenidos.....	179
Categorías Especialistas en MDC.....	183
Categorías Entrevistas a los alumnos.....	189
Fase 3: Diseño, producción y evaluación de Medio Didáctico Computarizado.....	191
Preproducción.....	192
La idea.....	192
La investigación.....	193
Diseño instruccional.....	193
Contexto o situación educativa.....	193
El análisis de contenidos, procesos cognoscitivos y objetivos... Las estrategias instruccionales y estrategias cognoscitivas de enseñanza y aprendizaje.....	205
Medios Instruccionales.....	212
La evaluación.....	215

Guiones: didáctico, técnico y de navegación.....	225
Recursos humanos y materiales.....	226
La producción.....	229
La postproducción.....	229
Fase 4: Aplicación del MDC.....	230
Resultados de la guía de observación y registro anecdótico durante la aplicación del MDC en las tres sesiones de clases.....	232
Sesión 1: Conociendo el MDC Procesos Independentistas....	249
Sesión 2: Practicando con el MDC Procesos Independentista	251
Sesión 3: Realizando ejercicios.....	256
CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	277
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	283
ANEXOS	289

## **TABLAS**

	<b>Página</b>
Tabla 1	
Contenidos que atiende el Medio Didáctico Computarizado.....	207
Tabla 2	
Procesos Cognoscitivos que atiende el Medio Didáctico Computarizado.....	209

## **GRÁFICOS**

	<b>Página</b>
Gráfico 1	
Plataformas que componen los lineamientos metodológicos para Diseño, Producción y evaluación del MDC.....	125
Gráfico 2	
Resultados obtenidos en la encuesta del Blog del MDC.....	255
Grafico 3	
Resultados obtenidos en los ejercicios de preguntas verdadero o falso del MDC.....	259

<b>CUADROS</b>	<b>Página</b>
Cuadro I	
Tipología de los Medios Didácticos.....	90
Cuadro II	
Funciones de los MDC.....	95
Cuadro III	
Objetivos, técnicas e instrumentos.....	157
Cuadro IV	
Actividades de entrada (estrategias para dinamizar al grupo por parte del docente).....	165
Cuadro V	
Actividades durante el proceso.....	166
Cuadro VI	
Al abordar el contenido.....	168
Cuadro VII	
Los alumnos.....	171
Cuadro VIII	
Actividad de cierre.....	173
Cuadro IX	
Ambiente.....	175
Cuadro X	
Actividades de entrada (durante la aplicación del MDC).....	232
Cuadro XI	
Actividades durante el proceso (durante la aplicación del MDC).....	234
Cuadro XII	
Al abordar el contenido (durante la aplicación del MDC).....	237
Cuadro XIII	
Los alumnos (durante la aplicación del MDC).....	242
Cuadro XIV	
Actividad de cierre (durante la aplicación del MDC).....	245
Cuadro XV	
Ambiente (durante la aplicación del MDC).....	247
Cuadro XVI	
Resultados de la encuesta en el blog.....	255
Cuadro XVII	
Resultados de los ejercicios del MDC.....	258

## INTRODUCCIÓN

Con el desarrollo de las tecnologías se están viviendo procesos de cambios en todos los ámbitos de la sociedad dando paso a una nueva forma de concebir nuestra cultura, está posee como elemento clave la información que pasa a ser un bien de consumo.

En esta sociedad todo lo que envuelve calidad y gestión se convierte en un factor determinante de la competitividad, transformando los modos de vida de las personas que la integran, tanto así que con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), están transformando esta sociedad no sólo en el ámbito político y económico, sino también en la dimensión personal, debido a que se están innovando las formas de aprendizaje de comunicación impactando de tal manera a la identidad del país y el mundo.

Por su parte la Educación es uno de los principales procesos que están envueltos en todo este desarrollo tecnológico, razón por la cual debe estar enfocándose que su objetivo fundamental es proporcionar a todos los individuos el desarrollo de sus capacidades y habilidades cognitivas para así comprender su realidad donde habita y poder vivir con un sentido crítico, además la escuela actual, no puede ofrecer simplemente el libro de texto como la única fuente de información para comprender y profundizar la realidad. La escuela, debe propiciar una nueva forma y manera de comunicación para trabajar y darle ejecución a las actividades, conformando equipos

de manera productiva, tomando en cuenta la gran diversidad que cada día la hace más cambiante generando nuevas informaciones.

No obstante en esta sociedad cambiante es importante que la escuela integre herramientas, y el docente utilice las estrategias adecuadas con el uso de tecnologías para así desarrollar sus contenidos. Puesto que en la actualidad se está presentando que algunos alumnos no captan ni se concentran durante las horas de clases, todo esto conlleva a implementar nuevas estrategias para lograr que sus alumnos se concentren y aprovechen el proceso de enseñanza, proporcionando así alternativas a la institución educativa y dentro del aula de clases. Esto se evidencia en los estudiantes del primer año "D" de Educación Media Técnica de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo. Los docentes de las distintas asignaturas en los consejos de curso exponen situaciones que se presentan al impartir sus contenidos en el aula de clases y más aún el Profesor de la asignatura Historia de Venezuela, expresa que los alumnos demuestran falta de atención e interés, sin motivación alguna de participar en las actividades, acompañado de un desempeño escolar deficiente.

En vista de ello, se desarrolló un Medio Didáctico Computarizado (MDC) como alternativa para contribuir a solventar la situación, ya que se ha demostrado que el uso de estos recursos al combinarse pedagógicamente puede contribuir a mejorar la atención del estudiante y en consecuencia desempeño estudiantil.

Consecuentemente con este trabajo de grado se logró determinar los efectos de la aplicación de un Medio Didáctico Computarizado en la problemática de atención e interés que estaban presentando los alumnos de primer año "D" de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana "Manuel Palacio Fajardo" en la asignatura Historia de Venezuela, para así mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De esta manera se planteó como objetivo general: Determinar los efectos de un Medio Didáctico Computarizado en la atención e interés de los alumnos de primer año "D" de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana "Manuel Palacio Fajardo" en la asignatura Historia de Venezuela.

Para lograr los objetivos planteados este trabajo de grado se sustentó bajo una investigación de tipo tecnológica centrada en un estudio de caso, a nivel descriptivo, la cual se desarrolló aplicando técnicas e instrumentos para la recolección de los datos como la Observación (guía de observación) y entrevista, siguiendo las fases de la investigación con su debido procedimiento para cada objetivo.

Este trabajo puede contribuir para el mejoramiento de la calidad de la enseñanza en el nivel de Educación Media Técnica conjuntamente con el resto de los niveles educativos. Así pues, el trabajo de grado está estructurado en cinco capítulos que a continuación se describen:

Capítulo I: Contextualiza y plantea el tema de investigación, los objetivos que se resolvieron alcanzar y la justificación.

Capítulo II: Corresponde al desarrollo del marco teórico-referencial que sirvió de apoyo a la investigación para sustentar como el uso de un MDC influye en el ámbito educativo.

Capítulo III: Describe cada una de las fases de la metodología y las actividades ejecutadas en cada una de ellas.

Capítulo IV: Muestra los resultados durante el desarrollo de la investigación y la ejecución de la aplicación.

Capítulo V: Se trazan las conclusiones luego de realizar todo el trabajo de investigación y las diferentes recomendaciones del mismo para investigaciones futuras.

## **CAPITULO I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Este capítulo está constituido por el planteamiento del problema que nos permite apreciar de manera concreta la problemática que deseamos estudiar en la investigación, también por los Objetivos de la investigación como lo son el Objetivo General que es la finalidad que se persigue en la investigación y los Objetivos Específicos que van a guiar los alcances, luego el porque de la investigación que es la Justificación.

### **Planteamiento del problema.**

En la actualidad algunos alumnos no prestan atención ni manifiestan interés a las distintas actividades que desarrolla el docente en el aula de clases, se distraen con facilidad sin tener motivación de seguir su proceso de enseñanza.

Así como sostiene Mendoza (2008):

La falta de atención produce problemas en el aprendizaje del escolar, aunque su capacidad intelectual sea normal o superior, debemos ayudar al niño a

superar este déficit de la manera que sea posible, es un trabajo en equipo del profesor, la familia y el psicólogo. (p.1).

Algunos alumnos presentan poca motivación de seguir las actividades que el docente planifica. Se aprecia lo indicado por Vidal, (2007) Cuando expresa que "Están acostumbrados a escuchar de los profesores y padres que los niños no atienden a las tareas, que están entretenidos en otras cosas que no son las que deben en ese momento" p.1. Esta falta de atención perjudica en gran parte la adquisición de conocimientos, el cual se pudo evidenciar por las calificaciones que muestran los estudiantes en las asignaturas.

Por otra parte, la dispersión o falta de atención a las tareas escolares producen problemas de aprendizaje. Todo esto trae muchas consecuencias en el transcurso de la vida del alumno, el mismo pierde la concentración durante el desarrollo de toda la clase, originando bajo rendimiento, inasistencias y poca participación.

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como resultado de los distintos avances tecnológicos y estrategias para la formación han permitido el aumento de los distintos medios y materiales didácticos para los procesos de enseñanza y aprendizaje, las tecnologías transportan un modelo cultural, donde existe

una manera diferente de la percepción del mundo, de vivir, de laborar, y más aun de enseñar y aprender. Desde un tiempo atrás se disponen de programas educativos que proporcionan la innovación y lo dinámico de la incorporación de lo audiovisual en el aula de clases.

Las expresiones software educativo, programas educativos y programas didácticos son sinónimos que permiten designar genéricamente los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, que permiten facilitar procesos de enseñanza y de aprendizaje. (Marquès, 1996, ¶1).

Los mismos se transforman en una estrategia para mejorar en el aula de clases el proceso de aprendizaje de los alumnos, en muchos de los casos obteniendo el éxito.

Por su parte, se considera que las herramientas y recursos tecnológicos se pueden utilizar para lograr que los estudiantes dispersos y sin concentración pudiesen aminorar el fracaso escolar atendiendo más a las actividades en el aula de clases.

Además es posible que el problema de falta de atención e interés se pueda prevenir mediante el uso de los medios computarizados, adecuados para abordarlo, con la colaboración del profesor de aula utilizando los recursos y estrategias adecuadas. En consecuencia, es necesario investigar cual sería la forma más idónea de utilizar el

Medio Didáctico Computarizado para aumentar la atención e interés de los alumnos hacia sus procesos de aprendizaje y por ende mejorar su motivación.

Para indagar sobre esto también se debe revisar la afinidad entre los recursos, entre estos y los programas informáticos, así como la metodología utilizada por el profesor en el aula, quien tendría que conocer las características de los programas para poder asociarlos a su respectiva metodología, desarrollo de sus objetivos y estrategias didácticas.

Es conveniente que el Docente de aula utilice algunas de las herramientas tecnológicas disponibles para así estimular la motivación de los alumnos en las actividades y no quedarse nada más con lo tradicional de la tiza y el pizarrón.

Ariño (citado por Salazar, 2008) sostiene que:

Los elementos con los que ahora se divierten los niños y adolescentes, televisión, videoconsolas, producen estímulos y respuestas rápidas y que los profesores se han quedado con la tiza y la pizarra ante unos alumnos que se han criado en la era tecnológica. (¶5).

Razón por la cual si las mismas producen ciertos estímulos porque no utilizarlas para canalizar la falta de interés evitando así el fracaso escolar que es una de las causas de este problema de interés como sostiene Salazar (2008) Que una de las causas del fracaso escolar es la falta de interés, ya que a los profesores de los niveles educativos les cuesta que sus estudiantes escuchen durante el desarrollo de las clases ante su falta de atención, debido a esto se desencadenan retrasos en el aprendizaje y el fracaso escolar.

Esta situación de falta de atención e interés se viene presentando, en particular, con los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana “Manuel Palacio Fajardo” en la asignatura Historia de Venezuela, que tienen edades comprendidas entre 13 y 14 años, los cuales presentan conductas similares de acuerdo a las planteadas anteriormente.

De hecho, esto se evidenció cuando los distintos docentes que imparten clases a estos estudiantes manifiestan en los consejos de cursos que los alumnos no se sienten motivados durante el desarrollo de sus contenidos, se observan sin ánimos, y entre los docentes que manifiestan una mayor preocupación se encuentra el profesor de Historia de Venezuela, quien expresa la falta de atención y el desinterés demostrado por sus alumnos, en sus horas de clases. Estas preocupaciones se acompañan de opiniones respecto al bajo rendimiento que presentan dichos alumnos en las distintas

materias, mostrando además un bajo promedio, inasistencias, permanencia en los espacios deportivos y anexos de la institución. Las demostraciones de las conductas de desmotivación en clase se observan por parte de los docentes, cuando los estudiantes conversan con los compañeros durante la clase, se paran de sus asientos, se pasean por el aula, se salen del aula, lo que evidencian la falta de interés por las clases.

Estas preocupaciones manifestadas son las que han motivado el presente estudio, por lo que se plantean las siguientes interrogantes:

¿Es posible que un Medio Didáctico Computarizado pueda contribuir a mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana en la asignatura Historia de Venezuela?

¿Cuáles serían los efectos de la aplicación de un Medio Didáctico Computarizado en la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana en la asignatura Historia de Venezuela?

¿Cuál sería el nivel de atención e interés inicial de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela?

¿Cuáles serían las características que debería tener el Medio Didáctico Computarizado para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana en la asignatura Historia de Venezuela?

¿Cuál sería el impacto de la aplicación de un Medio Didáctico Computarizado para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana en la asignatura Historia de Venezuela?

## **Justificación de la investigación**

Actualmente con el avance tecnológico, muchas de las acciones que realizan los seres humanos están vinculadas al uso de la tecnología, razón por la cual es necesario que las escuelas y sus docentes se adapten a todos estos nuevos recursos, para facilitar el aprendizaje del alumno dentro del aula de clases, además se lograría el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y comunicativas necesarias para el buen desempeño de los jóvenes.

Cardona (2001) asume lo siguiente:

Es necesario que la escuela recurra a los medios y a los recursos tecnológicos de comunicación, en diversos soportes, como fuente de acceso a los conocimientos específicos, que respondan a nuevos escenarios educativos, a una visión actualizada de la realidad. (p.1)

Por su parte en esta época que vivimos es necesario dar el uso adecuado de todos los recursos disponibles que den respuesta a las diferentes dificultades que se presenten en esta generación de alumnos y de una sociedad cambiante, por ende se podría así cubrir una realidad actual que se está presentando, como lo es el problema de

atención e interés de los alumnos en el aula de clases, situación a la que se le debe dar seguimiento, buscando la forma y los medios más idóneos que ayuden al proceso educativo.

En este sentido los Medios Didácticos Computarizados pudieran jugar un papel importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que los convierte en procesos activos, con creatividad, con rendimiento, transformando a los educandos en agentes activos, con atención e interés, y a los docentes en facilitadores con nuevas estrategias y herramientas para lograr los objetivos de aprendizaje.

En ese mismo orden de ideas se espera que los resultados de esta investigación ayuden a mejorar los procesos de atención e interés de los alumnos en el aula de clases de primer año “D” de Educación Media Técnica, igualmente en los demás niveles educativos del país, logrando la motivación hacia el aprendizaje, con la incorporación del uso de Medios Didácticos Computarizados, los cuales permitirán cambios en la práctica educativa.

Si bien es cierto que el uso de los Medios Didácticos Computarizados ayudan a solucionar muchos problemas dentro del aula de clases, entonces contribuyen a que los docentes utilicen estas herramientas y recursos tecnológicos, fomentando así el

desarrollo de estrategias que beneficien el aprendizaje para mejorar la atención e interés, dando paso al éxito escolar del alumno.

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **Objetivo General**

- Determinar los efectos de la aplicación de un Medio Didáctico Computarizado en la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.

### **Objetivos Específicos**

1. Determinar el nivel de atención e interés inicial de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.
2. Identificar las características que debe tener el Medio Didáctico Computarizado para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.

3. Determinar las estrategias que deberían utilizarse para aplicar el Medio Didáctico Computarizado para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.
4. Evaluar el impacto de la aplicación del MDC para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.

## **CAPITULO II MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL**

Este capítulo está constituido por el Marco Referencial o Teórico de la investigación que será el apoyo y la manera de ilustrar todo lo teórico, o sea toda la documentación de las fuentes que sustentan el trabajo presentado y los antecedentes (investigaciones previas al tema de investigación) que engloba el estudio, también encontramos el Marco Legal que es muy importante porque es el soporte de la investigación.

### **Antecedentes de la investigación**

Al iniciar este estudio se consultaron investigaciones relativas al tema tratado Efectos del uso del Medio Didáctico Computarizado en la atención e interés de alumnos de Educación Media Técnica y al diseño de software educativo, los cuales fueron diseñados para ser aplicados en distintas asignaturas o contenidos, centrados en la concentración del alumno en el aula de clases, igualmente se citan investigaciones en cuanto a las causas y consecuencias de la falta de atención e interés en poblaciones específicas de alumnos las cuales sirven como referencia para el desarrollo de este estudio.

**El trabajo de Cáceres y Herrera (2002) titulado Diseño y producción de un Software Educativo Geografía Turística e Historia de la Cultura, Venezuela: Estado Falcón.** Realizaron la producción de un Software Educativo dirigido a docentes de la carrera Técnico Medio, especialidad Comercio y Servicios Administrativos, mención Turismo, ubicados en Boca de Aroa, Coro y Punto Fijo. El objetivo de la investigación fue lograr la interacción directa y participativa entre el Docente y alumno para facilitar el conocimiento teórico y visual de los aspectos históricos, geográficos, culturales, naturales, turísticos de Venezuela y muy específicamente del Estado Falcón.

**Resumen:** El propósito de este trabajo fue producir un Software Educativo con multimedia titulado: Geografía Turística e Historia de la Cultura, Venezuela: Estado Falcón, dirigido a Docentes de la carrera Técnico medio, Especialidad Comercio y Servicios administrativos, mención Turismo, que permitirá asegurar que éste tenga la posibilidad junto con sus alumnos (a los cuales específicamente esta dirigido el software) de interactuara con las manifestaciones sociales, culturales, naturales, turísticas y económicas del Estado Falcón, en el torno de una computadora. Dicha producción se hizo a partir de un diagnostico que se inicia con un trabajo de campo en una población constituida por 120 estudiantes que cursan el segundo año de la carrera antes mencionada. Se aplico un cuestionario al 100% de la población estudiantil, con el fin de recoger la opinión de los sujetos con relación a la necesidad

que conformaron la propuesta. El trabajo está enmarcado bajo la modalidad de proyecto factible. El mismo consta de cinco capítulos y presentación de la propuesta.

Conclusiones: Se determinó que el 100% de los alumnos del segundo año de la carrera Técnico Medio, Especialidad Comercio y Servicios Administrativos, Mención Turismo, ubicados en Boca de Aroa, Coro y Punto Fijo, entre otras necesidades, adolecen de recursos instruccionales dentro de lo que contempla la tecnología de punta (software educativo, Internet y otros), que les permita afianzar los objetivos de la asignatura Geografía Turística de Venezuela e Historia de la Cultura; así mismo, se pudo comprobar que la población estudiantil encuestada, pide con urgencia que los organismos competentes los dote de recursos para el aprendizaje, actualizado con las tecnologías de la información, a fin de fortalecer su proceso de formación académica.

Se diseñó y se produjo un software educativo articulado a las necesidades observadas, y dentro de las características, objetivos, contenidos y estrategias metodológicas de la asignatura en referencia, con el objeto de lograr la interacción directa y participativa entre el docente y alumno que le facilite conocer de manera teórica y visual los aspectos históricos, geográficos, culturales, naturales, turísticos. Entre otros de Venezuela y el Estado Falcón.

En cuanto a las estrategias metodológicas el docente tendrá una serie de orientaciones sugeridas que le servirá de guía en el desarrollo de cada objetivo, lo cual permitirá a su vez, realizar cada clase de manera creativa, participativa e interactiva, de esta manera se logrará en el educando un aprendizaje significativo.

El aporte de esta investigación al presente trabajo se enfoca en las estrategias para que el Docente pueda realizar las clases de manera creativa, participativa e interactiva para así captar la atención del alumno motivándolo por medio del recurso tecnológico a conocer más de la Historia. Así como el trabajo también considera que la motivación incita a un tipo de aprendizaje durante un tiempo determinado ya que la misma representa una condición fundamental del aprendizaje, igualmente la atención que se pueda acumular dependiendo de la motivación que se realice.

Otra investigación de importancia fue la realizada por **(Guerrero. E, Martínez. M y Tovar. H, 2004)** llamada **Diseño y producción de un Software Educativo con Multimedia. Una Herramienta innovadora para enseñar el ciclo del agua en la primera etapa de Educación Básica.** Esta investigación muestra el Diseño y producción de un software educativo para enseñar el ciclo del agua en la primera etapa de educación básica en el cual se plantearon como objetivo primordial desarrollar este medio instruccional computarizado para ofrecer a los alumnos de tercer grado de Educación Básica un recurso útil y novedoso que facilitara el proceso de enseñanza aprendizaje de este contenido, así como considerar como esta poderosa herramienta de apoyo para transmitir conocimientos combinando texto, sonido y video, se logra desarrollar la atención e imaginación de los alumnos.

Los aportes de esta investigación son de importancia para este trabajo porque demuestra como el uso de un Software educativos o multimedios generar motivación, dando paso a un aprendizaje en el alumno interesante y significativo.

**Canchica y Gómez (2003), realizaron una Propuesta de un Software educativo para la enseñanza de la Historia del Estado Falcón, dirigido a la II etapa de la Educación Básica como recurso de apoyo instruccional.** Esta investigación consistió en proponer como recurso de apoyo instruccional un Software Educativo ("Conozcamos nuestra Historia") para la enseñanza de la Historia del estado Falcón dirigido a los estudiantes de sexto grado de la II etapa de la Educación Básica en la Unidad Educativa Salesiano "Pio XII".

**Objetivos:** Se plantearon como **Objetivo General:** Desarrollar un Software Educativo para la Enseñanza de la Historia del Estado Falcón como recurso de apoyo instruccional y **Específicos:** Diagnosticar las estrategias empleadas en la Enseñanza de la Historia del Estado Falcón en la II Etapa de Sexto Grado de la Educación Básica en la Unidad Educativa Colegio Salesiano "Pío XII ", Diseñar el Software Educativo para la Enseñanza de la Historia del Estado Falcón en atención a contenidos conceptuales del área de Ciencias Sociales como material didáctico y Validar el Software Educativo con expertos en la materia y con los alumnos de la II Etapa de Sexto Grado en la Unidad Educativa Colegio Salesiano "Pío XII".

**Resumen:** Proponer un Software Educativo para la Enseñanza de la Historia del Estado Falcón como recurso de apoyo instruccional. El software educativo propuesto está orientado a los estudiantes de Sexto Grado de la II Etapa de la Educación Básica en la Unidad Educativa Colegio Salesiano “Pío XII”, para ser aplicado como una herramienta de enseñanza, que le permita al educando desarrollar experiencias significativas y relevantes al construir el aprendizaje. Los resultados del software educativo “Conozcamos nuestra historia”, se observó interés, aceptación, conformidad y alegría, puesto que la estrategia de enseñanza resultó de agrado y satisfacción; partiendo de la atención y motivación del alumno, que es precisamente lo que busca el software. De igual manera, los docentes quedaron complacidos, y consideraron la influencia que puede originar en los alumnos y sugirieron al mismo tiempo, poner en práctica los materiales educativos computarizados para obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Palabras Clave: enseñanza de la historia, software educativo.

**Conclusiones:** Los docentes encuestados del Colegio Salesiano “Pío XII, emplean el método mixto, comparativo y etnográfico para la enseñanza de la historia, aplican pocas y de forma deficiente las estrategias instruccionales y no se consideran las diferencias individuales del alumno, no se utilizan los recursos tecnológicos como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje por desconocimiento y falta de experiencia.

El diseño del software Educativo para la enseñanza de la Historia del Estado Falcón fue realizado mediante la metodología de Galvis (1996), siguiendo las fases análisis de necesidades en función del diagnóstico aplicado, diseño instruccional, diseño comunicacional y diseño computacional, lo cual facilitó posteriormente el desarrollo del material educativo computarizado propuesto.

El software educativo para la enseñanza de la Historia del Estado Falcón, según su validación, reúne las características necesarias para ser aplicado, lo cual facilitará a los docentes de la II etapa de Educación Básica de sexto grado, la enseñanza de los contenidos socioeconómicos, políticos y militares de la historia del estado Falcón; en dicho saber puede contribuir, significativamente, a la conformación de una conciencia sobre nuestros procesos históricos, haciendo uso de las nuevas tecnologías de acuerdo al plan de actividades didácticas que el profesor de la asignatura planifique según los momentos de la instrucción.

El software educativo para la enseñanza de la Historia del Estado Falcón constituye un aporte significativo para la didáctica de la historia apoyada con un software educativo, así mismo para los profesores y alumnos que participarán con esta intervención educativa.

Los aportes para esta investigación se enfocan en los resultados que se obtuvieron con el uso del Software educativo "Conozcamos nuestra Historia" como lo fue captar la atención y motivación del alumno en el aula de clases, además que se logro que el Docente de aula considerara el uso y la influencia que tiene el Software educativo para obtener resultados positivos en el proceso y desarrollo del aprendizaje de los alumnos.

El trabajo de **Colmenares (2000) titulado Uso de la Computadora para la enseñanza de la Historia de Venezuela en Educación Básica**. Esta investigación consistió en determinar si el uso de la computadora facilita la enseñanza de los conceptos, procedimientos y actitudes en Historia para lograr un adecuado aprendizaje en los estudiantes de 5to grado de Educación Básica,

**Objetivos: General:** “Determinar el uso de la computadora como tecnología aplicada en la enseñanza de procedimientos en historia en estudiantes de 5° grado de Educación Básica”.

**Específicos:** Rediseñar la presentación de un contenido conceptual del programa de Historia de Venezuela de 5º grado usando los procedimientos en la Historia para optimizar el aprendizaje, Desarrollar una aplicación en el computador para la enseñanza de un contenido conceptual del plan de estudio de la asignatura Historia de Venezuela para estudiantes de 5º grado y Determinar el efecto de la aplicación del

computador en el mejoramiento de la enseñanza de historia para estudiantes de 5° grado.

**Conclusiones:** En lo referente al primer objetivo específico: “Rediseñar la presentación de un contenido del programa de Historia de Venezuela de 5° grado usando los procedimientos en la historia para optimizar el aprendizaje” se observaron los siguientes resultados:

- Es posible rediseñar la enseñanza de un contenido utilizando los procedimientos de
- historia logrando tener un fuerte impacto en los alumnos, lo que se traduce como un mejor rendimiento.
- Los grupos obtuvieron un incremento significativo en su promedio después de haber tenido acceso al contenido tanto a nivel computacional como sin él.
- Tanto el grupo experimental con la modalidad computadora más procedimientos como el grupo experimental sin computadora incrementaron, sus calificaciones.
- Con respecto al segundo objetivo específico “Desarrollar una aplicación en el computador para la enseñanza de un contenido conceptual del plan de estudio de la asignatura Historia de Venezuela para estudiantes de 5° grado”, se confirma que:

- Es factible de realizar utilizando las aplicaciones y herramientas que se encuentran en el mercado. Aunque el costo de los mismos puede ser elevados esto no es un impedimento para realizar dicho website.
- Por otro lado no se requiere de conocimientos muy amplios en la materia de informática.
- La utilización de la computadora como un recurso didáctico favoreció en consolidar los aprendizajes. Esto demuestra, una vez más, que la computadora es una herramienta que esta al alcance del docente como del alumno.
- Los promedios obtenidos del grupo experimental con computadora demuestran la factibilidad de usar la misma como un recurso didáctico adicional. Por tanto se puede señalar que en el presente estudio: el website basado en los procedimientos de la historia permite que los alumnos adquieran y construyan sus conocimientos. Por todo lo antes descrito se puede afirmar que la utilización de la computadora para la enseñanza de los procedimientos de la historia de Venezuela tuvo un efecto positivo en el rendimiento de los alumnos de 5º grado de Educación Básica. Por otro lado los procedimientos de la historia favorecieron el aprendizaje de los estudiantes.

Los aportes de este trabajo de investigación son relevantes e importantes para este trabajo porque se pudo comprobar que el uso de la computadora influye y es eficaz en

el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos logrando la motivación de los mismos en el desarrollo de los temas de Historia que a veces se hacen tediosos en el aula de clases y que con el uso de la computadora y un Medio didáctico computarizado se puede dinamizar el ambiente de clases logrando captar completamente la atención de los estudiantes facilitando su aprendizaje.

El trabajo de **Hernández (2000) titulado Conociendo el Cuerpo Humano (Software Educativo)**. Esta investigación consistió en desarrollar un Software educativo en ambiente multimedia a través de un recorrido por el cuerpo humano, donde el niño entre 7 y 9 años de edad experimento reacciones y manifestaciones del mismo por efecto del mundo exterior.

**Objetivos:** Desarrollar un software educativo en ambiente multimedia a través de un recorrido por el cuerpo humano, donde el niño entre 7 y 9 años de edad podrá experimentar reacciones y manifestaciones del mismo por efecto del mundo exterior.

**Resumen:** El objetivo de “Conociendo el Cuerpo Humano” fue desarrollar un software educativo en ambiente multimedia a través de un recorrido por el cuerpo humano, donde el niño entre 7 y 9 años de edad podrá experimentar reacciones y manifestaciones del mismo por efecto del mundo exterior. En el desarrollo del sistema se incorporaron las teorías cognoscitiva y constructivista que apoyan el proceso enseñanza y aprendizaje, haciendo énfasis en el aprendizaje por descubrimiento. Así mismo, se emplean los juegos como mecanismo de instrucción, a

través de los cuales se desarrolla la atención, la memoria, la percepción y la actividad psicomotora del niño. De este modo, para asegurar el ambiente que induce el proceso de enseñanza y aprendizaje, se recurrió a la ayuda de profesionales en materia infantil y en aplicaciones multimedia. Para la elaboración de este trabajo, se hizo necesario seguir una metodología para aplicaciones educativas multimedia. Se adoptó la metodología diseñada por Bianchini (1992), que consta de las siguientes fases: investigación y análisis, diseño y desarrollo. De este modo, mediante la integración de diferentes teorías que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, “Conociendo el Cuerpo Humano” se constituyó en una aplicación multimedia que permite la incorporación, jugando con el aparato digestivo, de los conocimientos en la estructura mental de los niños a los cuales está dirigida.

### **Conclusiones**

Introducir juegos como mecanismo de instrucción en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en niños de 7 a 9 años de edad, permite captar su atención durante la enseñanza de un tema, debido a que estos niños tienen como fin principal, jugar; y la idea de aprender entretenidamente resulta atractiva para ellos, Incluir personajes como “Antañón”; que funcionen como guía y facilitador del aprendizaje, proporcionando caminos y recursos, induciendo al niño a la búsqueda de la información y obtener respuestas por sí mismo, Concluir que las variables cognitivas juegan un papel importante en la adquisición de información, ya que permiten la interacción del niño con su ambiente donde las sensaciones son las encargadas de

establecer los vínculos con el medio exterior, Desarrollar aplicaciones multimedia educativas permiten presentar información a través de diferentes medios (audio, video y sonido) estimulando la sensación, la percepción, la atención, la inteligencia y la memoria del niño, Evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de juegos permite al niño su autoevaluación y decidir si es necesario repetir una lección, Integrar las teorías de aprendizaje por descubrimiento y el constructivismo en el desarrollo educativo de los niños permite, por un lado, estimular al niño a la búsqueda de información por sí sólo bajo la supervisión del docente y, por otro lado, enlazar cada contenido adquirido en la escuela con el medio que lo rodea y darle así mayor sentido a los conocimientos adquiridos, Crear objetivos y metas globales, entre docente y alumno, no como mecanismo de medición de lo aprendido por el alumno sino como medida de avance en el proceso enseñanza-aprendizaje. Los objetivos deben estar dirigidos al valor que el alumno otorga al proceso, más que al contenido como tal, Estimular a los estudiantes a la búsqueda de información por sí mismo, con el fin de dar mayor valor a la información obtenida, Incluir aplicaciones multimedios como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje estimula al estudiante a la búsqueda del conocimiento, permitiéndole ir a su propio ritmo. Así mismo, dichas aplicaciones, permiten abarcar aspectos cognoscitivos, psicomotor y afectivos, determinantes en el desarrollo educativo en los niños.

Los aportes para esta investigación son muy importantes en cuanto que en la investigación anteriormente analizada se pudo lograr con el uso de medios didácticos o multimedios estimular en el alumno la sensación, atención, inteligencia y memoria entre otros en la asignatura Biología, razón por la cual si se pueden utilizar todos esos recursos tecnológicos como apoyo para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en una asignatura tal es el caso de esta investigación.

Otro trabajo muy interesante de considerar fue el desarrollado por **(Salazar, 2008)** titulado **La falta de atención se convierte en la principal causa de fracaso escolar en las aulas, desarrollado en Málaga-España.**

Esta investigación consistió en analizar porqué existe el fracaso escolar en una época que cuenta con tantos recursos tecnológicos. El estudio arrojó que la falta de interés es una de las causas de los preocupantes índices de fracaso escolar. El autor muestra cifras significativas sobre el fracaso escolar el cual asciende a un 25% con un alumnado de 92.678 niños, es decir, que afecta a 23.000 estudiantes y en secundaria asciende al 30% de un alumnado de 68.637 niños (unos 20.500), esto aunado a que el 37,55% abandona los estudios postobligatorios; adicionales a esto, 13.500 estudiantes han repetido curso ese año. Estas cifras sirvieron de base para realizar el estudio comprobándose que el desinterés por las explicaciones de los maestros no está motivado por problemas de hiperactividad ni por discapacidades sino que responde a

un cambio en los hábitos de los menores, según denuncian profesores y orientadores educativos.

El aporte para esta investigación se enfoca en la realidad que se vive con el avance tecnológico, en la cual se cuenta con gran cantidad de recursos y aún persiste el problema de desinterés y abandono de los estudios, igualmente las causas en cuanto que el docente no ha cambiado de hábitos de enseñanza y por ende también los hábitos de los alumnos en el aula, para así captar su atención y concentración durante todo el desarrollo de las clases logrando de esta manera su motivación en el aprendizaje.

Al continuar en la revisión de trabajos que apoyasen esta investigación de encontró el de **(Abadie y Rucio 2003). El uso del generador de cuentos con multimedia. Un abordaje interdisciplinar para el tratamiento del déficit de concentración en el aprendizaje escolar, Buenos Aires-Argentina.**

Esta investigación consistió en seleccionar a varios niños en edades comprendidas entre 6 y 8 años, presentaban falta de concentración, debido a esta problemática los investigadores aplicaron el programa educativo Story Book, un software generador de cuentos infantiles que permite estimular, motivando a los niños a lograr mayor concentración en el trabajo de actividades y alcance de consignas.

Dentro de sus conclusiones destacaron que a través del uso de este software en el aula, se logra motivar al niño en la elaboración de producciones escritas u orales a partir del uso de la imagen, desarrollando la creatividad y la imaginación a través del descubrimiento de lugares que conservan una importante similitud con la vida real. Además la imagen como elemento motivador estimula al desarrollo de la producción, elemento destacado de este software, que sin duda no podríamos lograr tan fácilmente sin el recurso tecnológico, ya que la interacción en la búsqueda de elementos variados permite al niño transmitir lo que desea con mayor rapidez, que sin el uso del recurso tecnológico.

Los aportes para esta investigación se relacionan con las conclusiones que llegaron los investigadores que con el uso del software educativo Story Book se logró captar la atención e interés de los alumnos que no podían concentrarse en las actividades del aula de clases, de esta manera los niños se sintieron motivados con el uso de imágenes del recurso tecnológico utilizado. Notándose de esta manera la importancia que tiene este estudio en cuanto a esta investigación al uso de software educativo para lograr captar la atención e interés del alumno en el aula de clases, sin que se distraigan en otras actividades que no estén vinculadas a su proceso de aprendizaje.

El trabajo de **Pizarro, E. y Carvajal, M. (s/f)** llamado **Aprendamos a resolver ecuaciones de primer grado, Escuela República de Italia D-66, Antofagasta-**

**Chile** también aporta a la investigación datos significativos. Esta experiencia pedagógica se realizó en Chile con alumnos de 8° años básicos.

**Objetivos:** Comprender, resolver igualdades y ecuaciones de primer grado y sus propiedades, Traducir enunciados verbales al lenguaje matemático, Plantear y resolver ecuaciones de primer grado ejecutando las técnicas y estrategias aprendidas en clases, en forma activo participativa de los alumnos y Desarrollar la capacidad de análisis y comprensión en la resolución de problemas de nuestra vida cotidiana aplicando ecuaciones de primer grado.

**Resumen:** Esta Experiencia Pedagógica tuvo como función motivar a los niños y niñas de 8° Años Básicos de la Escuela D-66 República de Italia, Antofagasta, para el aprendizaje de ecuaciones de primer grado por medio de la Creación de un Software el cual permitió incorporar las TICs al proceso de enseñanza y aprendizaje, con una metodología activo participativa, de construcción de conocimientos, al ritmo natural de aprendizaje de cada alumno(a) y no del grupo curso, en forma interactiva.

Lo particular de este Software fue su desarrollo utilizando Microsoft Excel programando con Visual Basic, que viene incorporada en el programa.

La Unidad “Ecuaciones de primer grado” se subdivide en tres secciones. En cada sección, entrega los resultados de evaluación a través de las respuestas que el alumno ingresa al Sistema.

En la primera sección se obtuvo el resultado de diagnóstico, al evaluar los conocimientos previos que el alumno(a) necesita.

La segunda sección, fue entregar el resultado de la evaluación del estado de avance del aprendizaje del alumno sobre los contenidos.

En la tercera sección venía la evaluación final en donde el alumno(a) debía resolver problemas en los que se logran soluciones incorporando el conocimiento de las Ecuaciones de Primer Grado.

**Conclusiones:** El presente proyecto "Aprendamos a Resolver Ecuaciones de Primer Grado", fue creado con el propósito de generar recursos que parten de los intereses de nuestros alumnos (as), de acuerdo al contexto sociocultural que se desarrollan nuestros niños y niñas.

Creación de un software contextualizado a su realidad comunal y regional, donde pudieran extrapolar situaciones que eran conocidas para ellos, pero también, que pudieran conocer páginas web con contenidos educativos como <http://www.librosvivos.net> y haciendo clic poder aumentar sus conocimientos practicando lo que está aprendiendo.

Este software logró entretener a los alumnos(as) provocando mayor agrado por el Subsector de Matemática. Los alumnos trabajaron con entusiasmo y cada uno de ellos desarrolló su aprendizaje de acuerdo a su propio ritmo natural, interactuando con el Computador.

Los aportes para esta investigación se relacionan en el uso del software educativo en cuanto al diseño y su aplicación en el aula de clases para un tema específico, para así despertar en el alumno su interés y motivación en el proceso de su aprendizaje, observándose dedicación y concentración al resolver los ejercicios propuestos.

Continuando con las revisiones se encontró un reporte que lleva por título **Utilizan técnicas de edición digital como recursos educativos (2010, Junio 28)**. En el mismo se expone que los Profesores en Chile emplean nuevos sistemas para impartir contenidos programáticos. Entre los métodos se destacan el uso de material audiovisual que acentúa los aspectos relevantes de cada tema. Las innovaciones fueron evaluadas en un concurso del Portal Web Educar Chile, el cierre del certamen y la presentación de las innovaciones se realizaron en un seminario en la Universidad de Biobío, en el que los Docentes mostraron sus trabajos. El gran mérito es que las técnicas audiovisuales lograron transmitir lo esencial de un contenido pedagógico y hacer que las clases fuesen más entretenidas y productivas. Luis Norambuena, con su presentación audiovisual "El agua es vida", ganó la categoría de Educación Básica y Omar Leiva, con "Los misterios de Kafka", triunfó en el apartado destinado a los Docentes de Educación Media. Tales métodos son usados para captar la atención de los estudiantes y lograr un aumento del interés en las cátedras. Además, aumentar la efectividad del docente en cuanto a la cantidad de contenidos que los alumnos aprenden de forma efectiva.

Los aportes de este reportaje a la investigación se relacionan y se enfocan en cuanto al uso de recursos tecnológicos y la incentiva de los Docentes de utilizarlos en el aula de clases como métodos para captar la atención de sus estudiantes aumentando el interés por las diferentes asignaturas que se imparten en la institución educativa impartiendo los distintos contenidos logrando la efectividad en el aprendizajes de sus estudiantes.

El trabajo de Pérez, A. (2003) titulado **Diseño de un Material Didáctico Computarizado (MDC) Para Facilitar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Geometría Descriptiva**, se realizó en el estado Trujillo de Venezuela, la investigación consistió en Diseñar el MDC para la asignatura Geometría Descriptiva del Núcleo de la Universidad “Rafael Rangel” para facilitar el proceso de enseñanza de los alumnos del núcleo universitario.

**Objetivo General:** Diseñar un Material Didáctico Computarizado (MDC) para Facilitar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Geometría Descriptiva.

**Objetivos Específicos:** Definir el contenido programático que será incluido en el Material Didáctico Computarizado, Determinar las características del Material Didáctico Computarizado y Seleccionar el software requerido para desarrollar el Material Didáctico Computarizado.

**Resumen:** El objetivo de la presente investigación, consistió en Diseñar un Material Didáctico Computarizado (MDC) para Facilitar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Geometría Descriptiva. La investigación esta dirigida a estudiantes del Núcleo Universitario “Rafael Rangel”, su enfoque es empírico inductivo y está basado principalmente en las teorías de aprendizaje cognoscitivistas, con los aportes propios que a ellas hacen los enfoques conductista, constructivista, significativo y por descubrimiento entre otros. Para la determinación de la situación problema se utilizó la técnica de la entrevista y la visita de inspección del investigador a las personas e instalaciones involucradas en la investigación y para el desarrollo de la investigación se utilizaron las técnicas de investigación, análisis, comparación, y selección de materiales diversos, entre los cuales se seleccionó como metodología de diseño la “Metodología Para el Diseño de Aplicaciones Educativas en Ambientes Multimediales” de Bianchini A., desarrollándose la investigación hasta sus dos primeras fases: Investigación y Análisis, y Diseño. En conclusión se pudo determinar que en el Núcleo Universitario “Rafael Rangel” se están realizando esfuerzos para incorporar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación al proceso educativo, por lo que se recomienda que el diseño del MDC elaborado en la presente investigación sea tomado como base para una nueva investigación que concluya en el desarrollo y puesta en práctica de este material.

**Conclusiones:** Según se ha planteado en el desarrollo de la presente investigación, la inclusión de las TIC en el proceso educativo es ya un hecho real, necesario e

indetenible, a pesar que el gran potencial que representan las TIC para el proceso de enseñanza aprendizaje no ha sido aprovechado de manera realmente efectiva por las instituciones educativas. En el caso concreto del NURR, esto se evidenció en la presente investigación, constatando la inexistencia de material educativo multimedia en sus instalaciones. Sin embargo, también se pudo constatar con gran satisfacción que se están realizando esfuerzos en este sentido, como lo son la inauguración del laboratorio de computación enmarcado del proyecto “Alma Mater”, adscrito a la OPSU.

Los aportes de esta investigación se enfocan en la manera de incentivar al docente a utilizar las TIC en este caso con el uso de un MDC para facilitar el proceso de aprendizaje de sus alumnos en las distintas asignaturas logrando así un aprendizaje ameno y significativo en él.

## **Bases teóricas**

Dentro de los niveles del Sistema Educativo Venezolano se encuentra el Nivel de Educación Media Técnica el cual está sustentado por la Ley Orgánica de Educación vigente sosteniendo lo siguiente:

### **Nivel de Educación Media Técnica**

La Ley Orgánica de Educación (2009) establece en su Capítulo III Del Sistema Educativo en su Artículo 23 de la Organización del Sistema Educativo lo siguiente:

El nivel de Educación Media comprende dos opciones: Educación Media General con duración de cinco años, de primero a quinto año, y Educación Media Técnica con duración de seis años, de primero a sexto año. Ambas opciones conducen a la obtención del certificado correspondiente. (p.30)

La definición anterior apunta a esta investigación en cuanto que la misma se desarrollará con el primer año “D” la cual se encuentra dentro de la etapa de Educación Media Técnica.

En consecuencia este Nivel de Educación Media Técnica se enmarca en el Currículo Nacional Bolivariano la cual se desglosa y explica cada componente a continuación:

**Currículo Nacional Bolivariano. Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007).**

**El Sistema Educativo Bolivariano (SEB)** constituye un elemento primordial para la construcción del modelo de la nueva Republica; en la medida en que está compuesto por un conjunto orgánico de planes, políticas, programas y proyectos estructurados e integrados entre si, que orientado de acuerdo con las etapas del desarrollo humano, persigue garantizar el carácter social de la educación a toda la población venezolana, ejercida por intermedio del Ministerio del Poder Popular para la Educación, en los siguientes subsistemas: Educación Inicial Bolivariana (niveles Maternal y preescolar); Educación primaria Bolivariana (de 1ro a 6to grado); Educación Secundaria Bolivariana, en sus dos alternativas de estudio (Liceo Bolivariano, de 1er a 5to año; y Escuela Técnica Robinsoniana y Zamorana, de 1er a 6to año); Educación Especia; Educación Intercultural y Educación de Jóvenes, adultos y Adultas.

En consecuencia, los fines y principios del SEB establecen que la Institución educativa debe promover:

- La formación de un ser humano integral social, solidario, crítico, creativo y autodidacta.
- El fomento de los derechos Humanos y el ejercicio de la cultura de la paz.
- La participación democrática, protagónica y corresponsable, en igualdad de derechos, deberes y condiciones.
- El fomento de la creatividad y las innovaciones educativas.
- El desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, que permita el análisis de la realidad para transformarla desde una nueva conciencia crítica.
- El empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), desde un enfoque social.

### **Educación Secundaria Bolivariana**

Es el subsistema del SEB que centra su acción en la formación integral de los y las adolescentes y jóvenes entre los doce (12) y diecinueve (19) años de edad, aproximadamente, a través de dos (2) alternativas de estudio: el Liceo Bolivariano y la Escuela Técnica Robinsoniana y Zamorana.

La Educación Secundaria Bolivariana tiene como finalidad lograr la formación integral de los y las adolescentes y jóvenes, atendiendo a los fines y principios que integran la República Bolivariana de Venezuela, dando continuidad a los estudios primarios de estos y permitiéndoles su incorporación al proceso productivo social.

Por su parte, la **Escuela Técnica Robinsoniana y Zamorana** tiene como finalidad ofrecer una formación dirigida al desarrollo endógeno, fomentando habilidades, destrezas, valores y virtudes que fortalezcan esta orientación; al mismo tiempo que propicia el pensamiento crítico, reflexivo, humanista, liberador y ambientalista.

También, proporciona herramientas para la investigación, que permitan el desarrollo de proyectos productivos, sociales y culturales que beneficien a la comunidad, logrando una formación integral, sustentada en un compromiso social para la transformación del país.

Asimismo, garantizar la formación especializada a las y los adolescentes y jóvenes en los campos científico, humanístico, artístico, técnico y tecnológico, para su incorporación al proceso productivo social y la prosecución a la Educación Superior.

Las Características generales del subsistema de Educación Secundaria Bolivariana son las siguientes:

- Comprende el **Liceo Bolivariano y la Escuela Técnica Robinsoniana y Zamorana.**
- Garantiza la educación a la población comprendida entre los doce (12) y diecinueve (19) años de edad, aproximadamente.
- Da continuidad a la Educación Primaria Bolivariana y permite la prosecución a la educación superior y la inclusión al proceso productivo social.
- Los estudios en el Liceo Bolivariano.
- En la **Escuela Técnica Robinsoniana y Zamorana** duran seis (6) años, otorgándose al finalizar el título de Técnico Medio. El área de formación especializada en esta alternativa de estudio define el campo de formación ocupacional, en cada una de las cuales existen diversos grupos de tecnologías que corresponden a las menciones, definidas de acuerdo con el contexto de la región. La formación de los y las estudiantes en las Escuelas Técnicas responde al plan de desarrollo Nacional, en la medida en que contribuye al proceso productivo, la producción de bienes y servicios, la innovación y la independencia tecnológica.

## **Currículo Nacional Bolivariano**

El Currículo Nacional Bolivariano expresa lo siguiente:

El modelo curricular que se presenta procura transformar la sociedad actual y formar al nuevo republicano y la nueva republicana. Su función básicamente es socializadora y liberadora y está estructurado en tres partes:

### **1.- Orientaciones teóricas.**

#### **1.1.- Orientaciones legales**

Los cambios políticos, económicos y sociales que ha experimentado Venezuela en los últimos años están orientados a la construcción de una nueva sociedad, en un marco de derecho y de justicia social que universaliza los derechos fundamentales en la Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela (CRBV).

El artículo 3 de la Constitución Nacional enfatiza aspectos que caracterizan a esta propuesta curricular, al establecer la educación y el trabajo como procesos fundamentales para la construcción de la sociedad, el bienestar del pueblo y la

garantía de derechos fundamentales; de la misma forma que lo hacen los artículos 102 se establece que la Educación es un derecho humano y un deber social fundamental... y el 103 se contempla que toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades...., al tiempo que se define que la Educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta nivel medio diversificado... y que el Estado creara y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo.....

En este mismo orden de ideas, la Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (LOPNA), garantiza los derechos que tienen todos y todas a una educación integral (artículos 15 y 38); planteamiento que, junto a lo dispuesto en la CRBV, evidencia la orientación curricular hacia una educación que busca la formación del ser humanista social, la cual es concebida como un proceso permanente que está encaminado al desarrollo integral de todos y todas.

Por otra parte, los artículos 107, 108 y 111 de la CRBV establecen el derecho que tienen los niños y las niñas a ser formados en educación ambiental, el deber que tienen los medios de comunicación públicos y privados de contribuir a la formación ciudadana, y el derecho al deporte y la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. En este sentido, y sobre la base de lo antes

expuesto, se puede apreciar claramente que la construcción curricular del Sistema Educativo Bolivariano está concebida atendiendo al modelo de país delineado en el ordenamiento jurídico de la República Bolivariana de Venezuela; desarrollado a raíz de lo previsto en la Constitución Nacional y caracterizado, como se dijo antes, por una sociedad participativa, corresponsable, solidaria, justa, respetuosa de la vida y de los derechos colectivos e individuales.

## **1.2 Orientaciones Filosóficas**

El devenir contemporáneo de la sociedad de la república Bolivariana de Venezuela, es producto de la participación protagónica del pueblo, quien con una visión de transformación social, orientada por los ideales de libertad, justicia, originalidad y emancipación de Simón Rodríguez, Simón Bolívar, Francisco de Miranda y Ezequiel Zamora, ha generado cambios sustantivos en todo el sistema político, social, económico y cultural.

## **1.3 Orientaciones epistemológicas**

La formación del nuevo republicano y la nueva republicana, considera la promoción de aprendizajes inter y transdisciplinarios, entendidos como la integración de las

diferentes áreas del conocimiento, a través de experiencias en colectivo y contextualizadas, impulsando la construcción de saberes, con la participación permanente de los actores comprometidos con el proceso educativo.

#### **1.4 Orientaciones sociológicas**

La Republica Bolivariana de Venezuela desde 1999 responde a los intereses y necesidades de una sociedad con nuevos ideales, fundamentados en el ideario de Simón Rodríguez, Simón Bolívar, Francisco de Miranda y Ezequiel Zamora; sociedad que encuentra en la educación el motor indispensable para la refundación de la Patria.

#### **1.5 Orientaciones educativas**

La orientación del aprendizaje en el Sistema Educativo Bolivariano se construye fundamentalmente sobre la base del ideario educativo se Simón Rodríguez, Simón Bolívar, José Martí, Paulo Freire, Luis Beltrán Prieto Figueroa y Belén Sanjuán; idearios que nutren esta construcción curricular a través de sus conceptualizaciones sobre la finalidad de la educación, la escuela, el y la estudiante, el maestro y la maestra, el aprendizaje, las experiencias de aprendizaje y la evaluación. En lo que

respecta a las experiencias de aprendizaje, se concibe que éstas deben propiciar una relación comunicativa y potenciadora de la capacidad de resolver problemas, a través de la cual los actores del hecho educativo experimenten constantemente para movilizar sus procesos y operaciones mentales, partiendo de la confrontación teórica de la realidad. Todo esto demanda la inclusión de aspectos fundamentales del proceso educativo, como son: la efectividad y lo lúdico, los cuales guardan plena coherencia con las áreas de aprendizaje definidas en esta construcción curricular.

Las actividades deben realizarse en condiciones de igualdad entre los y las participantes, sugiriéndose **utilizar las TIC**, espacios abiertos y virtuales (correo electrónico, chat; foro, video conferencias y/o otras instancias), para el desarrollo multidisciplinario de los talentos.

## **2.- Orientaciones organizativas.**

### **2.1 Principios**

- **Unidad de la diversidad:** la flexibilidad de la construcción curricular bolivariana permite la contextualización regional y enfatiza el reconocimiento de la diversidad de sujetos y espacios culturales.

- **Flexibilidad:** el currículo está centrado en la valoración sistémica de su puesta en práctica, lo que permite los ajustes pertinentes de acuerdo al contexto.
- **Participación:** el currículo favorece y propicia el análisis, reflexión, discusión, toma de decisiones y participación en todos los espacios educativos, familiares y comunitarios.
- **Interculturalidad:** el currículo se construye tomando en cuenta las características y realidades existentes en cada localidad, municipio o región, asumiendo la diversidad de pueblos y comunidades indígenas y afrodescendientes en un plano de igualdad, como componentes de la nacionalidad venezolana; así como la relación entre las diferentes culturas.
- **Equidad:** la construcción curricular bolivariana garantiza la inclusión de la población venezolana, en igualdad de oportunidades y condiciones, a una educación integral; sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiración.
- **Atención a las diferencias y desarrollos individuales:** la concepción del ser humano asumida en el currículo, implica que el proceso educativo se desarrolla de acuerdo con las potencialidades, necesidades e intereses individuales; así como a los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, aptitudes y valores de cada sujeto.

- **Formación en, por y para el trabajo:** asume la educación como un proceso orientado hacia una formación integral, que permite explorar las actitudes y aptitudes, la orientación vocacional, las habilidades, las destrezas y las motivaciones, basadas en la incorporación al trabajo productivo y liberador y su valoración ética, como tarea dignificante que permite mejorar la calidad de vida.
- **Integralidad:** el currículo bolivariano desarrolla todas las esferas de la personalidad de los y las estudiantes, formándolos para la vida, para lo cual abarca todos los saberes y valoriza el trabajo.

### **Características del Currículo del SEB.**

- Garantiza la formación del ser social en y para el colectivo.
- Busca satisfacer las aspiraciones de la sociedad venezolana.
- Afianza la identidad venezolana y el sentido de pertenencia de los y las estudiantes.
- Respeta y promueve la diversidad cultural.
- Reconoce lo universal-general y local-específico.

- Guarda plena correspondencia con el proyecto político, social y económico de la república Bolivariana de Venezuela.
- Asume el proceso educativo desde una visión humanizante que reivindica la formación desde la misma persona, la cual se recrea y confronta con sus procesos sociales y culturales.
- Se sustenta en las teorías del aprendizaje liberador y en ideas educativas nacionales, latinoamericanas y caribeñas.
- Favorece la inter y transdisciplinariedad.
- Se centra en el ser humano, en relación con su contexto sociocultural e histórico.
- Concibe la educación como proceso liberador, que fomenta una conciencia crítica, social y ambiental.
- Organiza los contenidos de aprendizaje por áreas de aprendizaje y sus componentes.
- Promueve relaciones horizontales entre los actores comprometidos en el proceso educativo.
- Promueve el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), como herramientas de trabajo y recursos para el aprendizaje.

## 2.2 Ejes integradores

Son elementos de organización e integración de los saberes y orientación de las experiencias de aprendizaje, los cuales deben ser considerados en todos los procesos educativos para fomentar valores, actitudes y virtudes. En los subsistemas del Sistema Educativo Bolivariano están presentes los ejes integradores: Ambiente y Salud Integral, Interculturalidad, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y trabajo Liberador; cada uno de los cuales se describen a continuación:

- **Ambiente y Salud Integral:** esta dirigido a fomentar el sistema de valores que permita favorecer el bienestar y el equilibrio entre mente, cuerpo y alma; planteamiento que cobra importancia en estos tiempos de vida acelerada signada por el estrés colectivo y prisa.
- **Interculturalidad:** la sociedad venezolana es multiétnica, pluricultural y plurilingüe, por lo tanto, la Educación Bolivariana parte de esa realidad que define la identidad del ser venezolano.
- **Tecnologías de la Información y Comunicación:** la incorporación de las TIC en los espacios y procesos educativos, contribuye al desarrollo de potencialidades para su uso; razona por la cual el Sistema Educativo Bolivariano, en su intención de formar al ser social, solidario y productivo,

usuario y usuaria de la ciencia y tecnología en función del bienestar de su comunidad, asume las TIC como eje integrador que impregna todos los componentes del currículo, en todos los momentos del proceso.

- **Trabajo liberador:** la escuela, a partir de experiencias de aprendizaje en colectivo relacionadas con el contexto histórico social, debe promover el vínculo entre teoría y práctica, desde una perspectiva social que permita contribuir en la formación de una nueva visión del trabajo, entendido como elemento dignificador de todos y todas, y como forma de trascender al plano social.

### **2.3 Perfil del egresado y la egresada.**

Debe ser poseedor y poseedora de características que abarcan:

- Valores sociales como la libertad, solidaridad, cooperación, justicia, equidad, integración, bien común, participación protagónica, independencia, convivencia, tolerancia y promoción del trabajo liberador.
- Conocimientos, habilidades, valores y virtudes hacia el quehacer científico tecnológico, al servicio del desarrollo binacional y como herramienta de soberanía.

- Conocimientos, actitudes positivas y valores hacia el acervo histórico-cultural venezolano, que le permitan identificarse con su entorno geopolítico.
- Habilidades para comunicarse con el colectivo, para la reflexión y el desarrollo de la conciencia social; así como para el uso de los medios alternativos y masivos de comunicación, y de las Tecnologías de la Información y Comunicación.
- Capacidad para discernir la información veraz y oportuna proveniente de los medios de comunicación alternativos y de masas, y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Una cultura general basada en la conciencia solidaria y en el ejercicio de sus derechos y sus deberes como ciudadanos y ciudadanas.
- Capacidades intelectuales y humanas, como elemento clave para la transformación social en y para el colectivo.
- Actitudes valorativas hacia la salud integral.
- Cualidades, actitudes y valores hacia la creación, la originalidad y la innovación.

### **3 Orientaciones funcionales**

#### **3.1 Áreas de aprendizaje**

Conforman un sistema de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores determinados por los objetivos específicos del currículo, que permiten, en relación con el contexto histórico social, describir, interpretar, explicar, transformar y aprender de la realidad; así como potenciar el desarrollo comunitario. Y están estructurados por diferentes componentes.

##### **3.1.1 Componentes**

Son conjuntos de contenidos que se utilizan como medios para desarrollar las potencialidades en los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultas.

##### **3.1.2 Mallas curriculares**

Son la distribución de las áreas de aprendizaje y sus componentes por años o semestres, con la correspondiente carga horaria semanal, lo cual facilita la

organización escolar de cada institución y de cada maestro y maestra. Se aplica desde la Educación primaria Bolivariana.

### **3.1.3 Organización de aprendizajes**

Son las formas como se organizan y estructuran los diferentes elementos que condicionan el proceso de aprendizaje, tales como: la clase, el proyecto y el plan integral.

- **La clase:** es una forma de organización de los procesos de aprendizaje en la que interactúan maestros, maestras y estudiantes, y éstos últimos entre sí, tomando en cuenta los siguientes momentos:

**1.- Inicio:** es el momento donde se exploran los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores previos que poseen los y las estudiantes, permitiendo activar en éstos y éstas la disposición afectiva y actitudinal hacia las actividades a realizar.

**2.- Desarrollo:** durante este momento se pueden utilizar diferentes tipos de estrategias y situaciones de aprendizajes que permitan potenciar las zonas de desarrollo próximo y las reales. Se recomienda al maestro y la maestra variar la pauta de instrucción, desarrollar actividades prácticas y en ambientes naturales, usar el humor y las TIC para hacer el proceso ameno.

**3.- Cierre:** es el momento en el cual el maestro y la maestra aprovechan para conocer los logros alcanzados en función del objetivo establecido, potenciar valores, virtudes y actitudes hacia el aprendizaje.

- **Proyectos:** son considerados como una forma de organización del aprendizaje en la que maestros, maestras, estudiantes y familia buscan, en conjunto, solución a un problema de su interés, preferiblemente con relevancia social, mediante un proceso activo y participativo.

**1.- Proyecto Educativo Integral Comunitario (PEIC):** es el proyecto que define las estrategias de gestión escolar. Sobre la base de investigación de contexto planea en conjunto el trabajo pedagógico de la institución y lo vincula con la comunidad.

**2.- Proyecto de Aprendizaje (PA):** se centra en la investigación-acción, cuyo escenario es construido por los actores comprometidos, creando las condiciones que permitan el trabajo cooperativo sobre la base de situaciones reales de la vida diaria y con acciones que impliquen prácticas y desarrollos que afectan al ser humano en sus condiciones de vida, dándole sentido a lo que este aprende.

**3.- Proyecto de Desarrollo Endógeno:** tiene como fin la participación de manera integrada de todos los actores en el proceso educativo (maestros, maestras, estudiantes y familia), quienes a partir de la realidad implementan diferentes acciones para su transformación; es decir, impulsan a las y los jóvenes desde su propio contexto, tomando aspectos socio-ambientales de la comunidad, de tal forma que contribuyan con el desarrollo endógeno local, regional, nacional, latinoamericano, caribeño y mundial.

- **Plan Integral:** es una forma para planificar componentes que no se abordan en los proyectos de aprendizaje.

#### **3.1.4 Evaluación de los aprendizajes**

Se define como un proceso sistemático, sistémico participativo y reflexivo que permite emitir una valoración sobre el desarrollo de las potencialidades del y la estudiante, para una toma de decisiones que garantice el logro de los objetivos establecidos en el Currículo Nacional Bolivariano.

#### 3.1.4.1 Principios

- **Reciprocidad:** atiende la interacción de los actores corresponsables en el proceso educativo.
- **Continuidad:** asume la evaluación como un proceso sistémico, sistemático, continuo y permanente.
- **Constructivista:** reconoce que el y la estudiante construyen nuevos conocimientos basados en sus experiencias previas, en convivencia con la comunidad y potenciando la investigación del contexto natural.
- **Participativa:** propicia la intervención de los y las estudiantes, maestros y maestras; así como de la familia en el proceso educativo.

#### 3.1.4.2 Tipos

- **Inicial y/o diagnóstica:** se planifica con la finalidad de conocer los avances, logros alcanzados en el desarrollo de las potencialidades del y la estudiante; así como su interacción en el contexto social.
- **Procesual y/o formativa:** esta evaluación se planifica con la finalidad de obtener información de los elementos que configuran el desarrollo del proceso

educativo de todos y cada uno de los y las estudiantes, proporcionando datos para realimentar y reforzar los procesos.

- **Final y/o sumativa:** se planifica con la finalidad de valorar e interpretar los logros alcanzados por los y las estudiantes en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

#### 3.1.4.3 Formas

- **Autoevaluación:** es el proceso de reflexión que realiza cada uno de los participantes responsables del proceso de aprendizaje.
- **Coevaluación:** es la evaluación que realizan maestros, maestras y estudiantes sobre sus actuaciones en el proceso de aprendizaje.
- **Heteroevaluación:** es el proceso en el cual los actores sociales involucrado en la construcción de aprendizajes, reflexionan para valorar **recíprocamente** sus esfuerzos, aciertos y logros, reconociendo las potencialidades y proponiendo acciones para continuar su desarrollo.

### **3.1.5 La Evaluación en el Sistema Educativo Bolivariano**

La Evaluación de los aprendizajes propuesta en el Currículo Nacional Bolivariano, responde al principio de continuidad entre los subsistemas; de allí que, se plantee la utilización de la evaluación cualitativa y cuantitativa.

#### **3.1.5.1 Evaluación cualitativa**

- 1.- Se orienta por la descripción de los logros, avances y alcances de los y las estudiantes en el desarrollo de los procesos, en cada una de las áreas de aprendizaje.
- 2.- Se implementa en los subsistemas de Educación Inicial Bolivariana y de Educación Primaria Bolivariana.
- 3.- Se utiliza como método fundamental en la ejecución de las actividades de evaluación planificadas para la evaluación formativa de todos los subsistemas del Sistema Educativo Bolivariano.

### **3.1.5.2 Evaluación cuantitativa**

1.- Se orienta por el uso de registros con escala de calificación numérica, de los logros, avances y alcances de los y las estudiantes en el desarrollo de los procesos, en cada una de las áreas de aprendizaje.

2.- Se implementa en los subsistemas de **Educación Secundaria Bolivariana** y de Educación de Jóvenes, Adultos y Adultas.

3.- Se apoya en los criterios, métodos y técnicas de la evaluación cualitativa para el desarrollo de las actividades planificadas de la evaluación formativa.

### **Marco Legal**

A continuación se citan algunos artículos de las diferentes leyes que benefician y sustentan el desarrollo de las Tecnologías y que favorecen la incorporación de las mismas.

- **La Ley Orgánica de Educación** Septiembre de 2009. Del capítulo I: Disposiciones Fundamentales: Educación y Cultura, Educación y medios de comunicación se establece lo siguiente:

**Artículo 4.** La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad.

El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad.

**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 del pensamiento crítico y actitudes para fortalecer la convivencia ciudadana, la territorialidad y la nacionalidad.

- **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela** Gaceta Oficial N° 5.453 Extraordinario 24 de marzo de 2000. Del Título III: De los derechos humanos y garantías, y de los deberes, y del Capítulo VI: De los derechos

culturales y educativos, se citan los siguientes artículos pertinentes y relevantes para sustentar la investigación.

**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.

En este artículo se establece la garantía de la información en todo lo relacionado a ella, haciendo hincapié en la incorporación de las mismas en los centros educativos.

**Artículo 110:** El estado reconocerá el interés público de la ciencia, 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 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.

En este artículo se establece que será de conocimiento del estado el interés de la sociedad en cuanto a las innovaciones para el desarrollo del país aportando todos los recursos necesarios para su ejecución.

### **Escuelas Técnicas Robinsonianas.**

### **Antecedentes de la Educación Técnica en Venezuela**

El estudio exploratorio de la situación de la Educación Media Diversificada y Profesional con enfoque en la Educación Técnica para el año 1999, determinó la necesidad de repensar el modelo educativo vigente y la comprensión de la urgencia de adecuarla no sólo a las nuevas condiciones jurídicas, políticas y sociales, sino a las exigencias y presiones de las comunidades y localidades, familias e individuos para su universalización.

El grave deterioro de la planta física de las Escuelas Técnicas, la obsolescencias del equipamiento de laboratorios y talleres, diseños curriculares paralelos y docentes desactualizados ante los niveles de exigencias de las nuevas tecnologías, determino la necesidad del Estado de repensar el modelo educativo vigente a fin de adecuarlo a las nuevas condiciones jurídicas, políticas y sociales. Así como, a las exigencias y presiones de las comunidades, localidades, familias e individuos para su universalización.

Para lograrlo se debe considerar:

- La rapidez del cambio de las condiciones económicas, sociales y culturales de la sociedad.
- Espacios de participación social, cultural y político.
- Presiones de desarrollo personal, intelectual, afectivo y social del individuo.
- Inmersión de la escuela en el quehacer social, económico y cultural de las comunicaciones locales y regionales.
- Nuevas tecnologías y la difusión de los avances científicos, humanísticos y tecnológicos.

## **Estrategias**

- Reactivación de las Escuelas Técnicas, para que funcionen como agentes activos y eficientes en la formación de un Técnico Medio.
- Modernización y fortalecimiento de la Educación Media Diversificada basada en el desarrollo de habilidades generales en el egresado que le permita tener un oficio asociado con una ocupación. Dentro de este plan se ha diseñado el plan estratégico de mediano plazo para el sector de educación, concebido para direccionar la política, introducir un instrumento de gestión y sentar las bases para el seguimiento, control y evolución de la gestión como aporte significativo para la toma de decisiones.

En septiembre de 1999 el Ministerio de Educación y Deportes promulgó la Resolución N° 177 que decreta la Reactivación y Modernización de las Escuelas Técnicas Robinsonianas como “Proyecto Bandera”. El resuelto decreta el “Carácter Experimental” de estas Escuelas, tal como se hizo con el nuevo enfoque del área de Educación para el Trabajo que trajo como resultado un aumento de 20.000 nuevos inscritos en el 7° grado.

## **Estructura curricular de las Escuelas Técnicas Robinsonianas**

En el contexto de la situación de déficit en que se encontraba la Educación Técnica a principios de 1999, pasa por la revisión de Diseños Curriculares, cada uno de ellos con planes de estudios diferentes y con duración de dos o tres años. A la situación descrita se puede añadir el rezago tecnológico y pedagógico de los programas de estudios con relación a las necesidades de Recursos Humanos de los sectores productivos y los aprendizajes mínimos exigidos por Instituciones de Educación Superior.

A tales efectos, se inició un proceso de transformación curricular desde cada Escuela Técnica, mediante la cual se actualizan, reforman o elaboran perfiles, objetivos y/o competencias, estrategias metodológicas y de evaluación de las menciones que conforman las especialidades de Educación Técnica.

### **Enfoque general del perfil del egresado**

1. Rasgos generales relacionados con el desarrollo de habilidades básicas

La educación como instrumento de transformación social, consolidará la ciudadanía y la formación del estudiante a través de dimensiones integrales, con sus principales indicadores, tales como:

#### Aprender a conocer

- Selecciona, procesa, analiza y sintetiza información.
- Indaga, reflexiona, especula y construye modelos interpretativos del mundo.
- Domina conceptos, metodologías y lógicas de razonamiento de diversas disciplinas y cuerpos de pensamientos.
- Reconoce dilemas morales.
- Reconoce aprendizajes significativos.
- Conoce las causas y consecuencias de sus decisiones.
- Reconoce y discierne los valores y premisas subyacentes en teorías y visiones del mundo.
- Domina la lengua castellana, la historia y geografía de Venezuela, así como los principios del Ideario Bolivariano

### Aprender a hacer

- Genera sus propias iniciativas de aprendizaje.
- Identifica y soluciona problemas técnicos en contextos cambiantes; maneja estrategias múltiples para tomar decisiones y enfrentar situaciones de incertidumbre.
- Identifica y hace uso provechoso de sus oportunidades, transforma y mejora sus condiciones de vida.

### Aprender a convivir

- Comprende los procesos políticos y sociales, locales, nacionales y universales.
- Posición propia ante la vida, se interesa respeta y comprende la de los demás.
- Manifiesta actitudes de colaboración, solidaridad y búsqueda de consensos en las diferentes situaciones sociales.
- Valora la democracia como forma de vida, valora la justicia y la equidad social, reconoce su importancia como integrante de la sociedad y su responsabilidad en los procesos de transformación de la misma.
- Reconoce el impacto de las actividades humanas en el ambiente, promueve el manejo adecuado del ambiente y participa activamente en la conservación, defensa y mejoramiento del mismo.

- Promueve y participa en el desarrollo armónico de su entorno social.

## 2. Competencias profesionales:

Corresponde a la formación profesional específica aplicable a diferentes especialidades y menciones:

- Empleabilidad, competencia para aprobar los procesos de reclutamiento y selección.
- Competencia en una sólida preparación en lectura, redacción, pensamiento lógico (matemática), elaboración de informes suficiente como para asimilar nuevos conocimientos científicos y tecnológicos.
- Capacidad de planificar, organizar, dirigir y evaluar una empresa con diferentes niveles como productor independiente y cooperativista.
- Genera acciones tendentes a construir su propio escenario para la cogestión, inversión y comercialización en las áreas inherentes, afines con su formación y capacitación.
- Elabora diagnóstico a partir de procedimientos metódicos, de análisis lógico y experimental.

- Utiliza el diálogo coherente, para concretar realizaciones sociales a partir de la construcción de ideas innovadoras aplicables a elevar los niveles de producción y productividad.

### 3. Cualificación

Competencias laborales en los campos de trabajo específicos de las especialidades y menciones técnico profesionales vinculadas a los planes de desarrollo: locales, regionales y nacionales.

#### **Incentivo: Premio de Ciencia, Tecnología e Innovación para las Escuelas Técnicas**

Este premio tiene sus fundamentos legales en la Resolución N° 154 y 71 del 25-07-03, Gaceta Oficial N° 37.740 de fecha 28-07-03, se enmarca en una alianza estratégica entre el Ministerio de Ciencia y Tecnología y el Ministerio del Poder Popular para la Educación a fin de fortalecer e incentivar el desarrollo de actitudes innovativas y las capacidades en la Ciencia, Tecnología e Innovación de las Escuelas Técnicas Venezolanas en las áreas agrícola e industrial. El Premio de Ciencia, Tecnología e Innovación para las Escuelas Técnicas es un incentivo que se crea a

efectos de valorar y reconocer el esfuerzo y contribución de las instituciones técnicas, educadores y educandos en la generación de innovaciones que contribuyan al desarrollo de herramientas, metodologías y procedimientos tendentes a la transformación del sistema educativo.

#### Bases del concurso

El premio se otorga en 2 categorías:

- Mención a la mejor Innovación Educativa
- Mención a la mejor Innovación Tecnológica

#### Características que deben poseer los participantes en el concurso

- Habilidades y destrezas que permitan generar innovaciones en el diseño, procesamiento y construcción de prototipos que mejoren el proceso productivo en el área de las distintas especialidades que ofrece la educación técnica.
- Interés en la investigación de las áreas de la tecnología educativa, administración educativa, administración de conocimiento y práctica docente.
- Construir herramientas o modelos que permitan mejorar la calidad de vida de la comunidad aledaña a la institución educativa.

- Diseñar una metodología participativa para elevar la calidad educativa de las Escuelas Técnicas
- El ímpetu de ser agente de cambio, con un deseo de examinar, redefinir y motivar a la gente a tomar acciones.

A continuación se desarrolla y especifica el Programa de Estudio de la asignatura Historia de Venezuela de 1er año de Educación Media Técnica el cual comprendió parte importante de esta investigación en donde se diseño, desarrollo y aplico el Medio Didáctico Computarizado orientado en los contenidos de dicha asignatura.

**Programa de estudio. Tercera etapa. Educación Básica. Área Estudios Sociales. Julio 1987.**

**Historia de Venezuela 1er año.**

A pesar que se realizó el cambio del Currículo al Currículo Bolivariano los Docentes de la asignatura Historia de Venezuela en la actualidad se rigen por el Programa anterior de estudio del área de sociales del año 1987, realizándole las adecuaciones respectivas, utilizando los mismos contenidos para impartir la asignatura.

El programa de estudio correspondiente a 7mo grado, actualmente 1er año de Educación Media Técnica, expresa dentro del área de Ciencias Sociales y específicamente en la asignatura Historia de Venezuela lo siguiente:

**Descripción de la asignatura Historia de Venezuela 1er año:**

La asignatura Historia de Venezuela, en el séptimo grado de Educación Básica en su tercera etapa (actualmente 1er año de Educación Media Técnica), dentro del marco de continuidad y profundización, se propone el logro de los siguientes fines:

Afianzar el espíritu de investigación y análisis mediante el uso de técnicas y dinámicas grupales que permitirán al educando la comprensión de nuestro proceso histórico y su relación con los del continente y el mundo.

A este respecto el programa parte del estudio de la diferenciación cultural de los grupos indígenas americanos desde el inicio del poblamiento, las causas que influyeron en la realización de los viajes de exploración de los europeos; el proceso de conquista y doblamiento español en Venezuela, se continua con la etapa independentista del país, y finaliza con los aspectos y hechos sobresalientes del periodo republicano desde 1821 hasta 1830.

En el aspecto formativo se valoran las actuaciones colectivas e individuales en su contexto histórico, a fin de concientizar al educando sobre el legado cultural que hemos recibido, como factor esencial en la formación de nuestra identidad nacional, y a través del estudio de los contenidos correspondientes, se generan actitudes hacia la mejora, defensa y conservación de nuestro ambiente.

La asignatura se plantea como objetivos de la etapa los siguientes:

1. Afianzar el espíritu de estudio, investigación y análisis que permitan al educando profundizar los conocimientos adquiridos para la comprensión de nuestro proceso histórico y su relación con los del continente y el mundo.
2. Valorar las actuaciones colectivas e individuales en su contexto histórico, a fin de concientizar al educando sobre el legado que hemos recibido, el cual constituye factor esencial en la formación de nuestra identidad nacional.
3. Estimular actitudes en el educando en torno a los problemas generados por el aprovechamiento y uso de los recursos a través de las diferentes etapas del proceso histórico venezolano.

Y los contenidos a desarrollar en la asignatura son los siguientes:

- Antigüedad del poblamiento indígena americano.

- Evolución cultural de los grupos indígenas americanos.
- Culturas pre-agrícolas, agrícolas, medias y agrícolas avanzadas.
- Antigüedad del poblamiento indígena venezolano.
- Evolución cultural de los grupos indígenas venezolanos:
- Cultural pre-agrícolas, agrícolas medias y de agricultura avanzada.
- Áreas culturales indígenas venezolanas para el momento de la llegada de los españoles.
- Uso y explotación de los recursos naturales por los indígenas venezolanos.
- Causas que originaron los viajes de exploración de los europeos.
- Aspectos políticos, económicos, culturales y técnicos.
- Principales viajes de exploración durante los siglos XV y XVI.

Consecuencia del contacto entre Europa y la América Aborigen:

- Geográficas
- Económicas
- Políticas
- Sociales
- Culturales
- Proceso de exploración y ocupación del territorio Venezolano.

- Reconocimiento y penetración del territorio venezolano.
- Fundación de ciudades y su importancia.
- Conformación de las provincias en el territorio y su organización política.
- Cabildos
- Creación de las gobernaciones Intendencia y capitanía general.
- Creación de la Real Audiencia y su importancia en el proceso unificador del territorio venezolano.
- Proceso Productivo
- Tenencia de la tierra
- Mano de obra: indígena y negra
- Actividades productivas.

Comercio

Organización de la real Hacienda

Reformas económicas del siglo XVIII.

Organización social de la colonia

Grupos Sociales:

- Blancos (peninsulares, criollos y de orillas).
- Indios

- Negros
- Pardos.

El proceso de mestizaje y su importancia.

Impacto que las actividades económicas ejercieron sobre el medio ambiente:

- Distribución y organización de la población.
- Organización del espacio.
- Uso de los recursos naturales y su impacto en el ambiente.

Manifestaciones culturales de la colonia.

- Música
- Educación
- Imprenta.

Conformación del folklore como producto del mestizaje.

Causas externas

- Política de los Borbones Españoles.
- Incremento de la penetración Inglesa en América.
- Filosofía de la Ilustración.
- Independencia de los Estados Unidos.

- Revolución Francesa.
- Invasión de España por Napoleón.
- Causas Internas.
- Expansión del comercio.
- Poderío creciente de los blancos criollos y sus aspiraciones políticas.
- Participación de los grupos sociales en el proceso independentista.
- Progresiva incorporación de los grupos populares a la lucha por la independencia y las causas que originaron este cambio.

Proceso de la consolidación de la independencia de Venezuela:

- La liberación de Guayana

Patriotas en los Llanos.

- El congreso de Angostura
- Ley fundamental de Colombia
- Liberación de la Nueva Granada
- Culminación de la Independencia de Venezuela.
- Liberación del Sur: Quito, Perú.
- Creación de Bolivia
- Creación de la república de Colombia: causas y objetivos.

- Aspectos más resaltantes del periodo:
- Causas políticas, económicas y sociales que explican la disolución de la Republica de Colombia.
- Consecuencias de la disolución.
- Problemas limítrofes de los nuevos estados.
- El principio del UTI POSSIDETIS IURIS para la delimitación de las fronteras.
- Pago de la deuda externa.

Para esta investigación fueron relevantes e importantes todos los puntos desarrollados anteriormente porque el 1er año de Educación Media Técnica se enmarca dentro del Currículo Básico Nacional y dentro de Escuelas Técnicas Robinsonianas, de igual manera se desglosó la estructura y contenidos de la asignatura Historia de Venezuela porque de la misma se seleccionaron los contenidos a desarrollar en el Medio Didáctico Computarizado que se aplicó durante las sesiones de clases de los alumnos de 1er año “D” de la ETCR. “Manuel Palacio Fajardo”. El contenido que se desarrolló en el MDC fue el de Proceso de la consolidación de la independencia de Venezuela, el mismo se seleccionó porque durante sondeos con algunos Docentes de Historia de Venezuela opinaban que el contenido que más se les dificultaba que los

alumnos captaran su atención era el de la Independencia, motivo por el cual se decidió tomar este contenido para desarrollarlo en el MDC y aplicarlo a los alumnos.

### **Tecnologías de la Información y Comunicación**

Entre la gran diversidad de definiciones y características que se pueden encontrar referentes a las TIC se tomaron las siguientes como apoyo a la investigación:

Passarelli (2009) sostiene que:

Las TIC son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Y para todo tipo de aplicaciones educativas las TIC son medios y no fines. Es decir que son herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender. (p.1).

Además sostiene que entre las características principales de las TIC se encuentran las siguientes:

- Son de carácter innovador y creativo.

- Tienen mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa ya que la hace más accesible y dinámica.
- Son considerados temas de debate público y político, pues su utilización implica un futuro prometedor.
- Se relacionan con mayor frecuencia con el uso del Internet y la informática.

Asimismo González (2009) considera como características de las TIC las siguientes:

- **Interactividad:** Las TIC que utilizamos en la comunicación social son cada día más interactivas, es decir: Permiten la interacción de sus usuarios y posibilitan que dejemos de ser espectadores pasivos, para actuar como participantes.
- **Instantaneidad:** Se refiere a la posibilidad de recibir información en buenas condiciones técnicas en un espacio de tiempo muy reducido, casi de manera instantánea.
- **Interconexión:** De la misma forma, casi que instantáneamente, podemos acceder a muchos bancos de datos situados a kilómetros de distancia física, podemos visitar muchos sitios o ver y hablar con personas que estén al otro lado del planeta, gracias a la interconexión de las tecnologías de imagen y sonido.

- Digitalización: La característica de la digitalización hace referencia a la transformación de la información analógica en códigos numéricos, lo que favorece la transmisión de diversos tipos de información por un mismo canal, como son las redes digitales de servicios integrados
- Diversidad: Permiten desempeñar diversas funciones. Un videodisco transmite informaciones por medio de imágenes y textos y la videoconferencia puede dar espacio para la interacción entre los usuarios.
- Colaboración: Cuando nos referimos a las TIC como tecnologías colaborativas, es por el hecho de que posibilitan el trabajo en equipo, es decir, varias personas en distintos roles pueden trabajar para lograr la consecución de una determinada meta común. La tecnología en sí misma no es colaborativa, sino que la acción de las personas puede tornarla, o no, colaborativa. Hay que estimular constantemente a los participantes a aportar no sólo información, sino también relacionar, posicionarse, expresarse, o sea, crear su saber personal, crear conocimiento.
- Penetración en todos los sectores: Por todas esas características las TIC penetran en todos los sectores sociales, sean los culturales, económicos o industriales. Afectan al modo de producción, distribución y consumo de los bienes materiales, culturales y sociales.

## **Importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.**

Las TIC a medida que avanzan los años se van desarrollando aun más, impactando a cada ámbito de la sociedad, inclusive generando cambios en la educación respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Salavarieta (2008) sostiene que:

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debidas especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje. Las innovaciones tecnológicas han proporcionado a la humanidad canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que difunden modelos de comportamiento social, actitudes, valores, formas de organización, etc. Hemos pasado de una situación donde la información era un bien escaso a otra en donde la información es tremendamente abundante, incluso excesiva. Vivimos inmersos en la llamada sociedad de la información. (p.1).

En ese mismo orden de ideas Bautista (2007) expresa que en la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI.

Esta investigación apunta a lo expresado por los autores anteriormente citados en cuanto al enfoque que realizan respecto al cambio que se ha vivido con la llegada de las TIC y la forma en que abarco e impactó el proceso de enseñanza, razón por la cual todos los sistemas educativos y niveles de la educación deben enfrentarlos utilizando los recursos que les ofrecen las TIC para facilitarle a sus alumnos el aprendizaje, tal es el caso de este trabajo que se utilizo el Medio Didáctico Computarizado en el aula de clases de la asignatura Historia de Venezuela, logrando captar con el mismo su atención e interés y además motivarlos en la asignatura.

### **Funciones de las TIC en Educación**

De estas funciones parte el buen uso y funcionamiento del MDC aplicado en esta investigación, tomando de la gran variedad de funciones que se pueden encontrar las siguientes:

Márquez (2000) sostiene que las principales funciones se enmarcan de la siguiente manera:

- **Medio de expresión (Software):** escribir, dibujar, presentaciones, webs..
- **Fuente abierta de información (WWW-Internet, Plataformas e-Centro, dvds, tv...).** La información es la materia prima para la construcción de conocimientos.
- **Instrumento para procesar la información (Software):** Más productividad, instrumento cognitivo... Hay que procesar la información para construir nuevos conocimientos-aprendizajes
- **Canal de comunicación presencial (Pizarra digital).** Los alumnos pueden participar más en clase.
- **Canal de comunicación virtual (Mensajería, foros, weblog, wikis, plataformas e-centro...),** que facilita: trabajos en colaboración, intercambios, tutorías, compartir, poner en común, negociar significados, informar...
- **Medio didáctico (Software):** informa, entrena, guía aprendizaje, evalúa, motiva. Hay muchos materiales interactivos autocorrectivos.
- **Herramienta para la evaluación, diagnóstico y rehabilitación (Software).**

- **Generador/Espacio de nuevos escenarios formativos (Software, Plataformas de e-centro).** Multiplican los entornos y las oportunidades de aprendizaje contribuyendo a la formación continua en todo momento y lugar.
- **Suelen resultar motivadoras** (imágenes, vídeo, sonido, interactividad...). Y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.
- **Pueden facilitar la labor docente:** más recursos para el tratamiento de la diversidad, facilidades para el seguimiento y evaluación (materiales autocorrectivos, plataformas...), tutorías y contacto con las familias...
- **Permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje** de alto potencial didáctico.
- **Suponen el aprendizaje de nuevos conocimientos y competencias** que inciden en el desarrollo cognitivo y son necesarias para desenvolverse en la actual Sociedad de la Información.
- **Instrumento para la gestión administrativa y tutorial** facilitando el trabajo de los tutores y los gestores del centro
- **Facilita la comunicación con las familias** (e-mail, Web de centro, Plataforma e-centro). Se pueden realizar consultas sobre las actividades del centro y gestiones on-line, contactar con los tutores, recibir avisos urgentes y orientaciones de los tutores, conocer lo que han hecho los hijos en la escuela,

ayudarles en los deberes... y también recibir formación diversa de interés para los padres.

### **Medio Didáctico Computarizado y su Importancia**

Se parte que un Material Didáctico viene a ser aquel que tiene una función específica durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. El cual se puede definir de la siguiente manera:

"Es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de formulación química". (Marquès, 2000, ¶2).

"Los medios por sus sistemas simbólicos y formas de estructurarlos, determinan diversos efectos cognitivos en los receptores, propiciando el desarrollo de habilidades cognitivas específicas". (Cabero, 2002, p.4).

Además de la integración de estos Medios Didácticos con las TIC surgen los Medios Didácticos Computarizados que son aquellos programas en computador por medio

del cual los alumnos interactúan siendo enseñados durante un proceso de evaluación por medio de la Computadora, con el fin de mejorar y facilitar el proceso de aprendizaje, logrando la atención y captación de los alumnos y ayudando al desarrollo de habilidades. Por tal motivo radica su importancia como sostiene Cabero, (2001) en que:

- Se utilizan como herramienta para motivar a los alumnos.
- Algunos medios ayudan a los estudiantes a desarrollar el pensamiento, expresar sus sentimientos, emociones, etc.
- Contribuye al ahorro del tiempo.

Unido a esto crece la importancia de los MDC como una herramienta motivadora en el aprendizaje del alumno y además al desarrollar el pensamiento lo cual está vinculado a la atención e interés que despierta en el alumno durante las horas de clases utilizando el MDC como recurso en todo el proceso de la misma.

### **Tipología de los Medios Didácticos**

Marqués (2000) divide los tipos de Medios Didácticos como se muestra en el cuadro siguiente.

**Cuadro I: Tipología de los Medios Didácticos**

<b>Materiales convencionales</b>	<b>Materiales audiovisuales</b>	<b>Nuevas tecnologías</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impresos: libros, fotocopias, periódicos, documentos...</li> <li>• Tableros didácticos: pizarra, franelograma...</li> <li>• Materiales manipulativos: recortables, cartulinas...</li> <li>• Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa...</li> <li>• Materiales de laboratorio..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes fijas proyectables: diapositivas, fotografías...</li> <li>• Materiales sonoros: casetes, discos, programas de radio...</li> <li>• Materiales audiovisuales: montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programas informáticos</li> <li>• Servicios telemáticos: páginas web, correo electrónico, chats, foros...</li> <li>• TV y vídeo interactivos.</li> </ul>

Dentro de esta tipología de los Medios Didácticos la investigación se enmarca dentro de nuevas tecnologías con el uso de Medios Didácticos Computarizados el cual se diseñó y aplicó durante la investigación.

### **Clasificación de los Medios Didácticos Computarizados**

Marquez (1996) clasifica los Programas Didácticos Computarizados de la siguiente manera:

- **Programas tutoriales:** Son programas que en mayor o menor medida dirigen, tutorizan, el trabajo de los alumnos.
- **Bases de datos:** Proporcionan unos datos organizados, en un entorno estático, según determinados criterios, y facilitan su exploración y consulta selectiva.
- **Simuladores:** Presentan un modelo o entorno dinámico (generalmente a través de gráficos o animaciones interactivas) que facilitan su exploración y modificación a los alumnos.
- **Constructores:** Son programas que tienen un entorno programable. Facilitan a los usuarios unos elementos simples con los cuales pueden construir elementos más complejos o entornos.
- **Programas herramienta:** Son programas que proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos

generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos.

### **Características esenciales de los Medios Didácticos Computarizados**

Entre el gran número de características que se pueden conseguir, en esta investigación se tomaron la de los siguientes autores:

Márquez (1996) asume lo siguiente:

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo...), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos...).

Además sostiene y comparte cinco características de los Medios Didácticos Computarizados que a continuación se mencionan:

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.

- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un vídeo, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer.

Por otra parte Pérez (2003) sostiene que los Medios Didácticos Computarizados deben cumplir al menos las siguientes características:

- Motivar el autoaprendizaje del alumno.
- Presentar calidad científica.
- Adecuarse al nivel y características previsibles del grupo destinatario.

- Ser altamente flexible para adaptarse a contextos, niveles, estilos y ritmos de aprendizaje.
- Transmitir eficazmente la información.
- Sugerir problemas y cuestionar a través de interrogantes que obliguen al análisis y reflexión.
- Aclarar las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso de enseñanza aprendizaje.
- Propiciar la transferencia y aplicación de lo aprendido.
- Mantener dialogo simulado y permanente con el alumno.
- Controlar y evaluar los aprendizajes.

### **Funciones de los MDC**

Existen infinidades de funciones de los MDC descritas por distintos autores, en esta investigación se seleccionaron algunos autores enfocándose como principal función la motivadora la cual es extremadamente útil para los docentes de las asignaturas, a continuación se desglosan las diferentes funciones según el punto de vista de los autores:

Cabero y Garassini (2006) asumen las funciones de los MDC según diferentes autores como se muestra en el siguiente cuadro:

**Cuadro II: Funciones de los MDC**

	Bullande (1969)	Nerici (1973)	Zabalza (1987)	Rowntree (1991)	Cebrián (1992)	Parcerisa (1996)
Facilitadores de desarrollo profesional					*	
Motivar/atraer la atención	*	*	*	*		*
Portadores de contenidos	*	*			*	*
Estructuradores de la realidad/contenido		*	*		*	*
Facilita el recuerdo de la		*		*		*

Información						
Estimular nuevos aprendizajes				*		
Facilitar respuestas activas por parte del estudiante		*		*		
Ofrecer feedback				*		
Innovador			*		*	*
Nuevas relaciones profesores-alumno			*			
Formativa global			*			

Sustitutos de la realidad	*					
Sustitución del profesor	*					*
Interpretadores y significadores del currículum					*	
Producto de consumo						
Controladores del currículum establecido					*	*
Ejemplificadores de modelos de enseñanza y aprendizaje.					*	

Facilitan un mejor análisis y una correcta interpretación del tema tratado		*				
---	--	---	--	--	--	--

Y siguiendo el orden de ideas Màrquez (1996) sostiene como funciones del Medio Didáctico Computarizado las siguientes:

- **Función informativa.** La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Como todos los medios didácticos, estos materiales representan la realidad y la ordenan.
- **Función instructiva.** Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos.
- **Función motivadora.** Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen

incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

- **Función evaluadora.** La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.
- **Función investigadora.** Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, entre otros.
- **Función expresiva.** Dado que los ordenadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.
- **Función metalingüística.** Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

- **Función lúdica.** Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.
- **Función innovadora.** Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

Andazol (2010) sostiene como funciones del Medio Didáctico Computarizado las siguientes:

- Proporcionar información. Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos...
- Guiar los aprendizajes de los estudiantes, instruir. Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos...
- Ejercitar habilidades, entrenar. Por ejemplo un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios.

- Motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.
- Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos.
- La corrección de los errores de los estudiantes a veces se realiza de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorizan las actuaciones de los usuarios) y en otros casos resulta implícita ya que es el propio estudiante quien se da cuenta de sus errores (como pasa por ejemplo cuando interactúa con una simulación).
- Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación. Por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se pilota un avión.
- Proporcionar entornos para la expresión y creación. Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.
- Los medios didácticos computarizados pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, videos, etc., se puede calificar como medio electrónico los multimedia que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

## **Uso de los Medios Didácticos Computarizados.**

El uso de MDC en el aula de clases empieza a tomar importancia con el avance de las TIC, dando paso al uso de estrategias innovadoras así como Zuñiga (2008) sostiene que los programas de formación por competencias convocan al uso de nuevas tecnologías educativas de forma intensiva, acudiendo a videos, software interactivo como una estrategia más amplia.

Si bien es cierto que todo está girando alrededor de las TIC, es una necesidad incorporarlas al proceso de enseñanza, así como explica al autor anteriormente citado, se debe hacer un uso intensivo, acudir a estos recursos para mejorar este proceso, tal es el caso de esta investigación respecto a la problemática de atención e interés en el aula de clases, la cual con la incorporación de Medios Didácticos Computarizados en el aula puede ser una estrategia adecuada para prevenir la misma.

Y en este orden de ideas Herrera (2007) sostiene que:

El rendimiento de los alumnos mejora cuando los docentes preparan bien sus clases y las clases resultan bien estructuradas y relacionadas entre ellas. Cuando su pedagogía es variada, activa y participativa, centrada en las

competencias básicas y cuando atiende esmeradamente a la diversidad de sus alumnos. Cuando utiliza diversos recursos didácticos, tanto tradicionales como relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación. (p.2).

Con el uso de MDC incorporándolos en las horas de clases puede mejorar en cierto modo el rendimiento de los alumnos porque utilizando estas estrategias se puede captar la atención, logrando que el mismo tenga interés por la clases y se sienta motivado en su aprendizaje.

### **Interés y motivación de los alumnos**

En cuanto a la forma en que se relacionan el interés y motivación en los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje se puede asumir lo siguiente:

Tapia (1999):

Es un hecho constatado frecuentemente por los profesores y profesoras de enseñanza secundaria que muchos alumnos carecen del interés y la motivación

necesaria para aprender. Normalmente, estos alumnos prestan poca atención y trabajan poco. No parece importarles el hecho de suspender y su único interés parece ser abandonar cuanto antes el centro escolar. (p. 105).

Así como lo señala el autor antes mencionado los alumnos no están motivados a quedarse en el aula de clases les parece aburrido, la cual puede ser una causa de su falta de interés en el desarrollo de las actividades, que puede estar vinculado al uso de estrategias por parte del docente para incentivar y captar la atención de estos alumnos que lo que quieren es abandonar la institución.

Aebli (1991) señala que:

En muchas escuelas impera una situación paradójica; los alumnos se quejan de que la clase es poco interesante, el maestro se queja de la falta de interés de los alumnos. Cada uno busca el fallo del otro. En realidad, se trata de un hecho único: de falta de motivación para el aprendizaje. Se da allí donde las actividades que intenta estimular el maestro en la clase, no encuentran eco en los alumnos, no los <mueven>, no los motiva. (p.113).

No obstante el Docente tiene que utilizar las estrategias necesarias para lograr en sus alumnos la atención y que realmente se motiven en su proceso de aprendizaje. Más

aún en una época donde se cuenta con variados recursos tecnológicos que están avanzando progresivamente y que se pueden utilizar para captar la atención e interés y hacer que nazca la motivación en ellos.

### **Atención**

Es la capacidad de concentrarse en una actividad determinada con el fin de captar toda la información relacionada a ella.

En este sentido Tudela (1992), citado por Lorca, (s/f), ¶7), “Es un mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo conforme a un objetivo determinado”.

La definición anterior se relacionó a esta investigación en cuanto que en la misma se consideró la atención como aquella parte cognitiva del ser humano que le permite concentrarse en una actividad u objetivo, y que dependerá del interés. Éste nace de las tendencias, y evoluciona con el tiempo, será por tanto imposible forzar a un alumno sobre tareas que no sean atractivas para él.

Es cierto que cada vez como que se hace más difícil lograr captar la atención de los alumnos durante las horas de clases, puede deberse a que han cambiado muchas cosas como el uso de estrategias o métodos dentro del aula de clases, los cuales no han sido modificados para lograr mejorar esa situación, tal es el caso de esta sociedad donde existen tantos dispositivos interactivos que se pueden utilizar para captar esa atención que necesitamos en los alumnos. Toda la atención que se pueda lograr en el alumno depende de la fuerza de los motivos que se realicen para poder alcanzar y acumular esa atención que se requiere en el proceso de su aprendizaje. Con relación a los alumnos de 1er año “D” de la asignatura Historia de Venezuela, se aspiró que estos logren a través del Medio Didáctico Computarizado un estímulo en su aprendizaje.

Pero además de eso hay que tener en cuenta como es esa atención y sus características así como sostiene RENa (2008) las siguientes:

### **La Concentración**

Se denomina concentración a la inhibición de la información irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de ésta por periodos prolongados.

### **La Distribución de la Atención**

A pesar que la atención tiene una capacidad limitada que está en función del volumen de la información a procesar y del esfuerzo que ponga la persona, es posible que se pueda atender al mismo tiempo a más de un evento.

### **La Estabilidad de la Atención**

Esta dada por la capacidad de mantener la presencia de la misma durante un largo periodo de tiempo sobre un objeto o actividades dadas.

### **Oscilamiento de la Atención**

Son periodos involuntarios de segundos a los que está supeditada la atención y que pueden ser causadas por el cansancio.

## **Motivación**

Petri y Govern (2006), sostienen que la motivación es aquella que usamos para describir las fuerzas que actúan en nuestro interior para iniciar y dirigir la conducta. Cuando esta conducta es intensa se considera que la motivación es mayor.

Tal es el caso de esta investigación que es el alumno que no está motivado para dirigir esa conducta, en este caso la de su aprendizaje, ya que no se estaba utilizando esa fuerza para actuar en el interior del alumno y se sienta interesado, preste atención y se motive en las actividades del aula de clases.

La motivación estimula en cierta forma un tipo de aprendizaje para alcanzar la meta u objetivo que se ha propuesto, el cual es válido para cualquier edad del alumno ya que el mismo presenta necesidades que se deben considerar para prepararlo y así pueda adquirir gran diversidad de aprendizajes. Considero que la motivación es la parte fundamental de cualquier aprendizaje porque por medio de ella se determina la selección y confirmación de las respuestas que pueda aportar el alumno en el aula de clases o en cualquier situación que se le presente en su entorno, dando paso al logro de la meta.

Asimismo Pérez (2010) sostiene que la motivación en el aula suele entenderse como un componente activo que impulsa y determina la conducta. Es una variable interviniente entre el estímulo y la respuesta (S - N - R = estímulo - motivación- respuesta).

Los componentes básicos de la motivación son: la necesidad, el incentivo y la direccionalidad.

- **La necesidad o impulso** es una variable interna que configura una conducta determinada para conseguir un fin o una meta. Consta de un componente energético o activador de la conducta, que indica la fuerza con la que el sujeto se entrega a una acción. Suele llamarse también drive.
- **El incentivo** surge de un estímulo interno o externo al sujeto que pretende conseguir, como resultado de una acción determinada, una meta concreta. Suele ser el fin o el resultado de la misma. Como tal, una vez conseguida esta meta, se reduce el impulso y se produce además una gratificación o un placer. Si no se ha conseguido se produce dolor, displacer o frustración.
- **La direccionalidad** indica los comportamientos tendientes a conseguir el objetivo prefijado por el incentivo. Implica una selección de metas y objetivos parciales o caminos más cortos a la consecución de un objetivo final.

En ese orden de ideas Argueta (2008) deduce como propósitos de la Motivación escolar lo siguiente:

- Despertar el interés en el alumno y dirigir su atención.
- Estimular el deseo de aprender que conduce al esfuerzo y la constancia.
- Dirigir estos intereses y esfuerzos hacia el logro de fines apropiados y la realización de propósitos definidos.

Además De la Peña (2006) sostiene que existen dos clases de motivaciones: **motivación intrínseca y motivación extrínseca**. La primera se refiere a la satisfacción personal que representa enfrentar con éxito la tarea misma. La segunda, dependen de lo que digan o hagan los demás acerca de la actuación del alumno, o de lo que él obtenga tangiblemente de su aprendizaje. Estas dos se mezclan continuamente y, a veces resulta imposible separarlas, ya que la autoestima juega un papel muy importante.(p.1).

### **Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), interés y motivación.**

Las TIC en el aula de clases proporcionan tanto al educador como al alumno una útil herramienta tecnológica. De esta manera se realiza una renovación didáctica donde se

pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes asignaturas.

Cobos (2009) se centra en cuales serian los beneficios que tanto para el alumno como para el profesor tiene la aplicación de las TIC y específicamente en el interés y motivación sostiene lo siguiente:

Motivación: El alumno se encontrará más motivado si la materia es atractiva, amena, divertida, ya que le permite investigar de una forma sencilla utilizando las herramientas Tics, de esta manera el docente puede ser muy buen comunicador pero si no tiene la motivación del grupo será muy difícil que consiga sus objetivos.

Interés: Es algo que a los docentes nos puede costar más de la cuenta dependiendo simplemente por el título de la misma. Cuando por ejemplo, se habla del área de matemáticas el simple término ya puede desinteresar a algunos alumnos, sin embargo si el docente que impartirá dicha materia se le clasifica como un docente Tics, como un docente que utiliza habitualmente medios informáticos, de esta manera podrá atraer al alumno y le hace perder miedo a ese concepto inicial de área de matemáticas.

En ese orden de ideas Martínez (s/a) sostiene que en la sociedad actual las Tecnologías de la Información y Comunicación constituyen una posibilidad fundamental de acceso a la información y la comunicación, tanto para el profesor como para los alumnos. Nadie pone en duda que las TICs son un instrumento que potencian, favorecen y desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Igualmente López (2009) señala que desde la perspectiva del aprendizaje la utilización las TIC tiene grandes ventajas: interés - motivación, interacción, continúa actividad intelectual, desarrollo de la iniciativa, mayor comunicación entre profesores y alumnos, aprendizaje cooperativo, alto grado de interdisciplinariedad, alfabetización digital y audiovisual, desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, mayor contacto con los estudiantes, y actualización profesional.

Además se concretan muchos cambios en cuanto al uso de las TIC en el ámbito Educativo como sostiene González y Mouriz (2007) donde exponen lo siguiente:

1. Se desplaza el interés de la enseñanza hacia el aprendizaje.
2. El rol del profesor de expositor a guía y en última instancia como administrador de los medios.
3. Pasar de una cultura basada en el libro y en el texto a una cultura multimedios.
4. La desincronización de la educación (en el tiempo y en el espacio). (Todos podremos aprender en distintos momentos y en lugares diferentes.
5. Interés. Motivación. Los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos TIC, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.
6. Mayor comunicación entre profesores y alumnos. Los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, chat...) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores.
7. Visualización de simulaciones. Los programas informáticos permiten simular secuencias y fenómenos físicos, químicos o sociales, fenómenos en 3D..., de manera que los estudiantes pueden experimentar con ellos y así comprenderlos mejor.
8. Recursos compartidos. A través de Internet, la comunidad educativa puede compartir muchos recursos educativos: materiales informáticos de dominio público, páginas web de interés educativo, materiales realizados por los profesores y los estudiantes.

En la disposición en que se vaya logrando la inserción de las TIC en esta sociedad se podrán resolver muchas situaciones que se presenten, tal es en el caso educativo donde actualmente se presentan muchas situaciones que los profesores creen que se les escapa de las manos como lo es el interés y motivación de sus alumnos los cuales pueden canalizarlos con el uso de las tecnologías adecuando cada recurso para solventar la situación de sus alumnos en el aula de clases.

## CAPITULO III METODOLOGÍA

### **Diseño de la investigación.**

Este trabajo es una Investigación de tipo tecnológica centrada en un estudio de caso a nivel descriptivo, en este sentido, Córdoba (2007) al referirse a la Investigación Tecnológica plantea que es:

Un proceso cuya finalidad es proporcionar un “saber hacer” con la realidad para transformarla y obtener beneficios; es una labor que aun cuando genera conciencia de la complejidad de la realidad, potencia la confianza del “saber como”; apoyado fundamentalmente en la ciencia y la tecnología. (p.26).

Tal es el caso de este trabajo en la cual se diseñó y aplicó un medio didáctico computarizado para transformar la realidad de la problemática de atención e interés de los alumnos en el aula de clases, para así proporcionar mejoras al problema existente con ayuda de la tecnología.

En cuanto a estudio de caso “es aquel que consiste en aplicar un estímulo o tratamiento a un grupo y administrar después una medición en una o más variables, para observar el nivel del grupo en relación con estas variables” (Palella y Martins, 2003, p. 88). Asimismo en esta investigación se estudió el caso de la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana “Manuel Palacio Fajardo” en la asignatura Historia de Venezuela, aplicando como estímulo el medio didáctico computarizado.

Además de tipo descriptiva que “es aquella que tiene como propósito interpretar realidades de hechos. Incluyendo descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos” (Palella y Martins, 2003, p. 86). En tal sentido para esta investigación se evidenció con la caracterización del hecho de la atención e interés de los alumnos en la asignatura Historia de Venezuela.

### **Fases de la investigación, procedimientos e instrumentos.**

En esta investigación se llevaron a cabo diferentes fases para determinar el efecto del uso de un medio didáctico computarizado en la atención e interés de los alumnos de

primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela. Las fases de la investigación fueron las siguientes:

### **Fase 1: Revisión bibliográfica, documental**

En esta fase se realizó la revisión de libros, documentos, publicaciones y revistas para la recolección de datos, utilizando instrumentos como las fichas bibliográficas, de resumen, textuales, de contenido, asimismo la revisión de diferentes medios didácticos computarizados con distintas experiencias que se relacionaron con la temática de la investigación, además entrevistas con docentes y expertos en MDC.

En esta revisión bibliográfica se registraron las bases teóricas relativas a la atención e interés, los cimientos del Nivel de Educación Media Técnica, las Tics en educación y en la motivación e interés, así como las orientaciones metodológicas para el diseño del medio didáctico computarizado.

Además de eso se citaron documentos importantes y valiosos para dar el soporte teórico-práctico a la investigación, esos documentos fueron los siguientes:

- **Currículo Nacional Bolivariano. Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007).** Este documento permitió ubicar el nivel educativo de la investigación, además de ajustar el trabajo a las condiciones teóricas que le dan soporte y forma.
- Libros de textos de Educación Media Técnica del Área de Historia de Venezuela. Estos permitieron analizar los contenidos y observar el abordaje del contenido Procesos Independentistas de Venezuela, el cual fue el desarrollado en el Medio Didáctico Computarizado.

El instrumento (Anexo A) utilizado para recabar la información de los textos revisados contiene los siguientes aspectos: Identificación del Texto (Editorial, autor), Contenidos que ofrece en relación al tema, cuadros, imágenes que utiliza, estrategias que utiliza para desarrollar el tema.

- Se entrevistaron Docentes de Historia de Venezuela para recabar información de cómo se trabaja el contenido de Procesos Independentistas en el aula de clases, y como es el proceso de atención e interés de los estudiantes.
- Revisión de Medios Didácticos Computarizados de Historia de Venezuela en el mercado o alojados en la Web.

El instrumento (Anexo B) recogió información de los Medios Didácticos de Historia de Venezuela que se encuentran en el mercado y en la web en cuanto a: Identificación del MDC, Organización, almacenamiento, Recursos multimedia utilizados, Diseño de Interfaz, Estrategia instruccional, actividades didácticas, Evaluación, Navegación e interacción.

## **Fase 2: Elaboración y aplicación de instrumentos**

a) Después de realizar las distintas revisiones bibliográficas, se utilizó y se le hicieron algunos ajustes a la guía de observación que utilizan los Orientadores de la Institución (Anexo C), se elaboró un registro anecdótico para acompañar a la guía de observación y así recabar más información (anexo D), que fue aplicada a los alumnos de primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela para así determinar el nivel inicial de atención e interés de los alumnos. La guía de observación contó con los siguientes aspectos: Nombre de la Institución, Nombre del Docente de aula, Curso, Asignatura, Duración, Fecha, Observador. En cuanto a los aspectos a observar fueron los siguientes: Actividades de entrada (Estrategias para dinamizar al grupo), Actividades durante el proceso, Al abordar el Contenido, Los alumnos, Actividad de Cierre y Ambiente, de los mismos se desglosan una serie de ítems a observar en casa aspecto mencionado. El registro anecdótico contó con los siguientes aspectos: Institución, Salón, Sección, Hora,

Fecha, Inicio, Fin, Nro Líneas, Hora, Registro Anecdótico, Observaciones y Categorías.

b) Luego se realizó por medio de las revisiones y registros una lista de especificaciones basadas en los diferentes autores para identificar las características del medio didáctico computarizado en compañía de un guión de entrevista y grabador de audio que fue aplicado a especialistas en medios didácticos computarizados (Anexo E) el cual contó con los siguientes aspectos: Nombre de la Institución, Nombre del Especialista, Duración, Fecha, Entrevistador y Hora, la misma consto de 11 preguntas. Y un guión de entrevista a expertos en contenido (Anexo F) con grabador de audio, el cual consto de los siguientes aspectos: Nombre de la Institución, Nombre del Docente de aula, Curso, Asignatura, Duración, Fecha y Entrevistador, la misma consto de de 12 preguntas.

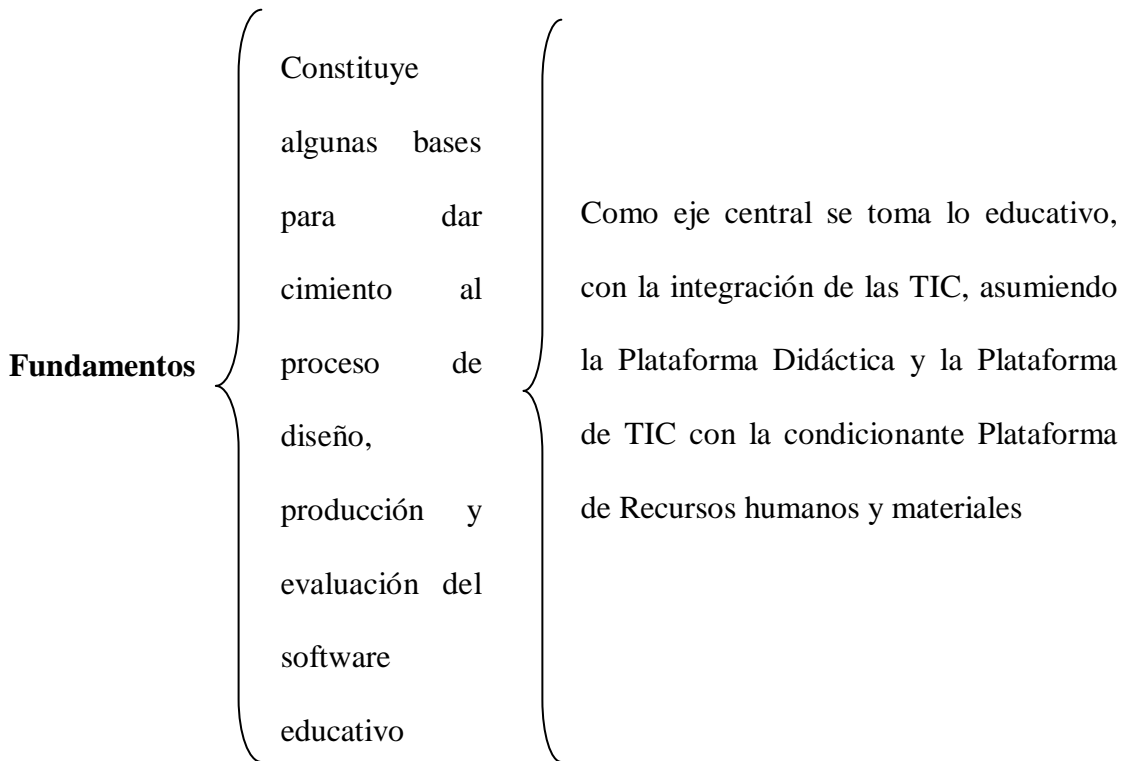
c) Se construyeron entrevistas para el Docente de aula (el mismo Anexo F) y un guión de entrevista para los alumnos (Anexo G) en cual contó con los siguientes aspectos: Edad, Grupo y Sexo, con un total de 9 preguntas, la misma se realizó con dinámicas de grupos de 6 alumnos cada uno siendo un total de 30 alumnos. Igualmente se utilizaron diferentes tipos de fichas en las revisiones y determinar las estrategias para aplicar el medio didáctico computarizado.

d) Al final luego de aplicar el medio didáctico computarizado se utilizó para llevar el registro la misma guía de observación (Anexo C) y el registro anecdótico (Anexo D)

utilizada en el inicio para comparar los resultados. Todos estos instrumentos fueron validados.

### **Fase 3: Diseño, producción y evaluación del Medio Didáctico Computarizado**

Para desarrollar esta fase del trabajo, la investigación se sustentó bajo los lineamientos metodológicos actualizados para el diseño, producción y evaluación de software educativos propuesta por Alvarado (2005), la misma está constituida en tres partes como se puede observar en el siguiente esquema:



**Plataformas**

Representan los componentes generales de base, y determinan la forma como se relacionan.

Plataforma Didáctica

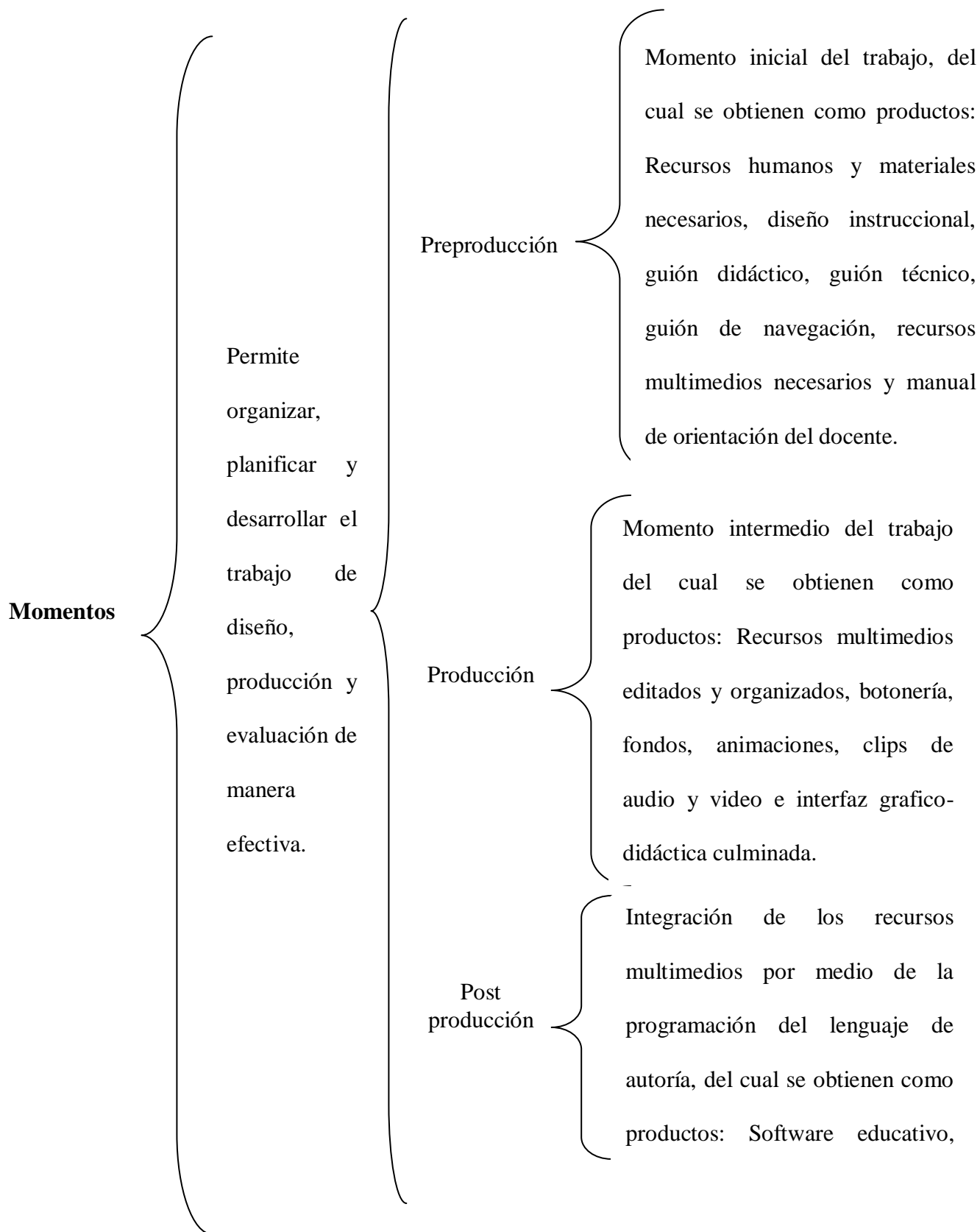
Trabajo de base del producto, permitiendo la orientación científico-didáctica, garantizando la calidad instruccional.

Plataforma de TIC

Determina las herramientas necesarias para el desarrollo informático. Con base en la plataforma didáctica y por ende del diseño instruccional.

Plataforma de Recursos humanos y materiales.

Condicionante para determinar la factibilidad, alcance y delimitación del trabajo, evaluar y organizar los recursos existentes y realizar los tramites pertinentes para la gestión de los recursos necesarios.



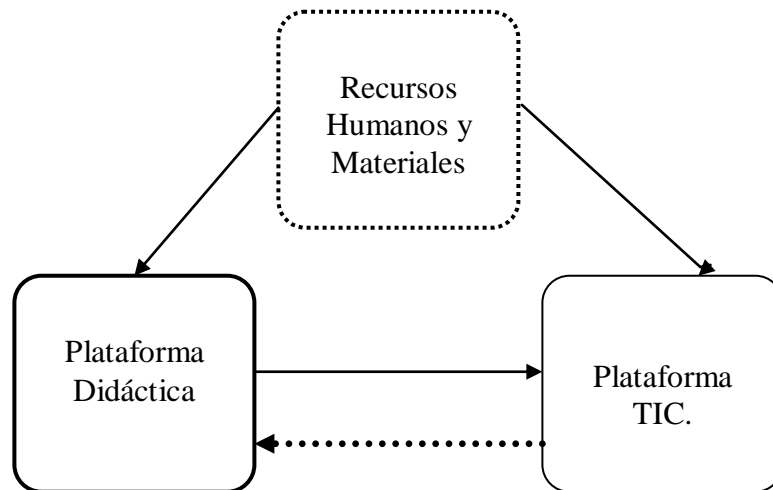
A continuación se desarrollan cada una de las partes mencionadas:

Fundamentos: Se tomaron en cuenta los siguientes puntos al momento del proceso de diseño, producción y evaluación del Medio Didáctico Computarizado, para poder ubicar el desarrollo del trabajo:

- Se medito lo educativo integrando las TIC y asumiendo la Plataforma Didáctica y la Plataforma TIC incorporando la Plataforma de Recursos Humanos y Materiales (Grafico 1).
- En el transcurso del mismo se centro en la Plataforma didáctica razón por la cual se ubico un Medio Didáctico Computarizado que promoviera la atención e interés de los alumnos en la asignatura Historia de Venezuela.
- Se organizaron las áreas: Educación, informática y contenidos específicos a desarrollar, para que así fueran surgiendo ideas.
- Se organizo todo el proceso del diseño, producción y evaluación (recursos entre otros).

Plataformas: Se organizo, coordino y planifico todo el trabajo con las respectivas plataformas: Didáctica y TIC acompañada de la Plataforma Recursos Humanos y materiales así como se muestra en el grafico siguiente: Alvarado (2005).

**Gráfico 1: Plataformas que componen los lineamientos metodológicos para el diseño, producción y evaluación de software educativo.**



Recursos Humanos y materiales: Permite verificar los recursos disponibles para todo el desarrollo del trabajo. Determinando como se va a producir el Medio didáctico computarizado (Hardware y software), donde se va a usar (Hardware y software), y quienes lo van a usar (la audiencia).

Hay que valorar los recursos humanos con que se cuenta igualmente los materiales, para así poder estructurar las Plataformas Didácticas y TIC para todo el desarrollo del Medio Didáctico Computarizado.

Para cada Plataforma se necesita del siguiente Recurso Humano:

**Plataforma Didáctica:** Docente de Informática con conocimientos en diseño instruccional, en contenidos educativos orientados en el Medio Didáctico Computarizados, Docentes y alumnos que suministren información para el desarrollo del mismo tomando en cuenta a los docentes del área de Historia de Venezuela en la producción ya que la mayoría de estos Docentes consideran el uso de Medios Didácticos en sus clases pero no se preocupan en diseñar y producir esos medios.

**Plataforma de TIC:** Docente de Informática con conocimientos en hardware y software, en edición de audio y video, en programación PHP, manejo de bases de datos, Html, CSS.

**Plataforma Didáctica:**

Se dirigen los esfuerzos principalmente en lo educativo, identificando las necesidades en el contexto educativo. En el momento de la reproducción del Medio Didáctico Computarizado se desarrollo el Diseño Instruccional como eje principal de este trabajo.

Es preciso que el Docente de Informática se esfuerce en el eje educativo como punto primordial durante el desarrollo del Medio Didáctico Computarizado, respondiendo a las necesidades localizadas y analizadas en el contexto educativo.

### **Plataforma TIC:**

Se enfoca a determinar las herramientas necesarias para todo el proceso informático basándose en la Plataforma Didáctica junto con el Diseño Instruccional.

Hay que manejar todo lo que engloba el concepto TIC para así organizar la información de diversas maneras, considerando distintas oportunidades informáticas como los son: Hardware, software, multimedios, entre otros).

Es imprescindible determinar las necesidades del Medio Didáctico Computarizado como el audio, sonido, multimedios y el recurso humano con que se cuenta en el área.

Consideraciones en relación al software necesario para la producción:

En el mercado existen gran variedad de productos, razón por la cual no se puede ser concreto entorno al software, pero siempre hay que tener presente que tanto el hardware como el software deben tener un sentido funcional en todo momento.

Partiendo de lo expuesto anteriormente se sostienen algunas referencias acerca del software básico:

- Seleccionar un Lenguaje de Programación. Es la herramienta que permite la programación y configuración del software en la computadora.
- Software para el diseño de imágenes.
- Software para la edición de sonidos, música y efectos.
- Software para la edición de secuencias de videos.
- Software del sistema (sistema operativo, ambiente de trabajo, entre otros).
- En la selección del software debe considerarse las versiones, su actualización y las necesidades del hardware entorno a su producción y uso final.

Consideraciones en relación al hardware:

Igualmente que el software es difícil concretar el hardware, ya que al transcurrir poco tiempo pierden vigencia por los distintos avances en los diversos equipos informáticos con los cuales se cuentan, saliendo los mismos del mercado dejando de ser estándar.

Por esta razón es difícil seguir un estándar adecuado de hardware pero a continuación se muestra una lista de referencia general:

- Tomar en cuenta que el equipo donde se realiza el diseño y la producción debería estar mejor configurado desde la perspectiva del hardware y software, que el equipo donde se utilizara el software. Razón por la cual se debería investigar el tipo de equipo (hardware y software) que poseen y realizar pruebas del producto en los mismos equipos del usuario final.
- Un equipo estándar para el diseño y la producción tiene la siguiente configuración:
  - Hardware: Pentium IV, 2,00 giga byte de memoria ram, disco duro de 500 giga byte, unidades de cd-rom y DVD, tarjetas de audio y video, monitor pantalla plana LCD.

- Software: Windows XP, Windows 7, software para el diseño gráfico, edición de sonido y video.
- La configuración debe soportar todo el trabajo de edición y producción de multimedios.

### **Interrelación entre la plataforma didáctica y la plataforma de TIC.**

Se llevo a cabo un trabajo ordenado y con sus respectivas revisiones entre ambas plataformas para poder mezclar las relaciones entre el diseño instruccional y las posibilidades informáticas

Se destaca que la relación de la Plataforma Didáctica con la Plataforma de TIC

(Gráfico 1), se inicia de la primera a la segunda, por ser la misma la base de la calidad instruccional del producto; y en la segunda relación, la Plataforma de TIC da respuesta como elección de medio para el diseño y desarrollo del proceso instruccional.

Partiendo del uso a nivel de software y hardware con las demandas de la plataforma didáctica, de la cual se deriva el diseño instruccional se pudo caracterizar el perfil o

tipo de Medio Didáctico Computarizado (hipertexto, hipermedio, tutorial, ejercitación entre otros). Al integrar ambas plataformas se pudo establecer cual de los nombrados anteriormente es el mejor.

### **Momentos**

Esta parte permitió organizar, coordinar y planificar el trabajo del diseño, producción y evaluación.

Los tres momentos tomados en cuenta fueron los siguientes:

#### **La Preproducción.**

Se inicia el trabajo, logrando tener la idea acerca de lo que quería hacer. De esta manera se organizaron todas las ideas para poder convertirlas en el trabajo a desplegar.

La idea.

Esta etapa se activa todo lo que tiene que ver con la imaginación y la creatividad. Pensamos como será el Medio Didáctico Computarizado final, recapacitamos en los

alumnos y el Docente usando el Medio Didáctico Computarizado, pensando en como será su interfaz, sus imágenes entre otros.

Nace la necesidad instruccional en el contexto educativo donde se pretende trabajar y la presentación del Medio Didáctico Computarizado de apoyo al tema u objetivo.

En este momento se produce un acercamiento a lo que quería hacer, permitiendo el alcance del mismo.

La investigación.

Para organizar las ideas se procedió a la investigación de:

- Trabajos similares en el área y sobre el área de las TIC y educación.
- Manera de trabajo y tratamiento de estos contenidos educativos en el aula, libro de texto y otros medios instruccionales entre otros.
- Recursos humanos y materiales disponibles para el desarrollo del trabajo.

Diseño Instruccional.

Eje principal de todo el proceso, organizando, integrando y presentando la situación educativa, a la vez determinando las necesidades desde la plataforma de las TIC.

Consideraciones en relación al Diseño Instruccional:

Se asumió con las siguientes características:

- Flexibilidad y adecuación al contexto.
- Visión Integral.
- Interrelación entre los componentes.
- Prioridad al desarrollo de procesos cognoscitivos, afectivos y procedimentales, sustentados en sus respectivos contenidos y estrategias.
- Constituido por el desarrollo de los siguientes componentes: Contexto o situación educativa, Análisis de Contenidos, Procesos Cognoscitivos y Objetivos, Estrategias instruccionales y estrategias cognoscitivas de enseñanza y aprendizaje, Medios instruccionales, Evaluación, Guiones: didáctico, técnico y de navegación.

El contexto o situación educativa.

Se fundamente en la investigación, permitiendo plantear, describir, delimitar justificando la investigación desde el ámbito educativo.

Los aspectos que la conforman son los siguientes:

- Necesidad instruccional que se intenta renovar con la investigación.
- Nivel Educativo.
- Justificación de las ventajas de iniciar estos aprendizajes con el uso de las TIC.

El análisis de contenidos, procesos cognoscitivos y objetivos.

Formaron un grupo de elementos que establecieron las directrices de todo el proceso de aprendizaje, constituyendo así de manera amplia para determinar la naturaleza de los aprendizajes a comenzar con la situación instruccional.

## Los contenidos

Los contenidos dentro del entorno educativo son aquellos que la persona asimila, logrando ser el instrumento indispensable para el proceso y desarrollo de las capacidades de la persona o alumno.

Cicarelli (2006) sostiene que cuando se habla de contenidos se habla también de procedimientos, de estrategias y habilidades para resolver problemas, seleccionar la información pertinente y utilizarlos para situaciones nuevas o inesperadas. También hace referencia a contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales.

### Contenidos Conceptuales

Se refieren al conjunto de informaciones que caracterizan a una disciplina o campo del saber.

## Contenidos procedimentales

Conjunto de acciones ordenadas, orientadas a la consecución de una meta. Indican la forma de construir y reconstruir el conocimiento tanto a nivel individual, como a nivel de las disciplinas científicas.

## Contenidos actitudinales

Aspecto valorativo del conocimiento, al compromiso personal y social que implica el saber. Toman la forma de valores, normas y actitudes.

## Procesos cognoscitivos

Ríos (1999) sostiene que en el pensamiento intervienen una serie de procesos relacionados con la cognición, la cual se puede definir como un acto o proceso del conocimiento que abarca otros procesos básicos como: observación, memorización, definición, análisis/síntesis, comparación, clasificación, inferencia y seguir instrucciones.

Describe como procesos cognoscitivos básicos los siguientes:

Observación: procedimiento que forma parte del método experimental de las ciencias empíricas. Implica una actitud atenta de aquellos fenómenos que resultan interesantes a la luz de confirmar o negar hipótesis. La observación juega un papel importante ya que ésta y los conocimientos previos se convierten en la fuente del conocimiento. En pocas palabras: observar es “examinar intencionalmente una situación u objeto para averiguar los hechos o aspectos del mismo”

Memorización: proceso que se vincula con el almacenamiento, organización y recuperación de la información para ser utilizado en un momento y en una situación dada. Un aspecto que resalta este acto, es la necesidad de comprender la información más que repasarla; es decir, en la medida que la información es aprendida de manera significativa, más fácil será el proceso de recordarla.

Definición y formación de conceptos: este proceso implica un paso de lo concreto a lo abstracto. El concepto es una construcción que abarca elementos que quieren definir sólo los elementos de ese conjunto, es decir, aquellos aspectos que lo diferencian de otros. La definición implica fijar límites, delimitar o diferenciar una

cosa de otra. Ésta va más allá de lo inmediato, sensible y perceptible de las cosas para penetrar hasta sus atributos menos observables e imperceptibles.

Análisis / Síntesis: el primer proceso hace referencia al proceso de distinguir o separar las partes constituyentes de un todo para conocer sus principios y elementos. Los análisis pueden ser de dos tipos: Estructural y Funcional, el primero hace referencia a un inventario de las partes, y el segundo, se centra más en los pasos de un determinado proceso o situación. Sus implicaciones son múltiples en los distintos campos del conocimiento. Este proceso, el de análisis, debe ser estudiado junto con el de síntesis, ya que éste implica un establecimiento de las relaciones de estas partes con el todo. En pocas palabras, se complementan.

Comparación: Este proceso implica establecer relaciones de semejanza o diferencia entre objetos, situaciones, hechos o personas. Las relaciones se establecen sobre la base de algún criterio y pueden resultar bien en analogías cuando hay conexiones o coincidencias, bien diferencias, cuando hay discordancia o diversidad.

Clasificación: es la agrupación de los elementos de un conjunto en subconjuntos, clases o conceptos clasificatorios que lo dividen en formas disyuntiva o exhaustiva.

Antes de llegar a este proceso, es necesario la recolección de datos u observación del conjunto de elementos que se desean clasificar, esto pondrá en evidencia los elementos comunes (semejanzas) y los disímiles (diferencias). Otro aspecto significativo es que un mismo conjunto se puede clasificar de múltiples formas, ya que esto depende del criterio, variable o principio que se utilice.

Inferencia: operación cognoscitiva mediante la cual de una verdad conocida se pasa a otra no conocida. Ésta puede tener varias expresiones, entre ellas: la temporal, la estadística, en la lectura y en las definiciones.

Seguir instrucciones: Precisar términos, secuencias, recursos y metas. Traducir, utilizar y aplicar esas instrucciones verbales o gráficas a acciones físicas o en operaciones mentales.

Ríos (1999) también propone una clasificación para los procesos cognoscitivos superiores: tomar decisiones, resolver problemas y creatividad.

Toma de decisiones: aceptar que decidirse por algo lleva implícita una renuncia a otras opciones. Los escenarios posibles al decidir, son: certeza, información parcial e incertidumbre, en cada uno de ellos varían los métodos y las estrategias. Algunas

herramientas para tomar decisiones, son: propósitos, metas y objetivos, considere todos los factores, positivo, negativo, interesante, prioridades básicas, consecuencias y secuelas, alternativas, posibilidades y opciones y otros puntos de vista.

Resolución de problemas: es un aspecto central del proceso educativo, de las actividades profesionales y de la vida cotidiana. Para que una situación sea problemática, debe exigir acciones y respuestas que no podemos dar de manera inmediata por no poseer la información o desconocer la manera de abordarla hasta llegar a la solución. Para resolver problemas existen métodos algoritmos y heurísticos. El primero caracterizado por un número de pasos que generalmente conducen a la solución de problemas, seguir instrucciones. Mientras que los segundos, no garantizan un resultado, se ubica en el campo del descubrir. Se aplica en problemas poco estructurados. No necesariamente porque se procesa de manera sistemática se garantiza la solución de un problema, es más una forma de reducir la probabilidad de equivocarnos. Como proceso de alto nivel que puede subyacer de la resolución de problemas está la metacognición, es decir, la habilidad de tomar conciencia de las estrategias que se están utilizando para resolver problemas.

Creatividad: es una forma original, novedosa, y siempre fresca de encarar las actividades, es la alegría de la creación, el derecho al error y la expresión de sí mismo.

Los Objetivos.

López (2006). Considera que los objetivos de enseñanza aprendizaje constituyen los fines o resultados previamente concebidos, como un proyecto abierto y flexible, que guían las actividades de profesores y alumnos, para alcanzar las transformaciones necesarias en estos últimos.

Razón por la cual se consideran a los objetivos como elementos que orientan el proceso enseñanza-aprendizaje, que permiten prever lo necesario para la enseñanza y el beneficio para el alumno, una buena comunicación entre todos los involucrados en el proceso y redactando de una manera clara y precisa que es lo que aprenderá el alumno.

### **Las estrategias instruccionales y estrategias cognoscitivas de enseñanza y aprendizaje**

Las estrategias instruccionales son la forma de organizar en secuencias el contenido que se quiere desarrollar y presentar, utilizando medios adecuados para agrupar a los alumnos en la debida instrucción, además es necesario obtener los recursos para que se den en la práctica los aspectos anteriores.

Las estrategias cognoscitivas de enseñanza son aquellas conductas mentales, lo que el alumno realiza en el momento de aprender y que esta relacionado con una meta, son conductas observables, siendo así un elemento esencial del proceso de planificación instruccional para orientar de manera eficaz el logro de aprendizajes determinados.

Las estrategias instruccionales y las estrategias cognoscitivas de enseñanza, como se expresó anteriormente son un componente esencial porque en ellas se establece la organización, estructura, función y uso del Medio Didáctico Computarizado, sin dejar de lado que el Medio didáctico computarizado abarca aspectos estratégicos para establecer la interacción entre las audiencias, el MDC y la promoción de aprendizajes, además se relaciona con la necesidad de que el uso del MDC este apoyado en la planificación didáctica del docente, que es el mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando así el mejor beneficio pedagógico del Medio Didáctico Computarizado (MDC).

La incorporación de los Medios Didácticos Computarizados en el proceso de enseñanza aprendizaje no debe ser inoportuna, más bien debe reconocer una planificación del proceso. Galvis (1988) destaca que la ganancia potencial de un Material Educativo Computarizado (MEC) depende de su cuidadosa selección frente a necesidades educativas, de su calidad como tipo de MEC y del manejo del ambiente de aprendizaje apoyado con computador que haga el educador. La idea es incorporar

el uso de Medios Didácticos Computarizados diseñando y planificando los distintos ambientes de enseñanza-aprendizaje, atendiendo a las diversas necesidades detectadas para así lograr un óptimo aprendizaje en los alumnos.

### **Los medios instruccionales**

El Medio Didáctico Computarizado forma en sí el medio instruccional primordial para crear la interacción entre la audiencia y el impulso de los aprendizajes previstos, no descartándose el uso de otros medios para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En todo este proceso el Docente tendrá un papel importante y relevante porque será el orientador de todo en general, planificando situaciones instruccionales donde se use el Medio Didáctico Computarizado u otros medios de complemento para así lograr el aprendizaje deseado. De esta manera el Docente será el encargado de la selección, uso y producción de los medios que armen el proceso de enseñanza. Por tal motivo tanto la planificación instruccional como la evaluación de medios podrá concebir ambientes de aprendizajes enfocados siempre en las necesidades e intereses del grupo.

## **La evaluación**

Se reflexionó en dos maneras: la evaluación que acompaña el proceso de diseño y producción, y la evaluación de los aprendizajes que origina el Medio Didáctico Computarizado.

- La evaluación del proceso de diseño y producción del Medio Didáctico Computarizado

Compuesta por la evaluación formativa y sumativa.

- La evaluación formativa

Transcurso del diseño y producción del Medio Didáctico Computarizado, para así conseguir la información necesaria de como se iba desarrollando el trabajo, los recursos humanos y materiales, tiempo y de los beneficios obtenidos. Además durante todo este proceso se obtenía información para ir realizando mejoras en el proceso y producto. En esta evaluación participo la persona encargada del trabajo.

Aspectos a considerar:

- Tomar en cuenta las tres partes fundamentales que componen los lineamientos metodológicos propuestos: Fundamentos, Plataformas y Momentos.
- Participación del encargado del trabajo, en cuanto al diseño instruccional, los contenidos del Medio Didáctico Computarizado, Docente de informática, docentes, alumnos o posibles audiencias de los contenidos; encargado en cuanto al trabajo en hardware y software, diseño gráfico digital, en edición de audio y video, en maquetación y diseño, programación en PHP, HTML y base de datos.
- Correspondencia y coherencia entre las partes que componen los lineamientos.
- Evaluaciones periódicas por parte del encargado del trabajo.

Juicios asumidos para la evaluación formativa en cuanto al desarrollo, alcance y gestión del trabajo educativo y técnico:

- Como se cumplen los planes de trabajo determinados.

- Como se distribuyen los recursos humanos y materiales.
- Cómo se han: organizado, distribuido y cumplido las actividades asignadas.
- Beneficios y dificultades ganadas durante todo el proceso.
- Sugerencias para el desarrollo efectivo del proceso.

En relación al diseño instruccional:

- Evaluar revisando y analizando cada elemento y su interrelación con el todo.  
(coherencia, pertinencia entre los elementos del Diseño Instruccional.)

En relación a los aspectos técnicos:

- Calidad (resolución, tamaño, formato, color) y pertinencia (con lo propuesta educativa) de los recursos multimediales y de la interfaz gráfico-didáctica.
- Funcionamiento del Medio Didáctico Computarizado en correspondencia a la navegación, suministro de información, entre otros.
- Evaluación Sumativa

El producto en su versión final, sometido a las audiencias, los alumnos, docentes y verificar su uso.

Aspectos a considerar:

- Orientada al Medio Didáctico Computarizado y al contexto educativo.
- En el diseño, aplicación y análisis de la evaluación debe participar la persona responsable y encargada del trabajo, no como evaluador, la evaluación sumativa se orienta hacia la audiencia.
- Otras personas no posibles audiencias: El tutor de la tesis, expertos en contenidos que atiende el MDC, docentes, alumnos, expertos en MDC, expertos en hardware y software, expertos en programación, que no participaron en el proceso de diseño y producción, pueden también evaluar el MDC.

## Entornos que orientaron el proceso de la evaluación sumativa

- Entorno Educativo: Permitió recabar la información necesaria de los aspectos educativos que constituyen y contiene el MDC. Se dirigió a: Docentes, expertos en contenidos que atiende el MDC, expertos en MDC, alumnos y tutor de la tesis.
- Entorno de Comunicación: Permitió recabar información relacionada con la interfaz grafica-didáctica y recursos multimedios y programación. Aportaron información para este entorno: Expertos en MDC, Docentes, Docente de Informática y tutor de la tesis.
- Entornos de Tecnologías de la Información y Comunicación: Permitió recabar información sobre los aspectos relacionados con la programación, estructura y funcionamiento del MDC. Aportaron información a este entorno: Experto en MDC, Docente de Informática, Docentes, expertos en contenidos que atiende el MDC y tutor de la tesis.

La evaluación de los aprendizajes que promueve el Medio Didáctico Computarizado

Su intención es obtener información en correspondencia a la ganancia de los aprendizajes deseados. La evaluación debe ser pensada como una oportunidad para aprender y dirigida a orientar el proceso, la acción Docente o mediadora y al alumno hacia el logro de los aprendizajes planteados.

La evaluación del proceso de diseño y producción del Medio Didáctico Computarizado en sus intenciones formativa y sumativa contribuye una información esencial para el proceso de evaluación de los aprendizajes, así sea para ubicar y mejorar el diseño y producción sobre las metas en términos de aprendizaje de la aplicación del MDC en la situación educativa.

El MDC puede situar al alumno en diversas situaciones donde requiera de su intervención con miras a evaluar la meta de aprendizaje, tomando en cuenta que tanta interacción permite el MDC con el alumno.

El MDC podría suministrar información importante para la evaluación: Desempeño, intentos, recorridos (navegación), consultas, logros, entre otras, las cuales algunas de ellas el MDC podrá registrar automáticamente, pero de igual forma sería ideal que el

Docente lleve sus registros como la observación, entrevistas o discusiones con los alumnos en cuanto a toda la actividad realizada en el MDC.

De todo lo expuesto conviene realizar un análisis por parte de la persona encargada en cuanto al diseño instruccional, contenidos y aspectos técnicos. El manual de orientación docente es el espacio para proporcionar sugerencias en relación a la evaluación de los aprendizajes y otros aspectos educativos.

## Guiones

### El guión didáctico

Es un documento donde se reflejan todos los contenidos, recursos didácticos y recursos multimedia con toda la especificación técnica para poder desarrollar las tareas.

El guión didáctico se caracteriza por:

- Trabajar sobre el análisis de contenidos, procesos cognitivos y objetivos del diseño instruccional.
- Los contenidos deben estar organizados de una manera coherente para ser tratados.
- Ubicar los diferentes formatos en que se encuentran los contenidos para producirlos.

El guión técnico

Es un documento que orienta las actividades de quienes serán responsables de la realización del material, esto quiere decir que comprende todas las consideraciones relativas a las variables técnicas de cada tipo de material.

El guión técnico se caracteriza por:

- Ubicar la situación educativa en pantallas, presentando la interfaz grafica y didáctica para la interacción entre los usuarios y el Medio Didáctico Computarizado.
- Diseño de la interfaz tomando en cuenta lo planificado y los recursos TIC con que se cuenta.
- Establecer la presentación en pantalla de la información y contenidos.
- Establecer la programación necesaria.

#### El guión de navegación

Es un documento que muestra un esquema detallado de las opciones de desplazamiento que va a tener el usuario en cada parte del Medio Didáctico Computarizado.

El guión de navegación se caracteriza por:

- Organización de la información y contenidos por medio de enlaces.
- Todas las rutas de recorrido disponibles a los usuarios.

### Productos obtenidos en el Momento de Preproducción:

- Recursos humanos y materiales necesarios.
- Diseño instruccional.
- Guión didáctico.
- Guión técnico.
- Guión de navegación.
- Recursos multimedios necesarios.
- Manual de orientación docente.

### **La producción.**

Es el momento en que se tiene detallado y claro todo el alcance del trabajo, girando en torno a todo los recursos que se necesitan, sustentados en la investigación, el diseño instruccional y todo lo relacionado al hardware y software, para así de esta manera enfocarse hacia el diseño, edición y digitalización de todos los recursos utilizados.

En todo el trabajo se llevo el seguimiento de lo que abarca el diseño grafico, audio, video, programación entre otros, tomando decisiones en cuanto colores, formatos, tamaños, contenidos, maneras de presentar la información, imágenes adecuadas, actividades interactivas Jcllic, entre otros.

Productos obtenidos en el Momento de Producción:

- Recursos organizados, que conforman los contenidos del Medio Didáctico Computarizado.
- Menús, fondos, animaciones, videos, imágenes, entre otros.
- Interfaz gráfico-didáctica culminada.
- Actividades interactivas de Jcllic.

### **La postproducción.**

Se logro integrar todos los recursos mediante la programación con la aplicación Macromedia Dreamweaver, siguiendo las pautas establecidas en los guiones didáctico, técnico y de navegación, que se emanan del Diseño instruccional, además elementos para la orientación base del proceso de programación.

Se decidieron aspectos relacionados a la organización y el esquema de la programación, estándares, requerimientos en cuanto al hardware y software entre otros.

Productos obtenidos en el momento de Postproducción:

- Medio Didáctico Computarizado.
- Manual de soporte técnico.
- Manual de orientación docente.

Caro y Toscazo (2009) sostiene que el Manual del usuario es un documento que recibe el usuario junto con el sistema de composición, ya sea con referencia al hardware o al software, que le permite aprender las particularidades del equipo o del sistema y la forma de utilizarlo.

#### **Fase 4: Aplicación del MDC**

En esta fase se procedió a la aplicación del medio didáctico computarizado a los alumnos de primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura

Historia de Venezuela con el fin de determinar el impacto en la atención e interés de los alumnos, se realizaron las respectivas observaciones por medio de la misma guía de observación acompañada con el registro anecdótico aplicada al inicio y poder comparar los resultados del inicio con la aplicación del medio didáctico computarizado analizando el efecto del mismo durante su uso.

### **Población**

Por ser esta investigación un estudio de caso la población estuvo conformada por los 30 alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana en la asignatura Historia de Venezuela con edades comprendidas de 13 a 14 años y el docente de aula.

### **Técnicas e Instrumentos de recolección de Información**

La recolección de información se basó en los distintos procedimientos y formas para lograr obtener la información que fue utilizada en la investigación.

Tal como lo muestra el siguiente cuadro:

**Cuadro III: Objetivos, Técnicas e instrumentos.**

Objetivos Específicos	Técnica	Instrumento
<p>1.-Determinar el nivel de atención e interés inicial de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.</p>	<p>Observación</p>	<p>Guía de observación y registro anecdótico.</p>
<p>2.- Identificar las características que debería tener el MDC para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.</p>	<p>Análisis de contenido</p> <p>Entrevistas</p>	<p>Fichas Bibliográfica, de resumen, textuales, de contenido. Para realizar lista de especificaciones basadas en autores y revisión de otros Medios Didácticos</p> <p>Computarizados (MDC),</p> <p>Guión de entrevistas para</p>

		especialistas en MDC y expertos en contenidos
3.- Determinar las estrategias que deberían utilizarse para aplicar el MDC para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.	Entrevistas  Análisis de contenido	Guión de entrevistas para Docentes y alumnos.  Fichas Bibliográfica, de resumen, textuales, de contenido.
4.- Evaluar el impacto de la aplicación del MDC para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela	Observación	Guía de observación y Registro anecdótico aplicada al inicio para verificar el impacto y los resultados luego de la aplicación del MDC

Como lo muestra el cuadro anterior, en este estudio se utilizó la técnica de observación que "es la recolección de la información en forma directa y sistemática de la realidad mediante el uso de los sentidos" (Sosa, 2009, p.19). La misma utilizó como instrumento la guía de observación y un registro anecdótico para llevar el registro en cuanto a la atención e interés antes y después de la aplicación del medio didáctico computarizado, para así comparar el efecto del uso del mismo.

También se realizó el análisis de contenido que "es una técnica dirigida a la cuantificación y clasificación de las ideas de un texto mediante el establecimiento de categorías" (Sosa, 2009, p.20). La misma utilizó como instrumento diferentes tipos de fichas para llevar el registro y así realizar la lista de especificaciones basadas en autores e identificar las características del medio didáctico computarizado y estrategias, al mismo tiempo para llevar el registro de las revisiones de otros medios didácticos computarizados (MDC).

Se aplicaron entrevistas que "es un técnica que permite obtener datos mediante un diálogo que se realiza entre dos personas: El entrevistador "Investigador" y el entrevistado; la intuición es obtener información que posea este último" (Palella y Martins, 2003, p.107). La misma utilizó como instrumentos el guión de entrevistas para orientar y guiar la entrevista al Docente de aula, a los alumnos seleccionados

como objetos del estudio y a los diferentes especialistas en medios didácticos computarizados y expertos en contenido.

### **Análisis de los Datos**

Para Sosa (2009), el análisis de datos lo define como las distintas técnicas lógicas o estadísticas que se utilizarán para descifrar la información de los datos recolectados. Para esta investigación el análisis de los datos de la guía de observación se realizó el análisis e interpretación de la información recogida, en cuanto a las entrevistas se realizó el proceso de categorización el cual Martínez (1998) lo define como el proceso de clasificar, conceptualizar o codificar mediante un término o expresión que sea claro e inequívoco (categoría descriptiva), el contenido o idea central de cada unidad temática. De esta manera se fueron elaborando las diferentes categorías del análisis de los datos. Se presentaron algunos gráficos para visualizar los resultados de las actividades de la investigación.

### **Validez de los instrumentos**

Consiste en el grado en que el instrumento mide la variable que el investigador pretende medir. Se definen como la ausencia de sesgos y representa la relación entre

lo que se mide y aquello que realmente se quiere medir.

En la investigación los instrumentos que se aplicaron como la guía de observación (Anexo C) fue un instrumento ya validado por los Orientadores de la ETCR” Manuel Palacio Fajardo” la cual ellos utilizan en el aula de clases para llevar el proceso de atención e interés de los alumnos, esa misma guía de observación fue la que se aplicó en el estudio de caso de esta investigación y a la misma le añadí un registro anecdótico (Anexo D) para recabar más información dentro del aula de clases.

El Perfil de los Orientadores son los siguientes:

- Lic. Anna Laura Laneve

Profesión: Orientadora.

Postgrado: Psicología Cognitiva Mención: Asesoramiento Familiar y Comunitario.

Egresada Pregrado: UCV

Egresada de Postgrado: UCAB.

- Lic. Jorge Aceituno

Profesión: Orientador. Docente de Sociales.

Postgrado: Psicología Cognitiva Mención: Estrategias Cognitivas.

Egresado Pregrado: Universidad de Carabobo.

Egresado Postgrado: UCAB.

- Lic. Tito Solorzano.

Profesión: Orientador.

Pregrado: UCV.

### **Confiabilidad de los Instrumentos**

“Se refiere al grado en que un instrumento aplicado a una muestra parecida a la que se utilizará en la investigación produce iguales resultados (prueba piloto)” (Sosa, 2009, p.24).

Por ser un instrumento ya validado por los Orientadores de la Institución la cual es utilizada durante el año escolar en los distintos salones, se muestra el nivel de

confiabilidad de la misma, yo sugerí durante el proceso de mi investigación añadirle un registro anecdótico (Anexo D) para recabar aun más información significativa dentro del aula de clases.

## **CAPITULO IV RESULTADOS**

Los resultados se organizaron según las fases presentadas en el Capítulo III de Metodología (Fases de la investigación, procedimientos e instrumentos) se siguió el mismo orden de cada fase como se muestra a continuación:

### **Fase 1: Revisión bibliográfica, documental**

Sus resultados aparecen en el Marco Teórico, Conclusiones y resto del trabajo.

### **Fase 2: Elaboración y aplicación de instrumentos**

a) Luego de las revisiones bibliográficas y documental se utilizó la guía de observación que utilizan los Orientadores de la Institución (Anexo C) y el registro anecdótico que se elaboró (Anexo D) para recopilar información en el aula de clases y así determinar el nivel de atención e interés en el aula de clases en la asignatura de Historia de Venezuela, los mismos se aplicaron en tres sesiones de clases dichas observaciones y registros se pueden verificar en los anexos del trabajo, en los siguientes cuadros se puede observar los resultados del registro durante las 3 sesiones de clases antes de aplicar el MDC:

**Resultados de la aplicación de la Guía de Observación antes de aplicar el Medio Didáctico Computarizado.**

La Guía de Observación se aplicó durante tres sesiones de clases de la asignatura Historia de Venezuela del 1er año sección “D” antes de ser usado el Medio Didáctico Computarizado. Igualmente como complemento a este registro se presentarán los resultados del registro anecdótico utilizado durante la observación.

**Cuadro IV: Actividades de entrada (estrategias para dinamizar al grupo por parte del Docente).**

El Docente realiza:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Actividad de relajación		X		X		X	0	3
b)Actividad de Juegos		X		X		X	0	3
c)Preguntas que inducen la participación	X			X		X	1	2
d)Conversación socializada	X		X		X		3	0
e) ¿Motiva a los alumnos con algún recurso TIC?		X		X		X	0	3

Durante las tres sesiones de clases la docente solo utiliza como estrategias para dinamizar al grupo conversación socializada y alguna vez preguntas que inducen la participación de los alumnos de resto no motiva ni realiza actividades como relajación ni juegos.

**Cuadro V: Actividades durante el Proceso**

Ubicación de los alumnos:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Circular		X		X		X	0	3
b)Semicircular		X		X		X	0	3
c)Tradicional	X		X		X		3	0
d)En subgrupos		X		X		X	0	3
e) Siguiendo un criterio antropométrico		X		X		X	0	3
f) En equipos de trabajo	X		X		X		3	0
g) Los alumnos se ubican en forma diferente de la fija en algunas ocasiones o aéreas.	X		X		X		3	0

Durante las clases el Docente ubica a sus alumnos de forma tradicional y equipos de trabajo para realizar las actividades tal como se describe en el registro anecdótico de la clase 2 en la línea (9) “Los alumnos se paran de sus pupitres para ubicarse en grupos de trabajo”.

Ubicación del Docente:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Separado de los alumnos		X		X		X		3
b)Sentado en el escritorio		X		X		X		3
c)Es un miembro más del grupo		X	X		X		2	1
d)Se desplaza entre los alumnos	X		X		X		3	
e) Permanece de pie	X		X		X		3	
f) Se sale del aula		X	X			X	1	2

El Docente en las clases generalmente es un miembro más del grupo y se desplaza entre los alumnos como se describe en el (Anexo P) del registro anecdótico de la clase 1 línea (41) “La profesora se pasea por cada uno de los grupos de trabajo”.

Igualmente en el (Anexo Q) se registro en la línea (32) de la clase 2 “La Profesora se sienta en el grupo del alumno y les explica cómo deben hacer la actividad y en la línea (13) de la clase 3 se evidencio cuando “La profesora conversa con un grupo de trabajo”. Además se pudo observar cuando la profesora se ausenta del aula de clases anotado en el (Anexo Q) en el registro anecdótico de la clase 2 en la línea (43) “La profesora sale un momento del aula”. Esto se produjo por un corto periodo.

**Cuadro VI: Al abordar el contenido.**

El Docente:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Retoma la clase anterior	X		X		X		3	
b) Propicia el interés y motivación en los alumnos.	X		X			X	2	1
c) Promueve la participación activa.	X		X			X	2	1
d) Chequea los conocimientos.	X			X	X		2	1
e) Da instrucciones claras y	X		X		X		3	0

precisas.								
f) Deja que los alumnos tomen la iniciativa y opinen sobre la forma de trabajo en el aula.		X		X		X	0	3
g) Da la oportunidad a los alumnos de exponer ideas.	X		X		X		3	0
h) Propicia en los alumnos la creatividad dejándole libertad de iniciativa.		X		X		X	0	3
i) Acepta crítica.	X		X		X		3	0
j) Cuando el alumno participa le proporciona recompensa.		X		X		X	0	3
k) Utiliza técnicas grupales o		X		X		X	0	3

algún recurso tecnológico.								
----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Utiliza técnicas grupales para realizar actividades.

Durante el desarrollo se pudo observar que el Docente chequea los conocimientos acercándose a los grupos de trabajo como se evidenció en el registro en la clase 2 líneas (32,33) (Anexo Q). “La profesora se sienta en el grupo del alumno y les explica cómo deben hacer la actividad y en la línea (13) de la clase 3 (Anexo R) cuando “La profesora conversa con un grupo de trabajo”.

Da la oportunidad a los alumnos de exponer ideas o dudas como se evidencia en la clase 2 (Anexo Q) líneas (42). “Un alumno se levanta y le hace una pregunta a la profesora”, Clase 2 (Anexo Q) línea (47,48) “Una alumna se levanta para preguntarle algo a la profesora, en la clase 3 (Anexo R) en la línea (22) “Un alumno le pregunta a la profesora que le explique el cuadro que está en la pizarra, en la clase 3 (Anexo R) en la línea (31) “Se levanta un alumno y le pregunta a la profesora que como debe hacer la actividad porque no entiende”.

La docente no utiliza recompensa solo cuando puede les regala caramelos, además no utiliza ningún recurso tecnológico durante el desarrollo de las clases, solo utiliza el libro.

**Cuadro VII: Los alumnos.**

Los alumnos:	Sesión 1					Sesión 2					Sesión 3					Total				
	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	nunca	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	nunca	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	nunca	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	nunca
a) Escuchan con atención las indicaciones		X						X				X					2	1		
b) Realizan el trabajo sin requerir información		X						X				X					2	1		
c) Conversan con sus compañeros	X						X				X					3				
d) Se quedan en sus pupitres tranquilos y sin distraerse			X					X					X					3		
e) Realizan atentos las actividades	X							X					X			1		2		
f) Se salen del aula.			X					X					X					3		

Los alumnos siempre conversan con sus compañeros se evidenció en el registro anecdótico de la clase 1 (Anexo P) en la línea (20) “Todos conversan entre sí”, en esa misma clase se registro el mismo episodio en la línea (23) “La profesora le llamo la atención a 2 niñas que están hablando en sus pupitres”. En la clase 3 (Anexo R) en la línea (3) del registro “Una alumno conversa con sus compañeros, en la línea (11) “Se levanta una alumna a sacar puntas y se queda conversando con una de sus compañeras”, en la línea (16) “Se para un alumno de su pupitre y se pone a conversar con uno de los grupos, en la línea (24) “Entre los grupos se preguntan y dicen las respuestas de las preguntas de la actividad”, línea (26) “Una alumna se levanta y conversa con una de sus compañeras”. Es evidente que en la mayoría de las clases los alumnos conversan muchas veces sin prestar la debida atención a la actividad que están realizando, además son pocas las veces que se quedan tranquilos realizando las actividades, saliéndose de clases o realizando otra actividad que no es la actividad de clases muestra de ello son las siguientes situaciones registradas: En la clase 1(Anexo P) en la línea (2) “Un niño se para del pupitre y se sale del salón”, igualmente este hecho ocurrió y se registro en la clase 2 (Anexo Q) en la línea (11) “Un alumno se levanta de su pupitre y se sale del salón sin importarle que la profesora lo llamó”, en la clase 3 (Anexo R) línea (1) al inicio de la clase “Se salen 3 alumnos del aula de clases”, en la línea (38) “Otra alumna se sale del aula de clases, línea (46) “Se sale otra alumna del aula de clases”.

Muy pocas veces se quedaban tranquilos haciendo las actividades ya que se distraían haciendo otras cosas como lo registrado en la clase 1 (Anexo P) línea (5) “Una niña saca un peine para peinarse el cabello mientras la profesora dicta las preguntas, línea (14,15) “Una niña saca un espejo y se empieza a observar y arreglarse el cabello, en la clase 2 (Anexo Q) línea (41) “Una alumna saca su celular y empieza a escribir”.

Es evidente que los alumnos no prestan la atención requerida en el desarrollo de las clases.

**Cuadro VIII: Actividad de Cierre.**

El Docente:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Chequea las conclusiones del objetivo desarrollado	X		X		X		3	
b) Emplea estrategias participativas dirigidas al alumno		X		X		X		3
c) Mantiene el interés de sus alumnos para futuras clases.	X		X			X	2	1

d) Atiende a los alumnos que no participaron.	X		X		X		3	
e) Chequea el proceso del grupo.	X		X		X		3	
f) Lo hace el solamente.	X		X		X		3	

El docente chequea las conclusiones o el desarrollo de la actividad visitando cada grupo durante el proceso como se registro durante la observación en la clase 3 (Anexo R) línea (13) “La profesora conversa con un grupo de trabajo”, en la clase 2 (Anexo Q) línea (32) “La profesora se sienta en el grupo del alumno y les explica cómo deben realizar las actividades”. Atendiendo de esta manera a los alumnos que no participan y chequeando el proceso de cada grupo.

**Cuadro IX: Ambiente.**

Aula de clases:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a) ¿El color es claro?	X		X		X		3	
b) ¿Tiene ventanas hacia la calle? Patio.	X		X		X		3	
c) ¿Los asientos son individuales?	X		X		X		3	
d) ¿La luz es Natural?	X		X		X		3	
e) ¿La luz es artificial?	X		X		X		3	
f) ¿Es adecuada la distribución de los alumnos en el aula?	X		X		X		3	

Las paredes todas rayadas.

Toda el aula de clases posee un buen ambiente, a excepción que posee ventanas hacia el patio que produce distracción en los alumnos como se evidenció en el registro de la clase 1 (Anexo P) línea (25) “Se asoma un niño por la ventana y le grita chismosos a los alumnos del aula”, clase 1 (Anexo P) en la línea (38) otra vez ocurre el episodio pero esta vez “Pasan

corriendo varios alumnos por las ventanas”, esto trae como consecuencias la distracción de los alumnos durante las horas de clases. Además también se registro en la clase 2 (Anexo Q) líneas (34, 35,36) “Se escucha una música de la calle y los alumnos comienzan a bailar en sus pupitres y empiezan a hablar, luego se acaba la música y gritan ah!!!”. Otro aspecto observado es que todas las paredes se encuentran rayadas.

En conclusión de todo lo observado y registrado durante estas tres clases de la asignatura Historia de Venezuela se puede notar que en el aula de clases existe mucha indisciplina, además una marcada falta de atención e interés por la asignatura, con muchas distracciones y falta de motivación para canalizar esta situación que se presenta, los alumnos tienen mucho desinterés hacia las clases. Se observó a un Docente que no utiliza recursos para motivar a los alumnos, solo utiliza el libro de texto y sus clases teóricas, organizando siempre a sus alumnos en grupos para tratar de sobrellevar la situación que se presenta, no existe en ningún momento actividades prácticas, dinámicas y uso de recursos tecnológicos en estas horas de clases de Historia de Venezuela.

El nivel de atención es extremadamente bajo durante el desarrollo de las clases, los alumnos no acatan normas dentro de salón de clases, se distraen en unas series de situaciones que no tienen nada que ver con las actividades que plantea el Docente de aula, no tienen motivación alguna de aprender lo que el Docente explica sin importarles en lo absoluto lo que significa prestar atención a los contenidos de las clases, sin respetar al Docente de aula cuando expresa que deben realizar,

solo se pasean entre los espacios del aula y algunas veces se retiran del aula sin explicación alguna regresando al tiempo que ya ha avanzado el desarrollo del contenido de la clase.

Se nota a un Docente que no encuentra la manera de canalizar la situación, trata en lo posible de utilizar estrategias de grupo pero que no dan resultados porque los alumnos se dispersan totalmente perdiendo el total interés hacia el desarrollo de las actividades.

b) Luego se realizó la guía de especificación de las características del MDC según autores la cual está enmarcado en el Marco teórico de este trabajo igualmente que la revisión de diferentes MDC, se elaboraron los guiones de entrevistas para el Docente de aula y Expertos en contenidos igualmente para Especialistas en Medios Didácticos Computarizados, las cuales fueron aplicadas y grabadas para luego transcribirlas y realizar su análisis estableciendo categorías en función del sentido, palabras, refranes entre otros que surgieron al estudiarlas. Las entrevistas fueron realizadas a los siguientes profesionales:

**Expertos en Contenidos:**

Profesora: Keisy Rebolledo. Sociales. Egresada del Pedagógico de Caracas. Docente de aula de la asignatura Historia de Venezuela. ETCR. “Manuel Palacio Fajardo”.

Profesor: Manuel Ceballos. Sociales. Egresado del Pedagógico de Caracas. Liceo “Creación 23 de Enero”. Postgrado en Planificación y Evaluación.

Profesor: Jorge Aceituno. Sociales y Orientador. Egresado Universidad de Carabobo. Postgrado en Psicología Cognitiva Mención: Estrategias Cognitivas.

Se definieron las categorías de la información obtenida en este bloque de entrevistas, se levantaron un total de 13 categorías las cuales fueron analizadas e interpretadas como se muestra a continuación:

## **Categorías Entrevistas a Expertos en Contenidos**

### **Categoría 1: Concepción de Atención**

Persona o grupo que esté pendiente de que vas a decir con la debida concentración para adquirir conocimientos conjuntamente con la motivación por algún aspecto o actividad.

### **Categoría 2: Concepción de Interés.**

Aquella que despierte la necesidad de información.

### **Categoría 3: Estrategias en el aula de clases.**

Dividir al grupo y organizarlos utilizando lluvia de ideas y preguntas previas para verificar conocimientos o llevar la situación a casos de la vida real para así mantener el orden.

### **Categoría 4: Organización de alumnos**

Algo que no está preestablecido que depende de la actividad que se vaya a desarrollar en la clase, puede ser normal, circular o se dividen en grupos de trabajo.

### **Categoría 5: Procesos de atención e interés**

Depende del desarrollo de la temática para mantener y despertar el interés, tomando en cuenta que a los alumnos les cuesta centrarse y mantener la atención e interés a lo que se dice, más tratándose de Historia de Venezuela donde el Docente tiene que hablar, razón por la cual los alumnos se pierden.

### **Categoría 6: Promoción de la atención e interés**

Es el uso tradicional del material propio del aula con el uso del libro, solo algunas veces se usa el DVD para diferentes proyecciones de eventos históricos e indagación en internet.

### **Categoría 7: Las TIC y la atención e interés**

Con las TIC se rompe la rigidez de la asignatura historia estimulando al alumno con su mismo entorno en que se desenvuelve en cuanto a las tecnologías siendo lo más directo para ellos el uso de la computadora.

### **Categoría 8: Proceso de enseñanza de Historia de Venezuela**

Hay que añadirle estos recursos de las nuevas tecnologías para que no sea repetitivo, de manera que se dinamice porque se ha perdido el interés en esta asignatura,

buscando la manera de modernizarla con estrategias didácticas tecnológicas que capten y centren su interés, logrando así su motivación.

### **Categoría 9: Apoyo con el MDC**

Vale la pena el apoyo con el MDC para así darle actualidad despertando el interés en los muchachos, haciendo la clase amena e interesante facilitando el entendimiento y el aprendizaje.

### **Categoría 10: Uso de MDC**

El muchacho está acostumbrado ahora es al nuevo uso de las tecnologías, eso lo atrapa, les llama mucho la atención, la cual sería más fácil para el docente y para que ellos comprendan, logrando más participativa la clase.

### **Categoría 11: Estructura del Contenido de MDC**

Con el MDC como estrategia metodológica se puede simplificar, creando software con las clases que se van a dar pero siempre tomando en cuenta que debe estar bien estructurado y en función a la edad del grupo, con la información clara y precisa a través de juegos o estrategias con el contenido bien esquematizado.

### **Categoría 12: Cantidad de Contenidos**

No hay número específico pueden ser todos los contenidos aunque pero por los niveles de atención generalmente son sobre un solo tema o paralelamente con otro punto.

### **Categoría 13: Uso de estrategias en el MDC**

El uso de estrategias en el MDC se enfoca en la creación de juegos, rompecabezas, crucigramas, sopa de letras con infinidad de actividades tecnológicas, rompiendo con viejos paradigmas para que el muchacho construya sobre el concepto.

Para más información sobre las entrevistas realizadas a Expertos en Contenidos ver el (Anexo I).

### **Especialistas de Medios Didácticos Computarizados:**

Lic. Jorge Altuve. Planificación Educativa, Tecnología Educativa. Escuela de Educación Universidad Central de Venezuela.

Profª. Naysia Hernández. Especialista en Tecnología de la Información y la Comunicación. Escuela de Educación Universidad de Venezuela. Dpto. Lengua y Comunicación.

Profa. Adelfa Hernández. Profesora de Matemática y computación Educativa. Egresada del Pedagógico de Carcas. Especialista en Informática educativa. Egresada de USB. Escuela de Educación Universidad Central de Venezuela.

Se definieron las categorías de la información obtenida en este bloque de entrevistas, se levantaron un total de 11 categorías las cuales fueron analizadas e interpretadas como se muestra a continuación:

### **Categorías de Entrevistas a Especialistas de Medios Didácticos Computarizados:**

#### **Categoría 1: MDC para captar atención e interés.**

Debe estar adaptado a la población que está dirigido, a su contexto, realidad, a sus características generales, con un buen diseño instruccional, con actividades congruentes, atractivas, y con gran diversidad de las mismas, así como videos, blog, además con una interfaz grafica adecuada al estudiante ya que es un aspecto relevante para la atención y el interés, llevando un tratamiento de los contenidos y tener claro el objetivo del material.

## **Categoría 2: Aspectos y Criterios Técnicos del MDC**

En los criterios técnicos lo recomendado es no abusar de las imágenes y de los colores que se vayan a utilizar, tiene que existir un equilibrio, una cantidad de texto, que este bien presentada la información (realizar guiones), que no sea muy pesado, sitios que se puedan descargar y de fácil acceso, una cosa es lo técnico y otra cosa lo tecnológico, que si se habla desde el punto de vista técnico se tiene que tener muy claro lo tecnológico o computacional, el hardware y el software con el que se está trabajando por el manejo de video, de imágenes y de audio del medio didáctico computarizado.

## **Categoría 3: Aspectos y Criterios Estéticos**

Los aspectos y criterios estéticos tienen que ver con el color, la textura que no sea plano, que tenga homogeneidad en los caracteres en cuanto a la forma, en el tipo de letra, de gráficos, imágenes nítidas sin sobrecargar el medio, que sean sencillas y relacionadas con la temática, además el uso de fotos y la calidad de videos. Hay que tomar en cuenta también una estética interna en la Historia que viene dada por los componentes, su interpretación acotando la importancia en el uso del lenguaje.

#### **Categoría 4: Aspectos y Criterios Tecnológicos**

Viene dado por el peso del MDC, la cual será manejada por el diseñador del sitio, tiene que estar el medio de la manera más enterita, más rápida, más confiable, con la supervisión constante del administrador del sitio, además debe cuidarse textualidad, cuidar fuentes, secuencias didácticas, tiempo de presentación y el lenguaje.

#### **Categoría 5: Eje Motivador**

El eje motivador se enfoca en Estrategias novedosas (como entrevistas imaginarias a los personajes, que escriban cartas), festividades actuales, la materia hacerla dinámica, conectando la vivencia del estudiante, respetando requerimientos (depende de su medio, de su contexto), la interfaz, el tratamiento y estar claros en las necesidades o requerimientos de los estudiantes.

#### **Categoría 6: Estructura de Contenidos**

Su estructura se basa en el Programa del año, aunque el hecho que se encuentre en el programa quiere decir que esté bien, hay que enfocarse en los contenidos más tediosos para ellos, donde el estudiante presente mayores inconvenientes, contenido donde hay más demanda cognitiva, pero sin utilizar todos los contenidos, donde se

puede alterar el orden pero que exista un hilo conductor, que no exista la ruptura que haya continuidad que se vea algo dinámico que no es algo rígido.

La estructura la debe hacer un especialista en contenidos, la secuencia didáctica o la secuencia instruccional la define el mismo.

### **Categoría 7: Ejercitación de Contenidos**

Estas pueden ser actividades bien concretas que no sean abstractas, visitas guiadas o visitas virtuales, donde se involucren los estudiantes que sientan que eso está allí, además que verifiquen conocimientos, proponerles situaciones donde analicen, construyan para luego inferir. También utilizando tecnologías desde una entrada de texto, hasta un manejo de imágenes, estudio de caso, situaciones hipotéticas, que ejerciten hechos, fechas y por ultimo algo importantísimo en la Historia ahorita las líneas del tiempo.

### **Categoría 8: Recurso MDC**

Siendo creativo es un recurso excelente que se puede utilizar completamente con lo que son las actividades de aula, podría despertar mucho más el interés de los estudiantes siendo un buen recurso para el desarrollo de los contenidos de la asignatura, ofreciendo flexibilidad en lo didáctico, conocimiento, integración y

además ampliando las capacidades del profesor y los jóvenes teniendo un mejor ambiente de discusión una mejor labor.

### **Categoría 9: MDC Amigable y no agresivo**

Agresivo bajo ninguna circunstancia la agresividad no viene del medio y es un error, la violencia no tiene nada que ver con las tecnologías es una corriente que ocurrió por el hecho de evolución de los juegos interactivos, agresivo sería sino estuviera diseñado para el estudiante, si no para otra población u otra muestra.

Y amigable es tratando al estudiante de tu, como estas, muy próximo y llegando a mí, tampoco sea tan local, además se necesita un entrenamiento previo para el docente y el estudiante, facilitando una guía de uso del Medio y colocar en el MDC una sección de preguntas frecuentes, que el MDC este dirigido hacia el grupo etario concebido para el cual fue diseñado.

### **Categoría 10: Uso de Tics**

El uso del blog (wordpress entre otros) como buena alternativa, además el uso de podcast (grabación de algún personaje importante ya sea de la actualidad o tomado de la tv o de la web), buscador google, videos, segmentos de canciones, herramientas de acuerdo a las necesidades y editores que lo guíen.

### **Categoría 11: Requerimientos de funcionamiento**

Depende del Medio que se seleccione, la capacidad, el peso, que sea de fácil acceso además que este en un sitio web que no esté congestionado y por último que posea un diseño claro en el objetivo.

Para más información de las entrevistas realizadas a Especialistas de Medios Didácticos Computarizados ver (Anexo N).

c) Se procedió a la elaboración del guion de entrevistas para alumnos, la entrevista se realizó en el aula de clases, para su aplicación se organizo a los alumnos en 6 grupos compuestos por 5 alumnos cada grupo, las mismas fueron grabadas y transcritas para luego establecer categorías en función de sentido, palabras, refranes entre otras, igualmente se le aplico la entrevista a la Docente de aula la misma se encuentra en los anexos del trabajo y en los resultados en la entrevista de expertos en contenidos.

Se definieron las categorías de la información obtenida en este bloque de entrevistas, se levantaron un total de 10 categorías las cuales fueron analizadas e interpretadas como se muestra a continuación:

## **Categorías de Entrevistas a los alumnos**

### **Categoría 1: Concepción atención**

Es lo que uno siente al estar en el aula, si te gusta el tema o una clase y prestando atención a alguien.

### **Categoría 2: Concepción de interés.**

Es lo que se quiere aprender para cumplir nuestras metas y aspiraciones o interés que tú tengas y le das a la clase.

### **Categoría 3: Atención en la Asignatura Historia de Venezuela**

Saber un poquito de nuestro país, así aprendemos más de nuestro país y el pasado de Venezuela.

### **Categoría 4: Atención e interés en Historia de Venezuela**

En la prueba siempre prestamos atención, la profesora explica bien contando la Historia y me interesa porque es de mi país Venezuela.

### **Categoría 5: Motivación**

Es la materia que más le gusta, porque la profesora explica bien, aunque a esa hora da flojera la clase, tanta Historia, da flojera.

### **Categoría 6: Estrategias por parte del Docente.**

La profesora va explicando cómo dramatizando, por medio de las dinámicas, es muy aplicada en su asignatura.

### **Categoría 7: Recursos utilizados por el Docente**

La profesora a través de sus mapas mentales y utilizando el libro pone ejemplos, con muchos marcadores de colores, utilizando la pizarra.

### **Categoría 8: Comprensión de Contenidos**

Es pura teoría, son bastante amplios, porque la profesora los sabe explicar, lo cuenta como si estuvo allí.

### **Categoría 9: Enseñanza de Historia de Venezuela**

Les gusta la enseñanza, si vez la nota se verá, la profesora es muy aplicada.

### **Categoría 10: Historia de Venezuela y uso de las Tics.**

La tecnología ha avanzado bastante, sería más visual, hace más atractiva la clase, más interesante, como si fuera una película, se vería más reflejado, con más imaginación con diversas fotos.

Para más información ver (Anexo Ñ).

d) Luego de realizar todos los pasos anteriores se procedió al diseño del MDC y a su aplicación la cual se detalla en la Fases que a continuación se desarrollan:

### **Fase 3: Diseño, producción y evaluación de Medio Didáctico Computarizado**

Este punto presenta los resultados durante el desarrollo de los lineamientos metodológicos para el diseño, producción y evaluación del Medio Didáctico Computarizado con base a los Fundamentos y Plataformas reseñados en el capítulo anterior.

## **Preproducción**

### **La idea**

Parte de la inquietud de observar continuamente que en la asignatura Historia de Venezuela de 1er año “D” de Educación Media Técnica los alumnos se notaban poco interesados y motivados a la hora de que el Docente impartía las clases y además que el mismo Docente no utiliza ningún recurso tecnológico que motive o llame la atención de los alumnos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, únicamente lo hace de forma tradicional utilizando como recursos el libro de texto y pura teoría, de esta manera surgió la idea de utilizar un Medio Didáctico Computarizado en el aula de clases como apoyo a un contenido por la preocupación de la falta de atención e interés que presentaban los alumnos al momento de las horas de clases de Historia de Venezuela.

El trabajo del Medio Didáctico Computarizado Procesos Independentistas consiste en presentarle al alumno todos los aspectos relevantes que enmarcan este contenido de los Procesos Independentistas con el apoyo de textos, imágenes, podcast presentes en el blog, videos, enlaces importantes y actividades interactivas donde puede verificar sus aprendizajes, además un grupo de preguntas con opciones de verdadero o falso

entre otras, que le permitirán ir evaluando sus conocimientos durante toda la interacción con el Medio Didáctico Computarizado, de manera que puede supervisar sus avances en cuanto a sus aciertos y desaciertos en la actividad para ir reforzando donde más lo amerite.

### **La investigación**

Toda la investigación fue organizada como se presenta en cada uno de los capítulos anteriores, razón por la cual en este capítulo se toma en cuenta el desarrollo, los resultados en general y del diseño instruccional que a su vez se suman como productos de todo el proceso de la investigación.

### **El diseño instruccional**

### **El contexto o situación educativa**

En el aspecto “Nivel de Educación Media Técnica” se sustenta todo lo relacionado con el contexto educativo, en cuanto a su definición, los niveles que lo comprenden, además el mismo está dentro del Sistema de Educación Secundaria Bolivariana del

cual se explican sus características, sus respectivas orientaciones (teóricas, filosóficas, epistemológicas, sociológicas, educativas y organizativas), sus ejes integradores, perfil del egresado y la egresada, áreas de aprendizaje, componentes, mallas curriculares, organización de aprendizajes, proyectos, evaluación de aprendizajes y marco legal. A continuación se presentan los aspectos que corresponden al contenido de la asignatura Historia de Venezuela.

El Programa de estudio y Manual del Docente. Tercera etapa. Educación Básica. Área Estudios Sociales (ME, 1987) establece que la asignatura Historia de Venezuela para el Nivel de Educación Media Técnica y específicamente para el 7mo (1er año) afianza el espíritu de estudio, investigación y análisis que permitan al alumno profundizar los conocimientos adquiridos para la comprensión de nuestro proceso histórico y su relación con los del continente y el mundo, valorar las actuaciones colectivas e individuales en su contexto histórico, concientizando al alumno sobre el legado que hemos recibido, el cual constituye un factor esencial en la formación de su identidad nacional, y a través del estudio de los contenidos correspondientes se generan actitudes hacia la mejora de los valores en cuanto al proceso histórico y fortalecimiento de la identidad nacional.

A toda esta área académica pertenece el contenido Proceso de la Consolidación de la Independencia de Venezuela, el cual se encuentra en el 1er año de Educación Media

Técnica en la asignatura Historia de Venezuela. El contenido se va desarrollando a medida que se va avanzando en la asignatura, razón por la cual se permite pensar en el uso de un Medio Didáctico Computarizado como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje, ya sea en ese nivel o como refuerzo en todos aquellos años que los Docentes de Historia lo requieran. Además el MDC puede ser un gran aporte para la Institución para ser usado por los Docentes de Historia de Venezuela ya que ninguno usa algún tipo de recurso tecnológico durante el desarrollo de sus clases.

Para seguir investigando parte del contexto de la situación del aula, se revisaron algunos textos escolares, se aplicó una guía de observación y registro anecdótico, se entrevistó al Docente de aula, se entrevistó a los alumnos y se revisaron algunos MDC, basados en una serie de instrumentos las cuales se anexan al final del trabajo.

En cuanto a la revisión de algunos textos escolares se recolectó la siguiente información:

Datos de los textos escolares:

Historia de Venezuela 7. Editorial Santillana. Autor: Guillermo Morón y Juan Carlos Reyes.

Historia de Venezuela 7 grado. Ediciones CO-BO. Autor: Freddy Domínguez y Napoleón Franceschi.

Historia de la República Bolivariana de Venezuela 7. Editorial: Salesiana (escolar).  
Autor: Antonio Gómez F.

Contenidos que ofrecen en relación al tema:

- Se presenta el desarrollo de cada concepto en varios párrafos y páginas,
- Se utilizan imágenes, cuadros, líneas del tiempo, mapas entre otros.

Estrategias que utilizan:

Solo plantean preguntas como actividades a los alumnos, las cuales se mencionan algunas a continuación:

- Señala cuales fueron las causas externas mediatas que influyeron en el procesos de nuestra independencia.
- Enumera cuáles fueron las causas externas de la independencia nacional venezolana,

- Elabora un resumen sobre las causas externas que influyeron sobre nuestro movimiento de independencia nacional.
- Señala las características mas destacadas de los movimientos de Juan Francisco de León, José Leonardo Chirinos, Gual y España, Francisco de Miranda.
- Explica la importancia de dichos movimientos para nuestra independencia.
- Elabora una línea del tiempo destacando los aspectos fundamentales de los movimientos preindependentistas.
- Explica la trascendencia histórica del movimiento del 19 de Abril de 1810.

Estas son algunas de las preguntas que se realizan a los alumnos las cuales deben responder en su cuaderno de trabajo, en síntesis los libros consultados se apoyan en información presentada en puros párrafos, mostrando líneas del tiempo para dar una orientación en el tiempo, mostrando mapas de la ubicación de las batallas o fechas importantes entre otras.

Otro apoyo fue la guía de observación y registro anecdótico aplicada en el aula, el cual permitió observar el comportamiento de los alumnos y del docente de aula

durante las horas de clases de Historia de Venezuela, la guía se estructuró con los siguientes aspectos a observar: Actividades de entrada (Estrategias para dinamizar al grupo), Actividades durante el proceso, Al abordar el Contenido, los alumnos, Actividad de Cierre y el Ambiente, los mismos contenían una serie de indicadores, igualmente el registro anecdótico se estructuró de la siguiente manera: Nro Líneas, Hora, Registro Anecdótico, Observaciones y Categorías. Los resultados se desarrollaron detalladamente en los puntos anteriores.

Otro apoyo importante fueron las entrevistas realizadas al docente de aula y a dos docentes de Historia de Venezuela, las cuales arrojaron información valiosa en cuanto al proceso de atención e interés de los alumnos durante las horas de clases de la asignatura Historia de Venezuela, sobre las estrategias que utilizan y como son los procesos de atención e interés en el aula entre otros.

Las características de los Docentes entrevistados son las siguientes:

El Docente del aula (1): Profesora del área de Sociales, Egresada de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Pedagógico de Caracas. Docente de aula de la Asignatura Historia de Venezuela. Escuela Técnica Robinsoniana, Pública. Con CBIT y Laboratorio de Informática. Distrito Capital.

Docente (2): Profesor del área de Sociales, Egresado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Docente de Historia de Venezuela. Postgrado en Planificación y Evaluación. Liceo Creación 23 de Enero. Pública. No posee Laboratorio de Informática. Distrito Capital.

Docente (3): Profesor de Sociales. Orientador, Egresado de la Universidad de Carabobo. Docente de la asignatura Historia de Venezuela. Postgrado en Psicología Cognitiva Mención Estrategias cognitivas (UCAB). Escuela Técnica Robinsoniana, Pública. Con CBIT y Laboratorio de Informática. Distrito Capital.

### **MDC Revisados**

Respecto a los Medios Didácticos Computarizados que se consiguen en el mercado y en la web, son muy pocos los que trabajan con este nivel educativo, existen más a nivel de primaria que de este nivel. Sin embargo con la investigación se pudo localizar lo siguiente:

### **Identificación del MDC**

Diccionario Multimedia de Historia de Venezuela. Fundación Polar. (Se reviso una copia)

**Organización, almacenamiento:**

En soporte de CD-ROM, se ejecuta automáticamente al instalarlo.

**Recursos multimedia utilizados**

Se apoya en animaciones, audio, imágenes fijas y texto.

**Diseño de Interfaz**

Colores poco actuales, poca resolución en las imágenes, iconos de botones para navegar, entrar y salir.

**Estrategia instruccional, actividades didácticas, contenido**

- Proporciona información sobre las diferentes Batallas y los Procesos Independentistas.
- Como actividad didáctica no proporciona una específica, solo un segmento de preguntas por niveles de dificultad de las diferentes aspectos como Geografía, Creencias, Militar, Conocimientos, Jurídico, Económico, Sociedad, Político, Artes, Servicios, además un segmento de tiempo donde se presenta líneas del tiempo de diferentes años.
- Proporciona un manual de usuario pero al explorar el diccionario, no se presenta al inicio al ejecutar el programa.

## **Navegación e interacción**

Presenta una pantalla inicial con animación y sonido, luego se ingresa y muestra una lista de menús con los siguientes nombres: Temas, Personas, Lugares, Tiempo, Preguntas, Galería, Buscar, los mismos presentan submenús desplegados para acceder a la información. Cada pantalla que se abra al acceder a cualquier link posee iconos de acciones (cerrar, anterior).

## **Identificación del MDC**

RENa (Red Escolar Nacional)

## **Organización, almacenamiento:**

Ubicado en la siguiente dirección web:

<http://www.rena.edu.ve/TerceraEtapa/Historia/index2.html>

## **Recursos multimedia utilizados**

Se apoya en imágenes fijas, animaciones y textos.

## **Diseño de Interfaz**

Pantalla principal con colores llamativos, imágenes con buena resolución, cada pantalla presenta un dibujo relacionado con el tema en discusión, botones identificados con su respectivo texto.

### **Estrategia instruccional, actividades didácticas, contenido**

- Suministra información de Venezuela Independiente, Batallas que consolidaron la Independencia de Venezuela, La Gran Colombia, entre otros.
- Proporciona actividades interactivas para que el mismo estudiante responda cada pregunta realizada.
- Proporciona una parte de análisis partiendo de un enunciado el cual muestra la opción de impresión de la misma para ser discutida en clases.
- Se realizan preguntas de verdadero o falso.

### **Navegación e interacción**

Presenta su pantalla de inicio con sus respectivos botones de menú principal, además de texto con dibujos de links de información como: Principal, ¿Sabias qué?, Biografías, experimentos, diccionario y un botón de buscar, posee un menú de texto del lado izquierdo con imágenes fijas que se mueve al bajar al final de la pagina el cual posee links para ingresar a esa información. En la parte final de las páginas posee los siguientes links: Interactividades, Dudas, Recomendar esta página, imprimir esta página, volver a contenidos por etapas, mapa del sitio, equipo de trabajo y webmaster.

Cada página posee un link llamado arriba, volver a la página de la etapa y pagina principal.

## **Identificación del MDC**

Capítulos de la Historia de Venezuela.

## **Organización, almacenamiento:**

Ubicado en la siguiente dirección web:

<http://www.venezuelatuya.com/historia/index.htm>

## **Recursos multimedia utilizados**

Se apoya en imágenes fijas y textos.

## **Diseño de Interfaz**

Pantalla principal con imágenes con buena resolución, cada pantalla presenta un dibujo relacionado con el tema en discusión, con sus respectivos links para acceder a la información, con imágenes para los links de siguiente y anterior.

## **Estrategia instruccional, actividades didácticas, contenido**

- Proporciona información de 8 contenidos como son: Antes del descubrimiento, Descubrimiento de Venezuela, La conquista, La colonia, La independencia. El caudillismo, La transición a la democracia y la Democracia, los cuales son organizados por capítulos.
- Proporciona un link de juegos, el cual consiste en ubicar la foto del Presidente en su respectivo año de mandato, y otro juego llamado ahorcado con biografías el cual consiste en ir colocando una letra oprimir el botón adivinar

y te arrojará un mensaje si está bien la letra colocada o no, así sucesivamente hasta que puedas adivinar el nombre del personaje, cuenta con un botón de ayuda que da pistas para acertar el nombre del personaje.

- Brinda biografías de diferentes personajes de la Historia de Venezuela por medio de un buscador llamado biografías.

### **Navegación e interacción.**

Presenta una pantalla principal con su título, presenta una imagen relacionada al capítulo con su respectivo link, dentro de cada contenido existen link con imágenes al final del texto para regresar al anterior o seguir con el siguiente contenido.

En conclusión, a pesar que no se localizaron muchos medios didácticos computarizados que estuvieran orientados hacia la Historia de Venezuela de este nivel educativo, con los tres que se revisaron se pudo observar que son más que todo informativo y algunas multimedia con pocas actividades didácticas que promuevan aún más el aprendizaje textual de la Historia de Venezuela.

De aquí parte la propuesta del Medio Didáctico Computarizado que pretende además de proporcionar información es la de ampliar con actividades más interactivas donde

el estudiante las realice para que refuerce aún mas esa parte informativa y sea significativo para él, además como aporte de Medios orientados a ese nivel educativo que no se consiguen muchos en el mercado ni en la web.

### **El análisis de contenidos, procesos cognoscitivos y objetivos**

El Programa de estudio y Manual del Docente. Tercera etapa. Educación Básica. Área Estudios Sociales (ME, 1987). Presenta los objetivos organizados de manera consecutiva por números de objetivos, los cuales se pueden clasificar en conceptuales, actitudinales y procedimentales para responder a los lineamientos planteados para el diseño.

Plantea como objetivos de la etapa los siguientes:

1. Afianzar el espíritu de estudio, investigación y análisis que permitan al educando profundizar los conocimientos adquiridos para la comprensión de nuestro proceso histórico y su relación con los del continente y el mundo.

2. Valorar las actuaciones colectivas e individuales en su contexto histórico, a fin de concientizar al educando sobre el legado que hemos recibido, el cual constituye factor esencial en la formación de nuestra identidad nacional.

3. Estimular actitudes en el educando en torno a los problemas generados por el aprovechamiento y uso de los recursos a través de las diferentes etapas del proceso histórico venezolano.

Y como Objetivos Generales los siguientes:

- Diferenciar la situación cultural de los grupos indígenas americanos desde el inicio del poblamiento del continente hasta la llegada de los europeos.
- Distinguir las causas que influyen en la realización de los viajes de exploración de los europeos desde el siglo XV y sus consecuencias.
- Sintetizar el proceso de conquista y poblamiento español de Venezuela y sus consecuencias.
- Valorar la importancia del proceso independentista de Venezuela y sus consecuencias.
- Precisar los aspectos sobresalientes del periodo de la gran Colombia (1821-1830).

El Medio Didáctico Computarizado beneficia directamente el desarrollo del penúltimo objetivo descrito anteriormente.

### **Bloque de Contenidos**

- Proceso de la consolidación de la Independencia de Venezuela.

Con este contenido se pretende concientizar al alumno sobre el legado en su contexto histórico, con el factor esencial de nuestra identidad nacional.

### **Tabla 1**

#### **Contenidos que atiende el Medio Didáctico Computarizado**

<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>	<b>Actitudinales</b>
Proceso de Independencia en Venezuela.	Analizar fechas y acontecimientos de los procesos independentistas de Venezuela.	Valoración de su contexto Histórico.

Algunas competencias que se pretenden desarrollar:

- Ubica las diferentes fechas de los acontecimientos del proceso independentista de Venezuela.
- Demuestra curiosidad por su pasado Histórico.
- Se identifica con su pasado cultural para su formación e identidad nacional.

### **Procesos cognoscitivos.**

En la tabla 2 de acuerdo a los lineamientos planteados se muestran los Procesos Cognoscitivos que atienden el Medio Didáctico Computarizado propuesto y la debida promoción de los mismos.

Con respecto a estos procesos y el MDC hay que tener presente que se manifiestan de manera sincronizada y adicional, pero siempre tomando en cuenta cada contexto que incluye alumnos, docentes, la realidad que se vive, los recursos y la disposición que se tenga para la actividad, ellos determinaran el uso del MDC en el momento de su desarrollo y los resultados de la misma.

El uso del MDC se presenta además como un componente para incentivar la atención e interés del alumno en el aula de clases.

**Tabla 2**

**Procesos Cognoscitivos que atiende el Medio Didáctico Computarizado.**

<b>Proceso Cognoscitivo</b>	<b>Medio Didáctico Computarizado</b>
Observación	Este proceso parte de conocer y explorar el MDC, observando toda la organización de la información, de las imágenes, el sonido, todo lo que abarca su interfaz, entre otros. Con el apoyo del mouse y el teclado.
Memorización	La organización del contenido pretende desarrollar la memorización para luego realizar las actividades, activando la memoria (juegos de memoria. Crucigramas, sopas de letras, preguntas de verdadero o falso, memorización de conceptos y fechas importantes, entre otras.
Definición y formación de conceptos	Los procesos independentistas de Venezuela pretenden que se aprenda más allá de una serie de acontecimientos

	históricos y de fechas, es establecer cuales acontecimientos marcaron esos procesos iniciales de independencia para la comprensión de su legado histórico.
Análisis / Síntesis	Identificar y analizar los acontecimientos y su orden cronológico para así identificar su relación con los hechos.
Comparación	Las relaciones y comparaciones entre Batallas y hechos que ocurrieron durante el Proceso Independentista de Venezuela al intentar responder las preguntas y el desarrollo de todas las actividades.
Clasificación	Clasificación por fechas, hechos y acontecimientos.
Inferencia	En la información de cada acontecimiento y hechos de los procesos independentistas parte la inferencia para luego identificarlos.
Seguir instrucciones	Durante todo el recorrido se orientan las actividades propuestas

Toma de decisiones	Observar por dónde empezar, que hacer, que examinar, para iniciar este proceso.
Resolución de problemas	Deben realizar una serie de actividades como las de preguntas de verdadero o falso para ir evaluando su aprendizaje, además actividades de destrezas que deben resolver como sopa de letras, crucigramas, selección simple entre otros, los cuales durante la resolución de las mismas se le orienta expresando intenta otra vez, excelente continua, les hace saber en cuales preguntas fallo y en cuales debe reforzar su contenido.
Creatividad	Manera en que emprenda todas las actividades o el trabajo a realizar.

## **Las estrategias instruccionales y estrategias cognoscitivas de enseñanza y aprendizaje**

### **Estrategia Instrucciona**

Se propone el uso del MDC como medio instruccional dentro del aula de clases para el apoyo de algunos contenidos y captar la atención e interés del alumno. El docente debe planificar en función a las necesidades del grupo que este a su cargo. En el Manual de Orientación Docente (Anexo H) se pueden leer algunas sugerencias. Dichas sugerencias giran en torno a un grupo de actividades en cuanto al uso del MDC.

Las estrategias en el MDC se especificaron en el capítulo IV, en el punto Idea donde sostiene que el MDC consiste en presentarle al alumno todos los aspectos relevantes del contenido de los Procesos Independentistas con el apoyo de textos, imágenes, podcast presentes en el blog, videos, enlaces importantes y actividades interactivas donde puede verificar sus aprendizajes, además un grupo de preguntas con opciones de verdadero o falso entre otras que le permitirán ir evaluando sus conocimientos durante la interacción con el MDC, de manera que puede supervisar sus avances en

cuanto a sus aciertos y desaciertos en la actividad para ir reforzando donde más lo amerite.

El fin del MDC es ser un apoyo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del contenido Procesos Independentistas de Venezuela captando su atención e interés con el uso del mismo. El MDC pretende además de consolidar los conocimientos ya adquiridos es servir como herramienta para captar la atención e interés del alumno durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Historia de Venezuela.

### **Estrategias Cognoscitivas de enseñanza y aprendizaje.**

La interfaz del MDC presenta una serie de estrategias que tiene como fin: presentar los contenidos relevantes de una manera organizada para mantener la atención e interés, promoviendo la percepción y la codificación de la información.

- Estrategia de apoyo motivacionales.

Presenta imágenes fijas, en movimiento, texto, videos, uso del color, audio entre otras, apoyados por hipermedios e hipertextos. Logrando la interacción y comunicación entre el MDC y el alumno, apoyándose a través del teclado y el ratón.

- Estrategias de apoyo a la adquisición del conocimiento.

El alumno tendrá la oportunidad de repetir, ensayar, practicar, revisar y evaluar su aprendizaje a través de los ejercicios prácticos y actividades interactivas en el MDC, podrá buscar información por medio de los hipertextos e hipermedios ó por el contenido presente en el MDC, con el uso del teclado y ratón seleccionando, indicando, arrastrando entre otras.

- Estrategias para la solución de problemas

Tendrá la información en el MDC y la búsqueda de otros medios para realizar las actividades y ejercicios propuestos, seleccionando la forma de responder cada interrogante y de resolver cada actividad interactiva (sopa de letras, crucigramas entre otras) seleccionado cuando y donde buscar la información sobre esas interrogantes.

## **Los medios instruccionales**

El Medio Didáctico Computarizado es el eje primordial creando el espacio de interacción entre la audiencia (los alumnos) con el impulso del aprendizaje deseado.

## **La evaluación**

Se tomaron dos instancias: La primera que acompaña el proceso de diseño y producción, y la evaluación de los aprendizajes que promueve el Medio Didáctico Computarizado.

- La evaluación del proceso de diseño y producción del Medio Didáctico Computarizado.
- La evaluación Formativa.

Brindó información importante para realizar los ajustes precisos, organización, planificación y procesos para la calidad del Medio Didáctico Computarizado deseado.

Se presento el diseño instruccional, los guiones, entre otros a personas involucradas (Docentes, amigos), llevando apuntes de sugerencias y observaciones, tomando decisiones al respecto.

Otros aspectos relevantes y tomados en cuenta durante el proceso de evaluación formativa fueron las siguientes: Las asignaturas involucradas durante el inicio de la investigación como lo fueron: Seminario I, II y III, gestación del diseño inicial de la investigación y el desarrollo de la misma, MDC I y II aprobaron registrar todo lo que abarca los aspectos técnicos-pedagógicos del diseño del Medio Didáctico Computarizado, entrevistas a expertos en Medios Didácticos Computarizados, como el Prof. Jorge Altuve, Nayesia Hernández y Adelfa Hernández (Sugerencias en cuanto al diseño).

Tutoría del trabajo de investigación. La asesoría y orientación permanente del Prof. Ángel Alvarado.

Además de los ya citados, estuvieron también presentes en este proceso de evaluación formativa el personal Docente de la Institución, colegas Profesores de Informática, amigos y familiares que sugirieron aportes significativos.

El cursar asignaturas reseñadas anteriormente fueron significativas como fuente de información durante la preproducción, así como ser Docente de Informática.

Las entrevistas realizadas a los expertos en Medios Didácticos Computarizados, entrevistas con expertos en contenidos, discusiones con mis colegas de Informática y los nombrados anteriormente me permitieron tomar decisiones en cuanto a: organización, planificación, alcance, diseño instruccional, factibilidad, selección, diseño de interfaz gráfico, didáctica, color, fuentes, imágenes, recursos multimedia, entre otros.

En el diseño de interfaz gráfico-didáctico y edición de recursos, siempre estuvieron presentes Colegas Docentes de Informática, permitiendo realizar los ajustes técnicos gráficos de edición y producción de imágenes, fondos, colores entre otros.

La postproducción se apoyo de las observaciones de compañeros del área de Informática, además a veces el producto recibió opiniones de audiencias, Docentes de Historia, alumnos y personal en general.

Con esta evaluación formativa se pudo acceder para analizar el desarrollo del mismo en todas sus etapas o momentos permitiendo la mejora del Medio Didáctico Computarizado. Siempre se conto con la participación de Colegas en el área de

Informática y especialistas en el área de Historia de Venezuela, pero no integrados completamente, pero siempre se contaba con ellos.

- La Evaluación Sumativa.

Se obtuvo a partir de la aplicación del Medio Didáctico Computarizado en su versión final, en la situación educativa en el estudio de caso de la investigación.

Salón de clases de 1er año “D” Robinsoniano de la ETCR. “Manuel Palacio Fajardo”.  
(Asignatura Historia de Venezuela).

Participaron los alumnos, el Docente de aula de la asignatura Historia de Venezuela y la Docente de Informática del CBIT (Centro Bolivariano Informática y Telemática), dispuestos a colaborar para el desarrollo de la actividad, la Institución está dotada con un Laboratorio de Informática (CBIT), ubicada en el Distrito Capital, Zona Central del 23 de Enero, Pública.

La Institución brindó el apoyo para el desarrollo de la experiencia (personal Directivo, docentes, alumnos y especialistas de Bienestar Estudiantil (Orientadores).

Los alumnos del salón de clases poseen las siguientes condiciones: 30 alumnos, habilidades en el manejo básico del computador, haber desarrollado cierta parte del contenido presente en el Medio Didáctico Computarizado (Procesos Independentistas), ya que el MDC es un apoyo para reforzar esos contenidos y verificar el impacto en la atención e interés en el aula de clases.

Antes de aplicar el MDC se realizaron los tramites de los permisos (personal directivo y personal CBIT) en los anexos se encuentran las cartas de permisos entregadas a cada personal, en las reuniones con cada uno se dio a conocer el trabajo de investigación y el funcionamiento del MDC, planificación de la actividad con los alumnos y se realizaron conversaciones para ajustar los horarios de la aplicación con el docente de aula y el docente de Informática del CBIT. Las reuniones las realizaba con el Docente de aula en la Coordinación ó en el mismo salón de clases, con el Docente de Informática del CBIT era en el mismo espacio del CBIT (Laboratorio de Informática). Se le entrego por escrito al Docente de aula y al Docente del CBIT las orientaciones al equipo docente para el desarrollo de la actividad (Anexo J). Todo esto facilitó la planificación ya que ambas partes como el Docente de Historia de Venezuela y el Docente de Informática del CBIT asumieron gran parte durante el desarrollo de la actividad.

La experiencia se desarrollo en 3 sesiones de clases (Anexo J) Orientación al equipo docente).

La primera sesión de clases se apoyo en una revisión inicial del MDC para que conocieran el entorno, luego de esa revisión realizar una de las actividades disponibles en el MDC que se llama actividades interactivas (Crucigramas, sopa de letras, rompecabezas, memoria, completación entre otras). El docente los invita a seguir revisando el MDC que en la próxima clase continuarán con el uso del MDC.

En la segunda sesión siguen interactuando con los contenidos del MDC, siguen revisando el MDC y la Docente los invita a realizar sus comentarios en el blog respondiendo la pregunta que se les hace y a responder la encuesta presente en el mismo, luego a realizar las actividades que se llaman independentistas (aciertos en cuanto a fechas y procesos importantes de la independencia).

En la tercera sesión los alumnos realizaron los ejercicios que se encuentran en el MDC respondiendo las distintas preguntas y verificando a su vez sus aciertos y desaciertos. Además que sigan participando en el blog del medio y que escuchen los podcast.

Durante el desarrollo de cada sesión de clase se llevaron registros con la guía de observación (Anexo C) y registro anecdótico (Anexo D). También el registro visual (fotografías). En la última sesión de clases se le realizaron preguntas que fueron

grabadas a los alumnos (Anexo I) y una entrevista a la Docente de aula (Anexo M) como culminación de la actividad.

Además de los registros mencionados anteriormente, se utilizaron otros instrumentos que responden al contexto de la investigación como lo son: Guion de entrevista a Expertos en Medios Didácticos Computarizados (Anexo E), Guion de entrevista a expertos en contenidos (Anexo F), Guion de entrevista para alumnos (Inicio) (Anexo G), Guión de entrevista al Docente de aula (Anexo F). Los mismos dieron paso a considerar los entornos propuestos para la evaluación (entorno educativo, de comunicación y TIC).

Partiendo de los resultados obtenidos en la evaluación sumativa se pudo evidenciar que el Medio Didáctico Computarizado puede ser utilizado en la asignatura Historia de Venezuela y reforzar los objetivos por el cual fue elaborado, mejorando la atención e interés en el aula de clases. Los resultados que arrojó la aplicación fueron realmente significativos en cuanto al desarrollo de los objetivos y a los procesos de atención e interés que se pretenden mejorar en el aula de clases.

Las tres sesiones fueron orientadas por el Docente de Informática del CBIT, Docente de Historia de Venezuela y con el apoyo de la investigadora que llevaba el registro de

la actividad. El relato de toda la experiencia se puede visualizar en este mismo capítulo en la fase 4 que corresponde a la Aplicación del MDC.

- **Entornos que orientaron el proceso de la evaluación sumativa:**

Si partimos del entorno educativo, el escenario se acercó en cierta medida a lo ideal, debido a lo surgido de la realidad educativa del funcionamiento de los planteles.

En sí la investigación propone el uso de MDC en las asignaturas, captar la atención e interés de sus alumnos, logró incentivar a algunos Docentes con el uso de MDC para desarrollar algunos contenidos de sus clases. Al aplicar el MDC se pudo determinar que los alumnos avanzaron por un proceso que va más allá de texto y narración de la Historia de Venezuela.

Lo asumido en el diseño instruccional en cuanto al análisis de contenidos, procesos cognoscitivos y objetivos) se probaron en la actividad de aplicación del MDC: se fortalece la conciencia sobre el legado de su contexto histórico, se valoran personajes, fechas y hechos importantes de la Independencia de Venezuela, entre otros.

Enfatizándose la promoción de procesos como: Observación, Memorización, Definición y formación de conceptos, Análisis/Síntesis, Comparación, Clasificación,

Inferencia, Seguir instrucciones, Toma de decisiones, Resolución de problemas y Creatividad.

Se promovió que se deben considerar los contenidos como algo que va más allá de los libros de texto, de la narración del docente de aula, buscando la manera de planificar actividades de enseñanza y aprendizaje en equipos de trabajo, integrando al Docente de aula, el de Informática y los alumnos, utilizando medios y experiencia para captar su atención e interés hacia la asignatura.

En cuanto al entorno de comunicación, en líneas generales su interfaz responde a una navegación y usabilidad satisfactoria, sin recargas de información en cuanto a texto, imágenes, videos entre otras.

En cuanto al entorno TIC, confirma que la estructura y funcionalidad del MDC permite su uso sin ningún problema, por las diversas opiniones de los alumnos y el Docente de aula.

- **La evaluación de los aprendizajes que promueve el Medio Didáctico Computarizado.**

Esta evaluación se concibe a través del uso del MDC y teniendo en cuenta las sugerencias del “Manual de Orientación Docente”.

En el aspecto de evaluación sumativa se presentaron los debidos resultados con la aplicación del MDC que evidencian conceptos relacionados con los aprendizajes iniciados.

El MDC provee los siguientes aspectos de apoyo a la evaluación de los aprendizajes:

- En las actividades el alumno recibe información sobre cómo va en el proceso de sus respuestas en cada situación.
- El alumno recibe información sobre su desempeño y se le indica donde debe reforzar su aprendizaje.
- Por medio de sonidos se le hace saber al alumno su desempeño y orientación en la actividad.

## **Guiones: didáctico, técnico y de navegación**

Son las guías que orientan en sí todo el proceso del trabajo en la parte física (en papel).

### **El guión didáctico**

El (Anexo K) muestra el Guion Didáctico que dio las pautas iniciales para la edición del MDC en cuanto a los textos, búsqueda, imágenes, videos, contenidos, objetivos, público al cual iba ser dirigido entre otros.

### **El guión técnico y de navegación**

El (Anexo L) muestra el Guion técnico y de navegación el cual permitió orientar el diseño y producción para así guiar el recorrido y las pantallas dentro del MDC.

## **Recursos humanos y materiales**

Está integrado por todos los recursos humanos que participaron durante el desarrollo de la investigación, igualmente todos los materiales que fueron necesarios para su ejecución.

**Recursos Humanos:** Está conformado por lo siguiente:

### **Plataforma Didáctica:**

- Experto en Diseño Instruccional

Prof. Ángel Alvarado y Jorge Altuve. Universidad Central de Venezuela.

Expertos en Medio Didáctico Computarizado.

- Jorge Altuve. Universidad Central de Venezuela. Escuela de Educación.
- Profa. Nayesia Hernández. Universidad Central de Venezuela. Escuela de Educación.
- Profa. Adelfa Hernández. Universidad Central de Venezuela. Escuela de Educación.

Docentes entrevistados del Nivel de Educación Media Técnica. (Expertos en Contenidos)

- Profa. Keisy Rebolledo: Profesora de la Especialidad de Sociales. ETCR. “Manuel Palacio Fajardo”
- Lic. Jorge Aceituno: Orientador-Prof. Sociales. ETCR. “Manuel Palacios Fajardo”
- Prof. Manuel Ceballos: Profesor de Sociales. UEN. “Creación 23 de Enero”.

Experto en Informática

- Profa. Carolina Moreno. UPEL. Pedagógico de Caracas.
- TSU. Andreina Regalado. Colegio Universitario de Caracas.
- Profa. Lisbeth Flores UPEL. Pedagógico de Caracas.

Docentes, alumnos (audiencias de los contenidos).

- ETCR. “Manuel Palacio Fajardo” (Caracas, 23 de Enero).

**Plataforma de TIC:**

Experto en Programación.

- Profa. Carolina Moreno. UPEL. Pedagógico de Caracas.
- TSU. Andreina Regalado. Colegio Universitario de Caracas.

## **Recursos Materiales**

### **Software**

- Editor de páginas web Dreamweaver CS5.5
- CSS
- Jclíc (Es un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas como rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, entre otros.)
- Lenguaje de programación

PHP. (Lenguaje de programación interpretado)

Manejadores de base de datos Mysql

- Software para el diseño gráfico.

Adobe Photoshop CS3 Extended.

Photoscape

- Software de sistema.

Windows XP, Office 2007.

## **Hardware**

Pentium IV, 2,00 giga byte de memoria RAM, disco duro 500 giga.

## **La Producción**

Con la producción se logro obtener todos los recursos multimedios que forman parte del contenido del MDC, como lo son los menús, fondos, audio, video, en fin todo lo que abarca la interfaz grafico-didáctica finalizada.

## **La Postproducción**

Se integraron todos los recursos multimedios a través de la programación del lenguaje de autoría, guiándose por las pautas establecidas en los guiones didáctico, técnico y de navegación, que se despliegan del diseño instruccional, siendo los elementos primordiales para el proceso de programación.

Se organizo la estructura en cuanto a programación, opciones para su ejecución desde la web, requerimientos en hardware y software entre otros.

En esta fase se obtienen el MDC, Manual de Soporte Técnico y el Manual de Orientación Docente.

#### **Fase 4: Aplicación del Medio Didáctico Computarizado**

Antes de la sesión 1, el Docente de Informática del CBIT se encargó de la instalación de los requerimientos de las máquinas, realizando pruebas del Medio Didáctico Computarizado. La configuración de los equipos utilizados fue la siguiente: Windows XP, Linux Ubuntu, Celeron 80giga byte (compartición 40 gb Windows y 40gb Ubuntu) y 240 Mega byte de RAM, conexión a internet.

Se le sugirió al Docente de aula ingresar en la dirección web del MDC antes de su aplicación, para facilitar el proceso, el Docente de Historia expreso lo siguiente:

“En estos momentos no tengo acceso a Internet en mi casa pero voy a tratar de ingresar en el Medio Didáctico Computarizado en el Laboratorio de informática de la Institución en mis horas libres antes del inicio de la actividad. También se noto preocupada al momento de explicarle la actividad mencionando que casi nunca interactúa con las computadoras, que eran muy pocas las ocasiones que manipulaba las tecnologías”

Se presentaron algunas situaciones durante las sesiones de clases, como por ejemplo en una de las sesiones algunas maquinas no tenían conexión a internet, razón por la cual se colocaron en parejas a los alumnos en cada computadora con conexión en internet para realizar la actividad.

A continuación se presentan los resultados del registro de la guía de observación con su complemento el registro anecdótico durante las tres sesiones de clases aplicando el Medio Didáctico Computarizado en el laboratorio de Informática (CBIT) con los alumnos de 1er año “D” de la asignatura Historia de Venezuela:

**Resultados de la Guía de Observación y registro anecdótico durante la aplicación del Medio Didáctico Computarizado en las tres sesiones de clases que se explican posteriormente.**

**Cuadro X: Actividades de entrada (estrategias para dinamizar al grupo por parte del Docente).**

El Docente realiza:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Actividad de relajación		X		X		X		3
b)Actividad de Juegos		X		X		X		3
c)Preguntas que inducen la participación		X	X			X	1	2
d)Conversación socializada	X		X		X			3
e) ¿Motiva a los alumnos con algún recurso TIC?	X		X		X			3

Durante el desarrollo de las tres sesiones de clases en las cuales se aplicó el MDC se evidenció una conversación socializada como se registro en la clase 3 (Anexo U) línea (21) “Un alumno dice profesora puede venir un momento, la profesora se acerca y conversa con la pareja de alumnos” y la motivación por parte del Docente con el uso del MDC como se registro en la clase 1 (Anexo S) línea (7,8) “La profesora le dice a los alumnos que ingresen a la dirección web: [www.independentistavz.com](http://www.independentistavz.com)” luego en la clase 1 (Anexo S) línea (37) “ La profesora les recuerda la dirección web y les comenta que sigan revisando que en la próxima clase continuaran usando el MDC” igualmente en la clase 2 (Anexo T) línea (7) “La profesora les dice que ingresen a la dirección y la anota en la pizarra, luego que hagan clic en la palabra blog y comiencen a dejar su comentario en la pregunta que se les realiza y que también respondan la encuesta”, luego en la clase 2 (Anexo T) línea (20) “ la Profesora les dice que ahora van a realizar la actividad práctica que se llama actividades independentistas”, en la misma clase 2 (Anexo T) línea(35) “En la próxima clase continúan y que sigan participando en el blog, que escuchen los podcast que aparecen en el blog”, en la clase 3 (Anexo U) línea (6) “La Docente le anota en la pizarra la dirección [www.independentistavz.com](http://www.independentistavz.com) luego de que ingresen vayan al menú actividades y luego hagan clic en ejercicios para que respondan en parejas cada pregunta” de esta manera se registro que la Docente motivaba a los alumnos con el uso del recurso tecnológico en este caso el MDC, además también se evidencio que en ninguna de las clases la Docente utilizó actividades de relajación de juegos y muy pocas preguntas que inducen la participación.

**Cuadro XI: Actividades durante el Proceso**

Ubicación de los alumnos:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Circular		X		X		X		3
b)Semicircular		X		X		X		3
c)Tradicional		X		X		X		3
d)En subgrupos		X		X		X		3
e) Siguiendo un criterio antropométrico		X		X		X		3
f) En equipos de trabajo		X		X	X		1	2
g) Los alumnos se ubican en forma diferente de la fija en algunas ocasiones o áreas.	X		X		X		3	

Se ubican en cada Computadora del Laboratorio de Informática. En la clase tres se colocaron en parejas en cada Computadora.

Durante el proceso y la distribución de los alumnos se registro en la clase 3 (Anexo U) línea (4) “ La Docente dice que se coloquen en parejas en cada computadora porque algunas computadoras no están funcionando”, se evidencia el trabajo en equipo, luego la ubicación de los alumnos en cada computadora en la clase 1 (Anexo S) línea (1) “La profesora pasa lista y le dice a los alumnos que se sienten en cada computadora” igualmente en la clase 2 (Anexo T) línea (1) “La profesora pasa lista, le dice a los alumnos que se sienten en cada computadora”. En ese registro se evidencia la ubicación diferente de la fija en algunas ocasiones o aéreas por tratarse del Laboratorio de Informática

Ubicación del Docente:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Separado de los alumnos		X		X		X		3
b)Sentado en el escritorio		X		X		X		3
c)Es un miembro más del grupo	X		X		X		3	
d)Se desplaza entre los alumnos	X		X		X		3	
e) Permanece de pie	X		X		X		3	
f) Se sale del aula		X		X		X		3

El Docente en las clases generalmente es un miembro más del grupo y se desplaza entre los alumnos como se describe en el registro de la clase 1 (Anexo S) línea (14) “La profesora se acerca a los asientos de los alumnos y les dice que van muy bien”, clase 1 (Anexo S) línea (27) “La profesora pregunta que si ya terminaron y pasa por cada asiento” clase 2 (Anexo T) línea (25) “La profesora se pasea por cada asiento y les pregunta que como van los retos y algunos dicen bien” clase 2 (Anexo T) línea (33) “La profesora se pasea por los asientos y les dice que vayan cerrando las paginas...” la clase 3 (Anexo U) línea (16) “La Docente pasa por cada pareja en las computadoras”. La docente siempre permaneció de pie en todo momento desplazándose por todo el Laboratorio de Informática y en ningún momento abandono el Laboratorio.

**Cuadro XII: Al abordar el contenido.**

El Docente:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a) Retoma la clase anterior		X	X		X		2	1
b) Propicia el interés y motivación en los alumnos.	X		X		X		3	
c) Promueve la participación activa.	X		X		X		3	
d) Chequea los conocimientos.	X		X		X		3	
e) Da instrucciones claras y precisas.	X		X		X		3	
f) Deja que los alumnos tomen la iniciativa y opinen sobre la forma de trabajo en el aula.	X		X		X		3	
g) Da la oportunidad a	X		X		X		3	

los alumnos de exponer ideas.								
h) Propicia en los alumnos la creatividad dejándole libertad de iniciativa.	X		X		X		3	
i) Acepta crítica.	X		X		X		3	
j) Cuando el alumno participa le proporciona recompensa.		X		X		X		3
k) Utiliza técnicas grupales o algún recurso tecnológico.	X		X		X		3	

Utiliza el Medio Didáctico Computarizado.

Durante el desarrollo se pudo observar que el Docente retoma la clase anterior como se registro en la clase 2 (Anexo T) línea (3) “La profesora les comenta que si recuerdan la dirección web del MDC que trabajamos la semana pasada”, clase 3 (Anexo U) línea (2) “Luego les dice que van a seguir con las actividades del MDC que utilizamos la clase pasada” , propicia el interés y motivación clase 2 (Anexo T) línea (27-29) “Una alumna le dice a la profesora que no sabe la

respuesta de una pregunta y la profesora le dice que continúe que ella puede”, igualmente en la clase 3 (Anexo U) se refleja en la línea (13-15) “Un alumno le pregunta a la docente que le revise para ver si va bien, la docente se acerca y le dice vas bien pero revisa bien las respuestas”, clase 2 (Anexo T) línea (17-21) “Un alumno le dice profesora Quien fue el primer presidente de Venezuela? La profesora le dice piensa, el alumno se queda mirando al profesora y le dice profe fue Antonio Páez, y la profesora le dice así es, perfecto”, clase 3 (Anexo U) línea (39-41) “Les recuerda a los alumnos seguir participando en el blog y escuchar los podcast presentes en el blog”, además chequeando los conocimientos acercándose a los alumnos como se evidenció en el registro de la clase 1 (Anexo S) línea (27,28) “La profesora pregunta que si ya terminaron y pasa por cada asiento”, clase 2 (Anexo T) línea (25,26) “La profesora se pasea por cada asiento y les pregunta que como van los retos y algunos le dicen que bien”, clase 3 (Anexo U) línea (14,15) “La docente se acerca y le dice vas bien pero revisa bien las respuestas”, clase 2 (Anexo T) línea (25) “La docente dice, bueno ahora cada pareja me va ir diciendo el numero de respuestas correctas y la nota que le arrojó”, durante la observación se registro que la docente da instrucciones claras y precisas tal cual como se registro en la clase 1 (Anexo S) línea (7,8) “La profesora le dice a los alumnos que ingresen a la dirección web: [www.independentistavz.com](http://www.independentistavz.com) y luego a las actividades interactivas, igualmente se evidenció en la clase 2 (Anexo T) línea (7-11) “La profesora les dice que ingresen a la dirección y la anota en la pizarra, luego que hagan clic en la palabra blog y comiencen a dejar su comentario en la pregunta que se les realiza y que también

respondan la encuesta”, clase 2 (Anexo T) línea (20,21) “La profesora les dice que ahora van a realizar la actividad practica que se llama actividades independentistas”, clase 2 (Anexo T) línea (34) “Que vayan cerrando las paginas”, clase 3 (Anexo U) línea (4) “ La docente dice que se coloquen en parejas en cada computadora” , clase 3 (Anexo U) línea (6-8) “La docente le anota en la pizarra la dirección [www.independentistavz.com](http://www.independentistavz.com) , luego de que ingresen vayan al menú actividades y luego hagan clic en ejercicios para responder en parejas cada pregunta”, clase 3 (Anexo U) línea (9-12) “La docente le dice a los alumnos que luego que respondan cada una de las preguntas le hagan clic al botón resultados y que luego cada pareja debe decir por turnos el nro total de respuestas correctas y su nota”. Da la oportunidad a los alumnos de exponer ideas o dudas como se evidencia en el registro de la clase 1 (Anexo S) línea (12,13) “Una alumna llama a la profesora y le muestra lo que ha hecho y le hace una pregunta de la sopa de letras”, clase 1 (Anexo S) línea (20-23) “Un alumno desde su asiento le pregunta a la profesora que si tiene que copiar la Biografia de Simón Bolívar que parece en la página..”, clase 2 (Anexo T) línea (5,6) “Un alumno le dice desde su asiento que la dirección es [www.independentistavz.com](http://www.independentistavz.com) “ , clase 2 (Anexo T) línea 12,13) “Un alumno le dice a la profesora que no consigue en el blog donde colocar su comentario”, clase 2 (Anexo T) línea (27,28) “Una alumna le dice a la profesora que no sabe la respuesta de una pregunta...” clase 3 (Anexo U) línea (13,14) “Un alumno le pregunta a la docente que le revise para ver si va bien...” La docente no utiliza

recompensa, además utilizó el Medio Didáctico Computarizado, utilizando solo en una de las clases las parejas para realizar la actividad.

**Cuadro XIII: Los alumnos.**

Los alumnos:	Clases 1					Clase 2					Clase 3					Total				
	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	nunca	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	nunca	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	nunca	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	nunca
a) Escuchan con atención las indicaciones		X					X				X					1	2			
b) Realizan el trabajo sin requerir información		X					X					X					3			
c) Conversan con sus compañeros			X					X					X					3		
d) Se quedan en sus pupitres tranquilos y sin distraerse	X					X						X				2	1			
e) Realizan atentos las actividades	X					X					X					3				
f) Se salen del aula.					X					X					X					3

Los alumnos durante las clases escuchaban con atención las indicaciones de las profesora, como se registro en la clase 2 (Anexo T) línea (22) “Cada alumno busca en el MDC la actividad”, también algunas veces requerían información como se registro en la clase 1 (Anexo S) línea 12 “Una alumna llama a la profesora y le muestra lo que ha hecho y le hace una pregunta de la sopa de letras”, clase 2 (Anexo T) línea (12,13) “Un alumno le dice a la profesora que no consigue en el blog donde colocar su comentario”, clase 3 (Anexo U) línea (21) “Un alumno dice profesora puede venir un momento”, muy pocas veces se observo que conversaban entre ellos solo se evidencio en la clase 3 (Anexo U) línea (24,25) “Una alumna le pregunta a su compañera que si termino la actividad del crucigrama”, y en la clase 1 (Anexo S) línea (26) “Entre ellos comentan que si vieron las fotos”, Se pudo observar notablemente que los alumnos muy pocas veces se distraían y siempre se quedaban sentados en sus asientos haciendo las actividades en la computadora como se registró en la clase 1 (Anexo S) línea (9) “Un alumno desde su asiento le dice a la profesora....” Clase 1 (Anexo S) línea (16, 17) “Todos los alumnos se encuentran sentados en su computadora realizando la actividad”, Clase 1 (Anexo S) línea (20) “En alumno desde su asiento le pregunta a la profesora...”, Clase 2 (Anexo T) línea (5) “Un alumno le dice desde su asiento que la dirección es....”, También se observo y se registro que los alumnos realizaban atentos las actividades tal fue el caso en la clase 1 (Anexo S) línea (16,17) “Todos los alumnos se encuentran sentados es su computadora realizando la actividad”, clase 2 (Anexo T) línea (23) “Todos los alumnos se encuentran atentos realizando la actividad”. Durante todas las sesiones

de clases en el Laboratorio nunca se salieron del laboratorio y fue evidente que los alumnos prestaban más atención y se notaban más interesados en saber cómo resolver lo que se les colocaba en cada sesión de clases durante toda la actividad.

**Cuadro XIV: Actividad de Cierre.**

El Docente:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a)Chequea las conclusiones del objetivo desarrollado	X		X		X		3	
b) Emplea estrategias participativas dirigidas al alumno	X		X		X		3	
c) Mantiene el interés de sus alumnos para futuras clases.	X		X		X		3	
d) Atiende a los alumnos que no participaron.	X		X		X		3	
e) Chequea el proceso del grupo.	X		X		X		3	
f) Lo hace el solamente.	X			X		X	1	2

El docente chequea las conclusiones visitando cada grupo durante el proceso como se registro durante la observación y registro en la Clase 1 (Anexo S) línea (14,15) “La profesora se acerca a los asientos de los alumnos y les dice que van muy bien”, Clase 1 (Anexo S) línea (27,28) “La profesora pregunta que si ya terminaron y pasa por cada asiento”, Clase 2 (Anexo T) línea (25,26) “La profesora se pasea por cada asiento y les pregunta que como van los retos...”, Clase 3 (Anexo U) línea (25,26) “La docente dice ahora cada pareja me va ir diciendo el numero de respuestas correctas y la nota que le arrojó”. De la misma manera emplea estrategias participativas esto se evidenció en la clase 1 (Anexo S) línea (37-39) “La profesora les recuerda la dirección web y les comenta que sigan revisando que en la próxima clase continuaran usando el MDC”, Clase 2 (Anexo T) línea (35, 36,37) “...Próxima clase continúan y que sigan participando en el blog, que escuchen los podcast que aparecen en el blog”, de esta manera el Docente va atendiendo también a los alumnos que no participan y chequeando el proceso de cada grupo como se registro en la clase 3 (Anexo U) línea (16) “La docente pasa por cada pareja en las computadoras”, y por último en dos de las clases el docente cerró las clases invitando a los alumnos seguir revisando y participando en el MDC y en 1 de las clases cerraron la clase los alumnos expresando sus notas registrado en la clase 3 (Anexo U) línea (27-37).

**Cuadro XV: Ambiente.**

Aula de clases:	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a) ¿El color es claro?	X		X		X		3	
b) ¿Tiene ventanas hacia la calle? Patio.	X		X		X		3	
c) ¿Los asientos son individuales?	X		X		X		3	
d) ¿La luz es Natural?	X		X		X		3	
e) ¿La luz es artificial?	X		X		X		3	
f) ¿Es adecuada la distribución de los alumnos en el aula?	X		X		X		3	

Todo el Laboratorio de Informática posee un buen ambiente, ventanas que no producen ningún tipo de distracción en los alumnos como se evidenció en la observación del aula de clases. Otro aspecto observado es que no se encuentran rayadas las paredes, es un ambiente acorde para llevar el proceso de aprendizaje.

En conclusión comparando los dos resultados de las guías de observación y registro anecdótico aplicados antes y durante la aplicación del Medio Didáctico Computarizado se puede observar un cambio en cuanto a la indisciplina que se observó en las horas de clases en el aula, además se observó un grupo relativamente más concentrado y atento al desarrollo de las actividades, sin distracciones y que en ningún momento pensaron abandonar el laboratorio de clases, se observó un Docente interesado con el uso del MDC llevando así un mejor control de grupo para desarrollar el tema, se pudo observar en los alumnos su preocupación por aprender y su atención hacia el MDC realizando las actividades prácticas y explorando todo el MDC. Muy pocas veces conversaban entre ellos ya que se enfocaban en las computadoras tratando de resolver las actividades propuestas. De esta manera se puede chequear el nivel de atención e interés con el antes y después de la aplicación, el cambio que se produjo en el aula de clases utilizando este MDC como recurso tecnológico en la asignatura Historia de Venezuela de 1er año “D” de Educación Media Técnica.

A continuación se relatan algunas situaciones en el desarrollo de la experiencia en cada una de las sesiones de clases durante la aplicación del MDC:

**Sesión 1: Conociendo el Medio Didáctico Computarizado Procesos Independentistas.**

Tiempo aproximado 1 hora 30 min.

Clase 1 (Anexo S) línea (1). (Profesora de Historia) “Pasa la lista y le dice a los alumnos que se sienten en cada computadora”.

Clase 1 (Anexo S) línea (2,3). Luego se presenta la Docente del Laboratorio de Informática y les dice las normas del Laboratorio.

Clase 1 (Anexo S) línea (4,5). (Profesora de Informática) “Pregunta al grupo de alumnos si saben manejar la Computadora”.

Clase 1 (Anexo S) línea (6). Todos los alumnos gritan que si saben.

Clase 1 (Anexo S) línea (7,8). (Profesora de Historia) “Le dice a los alumnos que ingresen en la dirección web: <http://www.independentistavz.com> y luego a las actividades interactivas.

Los alumnos atentos comienzan a copiar la dirección web e ingresan al MDC y luego a las actividades interactivas.

Algunas situaciones con los alumnos:

Clase 1 (Anexo S) línea (9,10). “Un alumno “dice que no le quiere abrir la pagina”.

Clase 1 (Anexo S) línea (10,11). (Profesora de Historia) Le pide ayuda al investigador.

Clase 1(Anexo S) línea (12,13). “Una alumna llama la profesora y le muestra lo que ha hecho y le hace una pregunta de la sopa de letras.”

Clase 1(Anexo S) línea (18,19). “Una alumna llama a la profesora y le pregunta que si tiene que hacer otra actividad”

Clase 1 (Anexo S) línea (16,17). “Todos los alumnos se encuentran sentados en su computadora realizando la actividad.”

Clase 1 (Anexo S) línea (20,22). Un alumno dice “Profesora tengo que copiar la Biografía de Simón Bolívar que aparece en la página”.

Clase 1 (Anexo S) línea (31-33). (Profesora de Historia) “Sigan revisando el MDC para la próxima clase y les dice que lo hicieron muy bien!”.

En esta primera sesión el Docente de aula inicio las actividades alternando con la Docente de Informática, quién le hizo saber las normas del uso del Laboratorio de

Informática, en toda la sesión de clase ambas Docente estuvieron atentas del desarrollo de la actividad, conjuntamente con la investigadora, en todo momento si a los alumnos le surgían dudas ambas docentes se apoyaban y aclaraban las dudas de los alumnos quienes se encontraban realizando la actividad asignada en el MDC.

Los alumnos en un primer momento comenzaron a explorar el MDC, luego se enfocaron en realizar las actividades interactivas que consistían en resolver crucigramas, sopas de letras, completacion, rompecabezas, asociación entre otras, al momento de realizarlas surgían dudas que eran aclaradas por ambas Docentes.

Durante todo el desarrollo se observó a la mayoría de los alumnos atentos a las actividades, prestando atención e interés de cómo eran esas actividades. Además de concentrados en su respectiva computadora.

## **Sesión 2: Practicando con el Medio Didáctico Computarizado Procesos Independentistas.**

Tiempo aproximado 1 hora

Clase 2 (Anexo T) línea (1-4). (Profesora de Historia) Pasa lista, le dice a los alumnos que se sienten en cada computadora, y les comenta que si recuerdan la dirección web del MDC que trabajamos la semana pasada?

Clase 2 (Anexo T) línea (5,6). “Un alumno le dice desde su asiento que la dirección es [www.independentistavz.com](http://www.independentistavz.com)

Clase 2 (Anexo T) línea (7-11). (Profesora de Historia) “Ingresen a la dirección y anota en la pizarra la dirección, luego hagan clic en la palabra blog y comiencen a dejar su comentario en la pregunta que se les realiza y que también respondan la encuesta”.

Algunas situaciones con los alumnos:

Clase 2 (Anexo T) línea (12,13). Un alumno dice a la “profesora que no consigue en el blog donde colocar su comentario”.

Clase 2 (Anexo T) línea (14,15). Una alumna dice “listo que ya realice el comentario y respondí la encuesta”.

Clase 2 (Anexo T) línea (16,17). Un alumno llama a la profesora y le dice que si “Esta bien mi comentario”.

Clase 2 (Anexo T) línea (18,19). (Profesora de Historia) ”Ya realizaron sus comentarios”.

La mayoría contesta que ya lo hicieron.

Clase 2 (Anexo T) línea (20,21). (Profesora de Historia) “Ahora van a realizar la actividad práctica que se llama actividades independentistas”.

Los alumnos fueron participando en el blog dejando sus comentarios sobre la pregunta siguiente:

Hace poco celebramos el Bicentenario de la Independencia de nuestro país y se realizaron diversas actividades. Deja tu comentario sobre esa celebración y si asististe a alguna actividad o si visitaste la Casa del Libertador.

Todos los comentarios se encuentran en el blog del MDC.

Y respecto a la pregunta de la encuesta que era la siguiente con sus respectivas 3 opciones de respuestas:

¿Cuántos años de Independencia se celebraron en el País?

- 150 años
- 200 años
- 250 años

Clase 2 (Anexo T) línea (34-37). (Profesora de Historia) “Vayan cerrando las paginas en la próxima clase continúan y sigan participando en el blog y escuchen los podcast que aparecen en el blog”

Durante esta segunda sesión la Docente de aula inicio la actividad dando las instrucciones a los alumnos, la Docente de Informática intervino durante el desarrollo de la actividad apoyando al docente de aula para aclarar las dudas de los alumnos.

La Docente de aula expreso a los alumnos que en esta sesión de clases iban a explorar el blog del MDC dejando su comentario y respondiendo una pregunta de una encuesta, además iban a realizar la actividad práctica independentistas.

Los alumnos ingresaron al blog y fueron dejando su comentario y respondiendo la encuesta.

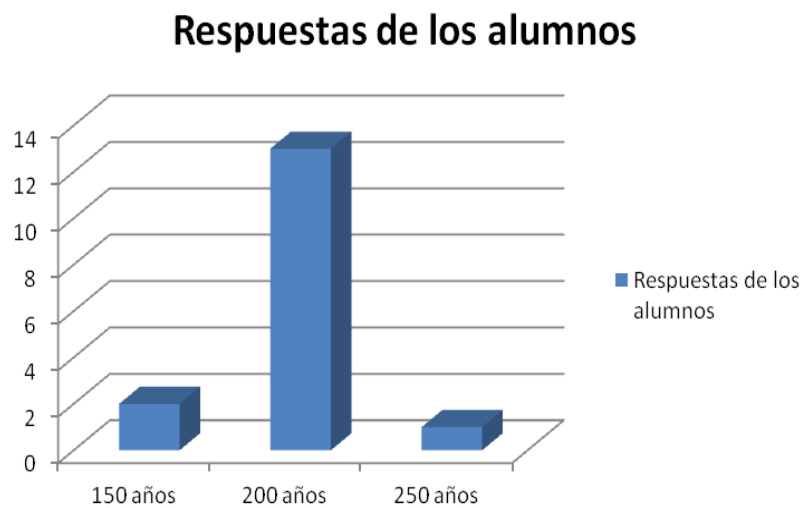
Durante el desarrollo de colocar su comentario en el Blog se observaron muchos errores ortográficos como confusión de la B por V, uso de la H en palabras que no llevan H, la omisión de las letras D, R, A, la M por N entre otros.

Los resultados de la encuesta fueron los siguientes:

**Cuadro XVI: Resultados de la encuesta en el blog.**

Opciones de años	Respuestas de los Alumnos	Porcentaje
150 años	2	12%
200 años	13	81%
250 años	1	6%

**Grafico 2 Resultados obtenidos en la encuesta del Blog del MDC**



Como se observa en el gráfico 2 el 81% de los alumnos contestó la opción de 200 años de celebración de Independencia en el país siendo la respuesta acertada, con un 12 % de 150 años y un 6% de 250 años.

### **Sesión 3: Realizando Ejercicios**

Tiempo aproximado 1 hora 30min (En esta sesión por motivos de trabajo de aula de la Docente se aplicó en una hora).

Clase 3 (Anexo U) línea (1-3). (Profesora de Historia) “Pasa lista, y todos los alumnos se ubican en las computadoras, luego les dice que van a seguir con las actividades del MDC que utilizamos en la clase pasada”

Clase 3 (Anexo U) línea (4,5). (Profesora de Historia) “Se colocan en parejas en cada computadora porque algunas computadoras no están funcionando”.

Clase 3 (Anexo U) línea (6-8). (Profesora de Historia)”Anota en la pizarra la dirección [www.independentistavz.com](http://www.independentistavz.com), luego que ingresen vayan al menú actividades y luego hagan clic en ejercicios para que respondan en parejas cada pregunta”.

Clase 3 (Anexo U) línea (9-12). (Profesora de Historia) “Luego que respondan cada una de las preguntas le hacen clic al botón ver resultados y luego cada pareja me va decir por turnos el número total de respuestas correctas y su nota”.

Algunas situaciones con los alumnos.

Clase 3 (Anexo U) línea (13, 14). Un alumno dice “Que le revise para ver si va bien”.

Clase 3 (Anexo U) línea (17-20). Un alumno dice “Profesora ¿Quién fue el Primer Presidente de Venezuela? La Profesora le dice piensa? El alumno se queda mirando a la profesora y le dice Profe fue Antonio Páez? Y la profesora le dice así es, perfecto”.

Clase 3 (Anexo U) línea (21,22). Un alumno dice “Profesora puede venir un momento, la profesora se acerca y conversa con la pareja de alumnos”.

Clase 3 (Anexo U) línea (23). (Profesora de Historia) “Ya terminaron”.

Clase 3 (Anexo U) línea (25,26). (Profesora de Historia) “Bueno ahora cada pareja me va ir diciendo el número de respuestas correctas y la nota que le arrojó”.

Clase 3 (Anexo U) línea (27). 1era Pareja dice “Respuestas correctas 10 y nota 13.

Clase 3 (Anexo U) línea (28) 2da Pareja dice “Respuestas correctas 4 y nota 5.

Clase 3 (Anexo U) línea (29) 3era Pareja dice “Respuestas correctas 10 y nota 13.

Clase 3 (Anexo U) línea (30) 4ta Pareja dice “Respuestas correctas 5 y nota 7.

Clase 3 (Anexo U) línea (31) 5ta Pareja dice “Respuestas correctas 11 y nota 15.

Clase 3 (Anexo U) línea (32) 6ta Pareja dice “Respuestas correctas 8 y nota 11.

Clase 3 (Anexo U) línea (33) 7ma Pareja dice “Respuestas correctas 10 y nota 13.

Clase 3 (Anexo U) línea (34) 8va Pareja dice “Respuestas correctas 15 y nota 20.

Clase 3 (Anexo U) línea (35) 9na Pareja dice “Respuestas correctas 15 y nota 20.

Clase 3 (Anexo U) línea (36) 10ma Pareja dice “Respuestas correctas 6 y nota 8.

Clase 3 (Anexo U) línea (37) 11ava Pareja dice “Respuestas correctas 6 y nota 8.

Clase 3 (Anexo U) línea (39-41). (Profesora de Historia) “Les recuerda a los alumnos seguir participando en el blog y escuchen los podcast presentes en el blog”.

Durante todo el desarrollo de esta sesión de clases los alumnos manifestaron su motivación en participar en todo lo relacionado al blog y a la encuesta alojada en el mismo, nunca se observó a un alumno que se saliera del aula de clases, siempre se encontraban atentos a cual actividad debían realizar al culminar la asignada por la docente y en su respectiva computadora.

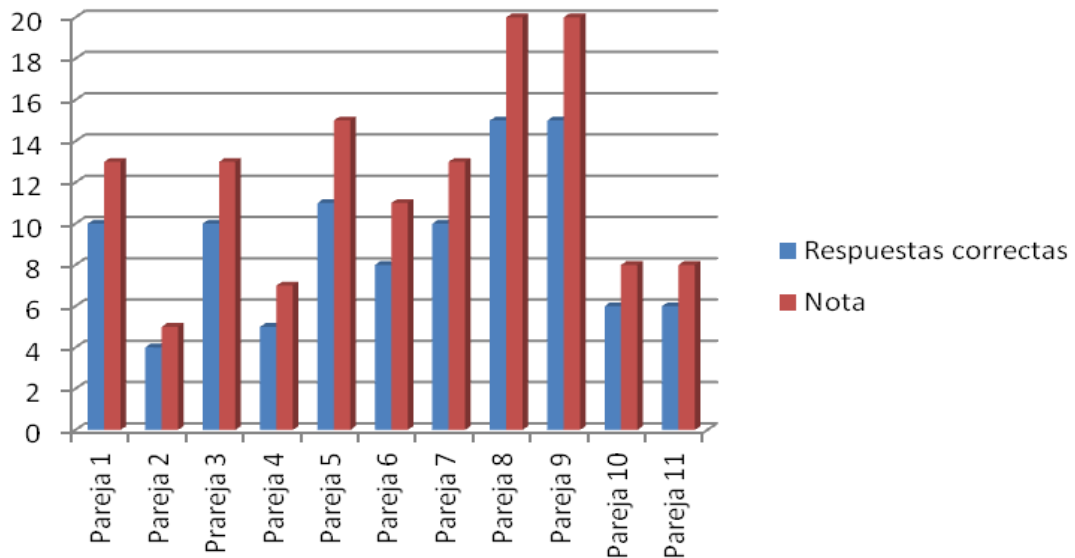
### **Cuadro XVII: Resultados de los ejercicios del MDC**

**Total de alumnos: 22**

<b>Parejas de Alumnos</b>	<b>Respuestas correctas</b>	<b>Nota</b>
Pareja 1	10	13
Pareja 2	4	5

Pareja 3	10	13
Pareja 4	5	7
Pareja 5	11	15
Pareja 6	8	11
Pareja 7	10	13
Pareja 8	15	20
Pareja 9	15	20
Pareja 10	6	8
Pareja 11	6	8

**Gráfico 3 Resultados obtenidos en los ejercicios de preguntas verdadero o falso del MDC.**



En el grafico 3 se puede observar que dos de las parejas de alumnos obtuvieron respuestas correctas 15 y nota 20 como máxima nota y respuestas correctas de los ejercicios, notándose en el resto de los alumnos un buen promedio a excepción de parejas que obtuvieron como respuestas correctas 4 y nota 5, y 5, 7 como respuestas correctas y notas más baja.

Luego como cierre de la actividad se realizó una especie de entrevista con preguntas breves a los alumnos y a la Docente de aula.

A continuación se puede observar las respuestas de la entrevista que se le realizó a los 5 grupos de alumnos al terminar la actividad y la experiencia con el uso del MDC:

**(Investigador) “¿Qué les pareció la actividad?”**

**Grupo1**

Alumno 1: “Todo bien, aprendimos mucho sobre la Independencia de nuestro país.”

**Grupo 2**

Alumnos 1: “Chévere! Por qué ampliamos más nuestros conocimientos.”

Alumno 2: “Bueno a mi me gusto por qué, nos enseña un poco más de nuestro país, algunas cosas que no sabía.”

### **Grupo 3**

Alumno 1: “Productiva y muy buena,

Alumno 2: “Muy buena para la Educación”.

### **Grupo 4**

Alumno 1: “Muy buena, fue muy divertida, pero no sabíamos al principio que hacer, y después nos explicaron que íbamos a hacer y empezamos ah!

Alumna 2: a resolver.

### **Grupo 5**

Alumno 1: “Buena agradable”

Alumno 2: Aprendimos mucho, sobre lo que ocurrió en el pasado, lo que no sabíamos y nos hicieron como unos juegos, este! En la computadora y una serie de preguntas”

Se puede observar que a los alumnos les pareció una actividad muy productiva que les dejo aprendizaje en cuanto a la independencia de su país que muchos no sabían y nos estaban al tanto del los hechos y acontecimientos de la misma.

**(Investigador) “¿Qué les pareció el Medio Didáctico Computarizado?”**

**Grupo 1**

Alumno 1: “Me pareció bien! Para aprender las cosas de nuestro país, y dar nuestros comentarios y dejar comentarios de los que aprendimos de nuestro país.”

**Grupo 2**

Alumno 1: “Bien!”

Alumno 2: “Me hizo aprender más”

Alumno 3: “Me pareció bien!

**Grupo 3**

Alumno 1: “Bueno bien por qué en realidad nos enseñó bastantes cosas.

Alumno 2: “De la vida de Simón.”

Alumno 3: “De la vida de Simón y aprender a utilizar las computadoras.”

**Grupo 4**

Alumno 1: “Muy Bien!, nos enseñaron cosas que no hemos aprendido.”

**Grupo 5:**

Alumno 1: “A mi me pareció fácil porque ya yo sabía manejar la computadora y como tenía que hacer con las teclas y eso.

Alumno 2: “Bien!”

A la mayoría de los alumnos les pareció una herramienta que les enseñó de forma práctica el contenido y además les brindó la oportunidad de manejar la Computadora.

**(Investigador) “¿Qué actividad les agrada más?”**

### **Grupo 1**

Alumno 1: “El blog, porque pudimos poner nuestro propio comentario”

Alumno 2: “Armar el rompecabezas y hacer preguntas”

### **Grupo 2**

Alumno 1: “Las preguntas del Bicentenario y los juegos”

### **Grupo 3**

Alumno 1: “Cuando hicimos las actividades este! Cuando hicieron todas las preguntas de ejercicios.”

Alumna 2: “Todas!”

### **Grupo 4**

Alumno 1: Eh! Cuando nos habían enseñado que podíamos aprender cosas ahí”

Alumno 2: “Casi todas”.

### **Grupo 5**

Alumno 1: “Bueno a mi me agradaron todas las actividades”

Alumno 2: “A mí me gusto este! La serie de preguntas que nos hicieron”

Les agrado el blog porque les permitió dejar sus comentarios, además las actividades de armar los rompecabezas y los juegos con el resto de preguntas de verdadero o falso que le permitieron interactuar aun más con MDC.

**(Investigador)” ¿Fue fácil el uso del Medio Didáctico Computarizado? ¿Por qué?”**

### **Grupo 1**

Alumno 1: “Si, porque ya tenía experiencia en la computadora, y con esa experiencia uno sabe todo pues, ya uno sabe como manejarla y fue fácil”.

### **Grupo 2**

Alumno 1: “Porque sabíamos algunas cosas y por eso fue fácil”

### **Grupo 3**

Alumno 1: “Si!”

Alumno 2: “Al inicio este! fue difícil, pero después que nos adaptamos fue, se fue poniendo más fácil en realidad.

Alumna 3: “Si! Porque yo se manejar una computadora”.

#### **Grupo 4**

Alumno 1: “Porque nos explicaron y entendimos.”

Alumno 2: “Entendimos muchas cosas de lo que nos explicaron”.

Alumna 3: “Si! Porque ya nos habían explicado primero y podíamos hacerlo nosotros mismos, nosotros solos”.

#### **Grupo 5**

Alumna 1: “Bueno algunas eran fácil otras no, eh! Unas eran más difíciles y otras eran más fáciles”.

A la mayoría de los alumnos les pareció fácil el uso del MDC porque sabían en cierto modo lo básico en el uso de la computadora, a otros les pareció difícil pero luego se fueron adaptando para luego poder utilizar solos el MDC.

**(Investigador) “¿Qué opinas sobre las imágenes, videos, texto y los colores que se utilizaron?”**

#### **Grupo 1**

Alumno 1: “Bien, todo bien.

Todos los alumnos: “Todo bien.”

Alumno 2: “Sobre todo bonito”

## **Grupo 2**

Alumno 1: “Bonitas, chéveres”

Alumno 2: “Muy bien organizadas”.

## **Grupo 3**

Alumno 1: “Este! los colores eran bastantes vivos y este! todo lo que nos preguntaban y explicaban eran más productivos para nosotros, es más fácil para nosotros utilizarlo”.

Alumno 3: “Bien!, a mi me gustaron todos”.

## **Grupo 4**

Alumno 1: “Me parecieron muy bien! Fueron muy llamativos los colores, los videos también, casi todo fue llamativo”.

## **Grupo 5**

Alumno 1: “Eh! Lo hicieron con mucho esfuerzo para nosotros disfrutar”.

Alumno 2: “Bueno bien! Para así aprender nosotros de las cosas que paso”

A los alumnos les agradaron todos los colores e imágenes que se utilizaron en el MDC, les pareció que eran muy llamativos apoyados con el uso de videos, siendo este productivo para ellos para su aprendizaje y manejo del MDC.

**(Investigador)” ¿Té llamó la atención el Medio Didáctico Computarizado? ¿Por qué?”**

### **Grupo 1**

Alumno 1: “Porque aprendimos y es divertido”

Alumno 2: “Que es más diferente, que en vez de aburrirnos en la televisión, lo podemos ver por internet y entendemos mucho con eso”.

### **Grupo 2**

Alumno 1: “Los ejercicios que habían, los videos, el aprendizaje que había pues”

### **Grupo 3**

Alumno 1: “Bueno me llamo la atención porque enseñaba muchas cosas que nosotros no sabíamos y que aprendimos más de lo que no sabíamos en realidad, sobre la vida de Simón y lo que sí, hay cosas que yo no sabía y estaban ahí”.

#### **Grupo 4**

Alumno 1: “Si me llamo la atención”

Alumno 2: “Porque nos pueden enseñar cosas a nosotros mismos para nosotros poder enseñárselo a otras personas, no es tener el mismo aprendizaje de otra forma si no aprender y recordar lo que nos enseñaron ahí”.

#### **Grupo 5**

Alumno 1: “Si! Me entretuvo un rato para yo pensar y contestar las preguntas y esas cosas que preguntaban”.

Alumno 2: “Si! Porque si, me pareció bien!

A la mayoría de los alumnos les llamo la atención el MDC porque no era el aprendizaje tradicional, fue diferente, aprendiendo y a la vez divirtiéndose.

**(Investigador)”¿Te gustaría que te siguieran enseñando con el MDC? ¿Por qué?”**

#### **Grupo 1**

Todos los alumnos: “Si!”.

Alumno 1: Porque aprendemos mucho más de nuestra Independencia que en vez de estar jugando con la computadora”.

Alumno 2: “Y en vez de estar viendo estupideces en la computadora, estamos aprendiendo”.

Alumno 3: “Que es más fácil para aprender porque es un Medio Computarizado”.

## **Grupo 2**

Alumno 1: “Porqué aprendemos cada día más de nuestro país”.

Alumno 2: “Porqué así aprenderíamos más en nuestra, tendríamos más conocimientos sobre las culturas Venezolanas”.

## **Grupo 3**

Alumno 1: “Bueno a mi me gustaría, porque nos enseñaría más cosas de las que no!!!, nos enseñaría más cosas de las que sabemos, este!”

Alumno 2: “Porqué aprendemos más”.

Alumno 3: “Y porque también nos ayuda a utilizar las computadoras bien! Nos enseña mucho”

## **Grupo 4**

Alumno 1: “Si! Porqué la primera vez aprendimos muchas cosas y podemos seguir aprendiendo más”.

Alumna 2: “Bueno porque nos enseñan a manejar casi una computadora y podemos descargar nosotros mismos un programa para nuestros estudios, para nuestros hermanos, sin ningún problema”.

Alumna 3: “Buscar información sin ningún problema”.

### **Grupo 5**

Alumno 1: “Para que nosotros aprendiéramos ah! más cosas de los que paso en el pasado y así nosotros tengamos más conocimientos de los que paso”.

Los alumnos opinaron que si les gustaría que les siguieran enseñando con MDC porque les facilita el uso de la computadora enfocándola en su aprendizaje en vez del juego para así mejorar su proceso de enseñanza y buscando información interesante para su conocimiento.

Durante la entrevista con la Docente de aula expresó lo siguiente:

**(Investigador) “¿Qué le pareció el Medio Didáctico Computarizado?”**

**(Docente de aula)** “Excelente! Esta muy completo eh! Muestra cada uno de los Movimientos o Batallas que se dieron durante esta Independencia, en tal caso estaría completo el objetivo eh! Presenta imágenes que llaman o atraen la atención de los alumnos, si estamos hablando de un curso de 7mo, que permite más allá de un libro, más allá de una simple investigación, que ellos recreen de forma visual. Le faltaría? Tiene sonido y auditivo pues!.

A la Docente de aula le pareció excelente el MDC porque expresó que estaba muy completo para desarrollar el objetivo de la clase y además llama mucho la atención para mantener a los alumnos concentrados, permitiendo el MDC ir más allá de las clases tradicionales y teóricas de Historia de Venezuela.

**(Investigador)” ¿Qué le gustaría añadir al Medio Didáctico Computarizado?”**

**(Docente de aula)** “Nada! Porque tiene diferentes sonidos, está completo, yo creo que está muy completo de verdad!”

**(Investigador) “¿Considera el Medio Didáctico Computarizado un buen recurso para su clase? ¿Por qué?”**

**(Docente de aula)** “Claro! Lo malo es que si no tienes acceso a una maquina tal caso una Computadora crea dificultad en tal caso, pero a mí me parece de verdad que está muy completo y que llamaría bastante la atención y cambiarías de estrategias y a ver qué resultados le trae con eso, más allá de un simple cuaderno y dar la clase de forma magistral que los alumnos te escuchen 2 horas hablando sin que ellos puedan este! visualizar esta Historia en tal caso.

La Docente opina que el MDC es un buen recurso solo con la única dificultad el acceso a la computadora, pero sostiene que el MDC está muy completo para las horas de clases en este contenido y así ir más allá de la tiza, el pizarrón y el cuaderno.

**(Investigador)** “¿Qué le pareció la actividad realizada?”

**(Docente de aula)** “Excelente! Los muchachos participaron, se vio un buen resultado en tal caso de esta actividad.”

**(Investigador)** “¿Está dispuesta a seguir utilizando el Medio Didáctico en sus clases?”

**(Docente de aula)** “Si! Si tengo las facilidades con las maquinas chévere!”

**(Investigador) “¿Qué opina del Contenido desarrollado?”**

**(Docente de aula)** “Completo y es fácil para ellos sin ningún tipo de palabras y además tiene esos links que permiten de que bueno no sé, quién es ese personaje, accedo a ellos y leo sectores”.

**(Investigador) “¿Qué opina sobre las imágenes, videos, texto y colores que se utilizaron?”**

**(Docente de aula)** “Adecuados para un alumno de 7mo de verdad! Los colores están muy bien! Porque es un atractivo para ellos, si de por sí se aburren cuando el libro tiene más letras que dibujos, que imágenes, imagínate tú”.

La docente expresó que en cuanto a las imágenes, videos, texto y colores utilizados son muy acordes al año para el cual fue destinado el MDC, siendo este atractivo para ellos.

En esta última sesión de clases, ambos Docentes participaron en todo momento aclarando dudas y apoyando a los alumnos en todo del proceso.

Durante el inicio las parejas de alumnos mostraron como una especie de preocupación por tratarse de un ejercicio práctico de preguntas de verdadero, falso y de opciones de respuestas. Ambos Docentes siempre supervisando la actividad desplazándose por cada una de las computadoras aclarando dudas de los alumnos.

En el desarrollo de los ejercicios la pareja de alumnos discutían entre sí cual era la respuesta correcta, algunas veces llamaban a cualquiera de las dos docentes y le preguntaban que cual sería la respuesta correcta y expresaban las que ellos consideraban correcta. Cuando no estaban seguros revisaban en el MDC el contenido.

Luego de finalizado el proceso las parejas de alumnos indicaban al docente de aula las cantidad de respuestas correcta y la nota final que le arrojaba el MDC el Docente de aula llevaba el registro de cada resultado.

En todo momento se manifestó el apoyo didáctico de las Docentes e investigadora, ayudando a los alumnos en cuanto a sus dudas, preocupaciones, aciertos, desaciertos entre otros.

Los alumnos expresaron al final de todas las sesiones de clases haberse divertido y aprendido mas del tema Procesos Independentistas “Todo bien, aprendimos mucho

sobre la independencia de nuestro país”. Les agrado la actividad porque aprenden a utilizar la Computadora “Y porque también nos ayuda a utilizar las computadoras bien!, nos enseña mucho”. Además manifestaron que fue fácil aprender con el MDC “Porque nos explicaron y entendimos”, se pudo observar con sus intervenciones y respuestas en las actividades. Manifestaron que les llamo la atención “Porque aprendimos y fue divertido”, “En vez de estar aburridos con la televisión lo pudimos ver por internet y entendimos mucho con eso”

Los videos, las imágenes, texto y colores les parecieron que estaban bien y “Sobre todo bonitas”, además que “muy bien organizadas” que poseía unos “colores bastante vivos”, siendo todo el MDC llamativo para ellos.

En cuanto a las opiniones del Docente de aula le pareció un MDC excelente! muy completo para desarrollar el objetivo, acotando que con el MDC los alumnos “recrean de forma visual” donde va más allá del uso del libro de texto, además la docente expreso que durante las tres sesiones de clases pudo observar la participación de los alumnos arrojando un buen resultado en las actividades propuestas. Igualmente manifestó que con el uso del MDC llamaría más la atención del alumno y ella como Docente cambiaria de estrategia con el MDC y pasaría más allá de un simple cuaderno y de dar su clase Magistral de Historia de Venezuela. Lo único malo que considera la Docente de aula es la disposición de las computadoras en sus horas de

clases eso crea la dificultad, pero sostiene que si cuenta con la facilidad y disposición de las computadoras ella está dispuesta a desarrollar algunos de sus objetivos con el apoyo de los MDC.

Respecto al MDC aplicado en sus tres sesiones de clases de Historia de Venezuela consideró adecuado el diseño en cuanto a colores e imágenes porque es un atractivo para los alumnos que llama y atrae la atención de los mismos.

Al finalizar la aplicación del MDC en las tres sesiones de clases nombradas anteriormente se pudo evidenciar el impacto que causó el mismo en el aula de clases de 1er año “D” de la asignatura Historia de Venezuela, comparando los registros de la guía de observación y registro anecdótico aplicada al inicio y al final utilizando el MDC, tomando en cuenta el cambio de actitud de los alumnos al inicio sin utilizar el MDC y con el uso del MDC.

## **CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Esta investigación permitió concebir conclusiones y recomendaciones a partir de los puntos de interés de los objetivos planteados así como el análisis de los datos por medio de las categorías desarrolladas en el capítulo IV:

Nivel de atención e interés de los alumnos

Desde el inicio se observó a un grupo de alumnos totalmente indisciplinado, apático, con un bajo nivel de atención e interés, sin motivación alguna hacia su aprendizaje de la asignatura Historia de Venezuela, donde expresaban que era una clase sumamente aburrida para ellos, razón por la cual no se concentraban en ningún momento durante el desarrollo de las clases, sin importarles nada, saliéndose del aula de clases, sin interés, igualmente a un Docente que no poseía dominio de grupo para tratar de solventar la situación. En esta situación se evidenció un cambio con la aplicación del MDC en las tres sesiones de clases observándose un alumno concentrado y atento a

todas las actividades, como se explica en este mismo capítulo en la Evaluación del Impacto del MDC.

Características del Medio Didáctico Computarizado para mejorar la atención e interés

Durante todo este proceso se consultaron autores que expresaban desde su perspectiva cuales deberían ser esas características principales del MDC las cuales sirvieron de apoyo para todo el proceso, en cuanto a los Medios Didácticos Computarizados consultados son pocos los que se consiguen y entre los que se revisaron siguen el mismo patrón textual con poca interactividad para el alumno, además se pudo observar durante las revisiones que existen en su gran mayoría MDC disponibles para el resto de los niveles educativos y para este nivel son escasos. Considero que deberían existir aun más de estos recursos de este nivel para que el Docente los utilice como apoyo en sus clases, siendo esta más visual e interactivo.

En cuanto a los entrevistados aportaron ideas y sugerencias significativas que fueron tomadas en cuenta durante todo el proceso de diseño del MDC.

Estrategias que deberían utilizarse.

En un principio se observó a un Docente que solo utilizaba el material propio del aula, como lo es el libro, algunas veces expresaron que se ayudaba con mapas mentales y con el uso del DVD para proyectar algunos documentales, pero de resto hacia uso de su libro y clases teóricas, siempre organizando a los alumnos en grupos de trabajos, o dependiendo de la actividad los organizaba de forma normal o circular. Además las entrevistas realizadas fueron de gran aporte con ideas y sugerencias como lo fueron la creación de juegos como sopa de letras, crucigramas, rompecabezas, uso del blog, uso del podcast las cuales fueron tomadas para el diseño del MDC.

#### Evaluación del Impacto del MDC

Puede decirse, sin lugar a dudas, que el Medio Didáctico Computarizado tuvo un impacto favorable en los alumnos de 1er año “D” de Educación Media Técnica de la ETCR. “Manuel Palacio Fajardo”, dando paso a las bases para continuar la transformación en el aula hacia el mejoramiento de las situaciones que se pudieran presentar, tal como este caso de la atención e interés. De esta manera se pudo observar el cambio que se produjo con la aplicación del MDC, notándose un alumno más concentrado, con más disciplina, motivado, prestando atención e interesado en las actividades que se iban a desarrollar durante las clases y a un Docente ganado a participar y a utilizar las TIC.

En tal sentido, el nivel de logro fue bueno, se evidenció:

- a) Incremento del nivel de atención e interés de los alumnos en la asignatura Historia de Venezuela; se encontró en las observaciones obtenidas al comparar los resultados de los registros de la Guía de observación con su registro anecdótico antes y después de aplicar el MDC.
- b) Promoción de la participación Docente con el uso de las tecnologías para un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula, rompiendo esa rigidez que existe en la asignatura Historia de Venezuela.
- c) Promoción en nuevas estrategias de aprendizaje.
- d) Alumnos más interesados en aprender sobre Historia de Venezuela.
- e) Alumnos motivados en sus horas de clases.
- f) Docentes motivados con el uso de los recursos tecnológicos para desarrollar sus contenidos. Entre otros.

Con esta investigación se logró incentivar a los Docentes de Historia de Venezuela de la institución a seguir usando el MDC para el desarrollo de sus clases, notándose un Docente motivado por el uso del recurso para desarrollar los contenidos de las clases que muchas veces se hacen tediosos para sus alumnos.

En una época dónde el alumno vive y está rodeado de tecnologías, entonces porque no aprovechar todos estos recursos y utilizarlos en muchas asignaturas, tal es el caso de la asignatura de esta investigación como lo es Historia de Venezuela, una asignatura en su mayoría teórica, porque no ser creativo y tratar de hacer el proceso de enseñanza y aprendizaje más dinámico y atractivo, así como se aplicó en este trabajo el MDC el cual en realidad se pudo observar el impacto que causó en todo momento en el desarrollo de las tres sesiones de clases.

Se debería tratar que en las instituciones educativas incorporaran horas diarias en el Laboratorio de Informática a todas las asignaturas para que puedan tener acceso al uso de las Computadoras y poder utilizar esos recursos para el desarrollo de los diversos contenidos, ya sea algún MDC elaborado por el Docente de aula o alguno que esté disponible en la Web, para así poder integrar a todos los Docentes en el uso de las TIC mejorando y facilitando las diversas situaciones que se le puedan presentar en las aulas de clases.

Por último se debería seguir incentivando a todos los Docentes de las distintas asignaturas a hacer uso de todos estos recursos que le brindan flexibilidad en lo didáctico en todo el proceso de enseñanza, porque la mayoría de ellos aun tienden a no utilizar la gran variedad de recursos tecnológicos, solo quedándose con lo tradicional, hay que seguir en este proceso para así seguir mejorando tanto al Docente en su labor como a los alumnos en sus dificultades.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aebli, H (1991). *Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje*. [Libro en línea]. Recuperado el 15 de junio de 2009 en:  
[http://books.google.co.ve/books?id=krERB5eMRZ4C&printsec=frontcover&source=gbs\\_v2\\_summary\\_r&cad=0](http://books.google.co.ve/books?id=krERB5eMRZ4C&printsec=frontcover&source=gbs_v2_summary_r&cad=0)

Abadie, B. y Rucio, V (2003). *El uso del generador de cuentos con multimedia. Un abordaje interdisciplinar para el tratamiento del déficit de concentración en el aprendizaje escolar*. Recuperado el 30 de Octubre de 2008 en:  
<http://www.niee.ufrgs.br/ciiee2003/COMUNICACIONES/BLOQUE%204/EI%20uso%20del%20generador%20%20de%20cuentos%20con%20multimedia.doc>

Alvarado, A. (2005). *Software Educativo para el desarrollo de Estrategias Cognoscitivas de enseñanza y aprendizaje para Educación Básica*. Universidad Central de Venezuela, Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de Educación, Trabajo de Grado.

Andazol, M (2010). *Medios Didácticos Computarizados*. Recuperado el 15 de Marzo de 2011 en: <http://magdalis-tics.blogspot.com/2010/02/medios-didacticos-computarizados.html>

Argueta, M. (2008). *Recursos didácticos, Motivación y rendimiento Académico*. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán Honduras, Trabajo de Grado. Recuperado el 20 de Mayo de 2011 de:  
<http://www.upnfm.edu.hn/bibliod/images/stories/Tesis/Mirna%20Argueta%20Nuovo%2008.pdf>

Bautista, J (2007). *Importancia de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Recuperado el 22 de Enero de 2011 en:  
<http://comunidadesvirtuales.obolog.com/importancia-tic-proceso-ensenanza-aprendizaje-40185>

Cabero, J. (2002). *Utilización de recursos y medios en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado el 22 de Julio de 2009 en:  
<http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/48.pdf>

Cabero, J (2001). *Tecnología Educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. España: Paidós.

Cobos, E (2009). *Ventajas e Inconvenientes de las Tics en el aula*. Revista Cuadernos de Educación y Desarrollo, 1, 1. Recuperado el 10 de Mayo de 2010 en: <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc.htm>

Cáceres, I. y Herrera, P. (2002). *Diseño y Producción de un Software Educativo Geografía Turística e Historia de la Cultura, Venezuela: Estado Falcón*. Universidad Central de Venezuela, Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de Educación, Trabajo de Grado.

Cardona, G (2001). *Educación Virtual y necesidades Humanas*. Revista contexto educativo, 16, 1. Recuperado el 18 de Junio de 2009 en:  
<http://www.contexto-educativo.com.ar/2001/2/nota-03.htm>

Caro, M y Toscazo, R (2009). *Diseño de software educativo basado en competencias*. Recuperado el 4 de Agosto de 2011 en:  
[http://www.umng.edu.co/www/resources/onj\\_articulo\\_5\\_19\\_1.pdf](http://www.umng.edu.co/www/resources/onj_articulo_5_19_1.pdf)

Cicarelli, M (2006) *Enseñar para comprender: La educación social*. Recuperado el 23 de Junio de 2011 en:  
<http://www.psicopedagogia.com/educacion-social>

Córdoba, F. (2007). *La investigación tecnológica*. México. Limusa.

Colmenares, A (2000). *Uso de la computadora para la enseñanza de la Historia de Venezuela en Educación Básica*. Universidad Metropolitana. Trabajo de Grado. Recuperado el 20 de Enero de 2011 en:  
<http://andromeda.unimet.edu.ve/anexos/tesis/texto/Post.php?Tesis=LB1140C65M3.pdf&Cota=ATLB1140C65M3>

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999).

De la Peña, X (2006). Motivación en el aula. Recuperado el 5 de Abril de 2011 en: <http://www.psicopedagogia.com/motivacion-aula>

*Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano*. Septiembre 2007. Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Escuelas Técnicas Robinsonianas. Noviembre de 2004. Recuperado el 28 de Enero de 2011 en:

[http://www.oei.es/quipu/venezuela/Esc\\_Tec\\_Robinsonianas.pdf](http://www.oei.es/quipu/venezuela/Esc_Tec_Robinsonianas.pdf)

Galvis, A (1988). *Ambientes de enseñanza-aprendizaje enriquecidos con computador*. Recuperado el 4 de Agosto de 2011 en:

[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-126374\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-126374_archivo.pdf)

Garassini, M y Cabero, J (2006). *Uso de medios didácticos para el desarrollo del lenguaje escrito en niños preescolares. Un estudio en Venezuela*. Recuperado el 7 de Febrero de 2011 en:

<http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/caberogradssini07.pdf>

Gómez, J y Canchica, M. ( s/a). Propuesta de un Software Educativo para la Enseñanza de la Historia del Estado Falcón, dirigido a la II etapa de la Educación Básica como recurso de apoyo instruccional. Recuperado el 14 de Enero de 2011 en:

<http://ares.unimet.edu.ve/academic/investigaciones/TIC/607.doc>

González, G (2009). *Características de las Tics*. Recuperado el 15 de Febrero de 2011 en: <http://kalistog.wordpress.com/133/>

González, M. y Mouriz, Y (2007). *Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Impacto en los sistemas educativos*.

Recuperado el 15 de Mayo de 2011

en:<http://www.gestiopolis.com/canales8/ger/nuevas-tecnologias-de-informacion-y-comunicaciones-y-su-impacto-en-sistemas-educativos.htm>

Guerrero, E. Martínez, M. y Tovar, H. (2004). *Diseño y Producción de un Software Educativo con multimedios. Una herramienta innovadora para enseñar el ciclo del agua en la primera etapa de Educación Básica*. Universidad Central de Venezuela, Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de Educación, Trabajo de Grado.

Herrera, M (2007). *¿De qué depende en el rendimiento escolar?.* Recuperado el 20 de Junio de 2009 en:  
<http://www.cice.org.ve/descargas/Artículo%20Últimas%20Noticias.pdf>

Hernández, H. (2000). *Conociendo el Cuerpo Humano (Software Educativo)*. Universidad Metropolitana. Trabajo de Grado. Recuperado el 20 de Enero de 2011 en:  
<http://andromeda.unimet.edu.ve/anexos/tesis/texto/Post.php?Tesis=TA168H47C6.pdf&Cota=ATTA168H47C6>.

Ley Orgánica de Educación (2009). República Bolivariana de Venezuela.

Lorca, A. (s/f). *Procesos cognitivos básicos memoria, atención y concentración*. Recuperado el 15 de Julio de 2009 en: [https://www.ucursos.cl/medicina/2008/1/ENFPSIGEN2/1/material\\_alumnos/previsualizar?id\\_material=10866](https://www.ucursos.cl/medicina/2008/1/ENFPSIGEN2/1/material_alumnos/previsualizar?id_material=10866)

López, G (2006). *Los objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión comunicativa (parte III)*. Recuperado el 25 de Junio de 2011 de:  
[http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id\\_articulo=988](http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=988)

López, Y. (2009). *Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Sus potencialidades para el desarrollo del proceso docente - educativo en el ámbito universitario*. Recuperado el 5 de Abril de 2011 en:  
<http://www.ilustrados.com/publicaciones/EkVyZuZlykefYLzktE.php>

Martínez, A.(s/a). *TIC en educación infantil*. Recuperado el 5 de Abril de 2011 en: <http://www.slideshare.net/elizabeth.velascor/las-tics-en-la-educacion-infantil-1285659>

Martínez, M. (1998). *La investigación Cualitativa Etnográfica en Educación.*: manual teórico-practico. México. Trillas.

Marquès, P. (1996). *El software educativo*. Recuperado el 22 de Mayo de 2009 en: [http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software/#index](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/#index)

Marquès, P. (2000). *Impacto de las Tic en educación: funciones y limitaciones*. Recuperado el 25 de Mayo de 2009 en:  
<http://www.peremarques.net/siyedu.htm#funciones>

Marquès, P. (2000). *Los Medios Didácticos*. Recuperado el 15 de Enero de 2011 en: <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

Mendoza, R. (s.f.) *.Trastorno por Déficit de Atención. tda-h.info*. Recuperado el 30 de Octubre de 2008 en: [http://www.tdah.info/component/option,com\\_frontpage/Itemid,1/limit,12/limitstart,72/](http://www.tdah.info/component/option,com_frontpage/Itemid,1/limit,12/limitstart,72/)

Palella, S. y Martins, F. (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Venezuela. Once C.A.

Passarelli, L (2009). Tecnología de la Información y Comunicación. Revista Aula Virtual, 1, 1. Recuperado el 10 de Mayo de 2010 en: [http://e-revistas.url.edu.gt:1081/RevistaAulaVirtual/Revista/completo.aspx?wp\\_param=MjC%2fTY%2fRBppIDpU6evxBhw%3d%3d](http://e-revistas.url.edu.gt:1081/RevistaAulaVirtual/Revista/completo.aspx?wp_param=MjC%2fTY%2fRBppIDpU6evxBhw%3d%3d)

Petri, H y Govern, J (2006). *Motivación*. [Libro en línea]. Recuperado el 01 de Marzo de 2010 en: <http://books.google.com.co/books?id=L0pNh4nSZe0C&printsec=frontcover&dq=motivacion&ei=yHaOS4yUJYzKyQSwgZ3IAQ&cd=2#v=onepage&q=&f=false>

Pérez, A (2003). *Diseño de un Material Didáctico Computarizado (MDC) Para Facilitar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Geometría Descriptiva*. Universidad del Valle de Momboy. Trabajo de Grado. Recuperado el 8 de Mayo de 2011 en: [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:cVE4EuMp9q4J:webdelprofesor.ula.ve/nucleotrujillo/alperez/geometria\\_descriptiva-pdf/tesis\\_de\\_grado\\_magister.doc+Dise%C3%B1o+de+un+Material+Did%C3%A1ctico+Computarizado+\(MDC\)+Para+Facilitar+el+Proceso+de+Ense%C3%B1anza+Aprendizaje+de+la+Geometr%C3%ADa+Descriptiva&hl=es&gl=ve](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:cVE4EuMp9q4J:webdelprofesor.ula.ve/nucleotrujillo/alperez/geometria_descriptiva-pdf/tesis_de_grado_magister.doc+Dise%C3%B1o+de+un+Material+Did%C3%A1ctico+Computarizado+(MDC)+Para+Facilitar+el+Proceso+de+Ense%C3%B1anza+Aprendizaje+de+la+Geometr%C3%ADa+Descriptiva&hl=es&gl=ve)

Pérez, R (2010). Motivación en el aula. Boletín Sociocognitivo, 9. Recuperado el 8 de Mayo de 2011 en: <http://martiniano.editorialconocimiento.cl/wpcontent/uploads/2009/06/boletin09.pdf>

Pizarro, E y Carvajal, M (s/f). *Ficha de la experiencia: Aprendamos a resolver ecuaciones de primer grado*. Recuperado el 10 de Mayo de 2010 en: <http://experiencias.enlaces.cl/experiencias-pedagogicas/aprendamos-a-resolver-ecuaciones-de-primer-grado.html?p=7>

RENa (2008). *Atención*. Recuperado el 15 de Mayo de 2011 en: <http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/psicologia/Tema10b.html>.

Ríos, P. (1999). *La aventura de aprender*. Caracas, Venezuela: Cognitus c.a.

Salavarieta, L. (2008). *Importancia de la Tics en la Educación*. Recuperado el 15 de Febrero de 2011 en: <http://lesalavarieta.lacoctelera.net/post/2009/07/22/importancia-las-tics-la-educacion>

Salazar, A. (2008). La falta de atención se convierte en la principal causa de fracaso escolar en las aulas. SUR.es. Recuperado el 15 de Octubre de 2008 en: <http://www.diariosur.es/20071118/malaga/falta-atencion-convierte-principal-20071118.html>

Sosa, J (2009). *Manual de Metodología de la Investigación: Trabajo especial de grado*. Manuscrito no publicado.

Tapia, J (1999). *Psicología de la instrucción: La enseñanza y el aprendizaje en la Educación Secundaria*. [Libro en línea]. Recuperado el 15 de Junio de 2009 en: [http://books.google.co.ve/books?id=Boiu6-i2AwC&printsec=frontcover&source=gbs\\_v2\\_summary\\_r&cad=0](http://books.google.co.ve/books?id=Boiu6-i2AwC&printsec=frontcover&source=gbs_v2_summary_r&cad=0)

*Utilizan técnicas de edición digital como recursos educativos (2010, junio 28)*. Primera Hora. Año 4 numero 1240, p. 5.

Vidal, M. (2007). *Dificultades de atención: lo que sucede en el aula*. Recuperado el 02 de Febrero de 2009 en: <http://www.reeduca.com/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=40>

Zuñiga, F (2008) *Algunas líneas para el diseño curricular de programas de formación basados en competencia laboral*. Recuperado el 15 de Junio de 2009 en: <http://www.oitcinterfor.org/public/spanish/region/ampro/cinterfor/publ/sala/vargas/disenos/disenos.pdf>

## **ANEXOS**

## Anexo A



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación

Maestría en Educación

Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación

Profa. Carolina Moreno. (carolinamoreno\_169@hotmail.com)



### **Instrumento para los libros revisados de Educación Media Técnica de Historia de Venezuela de 7mo año.**

#### **Presentación**

Este documento pretende la recolección de datos importantes en la revisión de los libros de textos de Educación Media Técnica de Historia de Venezuela de 7mo año, con el fin de determinar cómo se aborda el contenido de los procesos Independentistas de Venezuela en esta asignatura.

Aspectos a determinar:

- Identificación del Texto (Editorial, autor).
- Contenidos que ofrece en relación al tema.
- Cuadros, imágenes que utiliza.
- Estrategias que utiliza para desarrollar el tema.

## Anexo B



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación  
Profa. Carolina Moreno. (carolinamoreno\_169@hotmail.com)



### **Instrumento para los Medios Didácticos Computarizados del área Historia de Venezuela del mercado y la web.**

#### **Presentación**

Este documento tiene por objeto recolectar toda la información en relación a los MDC de Historia de Venezuela que se pueden encontrar en el mercado i en la Web.

Aspectos a determinar:

- Identificación del MDC.
- Organización, almacenamiento.
- Recursos multimedia utilizados.
- Diseño de Interfaz.
- Estrategia instruccional, actividades didácticas, contenido
- Navegación e interacción.

## Anexo C



**Universidad Central de Venezuela**  
**Facultad de Humanidades y Educación**  
**Maestría en Educación**  
**Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación**



### GUÍA DE OBSERVACIÓN

**Nombre de la Institución:** \_\_\_\_\_

**Nombre del Docente de aula:** \_\_\_\_\_

**Curso:** \_\_\_\_\_

**Asignatura:** \_\_\_\_\_

**Duración:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Observador:** \_\_\_\_\_

La siguiente Guía de Observación permitirá Determinar el nivel de atención e interés inicial de los alumnos de primer año "D" de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela y así mismo Evaluar el impacto de la aplicación del Medio Didáctico Computarizado (MDC) para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año "D" de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.

A continuación se presenta la Guía de observación con los diferentes Ítems a observar:

**I) Actividades de entrada (Estrategias para dinamizar al grupo).**

El Docente realiza:	SI	NO
a) Actividad de relajación		
b) Actividad de juegos		
c) Preguntas que inducen la participación del alumno		
d) Conversación socializada		
e) ¿Motiva a los alumnos con algún recurso TIC?		

Otra Cual? \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**II) Actividades durante el proceso.**

Ubicación de los alumnos:	SI	NO
a) Circular		
b) Semicircular		
c) Tradicional		
d) En subgrupos		
e) Siguiendo un criterio antropométrico		
f) En equipos de trabajo		
g) Los alumnos se ubican en forma diferentes de la fija en algunas ocasiones o áreas.		

¿Cuándo? ¿Cuáles áreas?: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Ubicación del Docente:	SI	NO
------------------------	----	----

a) Separado de los alumnos		
b) Sentado en el escritorio		
c) Es un miembro más del grupo		
d) Se desplaza entre los alumnos		
e) Permanece de pie.		
f) Se sale del aula		

**III) Al abordar el Contenido.**

<b>El Docente:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
a) Retoma la clase anterior.		
b) Propicia el interés y motivación en los alumnos.		
c) Promueve la participación activa.		
d) Chequea los conocimientos.		
e) Da instrucciones claras y precisas		
f) Deja que los alumnos tomen la iniciativa y opinen sobre la forma de trabajo en el aula		
g) Da la oportunidad a los alumnos de exponer ideas		
h) Propicia en los alumnos la creatividad dejándole libertad de iniciativa		
i) Acepta crítica		
j) Cuando el alumno participa le proporciona recompensa		
k) Utiliza técnicas grupales o algún recurso tecnológico.		

**En caso de ser afirmativa ¿Cuáles utiliza?** \_\_\_\_\_

**IV) Los alumnos.**

<b>Los alumnos</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Algunas veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
--------------------	----------------	---------------------	----------------------	-------------------	--------------

a) Escuchan con atención las indicaciones					
b) Realizan el trabajo sin requerir información					
c) Conversan con sus compañeros					
d) Se quedan en sus pupitres, tranquilos y sin distraerse					
e) Realizan atentos las actividades					
f) Se salen del aula de clases					

**V) Actividad de Cierre:**

<b>El Docente:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
a) Chequea las conclusiones del objetivo desarrollado		
b) Emplea estrategias participativas dirigidas al alumno		
c) Mantiene el interés de sus alumnos para futuras clases		
d) Atiende a los alumnos que no participaron		
e) Chequea el proceso del grupo		
f) Lo hace el solamente.		

**VI) Ambiente.**

<b>El Aula de clases</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
a) ¿El color de las paredes es claro?		
b) ¿Tiene las ventanas hacia la calle?		
c) ¿Los asientos son individuales?		
d) ¿La luz es natural?		
e) ¿La luz es artificial?		
f) ¿Es adecuada la distribución de los alumnos en el aula?		

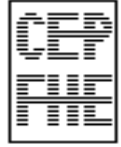




## Anexo E



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación



### GUIÓN DE ENTREVISTA PARA ESPECIALISTAS EN MEDIOS DIDACTICOS COMPUTARIZADOS

**Nombre de la Institución:** \_\_\_\_\_

**Nombre del Especialista:** \_\_\_\_\_

**Duración:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Entrevistador:** \_\_\_\_\_

El siguiente Guión de Entrevista para Especialistas en Medios Didácticos Computarizados permitirá Identificar las características que debería tener el MDC para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.

A continuación se presentan las preguntas para la entrevista:

- 1.- ¿Qué considera usted que debe contener un MDC para captar la atención e interés del alumno?
- 2.- ¿Cuáles aspectos y criterios Técnicos debe poseer el MDC de Historia de Venezuela?
- 3.- ¿Cuáles aspectos y criterios Estéticos debe poseer el MDC de Historia de Venezuela?

- 4.- ¿Cuáles aspectos y criterios Tecnológicos debe poseer el MDC de Historia de Venezuela?
- 5.- ¿Qué considera usted que debe contener un MDC de Historia de Venezuela para que sea el eje motivador del alumno y lograr mantener la atención e interés?
- 6.- ¿Cómo debo estructurar el contenido del MDC de Historia de Venezuela?
- 7.- ¿De qué forma se puede ejercitar un contenido de Historia de Venezuela en el MDC?
- 8.- ¿Considera usted que un MDC es un buen recurso para el desarrollo de los contenidos de la asignatura Historia de Venezuela? ¿Por qué?
- 9.- ¿Cómo lograría que el MDC sea amigable y no agresivo?
- 10.- ¿Cuáles TIC puedo utilizar para desarrollar el MDC de Historia de Venezuela?
- 11.- ¿Cuál software puedo utilizar para realizar el MDC de Historia de Venezuela?

## Anexo F



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación



### GUIÓN DE ENTREVISTA PARA EL DOCENTE DE AULA Y EXPERTOS EN CONTENIDOS

**Nombre de la Institución:** \_\_\_\_\_

**Nombre del Docente de aula:** \_\_\_\_\_

**Curso:** \_\_\_\_\_

**Asignatura:** \_\_\_\_\_

**Duración:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Entrevistador:** \_\_\_\_\_

El siguiente Guión de Entrevista para el Docente de aula y Expertos en Contenidos permitirá Identificar las características que debería tener el MDC para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año "D" de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela y a su vez Determinar las estrategias que deberían utilizarse para aplicar el MDC para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año "D" de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.

Esperando que pueda servir a mejorar nuestro sistema educativo.

A continuación se presentan las preguntas para la Entrevista:

1.- ¿Qué es para usted la atención e interés?

- 2.- ¿Utiliza estrategias para mantener el orden e incentivar la atención e interés en el aula de clases? ¿Cuáles?
- 3.- ¿Organiza de forma específica a los alumnos durante su clase? ¿Por qué?
- 4.- ¿Cómo ve los procesos de atención e interés en sus alumnos?
- 5.- Promueve la atención e interés de sus alumnos con el uso de recursos tecnológicos, medios didácticos computarizados entre otros ¿Cuáles?
- 6.- ¿Considera que el uso de las Tics estimule la atención e interés en sus alumnos? ¿Por qué?
- 7.- ¿Qué añadiría usted en el proceso de enseñanza de la Historia de Venezuela?
- 8.- ¿Considera usted que el contenido de Historia de Venezuela vale la pena apoyarlo con el uso de un MDC? ¿Por qué?
- 9.- ¿Considera usted que el uso de un MDC es un buen recurso para desarrollar el contenido de Historia de Venezuela y llamar la atención e interés de los alumnos de 1er año de Educación Media Técnica? ¿Por qué?
- 10.- ¿Cómo considera usted que puede ser un MDC para desarrollar los contenidos de la asignatura Historia de Venezuela para los alumnos de 1er año de Educación Media Técnica?
- 11.- ¿Cuántos contenidos cree usted que se pueden desarrollar en el MDC?
- 12.- ¿Qué estrategias considera usted que puedo utilizar para desarrollar el contenido en el MDC?

## Anexo G



**Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación**



### **GUIÓN DE ENTREVISTA PARA LOS ALUMNOS (Al inicio sin utilizar el MDC)**

Edad: \_\_\_\_\_

Sexo: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

El siguiente Guión de Entrevista para los alumnos permitirá Determinar las estrategias que deberían utilizarse para aplicar el MDC para mejorar la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la ETCR. Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela.

A continuación se presentan las preguntas para la entrevista con los alumnos:

- 1.- ¿Qué es para ti la atención e interés?
- 2.- ¿Te llama la atención la asignatura Historia de Venezuela?
- 3.- ¿Cuando consideras tú que aprendes y prestas atención e interés en la clase de Historia de Venezuela?
- 4.- ¿Te sientes motivado durante las horas de clases?
- 5.- ¿Te gusta como el Docente imparte la clase de Historia de Venezuela? ¿Por qué?
- 6.- ¿Te gustan los recursos que utiliza el Docente durante el desarrollo de la clase Historia de Venezuela?
- 7.- ¿Entiendes los contenidos de la asignatura Historia de Venezuela?
- 8.- ¿Te gusta como te están enseñando la asignatura Historia de Venezuela?
- 9.- ¿Te gustaría que te enseñaran Historia de Venezuela con videos, tecnologías entre otros? ¿Por qué?

## Anexo H



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación  
Profa. Carolina Moreno. ([carolinamoreno\\_169@hotmail.com](mailto:carolinamoreno_169@hotmail.com))



### Manual de Orientación Docente

#### **Medio Didáctico Computarizado: Procesos Independentista.**

##### **Propósito.**

Las estrategias presentes en el Medio Didáctico Computarizado parten de presentarle al alumno todos los aspectos relevantes del contenido de los Procesos Independentistas con el apoyo de textos, imágenes, videos, podcast, blog, enlaces importantes y actividades interactivas (sopa de letras, crucigramas, selección simple, memoria, entre otras), donde puede verificar sus aprendizajes, además un grupo de preguntas con opciones de verdadero o falso, que le permitirán ir evaluando sus conocimientos durante la interacción con el Medio Didáctico Computarizado.

El fin primordial es la de servir de apoyo al proceso de enseñanza de los Procesos Independentistas de Venezuela y el proceso de atención e interés en el aula de clases. Se parte del supuesto conocimiento previo de los alumnos en relación a los Procesos Independentistas. En tal sentido el Medio Didáctico Computarizado intenta consolidar los conocimientos así como agregar otros nuevos.

##### **Audiencia.**

Nivel Educación Media Técnica (1er año, asignatura Historia de Venezuela)

## **Área de Estudios Sociales**

El Programa de estudio y Manual del Docente. Tercera etapa. Educación Básica. Área Estudios Sociales (ME, 1987). Presenta los objetivos organizados de manera consecutiva por números de objetivos.

Plantea como objetivos de la etapa los siguientes:

1. Afianzar el espíritu de estudio, investigación y análisis que permitan al educando profundizar los conocimientos adquiridos para la comprensión de nuestro proceso histórico y su relación con los del continente y el mundo.
2. Valorar las actuaciones colectivas e individuales en su contexto histórico, a fin de concientizar al educando sobre el legado que hemos recibido, el cual constituye factor esencial en la formación de nuestra identidad nacional.
3. Estimular actitudes en el educando en torno a los problemas generados por el aprovechamiento y uso de los recursos a través de las diferentes etapas del proceso histórico venezolano.

### **Bloque de Contenidos.**

#### **Proceso de la consolidación de la Independencia de Venezuela**

Con este contenido se pretende concientizar al alumno sobre el legado en su contexto histórico, con el factor esencial de nuestra identidad nacional.

#### **Procesos cognoscitivos que se activan.**

Con respecto a estos procesos y el MDC hay que tener presente que se manifiestan de manera sincronizada y adicional, pero siempre tomando en cuenta cada contexto que incluye alumnos, docentes, la realidad que se vive, los recursos y la disposición que se tenga para la actividad, ellos determinaran el uso del MDC en el momento de su desarrollo y los resultados de la misma.

El uso del MDC se presenta además como un componente para incentivar la atención e interés del alumno en el aula de clases.

A continuación se presentan los procesos cognoscitivos que se activan con el Medio Didáctico Computarizado.

Observación: Este proceso parte de conocer y explorar el MDC, observando toda la organización de la información, de las imágenes, el sonido, todo lo que abarca su interfaz, entre otros. Con el apoyo del mouse y el teclado.

Memorización: La organización del contenido pretende desarrollar la memorización para luego realizar las actividades, activando la memoria (juegos de memoria. Crucigramas, sopas de letras, preguntas de verdadero o falso, memorización de conceptos y fechas importantes, entre otras.

Definición y formación de conceptos: Los procesos independentistas de Venezuela pretenden que se aprenda más allá de una serie de acontecimientos históricos y de fechas, es establecer cuales acontecimientos marcaron esos procesos iniciales de independencia para la comprensión de su legado histórico.

Análisis / Síntesis: Identificar y analizar los acontecimientos y su orden cronológico para así identificar su relación con los hechos.

Comparación: Las relaciones y comparaciones entre Batallas y hechos que ocurrieron durante el Proceso Independentista de Venezuela al intentar responder las preguntas y el desarrollo de todas las actividades.

Clasificación: Clasificación por fechas, hechos y acontecimientos.

Inferencia: En la información de cada acontecimiento y hechos de los procesos independentistas parte la inferencia para luego identificarlos.

Seguir instrucciones: Durante todo el recorrido se orientan las actividades propuestas.

Toma de decisiones: Observar por dónde empezar, que hacer, que examinar, para iniciar este proceso.

Resolución de problemas: Deben realizar una serie de actividades como las de preguntas de verdadero o falso para ir evaluando su aprendizaje, además actividades de destrezas que deben resolver como sopa de letras, crucigramas, selección simple entre otros, los cuales durante la resolución de las mismas se le orienta expresando intenta otra vez, excelente continua, les hace saber en cuales preguntas fallo y en cuales debe reforzar su contenido.

Creatividad: Manera en que emprenda todas las actividades o el trabajo a realizar.

### **Sugerencias Didácticas.**

Se propone el uso del Medio Didáctico Computarizado como un medio instruccional dentro del aula de clases específicamente en la asignatura Historia de Venezuela. Se le hace un llamado al Docente de tomar la iniciativa de planificar respecto al contexto de trabajo y las necesidades que se le presenten con el grupo.

- El alumno al ingresar al Medio Didáctico Computarizado podrá analizar un poco más los contenidos ya discutidos en clases.
- Luego puede iniciar búsquedas en el mismo Medio Didáctico Computarizado para ampliar la información.

- Por medio de los videos podrá tener una información más amplia de los contenidos.
- A través de los diferentes links de publicaciones y revistas obtendrá información más detallada.
- Por medio de las actividades interactivas, actividades de selección y preguntas con opciones verdadero o falso el alumno podrá verificar cual contenido se le hizo más complicado y cual debe revisar aún más.
- En el blog del Medio Didáctico Computarizado podrá profundizar aun más el contenido con los Podcast de Historia de Venezuela por medio de debates de discusión y además con la búsqueda de páginas de interés.

El Docente debe revisar y familiarizarse con el Medio Didáctico Computarizado antes de utilizarlo en las horas de clases, para que así le pueda sacar el mejor provecho al medio instruccional.

## Anexo I

### Resultados de las entrevistas realizadas a Expertos en Contenidos:

Entrevistas a Expertos en contenido			
Docente 1	Docente 2	Docente 3	Categorizacion
<p><b>1,.- E: ¿Qué es para usted la atención e interés?</b></p> <p><b>Docente 1:</b> Atención es que la persona o el grupo al que tu diriges este pendiente de que vas a decir pero interés es que realmente despierte la necesidad de información en el individuo, por eso considero que son dos cosas separadas.</p>	<p><b>Docente 2:</b> Vendría a ser como la concentración, eh! Para adquirir algunos conocimientos o para adquirir o recibir una información que se está dando.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Seria la motivación que tiene la persona por algún aspecto, en tal caso estudios o alguna actividad.</p>	<p><b>Concepción de Atención</b> Persona o grupo que esté pendiente de que vas a decir con la debida concentración para adquirir conocimientos conjuntamente con la motivación por algún aspecto o actividad.</p> <p><b>Concepción de Interés</b> Aquella que despierte la necesidad de información,</p>

<p><b>2.- E: ¿Utiliza estrategias para mantener el orden e incentivar la atención e interés en el aula de clases? ¿Cuáles</b></p> <p><b>Docente 1:</b> Lluvia de ideas, eh! Preguntas previas para ver cuanto sabemos y la importancia de la temática o destiempo, sin ningún tiempo cronológico porque el hombre y la historia del hombre según yo no tiene tiempo.</p>	<p><b>Docente 2:</b> Claro, eh! Por ejemplo hay estrategias muy, muy sencillas pero que dan resultados, por ejemplo como in chiste, un chiste para introducirlos a un tema, entonces yo, o un caso de la vida real, algunas de esas cosas dan resultados.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Primero tengo que dividir el grupo, organizarlos y separar los grupos que siempre se reúnen para bochinchar o que entre ellos mismos se molestan, les mando las actividades que se discuten en clases, se anota la participación, a veces cuando tengo un dinerito, les traigo que si un caramelo por su respuestas, a veces no puedo.</p>	<p><b>Estrategias en el aula de clases.</b></p> <p>Dividir al grupo y organizarlos utilizando lluvia de ideas y preguntas previas para verificar conocimientos o llevar la situación a casos de la vida real para así mantener el orden.</p>
--	---	---	--

**Entrevistas a docentes y expertos en contenidos**

Docente 1	Docente 2	Docente 3	Categorización
<p><b>3.- E: Organiza de forma específica a los alumnos durante su clase? ¿Por qué?</b></p>			
<p><b>Docente 1:</b> No! No hay organización preestablecida eh! Porque! Porque simplemente el muchacho ó cualquier persona cuando se ubica también hay una correspondencia emocional si le cambia ese espacio emocional los niveles de aprendizaje bajan.</p>	<p><b>Docente 2:</b> Si depende la actividad que se vaya a desarrollar en la clase, de una forma específica podrían ir normal con sus filas normales o circulares.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Si! los tengo que dividir, los bochincheros siempre los sienten adelante y los que siempre prestan atención, hacen las tareas los divido entre esos grupos, si los voy a reunir en 4 o 3 personas empiezo a dividir los que son bochincheros nuevamente repito, porque de verdad mira si no es así, ellos no prestan atención, y si dejo siempre a los que no copian, a los que no hablan y no participan de ultimo se que ellos no van a anotar nada, tengo que organizarlos de esa manera.</p>	<p><b>Organización de alumnos</b></p> <p>Algo que no está preestablecido que depende de la actividad que se vaya a desarrollar en la clase, puede ser normal, circular o se dividen en grupos de trabajo.</p>

## Entrevistas a docentes y expertos en contenidos

Docente 1		Docente 3	Categorización
<p><b>4.- E: ¿Cómo ve los procesos de atención e interés en sus alumnos?</b></p>			
<p><b>Docente 1:</b> Depende como se desarrolle la temática okey y el abordaje que se haga a cada temática para mantener y despertar el interés, generalmente se hace comparaciones de un tiempo histórico ó una cronología anterior a la actual para que entre las similitudes se den cuenta</p>	<p><b>Docente 2:</b> Mira! Los alumnos les cuesta mucho centrarse, o sea tomar el interés en cualquier tema les cuesta, pero se logra, algunas veces se logra, otras veces es difícil no se logra que ellos realmente presten, que capten o que presten atención a lo que uno dice.</p>	<p><b>Docente 3:</b> A veces es fuerte, estamos hablando de Historia de Venezuela donde el docente por más que los mandes a investigar tú tienes que hablar y para ellos que tú te pongas hablar es que te estás encadenando, entonces se pierden por completo, entonces tengo que estar relacionando ese proceso histórico en tal caso del pasado dándoles ejemplos del presente, y viendo ellos los mismos ejemplos pues, porque sino de verdad</p>	<p><b>Procesos de atención e interés.</b>  Depende del desarrollo de la te matica para mantener y despertar el interés, tomando en cuenta que a los alumnos les cuesta centrarse y mantener la atención e interés a lo que se dice, más tratándose de Historia de Venezuela donde el Docente tiene que hablar, razón por la cual los alumnos se pierden.</p>

<p>entonces que se repiten los hechos con personajes y nombres distintos.</p> <p><b>5 .- E: Promueve la atención e interés de sus alumnos con el uso de recursos tecnológicos, medios didácticos computarizados entre otros ¿Cuáles?</b></p> <p><b>Docente 1:</b> Generalmente a través de películas o documentales con el DVD okey, nosotros hacemos proyecciones ó presentaciones de eventos para que el muchacho pueda interrelacionar ese momento histórico con lo que es el concepto del manejo histórico que tiene cada sociedad o cada civilización.</p>	<p><b>Docente 2:</b> No! Generalmente no, como trabajo con lo tradicional pues! Con los mapas, con lo que llaman material propio del aula.</p>	<p><b>Docente 3:</b> No, yo no me meto en Internet, no me meto nada en eso, simplemente las actividades, las biografías les digo que indaguen en Internet que es lo más directo y lo más cercano a ellos, eso es mentira que yo los voy a utilizar, el único medio que utilizo es el libro.</p>	<p><b>Promoción de la atención e interés.</b></p> <p>Es el uso tradicional del material propio del aula con el uso del libro, solo algunas veces se usa el DVD para diferentes proyecciones de eventos históricos e indagación en internet.</p>
---	--	---	---

**Entrevistas a docentes y expertos en contenidos**

Docente 1	Docente 2	Docente 3	Categorización
<p><b>6.- E: ¿Considera que el uso de las Tics estimule la atención e interés en sus alumnos? ¿Por qué?</b></p> <p><b>Docente 1:</b> Porque rompes la rigidez que se tiene con la concepción de la historia que se considera como algo rígido y es falso es una gran plasticidad o elasticidad.</p>	<p><b>Docente 2:</b> Claro, porque eso. Claro que lo estimula porque sabes que los muchachos están y andan en eso, y andan más adelantados en cuanto a tecnologías que los mismos profesores.</p>	<p><b>Docente 3:</b> En la actualidad si! Porque ellos no van a estar utilizando el libro, es mentira que tú los mandes y vayan a la biblioteca, lo más directo es la computadora, es mas yo debería utilizar la computadora, pero creo que tendría que estar pidiendo permisos una serie de requisitos para yo poder adquirir.</p>	<p><b>Las Tics y la atención e interés</b></p> <p>Con las Tics se rompe la rigidez de la asignatura historia estimulando al alumno con su mismo entorno en que se desenvuelve en cuanto a las tecnologías siendo lo más directo para ellos el uso de la computadora.</p>

<p><b>7.- E: ¿Qué añadiría usted en el proceso de enseñanza de la Historia de Venezuela?</b></p> <p><b>Docente 1:</b> La participación de los alumnos las logro a través del recurso okey, de estas nuevas tecnologías porque cuando el muchacho empieza a aplicarlas entonces no se convierte en un repetidor de conceptos o de eventos si no que el mismo a través de esa presentación o de esa innovación con todo el recurso tecnológico que hay ahora le da</p>	<p><b>Docente 2:</b> Mira que dinamizar un poquito eh! O sea se ha vuelto, los muchachos han perdido mucho el interés en la Historia por causa de nosotros los profesores como le damos la Historia, o sea hay que modernizarla diría yo, pues meterle estrategias didácticas, tecnológicas para que ellos capten más o centren más su interés.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Estrategias actualizadas y que llamen y motiven a los estudiantes porque de verdad el simple hecho de que tu estés parado, copiando en el pizarrón o le traigas algún tipo de material impreso ellos se aburren que de por si ellos al escuchar Historia de Venezuela es fastidioso.</p>	<p><b>Proceso de enseñanza de Historia de Venezuela</b></p> <p>Hay que añadirle estos recursos de las nuevas tecnologías para que no sea repetitivo, de manera que se dinamice porque se ha perdido el interés en esta asignatura, buscando la manera de modernizarla con estrategias didácticas tecnológicas que capten y centren su interés, logrando así su motivación.</p>
--	---	---	--

actualidad y en esa actualidad es él participe del evento que están narrando.			
---	--	--	--

Entrevistas a docentes y expertos en contenidos			
Docente 1	Docente 2	Docente 3	Categorización
<p><b>8.- E: ¿Considera usted que el contenido de Historia de Venezuela vale la pena apoyarlo con el uso de un MDC? ¿Por qué?</b></p>			
<p><b>Docente 1:</b> Vuelvo a repetir lo anterior a la historia hay que quitarle la acidez que se le ha dado siempre con la instrucción formal ó académica entonces ese recurso donde nosotros podemos utilizar esa tecnología para presentar ya sea la vida de un personaje, un evento eh! Equis eso nos permite darle actualidad,</p>	<p><b>Docente 2:</b> Si creo que vale la pena y tendría que hacerse eh!! Porque eso despertaría mayor interés en los muchachos, los aburriría menos y sería más amena la clase para ellos, más interesante.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Porque les facilitaría a ellos el entendimiento y el aprendizaje.</p>	<p><b>Apoyo con el MDC</b>  Vale la pena el apoyo con el MDC para así darle actualidad despertando el interés en los muchachos, haciendo la clase amena e interesante facilitando el entendimiento y el aprendizaje.</p>

<p>darle vigencia, sacarlo como un ente muerto a un ente viviente.</p> <p><b>9.- E: ¿Considera usted que el uso de un MDC es un buen recurso para desarrollar el contenido de Historia de Venezuela y llamar la atención e interés de los alumnos de 1er año de Educación Media</b></p> <p><b>Docente 1:</b> Porque el muchacho esta acostumbrado ahora es al nuevo uso de la tecnología, ya una pizarra, una tiza ó la exposición oral de un profesor no es suficiente , en cambio cuando tu tienes la posibilidad de a través de imagen, de sonido, de color, de movimiento, eso atrapa al muchacho, porque es el nuevo lenguaje que entiende el muchacho.</p>	<p><b>Docente 2:</b> Claro! Como te dije anteriormente, bueno ellos, es una cosa que les llama mucho la atención y que muchos manejan más que uno, más que los profesores, bueno entonces eso los haría, haría más participativa la clase, ellos aportarían más.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Porque ellos en este mundo tan tecnológico donde ellos viven, sueñan con las computadoras, ellos con el simple hecho de bueno muchachos vamos a sentarnos en la computadora y vamos a hacer cierta actividad o vamos a investigar es algo diferente, donde vamos a buscar en la página tal del libro, es mas fácil para el docente y para ellos que comprendan.</p>	<p><b>Uso de MDC</b></p> <p>El muchacho está acostumbrado ahora es al nuevo uso de las tecnologías, eso lo atrapa, les llama mucho la atención, la cual sería más fácil para el docente y para que ellos comprendan, logrando más participativa la clase.</p>
--	--	--	---

**Entrevistas a docentes y expertos en contenidos**

Docente 1	Docente 2	Docente 3	Categorización
<p><b>10.- E: ¿Cómo desarrolla los contenidos de la asignatura Historia de Venezuela para los alumnos de 1er año de Educación Media Técnica?</b></p> <p><b>Docente 1:</b> Eh! Lo primero creo que es importantísimo, personaje, causas y consecuencias del evento donde el haya participado, si lo puedes hacer, si lo puedes simplificar a través de esa estrategia metodológica consigues muchísimo más, okey que la simple exposición oral.</p>	<p><b>Docente 2:</b> No sé, es una cosa un poquito mas complicada, eso estaría por parte del técnico, pero sí por ejemplo la creación de software con las clases que uno va a dar, con presentarlo con no sé, a través de un computador, o a través de un proyector, video beam, esas cosas.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Primero tiene que ser un contenido bien estructurado en función a la edad del grupo, segundo tiene que tener la información clara y precisa para luego seria como una serie de juegos o estrategias a ver si llego el aprendizaje, cuestión de que sean lecturas, reflexiones, o el contenido esquematizado para ver si por lo menos los muchachos de esa forma logran tener interés y comprender esa información.</p>	<p><b>Estructura del Contenido de MDC</b></p> <p>Con el MDC como estrategia metodológica se puede simplificar, creando software con las clases que se van a dar pero siempre tomando en cuenta que debe estar bien estructurado y en función a la edad del grupo, con la información clara y precisa a través de juegos o estrategias con el contenido bien esquematizado.</p>

<p><b>11.- E: ¿Cuántos contenidos cree usted que se pueden desarrollar en el MDC?</b></p> <p><b>Docente 1:</b> Eso creo que no tiene un número específico, pero los niveles de atención generalmente son sobre un solo tema o paralelamente con otro punto, léase dos puntos nada más porque cuando abarcas mucho, la mente del muchacho no abarca y sobre todo los tiempos okey, el máximo que puede de atención tener una persona son 45min, si tu te excedes en ese tiempo el</p>	<p><b>Docente 2:</b> Oh! Me imagino que todos, muchísimos, más que de forma tradicional.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Todos</p>	<p><b>Cantidad de Contenidos</b></p> <p>No hay número específico pueden ser todos los contenidos aunque pero por los niveles de atención generalmente son sobre un solo tema o paralelamente con otro punto.</p>
--	--	--------------------------------	--

<p>muchacho pierde interés o confunde terminologías o espacios de lo que se está tratando de hablar, por eso creo que uno ó dos al máximo cuando son paralelos okey ó puedes polarizar un tema con otro.</p>			
--	--	--	--

Entrevistas a docentes y expertos en contenidos			
Docente 1	Docente 2	Docente 3	Categorización
<p><b>12.- E: ¿Qué estrategias considera usted que puedo utilizar para desarrollar el contenido en el MDC?</b></p>			<p><b>Uso de estrategias en el MDC</b></p>
<p><b>Docente 1:</b> Creo que es algo eh! Que tenemos que adaptarnos todos porque es romper con viejos paradigmas, simplemente dar el esbozo, dar que busco y que el muchacho construya sobre el concepto y si puede el muchacho construir el concepto entiende de que estamos hablando y como evitar o reproducir un evento histórico.</p>	<p><b>Docente 2:</b> El mismo Internet, eh! Se podría también a través de la creación de juegos, de utilizando los mismos programas tradicionales power point, este, esas cosas pues, se podrían hacer rompecabezas, una infinidad de actividades tecnológicas ó actividades pedagógicas a través del computador, a través de la tecnología.</p>	<p><b>Docente 3:</b> Por ejemplo la clase que se da y se discute de tipo magistral y participativa que con los muchachos, bueno lo vamos a llevar a los medios didácticos, como crucigramas, sopas de letras, sabes cuestión de que a ver si de esa forma los muchachos logran el interés y se lleva a cabo el logro de ese aprendizaje.</p>	

## Anexo J



**Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación  
Profa. Carolina Moreno. (carolinamoreno\_169@hotmail.com)**



### **Orientaciones al equipo docente para el desarrollo de la actividad**

#### **Presentación**

Principalmente quiero agradecer su apoyo para compartir esta actividad junto a tus estudiantes y además permitir la aplicación de esta experiencia novedosa de enseñanza-aprendizaje con el apoyo de un Medio Didáctico Computarizado.

El fin de la actividad en el aula de clases de la asignatura Historia de Venezuela es lograr la información de sustento para el trabajo de investigación: “Efectos del uso de medios didácticos computarizados en la atención e interés de alumnos de educación media técnica” desarrollado para la Maestría en Educación mención Tecnologías de la Información y la Comunicación de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela.

El Objetivo general es el siguiente: “Determinar los efectos de la aplicación de un Medio Didáctico Computarizado en la atención e interés de los alumnos de primer año “D” de la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Manuel Palacio Fajardo en la asignatura Historia de Venezuela”.

## **Distribución de actividades.**

### **Etapas 1**

Se realizaron los contactos y las conversaciones con el personal directivo de la institución (Directora) para su aprobación.

Reunión con la Docente del aula de la asignatura Historia de Venezuela y el Profesor de Informática encargado del Laboratorio de Informática (CBIT), para darles a conocer la investigación y la actividad a realizarse, además conocer los espacios y requerimientos, dar las debidas orientaciones y sugerencias para llevar a cabo la actividad entre otras:

- Debes utilizar el Medio Didáctico antes de utilizarlos con los estudiantes.
- Ubica a un alumno en cada computadora, si surge algún inconveniente por falta de maquinas coloca a dos estudiantes por cada computadora.
- Incentiva y motiva a los alumnos con la actividad, indícales que no es un examen, que van a utilizar la computadora para desarrollar algunos contenidos de la clase.

### **Etapas 2 Aplicación del Medio Didáctico Computarizado**

El proceso de aplicación del Medio Didáctico Computarizado se aplicó en tres sesiones de clases.

### **Uso del Medio Didáctico Computarizado en el aula.**

#### **Sesión 1: Conociendo el Medio Didáctico Computarizado Procesos Independentistas.**

Indaga algunos conocimientos previos de los alumnos antes de utilizar el Medio Didáctico Computarizado.

El mando y la orientación de la actividad estará a cargo del Docente y el encargado de la investigación llevara el registro de la actividad.

- Dar la Bienvenida al grupo de estudiantes.
- Agradecerles por su participación y colaboración.
- Presentarse la investigadora como una ayudante y colaboradora.
- Indicar el objetivo de la actividad.
- Indicar que no es una evaluación.
- Ubicar a los estudiantes en las computadoras y decirles que ingresen a la siguiente dirección web: <http://www.independentistavz.com/es/>
- Luego que revisen los contenidos presentes y todo el Medio Didáctico Computarizado.
- Realizaran como práctica las actividades interactivas.
- Los estudiantes contaban con el apoyo de libros, docente y de toda la información alojada en el Medio Didáctico Computarizado.

**Tiempo estimado: 1 hora 30 min.**

## **Sesión 2: Practicando con el Medio Didáctico Computarizado Procesos Independentistas**

El mando y la orientación de la actividad estará a cargo del Docente y el encargado de la investigación llevara el registro de la actividad.

- Dar la Bienvenida al grupo de estudiantes.
- Agradecerles por su participación y colaboración.

- Indicar el objetivo de la actividad.
- Indicar que no es una evaluación.
- Ubicar a los estudiantes en las computadoras y decirles que ingresen a la siguiente dirección web: <http://www.independentistavz.com/es/>
- Cuentan con el apoyo del contenido alojado en el Medio para resolver las actividades y con los Docentes que están aquí.
- El docente invitara a los estudiantes para que participen en el blog respondiendo la siguiente pregunta: Hace poco celebramos el Bicentenario de la Independencia de nuestro país y se realizaron diversas actividades. Deja tu comentario sobre esa celebración y si asististe a alguna actividad o si visitaste la Casa del Libertador. Y también que respondan la encuesta que se encuentra en dicho blog.
- Realizaran las actividades que se llaman independentistas que se encuentran en el Medio Didáctico Computarizado.
- Al final el Docente invita nuevamente a los estudiantes a seguir participando en el blog con sus comentarios y que escuchen los podcast que allí se encuentran.

**Tiempo estimado: 1 hora.**

### **Sesión 3: Realizando Ejercicios**

- Dar la Bienvenida al grupo de estudiantes.
- Agradecerles por su participación y colaboración.
- Indicar el objetivo de la actividad.

- Indicar que no es una evaluación.
- Ubicar a los estudiantes en las computadoras y decirles que ingresen a la siguiente dirección web: <http://www.independentistavz.com/es/>
- Podrán revisar nuevamente los contenidos del Medio Didáctico Computarizado con la ayuda de las revistas y publicaciones.
- Realizarán los ejercicios respondiendo cada una de las preguntas que allí se le realizan para luego obtener como resultado, total de respuestas correctas y su respectiva nota, el docente llevara el registro de dicho ejercicio, observando los resultados de cada estudiante.
- Al final el Docente invita nuevamente a los estudiantes a seguir participando en el blog con sus comentarios y que escuchen los podcast que allí se encuentran.

Al final se realizará una especie de entrevista (preguntas breves) en relación a la actividad.

Preguntas:

¿Qué les pareció la actividad?

¿Qué les pareció el Medio Didáctico Computarizado?

¿Qué actividad les agrado más?

¿Fue fácil el uso del Medio Didáctico Computarizado? ¿Por qué?

¿Qué opinas sobre las imágenes, videos, texto, y los colores que se utilizaron?

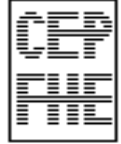
¿Te llamo la atención el Medio Didáctico Computarizado? ¿Por qué?

**Tiempo estimado: 1 hora 30min.**

## Anexo K



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación  
Profa. Carolina Moreno. (carolinamoreno\_169@hotmail.com)



### GUION DIDÁCTICO

#### **Introducción.**

Este guion dará a conocer varios aspectos del Medio Didáctico Computarizado Procesos Independentistas el cual fue realizado con el fin de apoyar la clase de Historia de Venezuela de 1er año de Educación Media Técnica para captar la atención e interés de los alumnos en la asignatura, el mismo posee una navegación sencilla entre cada tema desarrollado del contenido con sus diferentes links y actividades.

#### **Objetivos.**

- Lograr la atención e interés del alumno a través del Medio Didáctico Computarizado.
- Valorar la importancia del proceso Independentista de Venezuela y sus consecuencias.
- Concientizar al alumno sobre su legado y contexto Histórico.

#### **Característica.**






El MDC posee actividades como crucigramas, completación, sopa de letras, actividades de aciertos, búsquedas, videos, entre otros, las cuales hacen más interactiva la asignatura Historia de Venezuela que es más teórica que práctica, de

esta manera con esas actividades se logra que la clase sea más atractiva y motivante para el alumno sin perder la atención e interés en dicho contenido.


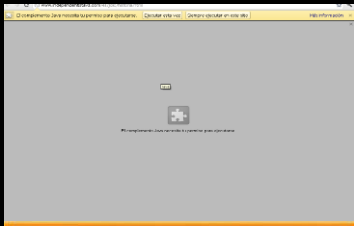

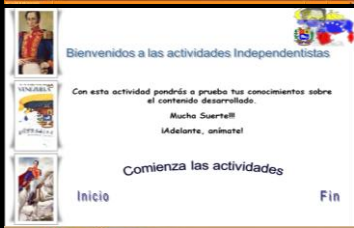


**Público.**

Alumnos de 1er año de Educación Media Técnica, con edades comprendidas entre 13-14 años de edad.

**Contenidos.**

Escena o Vista	Descripción general
	<p>Ingresamos a la dirección web: independentistavz.com luego aparece la Pantalla de inicio con el menú con los siguientes nombres: Home, Contenidos, Galería de fotos, Videos, Material de Interés, Blog, Actividades y aparece un texto que se llama Biografía de Simón Bolívar.</p>
	<p>Al colocar el cursor en la palabra contenido se despliega un menú con los diferentes temas.</p>
	<p>Si hacemos clic a cualquier tema aparece la información con el nombre de cada tema seleccionado y así sucesivamente para cada uno.</p>
	<p>Si hacemos clic en el link Galería de fotos aparece esta pantalla, y en ella podemos hacer clic sobre cada imagen.</p>
	<p>Al hacer clic en una imagen aparece la siguiente pantalla.</p>

	<p>Al hacer clic en el link Videos aparece esta pantalla con los diferentes videos.</p>
	<p>Al colocar el cursor en la palabra Material de interés se despliega un menú secundario con los siguientes links: Revistas y publicaciones y presentaciones. Como esta pantalla.</p>
	<p>Al hacer clic en el link Revistas y publicaciones aparece esta pantalla, con las diferentes revistas disponibles, además en la parte de abajo los links de las publicaciones.</p>
	<p>Al hacer clic en cualquier revista aparece esta pantalla, se abre la revista con su información.</p>
	<p>Al hacer clic en cualquier publicación aparece esta pantalla con la publicación seleccionada.</p>
	<p>Al hacer clic en el link presentaciones aparece esta pantalla.</p>
	<p>Al hacer clic en el link Blog aparece esta pantalla.</p>

	<p>Al colocar el cursor en la palabra Actividades se despliega un menú secundario con los siguientes links: Actividades Interactivas, actividades independentistas y por último el link ejercicios.</p>
	<p>Al hacer clic en el link Actividades interactivas aparece esta pantalla y le doy clic al botón ejecutar.</p>
	<p>Al hacer clic al botón ejecutar aparece esta pantalla de actividades.</p>
	<p>Al hacer clic en actividades independentista se descarga un archivo el cual es esta pantalla.</p>
	<p>Al hacer clic al link ejercicios muestra esta pantalla llamada ejercicios. Al responder cada pregunta hacemos clic al botón ver resultados.</p>
	<p>Al hacer clic en el botón ver resultados nos muestra esta pantalla con los resultados de nuestras respuestas.</p>

## **Bibliografía**

Las imágenes utilizadas de los diferentes temas desarrollados fueron tomadas de imágenes de GOOGLE.

Los videos presentados están alojados en You Tube en las siguientes direcciones:

Batalla Boyacá 1819 - Cortometraje Animación:

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=p3cPY\\_-kuws](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=p3cPY_-kuws)

Conociendo La Historia con Bolívar:

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=JytGEy3XnBE](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=JytGEy3XnBE)

Batalla de Carabobo:

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=H24Web5h104](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=H24Web5h104)

19 de Abril de 1810: Primer Grito de Independencia:

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=6dTpP8vwTcU](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=6dTpP8vwTcU)

Biografía de Simón Bolívar:

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=3F2Nsy8sAgk](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=3F2Nsy8sAgk)

Carta de Jamaica:

[http://www.youtube.com/watch?v=Wpi8X6UGR80&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=Wpi8X6UGR80&feature=player_embedded)

Como se forja un Libertador:

[http://www.youtube.com/watch?v=DG5ZgmckINw&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=DG5ZgmckINw&feature=player_embedded)

Las revistas fueron tomadas de:

<http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/MARZO-ABRIL-2.pdf>

<http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/MAYO-JUNIO-3.pdf>

<http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Publicaciones/MV21%20.pdf>

<http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/MV20II.pdf>

[http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/Revista\\_Mem\\_13.pdf](http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/Revista_Mem_13.pdf)

[http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/Memorias\\_N14.pdf](http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/Memorias_N14.pdf)

<http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/Memorias15b.pdf>

<http://www.cnh.gob.ve/images/stories/PDF%20Memorias/N%C2%B0%20especial.pdf>

Las Publicaciones fueron tomadas de:

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1811.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1812.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1816.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1817.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1819.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1821.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1824.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1825.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1826.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1827.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1828.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1829.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1830.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1831.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1833.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1842.pdf>

<http://www.bicentenario.gob.ve/independencia200/edicion/1852.pdf>

Las presentaciones fueron tomadas de Slideshare:

Historia de Venezuela Movimientos Preindependentistas:

[http://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/5034390](http://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/5034390)

Independencia de Colombia, Venezuela y Ecuador:

[http://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/2089818](http://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/2089818)

Tercer República de Venezuela:

[http://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/5088479](http://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/5088479)



## Anexo L

Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación  
Profa. Carolina Moreno. (carolinamoreno\_169@hotmail.com)



### Guion Técnico y de Navegación

#### Pantalla Inicial del Medio Didáctico Computarizado.

Se ingresa a las diferentes pantallas por los links presentes en el menú principal identificado por lo siguiente: Home, Contenidos, Galería de Fotos, Videos, Material de Interés, Blog y Actividades.



Muestra todos los contenidos presentes en el Medio Didáctico Computarizado.



## Pantalla con algunos de los contenidos

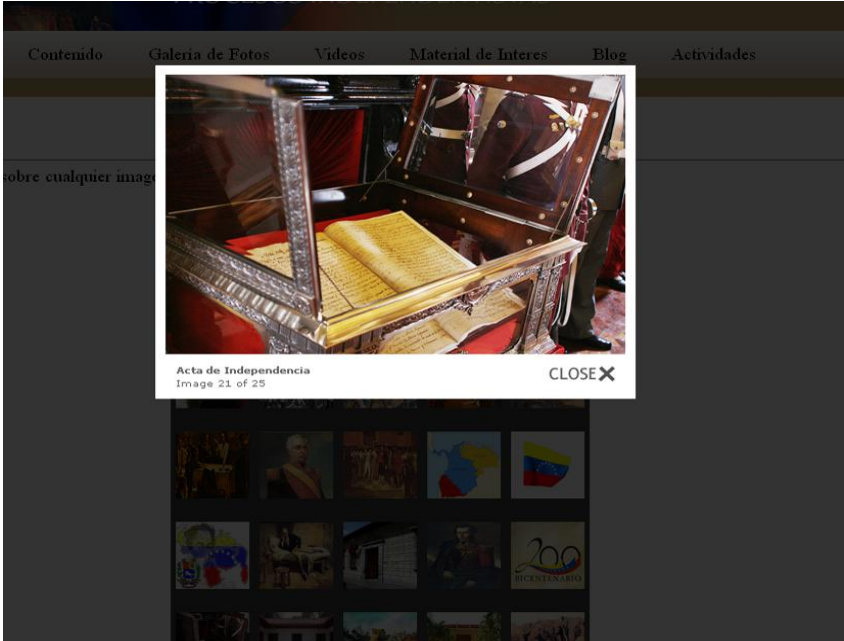
Se abre la pantalla con la información al hacer clic a cualquier tema presente en el menú emergente.



**Pantalla de Galeria de Fotos**



**Pantalla que se abre al hacer clic a cualquier imagen de la Galería de fotos.**



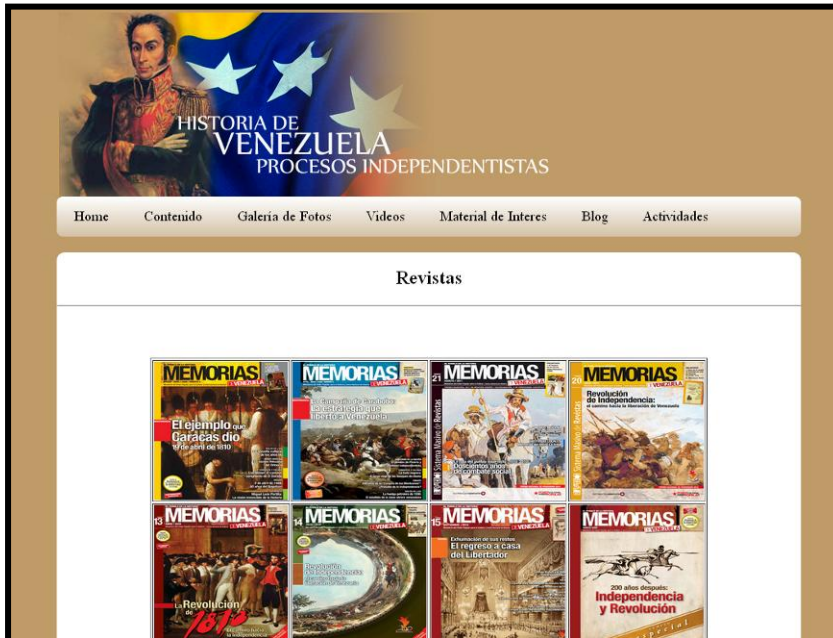
## Pantalla de Videos



## Pantalla de Material de Interés y el despliegue del menú emergente: Revistas y Publicaciones.



## Pantalla de Revista y Publicaciones



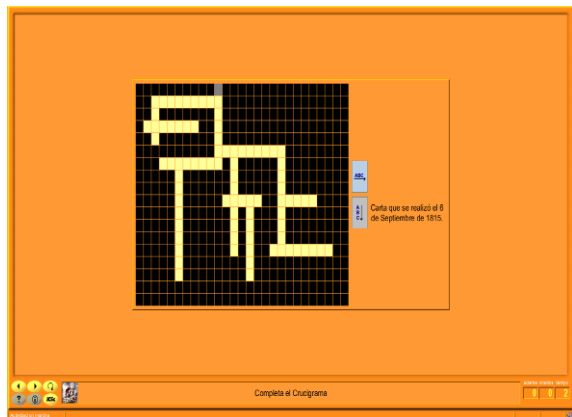
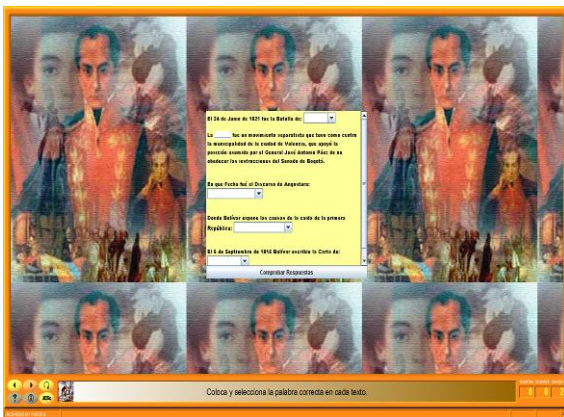
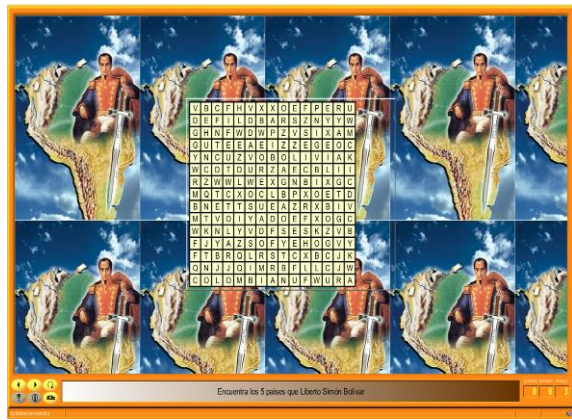
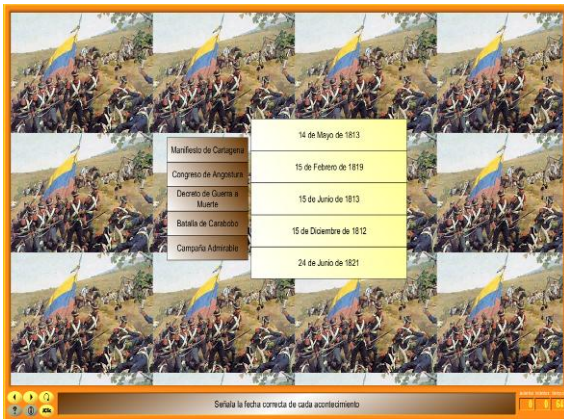
## Pantalla del Blog del Medio Didáctico Computarizado.

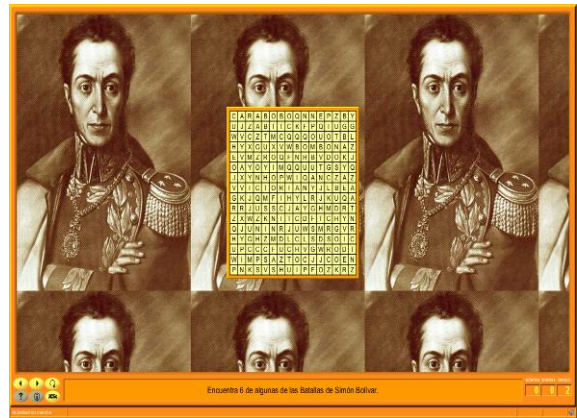
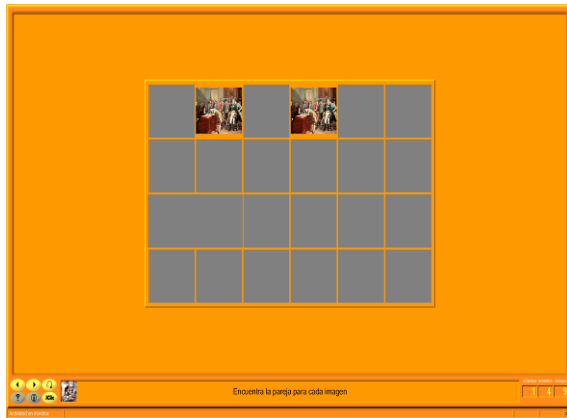


## Pantalla con el despliegue del menú emergente de las Actividades




## Pantallas de las actividades interactivas





## Actividades Independentista





Bienvenidos a las actividades Independentistas

Con esta actividad pondrás a prueba tus conocimientos sobre el contenido desarrollado.

Mucha Suerte!!!  
¡Adelante, animate!

Comienza las actividades




Inicio

Fin

## Pantalla de Ejercicios



HISTORIA DE VENEZUELA  
PROCESOS INDEPENDENTISTAS

Home Contenido Galería de Fotos Videos Material de Interes Blog Actividades

### Ejercicios

1 ¿Es cierto que en Carabobo se libró la última Batalla para la Independencia de Venezuela?

Verdadero

Falso

2 ¿Donde se inicia y culmina la Campaña Admirable?

Se inicia en Bolivia y culmina en Caracas

Se inicia en Cúcuta y culmina en Caracas

Se inicia en Caracas y culmina en Cúcuta

## Pantalla de los resultados luego de responder las preguntas.



HISTORIA DE VENEZUELA  
PROCESOS INDEPENDENTISTAS

Home Contenido Galería de Fotos Videos Material de Interes Blog Actividades

### Resultados

La respuesta 1 es correcta.

La respuesta 2 es correcta.

**La respuesta 3 es incorrecta.**  
Tienes que poner más empeño en el punto: **Bolívar y la Campaña Admirable**

La respuesta 4 es correcta.

**La respuesta 5 es incorrecta.**  
Tienes que poner más empeño en el punto: **Congreso de Panamá**

La respuesta 6 es correcta.

La respuesta 7 es correcta.

La respuesta 8 es correcta.

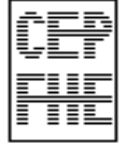
La respuesta 9 es correcta.

La respuesta 10 es correcta.

## Anexo M



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación  
Profa. Carolina Moreno. ([carolinamoreno\\_169@hotmail.com](mailto:carolinamoreno_169@hotmail.com))



### **Guion de entrevista para el Docente de aula (Uso del Medio Didáctico Computarizado)**

#### **Presentación.**

Este documento pretende orientar la discusión sobre el uso del Medio Didáctico Computarizado. La información será utilizada como soporte para la evaluación de dicho medio.

¿Qué le pareció el MDC?

¿Qué le gustaría añadir al MDC?

¿Considera el MDC un buen recurso para su clase? ¿Por qué??

¿Qué le pareció la actividad realizada?

¿Está dispuesta a seguir utilizando el MDC en sus clases?

¿Qué opina del contenido desarrollado?

¿Qué opina sobre las imágenes, videos, texto y colores que se utilizaron?

**Anexo N**

**Entrevistas a Expertos en Medios Didácticos Computarizados.**

<b>Entrevistas a Expertos en Medios Didácticos Computarizados</b>			
<b>Experto 1</b>	<b>Experto2</b>	<b>Experto 3</b>	<b>Categorización</b>
<b>1.- ¿Qué considera usted que debe contener un MDC para captar la atención e interés del alumno?</b>			
<p><b>Experto 1:</b> Lo primero que yo creo que se debe captar es que este adaptado a la población a la que está dirigida, entender que no son cosas genéricas, no es que esto me sirve para todo el mundo No! Creo que cada medio debe tener su toque</p>	<p><b>Experto 2:</b> Primero que nada tiene que estar enfocado hacia lo que son las características generales de la población y la muestra la cual va a hacer utilizado, tiene que tener un diseño instruccional que sea adecuado a esta muestra, eh! Si estamos hablando como es el caso de estudiantes de un primer año de historia, evidentemente eh! La</p>	<p><b>Experto3:</b> Bueno para captar la atención e interés del estudiante porque hace tiempo que no tenemos alumnos, no es una sutileza de lenguaje si no, estás hablando de Medios didácticos computarizados entonces es una persona que estudia, para una persona que estudia un material es importantísimo la interfaz gráfica, que significa esto, que el medio tiene que tener una interfaz adecuada al estudiante, eso significa que por ejemplo un joven tiene unos colores de su predilección, eso significa por ejemplo que un joven maneje el teclado de una forma, eso</p>	<p><b>MDC para captar atención e interés</b></p> <p>Debe estar adaptado a la población que está dirigido, a su contexto, realidad, a sus características generales, con un buen diseño instruccional, con actividades congruentes, atractivas, y con gran diversidad de las mismas, así como videos, blog, además con una interfaz grafica adecuada al estudiante ya que es un aspecto relevante para la atención y el interés, llevando un tratamiento de los contenidos y tener claro el objetivo del material.</p>

<p>eso no quiere decir tener tantos medios como poblaciones haya, no creo que debamos llegar a ese extremo, pero si adaptarse a la población que esta dirigida, a su contexto, a su realidad, podrás tener un Medio Didáctico muy bien hecho pero no está adaptado a la población, no es lo mismo un grupo de muchachos de Guarenas, de Guatire que del 23 de Enero, hay cosas que son comunes claro que si! Pero hay cosas</p>	<p>población aquí es critica son adolescentes, por lo tanto las actividades que se diseñen tienen que estar en congruencia con lo que son los intereses de los adolescentes, las actividades tienen que ser atractivas, tienen que estar, tienen que tener por supuesto una respuesta, cada actividad tiene que tener una respuesta inmediatamente al lado de manera que el estudiante cuando tenga la pregunta o la actividad, enseguida tenga la respuesta a esa repuesta que el da, para que sepa si lo hizo bien o si lo hizo mal, igualmente si estamos hablando de eh! Las características</p>	<p>significa por ejemplo que un joven tenga unos niveles de lectura, eso significa por ejemplo que un joven tiene acceso a información en internet, eso que la interfaz grafica es uno de los aspectos relevantes en el medio para la atención y el interés, este es un primer elemento, un segundo elemento que es importantísimo es el tratamiento de los contenidos, si yo estoy haciendo un medio en matemáticas por dar un ejemplo, esos contenidos tienen una forma de presentarse o de tratarse y entonces eso es de relevancia, el modelo de tratamiento de los contenidos, y por ultimo este tercer aspecto que me parece igual de relevante a la interfaz y a los contenidos es tener claro el objetivo del material, en ese orden yo creo que son aspectos, que es decir si yo hago un material didáctico computarizado para ejercitar por ejemplo, entonces los otros dos elementos están presentes pero</p>	
---	--	--	--

<p>que son distintas, la otra es que tomes en cuenta lo que ellos son, lo que ellos quieren ser creo que es muy importante para un medio didáctico, que no sean tapa amarilla eso sería lo ideal.</p>	<p>para captar su atención es muy importante la diversidad de actividades, no pueden haber actividades que sean de un solo tipo, sino que tienen que mezclarse, porque la atención de los adolescentes por lo general es muy breve, ellos están en una actividad que se yo tienen 15 minutos muy interesados y después decae su atención, de manera que si vas a trabajar por ejemplo con preguntas de Si ó No, eso hay que hacerle primero pocas preguntas y luego cambiar a otro tipo de actividad que puede ser esté un video que tiene que dirigirse al grupo a la discusión que se le de a un video ó que puede cambiar</p>	<p>entonces esto debe ser diseñado en función de lo que se espera del usuario en este caso de alumnos o estudiantes.</p>	
---	--	--	--

	<p>también, bueno un blog, tengo entendido que está allí presente, eh! Puede ser también que ellos mismos diseñen, eh! Alguna actividad o puede ser incluso, ya que muchos de ellos tienen celulares, muchos de ellos acceso a internet, que ellos vayan a internet que busquen direcciones que les interesen, que estén directamente relacionadas con la temática que se está trabajando y si tienen celulares que hagan una lista con las direcciones de los compañeros y que por allí por ese medio se puedan enviar información o puedan intercambiar este preguntas, dudas e inquietudes.</p>		
--	--	--	--

## Entrevistas a Expertos en Medios Didácticos Computarizados

Experto 1	Experto2	Experto 3	Categorización
<p><b>2.- ¿Cuáles aspectos y criterios Técnicos debe poseer el MDC de Historia de Venezuela?</b></p> <p><b>Experto 1:</b> Yo creo que debes estar muy atenta a las imágenes a los personajes que vayas a utilizar, a los colores, al uso de los colores que yo no soy muy experto pero hay toda una gente que si son expertos en eso, no abusar de algunas, ósea no abusar de las imágenes, pero tampoco que no tenga imágenes, ese equilibrio entre lo mucho mucho que entorpece ni que no haya nada okey, entonces esa son las dos cosas que tienes que estar bien atenta, otra cosa es la cantidad de texto que se le presenta, son alumnos de bachillerato, no tienes que</p>	<p><b>Experto 2:</b> Bueno yo la parte técnica no la manejo, así digamos, porque no es mi campo, eh! Lo que si sugiero es que tiene que ser en todo caso, no puede ser muy pesado, este las actividades que allí se hagan, este las imágenes que se coloquen allí, este toda las, los sitios web donde ellos tienen que acceder tienen que ser sitios que se puedan descargar fácilmente que no sean pesados que sean de fácil acceso de manera que ellos no vayan a encontrar una dificultad técnica que los vaya a,</p>	<p><b>Experto 3:</b> Bueno resulta ser que la Historia de Venezuela como cualquier otra área cuando se hace un material didáctico computarizado, cuando dices aspectos técnicos tienes que tener cuidado porque yo creo que te refieres a los aspectos tecnológicos, una cosa es lo técnico y una cosa es lo tecnológico, entonces hay una diferencia que es importante, si te refieres a lo técnico asociado a lo, cuidado también porque podría ser computacional, entonces desde el punto de vista técnico se tiene que tener muy claro, lo tecnológico o computacional, el hardware y el software con el que se está trabajando,</p>	<p><b>Aspectos y Criterios Técnicos del MDC</b></p> <p>En los criterios técnicos lo recomendado es no abusar de las imágenes y de los colores que se vayan a utilizar, tiene que existir un equilibrio, una cantidad de texto, que este bien presentada la información (realizar guiones), que no sea muy pesado, sitios que se puedan descargar y de fácil acceso, una cosa es lo técnico y otra cosa lo tecnológico, que si se habla desde el punto de vista técnico se tiene que tener muy claro lo tecnológico o computacional, el hardware y el software con el que se está trabajando por el manejo de video, de imágenes y de audio</p>

<p>utilizar tanto texto pero tampoco que no tenga texto, tiene que estar muy bien presentada la información, yo te recomiendo que escribas los guiones y que te los revise alguien, porque generalmente tendemos a escribir y nosotros mismos no entendemos lo que dice allí, mucho menos un muchacho de bachillerato.</p>	<p>que vaya a disminuir esa atención inicial que ellos puedan tener hacia el medio.</p>	<p>entonces no solo eso, eso trae por si, las tecnologías traen por si unas condiciones y son esos aspectos técnicos, sino que también unas condiciones, es decir si yo hago un material didáctico computarizado yo podría tener el manejo de videos, de imágenes, de audio muy alto porque ahorita la gente aprende, tal cual como tu estas grabando ahorita, uno podría grabarse tres profesores testimoniales de Historia en unas condiciones y si te refieres a esa, una cosa son las capacidades del computador, pero otra cosa es el luz de esos elementos dentro del diseño del medio, entonces desde mi perspectiva afortunadamente ahorita hardware y software han evolucionado, entonces hay que desde el punto de vista tecnológico explotar el potencial, explotar el potencial educativo del medio didáctico computarizado.</p>	<p>del medio didáctico computarizado.</p>
--	---	--	---

<b>Entrevistas a Expertos en Medios Didácticos Computarizados</b>			
Experto 1	Experto 2	Experto 3	Categorización
<p><b>3.- ¿Cuáles aspectos y criterios Estéticos debe poseer el MDC de Historia de Venezuela?</b></p>			
<p><b>Experto 1:</b> Yo creo que tiene que ver mucho con el color, la textura, que me refiero con la textura que no sea plano porque para eso me busco un libro, porque es otra cosa, es otro medio didáctico, y es bien importante que el estudiante se sienta cómodo y también esta la prueba con pocos, recuerda que antes de que</p>	<p><b>Experto 2:</b> La parte estética es muy importante aún cuando tiene que ver una homogeneidad en los caracteres, en la forma, en el tipo de letra, en el tamaño de la letra, sin embargo digamos es importante que se intercale eso con el uso dosificado de colores, de gráficos, este que hayan imágenes que hayan sido tomadas, las imágenes tienen que ser nítidas, de todas maneras hay que aclarar que no haya una sobrecarga de</p>	<p><b>Experto3:</b> Umm, la estética viene dada por el uso de fotos, de imágenes, la calidad del video y una estética que la podría llamar interna, esa interna en la Historia viene dada por los componentes, su interpretación, eh! Las épocas en que fueron, por ejemplo el hecho de que un alumno vea en Historia de Venezuela la caratula de un libro del año 1810, entonces eso tiene implicaciones para lo que está aprendiendo, importantísimo el uso del lenguaje dentro de la estética del Medio Didáctico Computarizado, yo creo que el lenguaje va adentro de la estética.</p>	<p><b>Aspectos y Criterios Estéticos.</b></p> <p>Los aspectos y criterios estéticos tienen que ver con el color, la textura que no sea plano, que tenga homogeneidad en los caracteres en cuanto a la forma, en el tipo de letra, de gráficos, imágenes nítidas sin sobrecargar el medio, que sean sencillas y relacionadas con la temática, además el uso de fotos y la calidad de videos. Hay que tomar en cuenta también una estética interna en la Historia que viene dada por los componentes, su interpretación acotando la importancia en el uso del lenguaje.</p>

<p>tengas ya. Tu aspiras llegar? esta la prueba con pocos es decir agarrar a un grupo de muchachitos, de muchachos porque no son tan muchachitos y que te lo prueben es lo mejor, porque uno cree una vez que haya sido validado por expertos, los mejores validadores son un grupo de usuarios parecidos a la población que se le vaya aplicar.</p>	<p>imágenes porque esto puede desviar la atención del estudiante y también puede sobrecargar el sitio y al final a lo mejor el acceso se puede dificultar un poco, en todo caso este es importante que esta por ejemplo la parte de las imágenes se halla, eh! Primero que sean imágenes que se hayan tomado de un sitio eh! De buena calidad, de un sitio serio, que no sean imágenes digamos que estén muy sobrecargadas tampoco, tienen que ser imágenes sencillas, imágenes nítidas, imágenes relacionadas con la temática, de la materia en este caso Historia de Venezuela.</p>		
--	---	--	--

### Entrevistas a Expertos en Medios Didácticos Computarizados

Experto 1	Experto 2	Experto 3	Categorización
<p><b>4.- ¿Cuáles aspectos y criterios Tecnológicos debe poseer el MDC de Historia de Venezuela?</b></p>			
<p><b>Experto 1:</b> Bueno hay tiene que ver mucho el peso del Medio Didáctico que donde lo vayas a aplicar eso baje porque a lo mejor la imagen pesa demasiado entonces eso se tarda y quita ya la emoción, entonces tienes que, yo no soy experto en HTML en cosas de estas, pero trata que las</p>	<p><b>Experto 2:</b> Bueno esto yo creo que se enlaza con lo que habíamos comentado al inicio no! Eh! Tengo entendido que se va a colgar en un sitio, ya está colocado en un sitio, hay que tomar en cuenta que si el docente va a trabajar con eso en el aula, hay que contar que el aula tenga este un acceso a la red no! Que ya sea que tengan directamente en la misma aula, o que haya un aula virtual en el colegio o instituto</p>	<p><b>Experto3:</b> Bueno entonces volvemos a lo mismo, si estabas asumiendo como técnico, luz, sonido, y el otro, entonces para mi 3 con 4 van vinculados porque para mí lo tecnológico, es lo de relevarse y técnico se asocia más entonces a las formas de uso, tecne, significa como hacer algo, como hacer algo de Historia, bueno hay muchos, excelentes buenos ejemplos, hay que cuidarse textualidad, hay que cuidar fuentes, secuencias didácticas, fuentes, tiempo de presentación de la, lenguaje, entonces para mí todo eso está vinculado a lo tecnológico, no tanto a lo técnico, para mí lo técnico no tiene, viene dado ya</p>	<p><b>Aspectos y Criterios Tecnológicos</b></p> <p>Viene dado por el peso del MDC, la cual será manejada por el diseñador del sitio, tiene que estar el medio de la manera más enterita, más rápida, más confiable, con la supervisión constante del administrador del sitio, además debe cuidarse textualidad, cuidar fuentes, secuencias didácticas, tiempo de presentación y el lenguaje.</p>

<p>imágenes no sean tan pesadas y tarden tanto, porque si la gente se coloca allí y esta mil horas para que baje la imagen Ay! No me pongo a hacer otra cosa.</p>	<p>donde puedan todos los estudiantes dirigirse hasta allá para poder acceder a ese sitio donde va a estar localizado el Medio Didáctico Computarizado, ó la dirección web donde va a estar, en todo caso digamos que la parte tecnológica la va a manejar es el diseñador del sitio, los estudiantes no tienen que ver con esa parte tecnológica, simplemente ellos lo que le interesa es acceder al sitio igual que el docente, hay que hacérselos de la manera más enterita, más rápida, más confiable para que no haya problemas haya problemas técnicos, sin embargo ahora que mencionamos</p>	<p>por lo que uno toca.</p>	
---	---	-----------------------------	--

	<p>problemas técnicos, tiene que haber digamos una supervisión constante del administrador del sitio de manera que si se presenta un problema, el administrador pueda darle respuesta inmediata al usuario, porque ya que se está midiendo la variable interés hay que estar pendiente de eso, porque muchas veces el interés puede decaer si el usuario siente que se lo dificulta mucho ubicar el sitio, o se le dificulta mucho bajar las imágenes, o si simplemente no puede abrir el sitio en un momento dado, porque qué se yo, se sobrecarga, o da error en los servidores, en todo caso tiene que</p>		
--	---	--	--

<p>5.- ¿Qué considera usted que debe contener un MDC de Historia de Venezuela para que sea el eje motivador del alumno y lograr mantener la atención e interés?</p> <p><b>Experto 1:</b> Mira yo en estos días vi por un canal que para no estar en este es chavista o es escuálido, pero me gusto mucho y eran noticias, entonces salía algo así como 1810 El rey de España, y es más lo hacia un señor con periodistas de ahorita, no! que era un periodista</p>	<p>haber un medio un canal de comunicación con el administrador del sitio, tiene que estar concebido de esa manera y contemplado en el diseño.</p> <p><b>Experto 2:</b> Qué debe contener, bueno en cuanto a contenido eh! Normalmente este tipo de materia, la Historia de Venezuela, este la Literatura, a veces los estudiantes sienten que son materias como que fastidiosas, monótonas, sin embargo yo creo que este hay que hacerle como, hacerla dinámica en el sentido de que este la temática de la materia se una con lo que es la actualidad, eh! De los sucesos de los hechos que ocurren en el país y van, a, por ejemplo si</p>	<p><b>Experto 3:</b> Bueno lo que ya hemos venido conversando, la forma de tratar el tema, respetarle sus, no vamos a decir su necesidad, su requerimiento, un estudiante o un alumno como lo llamas tú tiene unos requerimientos, entonces depende de su medio, de su contexto pero hay excelentes propuestas como uno que hicieron en la galería de arte nacional y ay! Dios! La profe se llama ah! Clara Marina Rojas, entonces era una Historia donde el estudiante podía cambiar los, la secuencia de los hechos a medida que él iba estudiando,</p>	<p><b>Eje Motivador</b></p> <p>El eje motivador se enfoca en Estrategias novedosas (como entrevistas imaginarias a los personajes, que escriban cartas), festividades actuales, la materia hacerla dinámica, conectando la vivencia del estudiante, respetando requerimientos (depende de su medio, de su contexto), la interfaz, el tratamiento y estar claros en las necesidades o requerimientos de los estudiantes.</p>
--	---	---	---

<p>del año tal, sino que el Rey de España acaba de decir, era como un noticiero tal cual con el mismo formato, yo no sé como lo harías, y como lo piensas hacer, pero eran noticias del momento y ha llegado una carta de España diciendo que no están de acuerdo, una cosa bien! bien! interesante. Yo creo que tienes que buscarle estrategias novedosas porque ya la Historia de por si tiende la gente a rechazarla,</p>	<p>van a hablar que se yo de la declaración de la independencia, bueno se pueden poner actividades que le digan bueno, actualmente que has visto tu en la radio, en la televisión, que se ha hecho para festejar por ejemplo, algo que se me ocurre, la, que era lo que estábamos festejando hace. Entrevistador: El Bicentenario, Entrevistado: El Bicentenario por ejemplo no!, El Bicentenario, la ciudad de Caracas organizo muchas actividades, tú fuiste a alguna de esas actividades, compartiste con los colegas, con tus estudiantes, con tus compañeros esas actividades, cual te gusto más, en esas actividades repartieron algún material, ese material te gustaría compartirlos con los</p>	<p>entonces aspectos, si ya lo que conversamos, la interfaz, el tratamiento y estar claros en las necesidades o requerimientos de los estudiantes.</p>	
--	--	--	--

<p>como ay! Que fastidio, yo no entiendo eso, porque eso, para qué, chica que tú te ingenies, no se hasta donde va a llegar tu medio, que los alumnos le hagan entrevistas imaginarias a los personajes, le escriban cartas que, que le cuenten lo que esta pasando hoy y como ellos lo verían, no sé que tu empieces a romper esas barreras temporales y espaciales porque si no se vuelve muy fastidioso, yo</p>	<p>demás, eh! Hay alguna actividad que te haya resultado de especial interés, que te haya gustado, la que más te haya gustado, menciónala, dale una puntuación, pregúntale a tus compañeros, es decir que el estudiante sienta que la Historia de Venezuela es algo vivo, porque muchas veces, la Historia de Venezuela se siente como que se yo, como cosas este, viejas que no tienen nada que ver con la actualidad, que el estudiante muchas veces no siente que eso se conecta con su vida, cuando en realidad digamos que la Historia de Venezuela, aun cuando digamos están las fechas históricas, sin embargo todo esto tiene consecuencias con lo que es el quehacer, la vivencia y la idiosincrasia del venezolano no! Y eso es</p>		
--	---	--	--

<p>recuerdo una vez que hicimos con el Titanic y entonces que hice Yo! Teníamos que trabajar la entrevista, ellos, y yo los anote el día, ese día en la clase de castellano no era 17 de Abril de 1998, si no que era la fecha que se hundió el Titanic, entonces ellos fueron con trajes de la época, entonces hicieron entrevistas. Entonces ver como se puede romper la barrera espacial aunque sea con la imaginación</p>	<p>muy importante de tomar en cuenta, siempre tratar de conectar todas esas actividades, las fechas patrias, los documentos que se vayan a leer, que se yo, si vamos a hablar del acta de la independencia, bueno donde esta? Donde está guardada el acta? En el panteón nacional? No!, a donde estará, en la academia de la ciencia, no! En la academia de la Historia, o qué sé yo si, bueno has ido a la academia de la historia?, este tipo de cosas, saben dónde queda la academia de la historia?, o donde está guardada el acta? O no sé, donde en el panteón? Has ido al panteón nacional? Conoces el panteón nacional, que sabes del panteón nacional, este! Hay algunos héroes allí enterrados, quienes son? Es decir que se vea no!</p>		
---	--	--	--

<p>que también es parte de la, a ver si con el Medio Didáctico puedes meter.</p>	<p>Que eso forma parte de nosotros, y sobre todo los que vivimos en la ciudad de caracas tenemos que saber de esos sitios históricos y justamente ahora que se está haciendo pues, digamos mucha mención, que se están rediseñando, que se están haciendo actividades, es importante entonces conectar eso con la vivencia del estudiante no!</p>		
--	---	--	--

### Entrevistas a Expertos en Medios Didácticos Computarizados

Experto 1	Experto2	Experto3	Categorización
<b>6.- ¿Cómo debo estructurar el contenido del MDC de Historia de Venezuela?</b>			<b>Estructura de Contenidos</b>
<p><b>Experto 1:</b> Yo no soy especialista en Historia de Venezuela pero que se me ocurre a mi, primero tienes que tener bien claro lo que plantea el programa okey, después preguntarle a expertos, porque el hecho de que este en el programa no quiere decir que este bien, okey. Entrevistador: Chévere! <b>JA:</b> Entonces preguntarle</p>	<p><b>Experto 2:</b> El contenido bueno, debe estar acorde por supuesto con el programa del año, es un primer año, tiene que estar acorde con el programa, sin embargo no estoy muy segura de que se tenga que seguir exactamente el orden que aparezca en el programa, yo creo que se puede alterar el orden y este tratar de que ese contenido temático este interrelacionado verdad, que no se sienta que haya una ruptura entre lo que es el contenido, la unidad I digamos por ejemplo, y la unidad II,</p>	<p><b>Experto3:</b> Bueno básicamente ya tu misma en tu pregunta lo estás diciendo, una estructura en Historia la debe hacer un especialista en contenido, entonces por eso si uno va a hacer un Medio Didáctico Computarizado debe contar con el apoyo de especialistas en contenido, al igual que en cualquier otra área, la secuencia didáctica, o la secuencia instruccional la definen los especialistas en contenido, para mí no hay una.</p>	<p>Su estructura se basa en el Programa del año, aunque el hecho que se encuentre en el programa quiere decir que esté bien, hay que enfocarse en los contenidos más tediosos para ellos, donde el estudiante presente mayores inconvenientes, contenido donde hay más demanda cognitiva, pero sin utilizar todos los contenidos, donde se puede alterar el orden pero que exista un hilo conductor, que no exista la ruptura que haya continuidad que se vea algo dinámico que no es algo rígido. La estructura la debe hacer un especialista en contenidos, la secuencia didáctica o la secuencia instruccional la define el mismo.</p>

<p>expertos, preguntarles, tu eres profesora de Historia?</p> <p><b>Entrevistador:</b> No yo soy de Informática, pero si he hablado con los docentes allá de Historia.</p> <p><b>JA:</b> Entrevístate con tres profesores panas, y de que vas hablar en el Medio Didáctico?</p> <p><b>Entrevistador:</b> Todavía No, la profesora de Historia, la Docente de aula me dice que si puedo montar todos los contenidos pero me imagino que es demasiado.</p> <p><b>JA:</b> Es demasiado,</p>	<p>que haya una, un hilo conductor entre la unidad I y la unidad II y la unidad III, equis no!</p> <p>Eh! Porque muchas veces pasa que a veces los contenidos los tratamos como si fueran bloques separados e independientes, cuando no es la idea, la idea es que haya una continuidad y que el estudiante vea que en realidad es algo dinámico que no es algo rígido, no es algo que salte de una etapa a otra, sino que sienta que eso forma parte justamente del movimiento de lo que son los sucesos y los acontecimientos que en un momento dado sucedieron en la Historia de Venezuela, pero que están entrelazados, entre sí, y</p>		
--	---	--	--

<p><b>Entrevistador:</b> Entonces serian los contenidos que se hacen más tediosos para ellos.</p> <p><b>JA:</b> No has utilizado jamás, entonces fíjate tu una de las cosas que podrías hacer es? Pedirle a la profesora, Cuantas profesores de Historia hay?</p> <p>Entrevistados: Hay como cinco,</p> <p><b>JA:</b> Y la profesora es la misma o son distintos?.</p> <p>Entrevistador: Son distintos.</p> <p><b>JA:</b> Mejor, pídeles a ellos que te digan cuales son los contenidos más</p>	<p>entrelazados también con lo que es el presente.</p>		
---	--	--	--

<p>difíciles donde el estudiante presenta mayores inconvenientes porqué, le dices mire, que Historia es esa? Historia de que?</p> <p>Entrevistador: Historia de Venezuela de 1er año.</p> <p>JA: Ah! De lo que era 7mo, mire que es lo más difícil, bueno la colonia porqué, entonces si todo el mundo te dice la colonia, la colonia, ese es el que vas agarrar.</p> <p>Entrevistador: Ese es el que voy agarrar.</p> <p>JA: Claro! No agarres todos los contenidos porque si no</p>			
---	--	--	--

<p>         imagínate no          terminas          Entrevistador:          Claro se me hace          muy tedioso.          JA: Tedioso no,          no terminas,          agarra los          contenidos más,          donde hay más          demanda          cognitiva y esta          muy atenta en          bueno, que es lo          que está pidiendo          aquí, bueno aquí          le estamos          pidiendo análisis,          aquí le estamos          pidiendo síntesis,          aquí le estamos          pidiendo          evaluación, es          que aquí le          estamos pidiendo.          Ah! Entonces tú          dices ah! Vamos          a diseñar un buen          Medio Didáctico       </p>			
---	--	--	--

<p>para este contenido que todos los profesores dicen. Otra cosa que puedes hacer es pedirles que te den, eso lo logras mejor preguntándole a ellos que te den las notas por unidades para ver en que unidad</p> <p><b>JA:</b> Ellos tienen debilidad, pero a veces la nota no es un buen indicador del, y tu dices coye la unidad tres todo el mundo empieza a bajar.</p> <p><b>JA:</b> Salio mal, también depende como el profesor lleve las notas, porque a lo mejor el profesor es el</p>			
---	--	--	--

<p>que hace un solo examen y ya, eso no está permitido por la Ley en bachillerato.</p> <p><b>JA:</b> Pero no sé, entonces si tú ves que todos dicen la unidad tres y la siete oye quiere decir que la unidad tres y siete tiene algún déficit, y después le preguntas, mira porque, a que crees tú que se debe eso.</p> <p><b>JA:</b> Otra cosa que pudieras hacer, no sé si todavía tienes chance, preguntarle a los muchachos.</p> <p><b>JA:</b> Qué pasa con el tema de la colonia, Ay! Profe es que eso</p>			
---	--	--	--

<p>es muy aburrido.  <b>JA:</b> Entonces tú empiezas a imaginarte allí cosas que pudieras.</p>			
<p><b>7.- ¿De qué forma se puede ejercitar un contenido de Historia de Venezuela en el MDC?</b></p>			<p><b>Ejercitación de Contenidos</b></p>
<p><b>Experto 1:</b>  Mira a mí se me ocurre que integres actividades bien concretas que no sean abstractas, si no que escribe una carta, Eh! Imagínate que tu eres, el salón que los divides a través del Medio didáctico computarizado, esto no sería ni en el salón porque es un Medio didáctico computarizado,</p>	<p><b>Experto2:</b> Bueno creo que eso lo respondí en las preguntas anteriores no!, se puede diseñar haciendo este que el estudiante vea que hay una relación entre lo que es la Historia y entre lo que es la dinámica social de los acontecimientos, que se van desarrollando en el quehacer del ciudadano venezolano, del ciudadano caraqueño, mencionábamos las fechas patrias, tales como el Bicentenario, este , pero también podemos mencionar</p>	<p><b>Experto3:</b> Bueno la ejercitación es un aspecto que puede tener diferentes niveles, es decir hoy en día se utiliza por ejemplo una cosa que se llama flashka, entonces eso contiene unas propuestas muy específicas donde el estudiante verifica ciertos conocimientos, como bien es conocido la Historia, no solo es una acumulación de hechos y de fechas, pero si son necesarias, no es posible que un joven ubique la Batalla de Carabobo en el año 2000, porque entonces no es ni un extremo ni el otro, sin embargo en esa clasificación de niveles se podría pasar por un intermedio donde él se le propongan situaciones eh! Que el analice, y podría venir una tercera que es</p>	<p>Estas pueden ser actividades bien concretas que no sean abstractas, visitas guiadas o visitas virtuales, donde se involucren los estudiantes que sientan que eso está allí, además que verifiquen conocimientos, proponerles situaciones donde analicen, construyan para luego inferir. También utilizando tecnologías desde una entrada de texto, hasta un manejo de imágenes, estudio de caso, situaciones hipotéticas, que ejerciten hechos, fechas y por ultimo algo importantísimo en la Historia ahorita las líneas del tiempo.</p>

<p>que unos sean los realistas, que otros sean los españoles, que otros sean los blancos, los blancos criollos, que otros sean los blancos peninsulares, para ver y que cada uno de ellos empiece a escoger. ¿Y qué es el Medio didáctico computarizado? ¿Cómo es el Medio didáctico computarizado? ¿Cómo piensas hacer el medio Didáctico Computarizado?</p> <p><b>Entrevistador:</b> Yo pensaba hacerlo también que lleve la parte, llevarlo hacia</p>	<p>este, que se yo, ahorita en diciembre, el 17 de diciembre, el 24 de diciembre no! El 17 de diciembre, bueno entonces se puede el 17 de diciembre por ejemplo le puede preguntar que porque es una fecha importante, tienes idea de que se trata? De cuál es? Este! Bueno cuando ellos sepan ah! Entonces vamos a empezar a buscar información sobre esto, quien fue Simón Bolívar, este! Han ido a la Casa Natal del Libertador? Ustedes saben que ha sido remodelada últimamente? Este! Podemos organizar quizás una visita guiada, se les ocurre no! Porque no! Una visita guiada o si no revisar en la web si la casa natal</p>	<p>donde él construya y podría haber una cuarta que es difícil y que hay veces que los profesores de Historia que es una inferencia, uno podría preguntarle a los jóvenes, que hubiese ocurrido ante unos hechos, o tal, y el profesor de Historia recrear la condición, entonces hay gente que piensa que ejercitar es solo un nivel memorístico, y no! El que, actualmente los jeans están muy de moda jajaja, y entonces es diferente los niveles de ejercitación, el solo hecho de oír la palabra ejercitación, ay! Hay gente que le cressa los nervios, pero desde mi perspectiva siempre está presente en lo que se hace, lo que si tengo claro es que en los Medios Didácticos Computarizados, este! Exista la posibilidad de recrear esto, utilizando las tecnologías desde una entrada de texto, hasta un manejo de imágenes, hasta estudio de casos, hasta situaciones hipotéticas y un nivel que aunque persiste básico en ocasiones es muy útil que es que los estudiantes ejerciten hechos, fechas, ah! Y hay una cosa importantísima</p>	
--	---	--	--

<p>juegos.</p> <p><b>JA:</b> Por ejemplo que te digo yo, pero que va a hacer el Medio didáctico computarizado? Un blog?</p> <p><b>Entrevistador:</b> <b>Todavía</b> no tengo definido, ó como una especie de página quiero hacer no sé.</p> <p><b>JA:</b> Que te digo yo dentro de la página el espacio de los blancos criollos, es espacio de los blanco.</p> <p>Entrevistador: Su link.</p> <p><b>JA:</b> Donde ellos empiecen a decir ah! Yo como indio, que no se llaman indios, claro que cada</p>	<p>del libertador, a lo mejor hay un sitio web, no tengo idea, pero de repente se podría ver si hay un sitio web, hacer una visita virtual y si no hay una visita virtual, vamos a ver si nos ponemos de acuerdo los que estén interesados vamos a organizar una visita guida, este tipo de cosas, verdad que, es decir que ellos se involucren que sientan que eso está allí, que eso no está muerto, que eso es lo que pasa, que muchas veces la Historia la ven como una cosa muerta y enterrada, fosilada allí, este! Que no tiene nada que ver con nosotros, cuando eso es, eso no es una momia, eso somos nosotros la historia es, y la historia la estamos haciendo también todos</p>	<p>en un Medio Didáctico Computarizado en historia ahorita que es la línea de tiempo, entonces creo que esos son elementos importantísimos.</p>	
---	--	---	--

<p>uno asuma papeles distintos a ver que dicen allí que redacten que escriban.</p> <p><b>Entrevistador:</b> Redacten, escriban. Okey chévere!</p>	<p>los días no!.</p>		
<p><b>8.- ¿Considera usted que un MDC es un buen recurso para el desarrollo de los contenidos de la asignatura Historia de Venezuela? ¿Por qué?</b></p>			
<p><b>Experto1:</b> Seguro que sí!, ahora tienes que ser creativa, no te vayas a tirar un libro, que para eso me compro el libro de 8vo, de 7mo de primer año.</p> <p>Entrevistador: No tendría ciencia.</p> <p><b>JA:</b> No tiene, ósea yo creo que tenemos que entender que una cosa es el libro</p>	<p><b>Experto2:</b> Si por supuesto, me parece que es un recurso excelente porque es un recurso que puedo utilizar completamente con lo que son las actividades de aula presenciales, verdad! Este! Este medio computarizado siento que podría despertar mucho más el interés de los estudiantes, porque los estudiantes nuestros de ahora están como mucho más inclinados</p>	<p><b>Experto3:</b> Bueno si el Medio Didáctico Computarizado está hecho en base a las tres características que amplían, eh! Nuestra, desde una parte de la enseñanza y desde el otro el aprendizaje resulta ser que un profesor tiene sus potencialidades, y resulta ser que quien aprende también, el medio es un protocolo que le permite ampliar las cosas, por ejemplo, esta ejercitación de la que tu hablabas en tu Pregunta anterior la puede hacer un joven por su computadora y posteriormente el podría hacerle preguntas a su docente, es decir que</p>	<p><b>Recurso MDC</b></p> <p>Siendo creativo es un recurso excelente que se puede utilizar completamente con lo que son las actividades de aula, podría despertar mucho más el interés de los estudiantes siendo un buen recurso para el desarrollo de los contenidos de la asignatura, ofreciendo flexibilidad en lo didáctico, conocimiento, integración y además ampliando las capacidades del profesor y los jóvenes teniendo un mejor ambiente de discusión una mejor labor.</p>

<p>que no desaparece, mosca!! El libro no desaparece, y otra cosa es el Medio didáctico computarizado que te digo yo crucigramas, sopas de letras eh!</p> <p>Rompecabezas pero que ya se salgan de lo.</p> <p>Entrevistador: Yo he diseñado eso con Jcllic.</p> <p><b>JA:</b> Con Jcllic, pero recuerda que son 8vo grado.</p> <p>Entrevistador: 7mo, 1er año.</p> <p><b>JA:</b> 1er año son muchachos grandes ósea que un rompecabezas bobo no!.</p> <p>Entrevistador: No, No.</p>	<p>al uso de los que son las tecnologías de la Información y Comunicación, eh! Y que sucede normalmente en nuestras clases tradicionales que el profesor llega este! Con un contenido equis para utilizar la pizarra, la tiza, el pizarrón, esté! A ponerlos a copiar, y este tipo de actividades los estudiantes la consideran y las consiguen sumamente fastidiosas no! De manera que si esas actividades se combinan con el uso de un Medio Didáctico Computarizado que implica ir a la web, en ir a la internet, es decir cosas que ellos sienten que son como más cercanas a lo que son ellos y a lo que hacen</p>	<p>el medio que le proporciona ahí flexibilidad en lo didáctico, una segunda condición que es muy importante es el conocimiento, en ocasiones los profesores tenemos errores y entonces si yo hago un medio que tiene errores, el estudiante también recibe errores, que se trata con un Medio Didáctico Computarizado, de minimizar, nunca se elimina porque por suerte los que hacemos medios somos humanos, un pequeño detalle, por eso la gente siempre cuando ve un medio di je!! Que lastima que le falta este acento en ción, bueno ah!</p> <p>No es excusa sino que como lo hacen humanos, la gente sueña con que sean perfectos y tercero la integración de la que tu hablabas, es decir, para un docente, un excelente profesor de Historia su pizarrón es un excelente medio, pero si a su vez yo tengo imágenes, tengo videos, tengo distintos enfoques de lo que estoy estudiando, eso amplía las capacidades del profesor y de los jóvenes de tener un mejor ambiente de discusión, entonces moraleja</p>	
---	---	---	--

<p><b>JA:</b> Tiene que ser un rompecabezas.  <b>Entrevistador:</b> Fuerte.  <b>JA:</b> Interesante si tu fueses español de España que dirías, redacte una noticia, si tu fueses español pero de aquí, blancos criollos que dirías, si tu fueses de la oligarquía de la colonia que dirías, para ponerlos en diferentes papeles.  <b>Entrevistador:</b> Claro!  <b>JA:</b> Si puedes abrir un Foro genial para ver que opinan ellos, que plantean.  <b>Entrevistador:</b> Okey.</p>	<p>normalmente, yo creo que esto puede definitivamente, eh! Utilizarse y ser un buen recurso como dice aquí para ese desarrollo de los contenidos, y tal como se desarrollen esos contenidos, si va a ver este! Otra estrategia, pues este digamos que la combinación de estrategias eh! En, utilizando al mismo tiempo la clase tradicional eh! Con el Docente, me parece que puede ser un recurso magnifico para trabajar los contenidos de la asignatura.</p>	<p>para mi, siempre hacer un medio amplía las posibilidades de hacer una mejor labor.</p>	
---	--	---	--

<p><b>9.- ¿Cómo lograría que el MDC sea amigable y no agresivo?</b></p>			<p><b>MDC Amigable y no agresivo</b></p>
<p><b>Experto1:</b> Agresivo no debería ser bajo ninguna condición, amigable, hay un autor que se llama Colber muy viejo, Colber no es un autor nuevo que el hablaba de la comunicación didáctica guiada, eso era para cuando todavía nosotros enseñábamos a educación a distancia con materiales impresos, pero es tratar al estudiante de tu, como estas, ósea que el Medio didáctico sea muy próximo muy</p>	<p><b>Experto2:</b> Bueno yo pienso que tiene que haber un entrenamiento previo tanto para el Docente como para el estudiante no! Para el docente se le tiene que dar una guía de uso del medio, y el medio o la guía tiene que tener una sección de lo que son las preguntas como se llama, preguntas frecuentes, de manera que hay alguna pregunta que se repite y se repite mucho, bueno entonces en vez de cada vez de responderla, que haya una sección en este medio, e el administrador este pendiente de que esas preguntas se respondan enseguida, que sea de fácil acceso verdad! Porque estamos aquí</p>	<p><b>Experto3:</b> Bueno resulta ser que la agresividad no viene del medio y es un error, Ignacio Go que era un psicólogo y decía la tecnología no tiene el poder ni de bien ni de mal sino la que el hombre le imprima, entonces en ocasiones si uno por ejemplo va a hacer un medio y pone a un niño en un túnel del terror, no es aprobado ni pedagógico, ni psicológicamente, cuando el va a una feria, a él le gusta ir al túnel del terror porque él está en otra situación, el sabe que esta estimulado, voy acompañado, por su papá y su mamá, entonces la violencia desde mi perspectiva no tiene absolutamente nada que ver con la tecnología, para mí los que hacen esa asociación tienen un camino equivocado y es una corriente que durante mucho tiempo ocurrió por el hecho de la evolución de los juegos interactivos, es un aspecto muy discutible que un estudiante que mata a gente adentro de un juego también podría hacerlo</p>	<p>Agresivo bajo ninguna circunstancia la agresividad no viene del medio y es un error, la violencia no tiene nada que ver con las tecnologías es una corriente que ocurrió por el hecho de evolución de los juegos interactivos, agresivo seria sino estuviera diseñado para el estudiante, si no para otra población u otra muestra. Y amigable es tratando al estudiante de tu, como estas, muy próximo y llegando a mí, tampoco sea tan local, además se necesita un entrenamiento previo para el docente y el estudiante, facilitando una guía de uso del Medio y colocar en el MDC una sección de preguntas frecuentes, que el MDC este dirigido hacia el grupo etario concebido para el cual fue diseñado.</p>

<p>llegado a mi, busca en tu comunidad, de donde son, claro tampoco puede ser</p> <p>Entrevistador: De ahí del 23.</p> <p><b>JA:</b> Claro tampoco puede ser tan local el medio porque si lo haces muy local no serviría para aplicarlo en otros contextos, pero entonces si que le digas Mira! Ubica en tu comunidad este eh! Que te digo yo personas que ó sea que sea local, un poco como están hablando ahora los autores que sea local esa es la palabra que estaba buscando</p>	<p>que sea amigable, que sea de fácil acceso, que este bien diseñado, que el estudiante sienta que está dirigido hacia a él, que está dirigido hacia el grupo etario concebido, ese grupo etario para el cual fue diseñado en este caso estudiantes adolescentes verdad! Eh! Bueno el Medio Didáctico Computarizado en sí al tener un buen diseño y al ser acorde con la muestra a la cual se va a evaluar, yo creo que todo eso incide en que un medio sea por supuesto bien amigable, agresivo no se, agresivo sería que se yo si no estuviera diseñado para el estudiante, si no que estuviera diseñado para otra población u otra muestra, quizás el estudiante lo pueda</p>	<p>afuera, se escapa de mis ámbitos de domino, pero si bien es cierto que psicólogos, sociólogos, tecnólogos y educadores lo estudiamos y nos preocupa, pero no es el medio en si mismo sino es su construcción y su finalidad, entonces si fuera así también podríamos hacer medios para la paz y si hay, si uno ve un video de Gandhi y Quenda King, posiblemente eso lo haga reflexionar a uno sobre su concepción que tiene de la paz, pero no es el medio en si mismo, como todo medio es creado con una finalidad, entonces si en un medio en internet un niño consigue como crear una bomba estamos metidos en serios problemas, no es película, pero reflexionar sobre el incremento o no de la violencia en función de los medios requiere otro estudio de investigación que no es el tuyo supongo jajajaja.</p>	
---	--	---	--

<p>local pero también global ósea que no se me quede en lo chiquitito si no que también vaya, que estaba pasando en Europa y en el mundo para la época de la colonia, digo si es la colonia que vas a trabajar.</p> <p><b>Entrevistador:</b> Okey.</p> <p><b>JA:</b> Okey entonces que el no se quede con una visión chiquitita de la cosa de acuerdo</p> <p><b>Entrevistador:</b> Chévere!</p>	<p>sentir ajeno a él, pero yo siento que si hay un buen diseño previo y buenas actividades y la parte estética sea tomada en cuenta y la parte digamos de lo que son las preguntas, respuestas, también las dificultades técnicas que puedan haber se resuelvan enseguida, digamos que todo esto va a incidir en lo que es digamos la, el gusto y que el estudiante sienta de verdad que es un medio que al acceder rápidamente, amigablemente sin problemas y esto por supuesto va a hacer fundamental en esta sintonía que el vaya a sentir con el medio.</p>		
---	---	--	--

<p><b>10.- ¿Cuáles TIC Venezuela?</b></p> <p><b>Experto1:</b>  <b>JA:</b> ¿Qué llamas TIC?  <b>Entrevistador:</b> O sea, lo que estábamos hablando las tecnologías de ahora pues, Blog.....  <b>JA:</b> A mi se me ocurre, fíjate tú que los blog están funcionando muy muy bien, más que una página.  <b>Entrevistador:</b> ¿Mas que una página?  <b>JA:</b> Bueno en el fondo el blog es una página web okey pero no se yo pensaría mucho, mucho en</p>	<p><b>Experto2:</b> Bueno hablamos de eso a lo largo de esta entrevista no! Mencionábamos el blog verdad!, mencionábamos la búsqueda en google, bueno yo, no hemos mencionado los podcast, pero de repente podrían ser una buena opción no! Una grabación de algún personaje importante, ya sea de la actualidad o alguna, o tomado de la TV, o tomado de la Web, podría ser una buena opción, también la parte digamos de un podcast, este! Videos por supuesto en you tube se consiguen infinidades no! O si no videos que la persona</p>	<p><b>Experto3:</b> Bueno resulta ser que si tu eres una educadora en informática, tienes conocimientos de tus herramientas y resulta ser que cada vez ellas evolucionan, entonces hay veces, pensamos que hay unas especificas y ellas van evolucionando, las tecnologías en un promedio de dos años van cambiando, entonces puedes estar oyendo hablar de herramientas de la web 2.0, eh! Y pero resulta ser que ya va por la web 5 no estoy exagerando, entonces 5.0, entonces resulta ser que se debe utilizar lo que uno conoce, de lo que tiene dominio y tiene que haber un contraste entre lo que aspiras hacer, un blog, me puede servir wordpress, me puede servir where ever, o sea una cantidad de editores de blog, pero el asunto está en el valor educativo esta dentro del blog, pero el otro lio está en que si tú me vas a enseñar a mí como educador, tú que</p>	<p><b>Uso de Tics</b></p> <p>El uso del blog (wordpress entre otros) como buena alternativa, además el uso de podcast (grabación de algún personaje importante ya sea de la actualidad o tomado de la tv o de la web), buscador google, videos, segmentos de canciones, herramientas de acuerdo a las necesidades y editores que lo guíen.</p>
---	---	---	--

<p>los blog, mucho, no sé, me parece. Entrevistador: Okey. <b>JA:</b> Me parece que es una buena alternativa para ello.</p>	<p>diseñadora haya traído aparte, este! No lo hemos mencionado tampoco pero puede haber una parte musical, que se yo un segmento del alma llanera, del Himno Nacional, de alguna cuestión que se relacione con alguna fecha o con algún Prócer, o con algo de la Historia que sea especialmente este! Motivante, no! Pero la parte digamos de música también se puede incluir, o un segmento de algunas canciones de serenata Guayanesa que tienen muchas digamos canciones que tocan a los Héroe nacionales, dedicadas a Simón Bolívar, Simón Bolívar Simón, que es muy bonita, es decir que yo</p>	<p>eres informático, hacer, deberías seleccionarme una herramienta de acuerdo a mis necesidades y generalmente un docente necesita un editor que lo guie que tenga muy buenas condiciones y no una interfaz complicada, esto está pasando desde épocas inmemorables cuando tu no habías nacido, había una página web que se llamaba Hotdoc era el editor más conocido para hacer páginas web o la gente utilizaba, ay! Otro más que se me va el nombre ahorita, y entonces la gente dice dreamweaver es una interfaz que fue hecha para unos usuarios y que para utilizarlo hay que aprender, si tiene un facilitador que la conozca se le hace fácil, si tiene eh! El que te lo enseña te lo hace difícil, le resulta muy difícil jajajaja, es verdad, es así.</p>	
---	--	---	--

<p><b>11.- ¿Cuáles son los requerimientos mínimos para el buen funcionamiento del MDC de Historia de Venezuela?</b></p> <p><b>Experto 1:</b> Depende del medio que selecciones okey, la capacidad, el peso, generalmente los blog no están pesando tanto, yo estoy haciendo propaganda al blog, porque creo que podría ser una herramienta interesante, hay otras herramientas pero a mí un foro por ejemplo ay! Dios, en cambio en el blog puedes</p>	<p>sepa que hay grupos musicales que tienen canciones que este! Donde hablan de Héroes, de los Héroes de la nación, ese tipo de cosas también pueden ser bien interesantes verdad!</p> <p><b>Experto2:</b> Este!! Los requerimientos mínimos me imagino que tienen que ver es con que el medio sea de fácil acceso, que este en un sitio web que no este congestionado, que el estudiante lo pueda ver, pueda de repente imprimir páginas, también a lo mejor hay pantalla que el quisiera imprimir, este tipo de cosas que sean que digamos que hay una opción de imprimir, que haya también la opción, primero que sea liviano también, que no sea</p>	<p><b>Experto3:</b> Bueno ya tu lo dijiste en tus preguntas anteriores, hay que tener un diseño claro en el objetivo, hay que tener una buena selección de herramientas, pero! Sobre todo hay que considerar que el es un protocolo entre alguien que aprende y alguien que enseña, entonces si uno está produciendo uno, debe tener claro esos aspectos, el hecho de que a mí me parezca un video excelente para enseñar, puede ser que a un profesor no, porque pueda ser que él no ejercite después de discusión en grupo, o solo por dar un ejemplo allí rápido, entonces yo creo que gracias a dios ya la</p>	<p><b>Requerimientos de funcionamiento</b></p> <p>Depende del Medio que se seleccione, la capacidad, el peso, que sea de fácil acceso además que este en un sitio web que no esté congestionado y por último que posea un diseño claro en el objetivo.</p>
--	--	--	--

<p>colocar imágenes, puedes colocar videos, ó sea puedes colocar una cantidad de cosas.</p> <p><b>Entrevistador:</b> Okey.</p> <p><b>JA:</b> Okey Entrevistador: Chévere!!</p>	<p>pesado, que haya, que tenga la opción de adelantar, de retroceder, de guardar, este tipo de opciones mínimas cuando vas a un sitio.</p>	<p>informática ha evolucionado y resulta que no está puesta la discusión en que si hay uno mejor o no, si estás haciendo la maestría ya abandona ese camino, hay enfoques que hacen que si uno hace un material que puede ser sencillo tiene un excelente potencial con un grupo de usuarios, pero puede ser que con otro grupo de usuarios no sea el mismo resultados, y ese es un fenómeno que las tecnologías hereda de la educación, no! De la parte de informática, yo puedo tener una excelente estrategia como docente que me funciona con un grupo, este año viene otro grupo y lo hago y es distinto y la moraleja el vinculo entre educación e informática es que allí están las personas y ya no se hace un enfoque que la tecnología es toda poderosa, sin embargo hay una cantidad de gente que ya se ha puesto a estudiar y el potencial de utilizar es muy alto por las necesidades, por el contexto, por las ventajas que brinda, entonces no hay que estar comparando ningún veros, ni haciendo absolutamente nada y no siempre que le preguntes a un niño el va a escoger el Medio Didáctico Computarizado. Okey, entonces eso es importante.</p>	
--	--	---	--

## Anexo Ñ

### Resultados de las Entrevistas a los alumnos antes de aplicar el MDC.

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Categorización
<p><b>1.- E: ¿Qué es para ti la atención e interés?</b></p> <p>Alumno 1: Interés es la la,</p> <p>Alumno 2: El interés que tu le das a la clase, cuando prestas atención si te gusta el tema pues!</p>	<p>Alumno 1: Cuando prestamos atención a una clase y nos gusta.</p>	<p>Alumno 1: Nada</p> <p>Alumno1: Prestar atención</p> <p>Alumno1: Bueno lo que hace el profesor.</p> <p>Alumno2: Yo cuando le prestó atención a alguien.</p>	<p>Alumno1. Prestar atención a la clase.</p> <p>Alumno 2: El interés que tu tengas en la clases.</p>	<p>Alumno1. La atención es lo que uno siente al estar aquí en el aula y el interés es lo que uno quiere aprender para poder cumplir nuestras metas y aspiraciones.</p>	<p><b>Concepción atención</b></p> <p>Es lo que uno siente al estar en el aula, si te gusta el tema o una clase y prestando atención a alguien.</p> <p><b>Concepción de interés.</b></p> <p>Es lo que se quiere aprender para cumplir nuestras metas y aspiraciones o interés que tú tengas y le das a la clase.</p>

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Categorización
<p><b>2.- E: ¿Te llama</b></p> <p>Alumno 1: Porqué habla de nuestros presidentes y cómo surgió Venezuela, por qué tenemos que saber un poquito de nuestro país, sabes que es lo que da pena que vengan gente de otros países y sepan más que nosotros de nuestro país y que nosotros ni respetamos ni nuestro Himno Nacional ni nuestra Bandera y en otros países llegan extranjeros y lo hacen mejor que nosotros.</p>	<p>Alumno 1: Porque así aprendemos más de nuestro país.</p> <p>Alumno 2: Porqué tenemos que aprender el pasado de nuestro país para saber más.</p>	<p>Todos los alumnos: Si!!!!</p> <p>Alumno 1: La Historia profesora, porque es el pasado.</p>	<p>Alumno 1: Si! porqué podemos saber un poco más de Venezuela y los presidentes que gobernaron en ese entonces.</p>	<p>Alumno 1: porqué aprendemos todo lo que antes hacían, si porque la Historia de Venezuela nos muestra todo lo pasado, todos los presidentes que gobernaron nuestro país y todos.</p>	<p><b>Atención en la Asignatura Historia de Venezuela</b></p> <p>Saber un poquito de nuestro país, así aprendemos más de nuestro país y el pasado de Venezuela</p>

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Categorización
<p><b>3.- E: ¿Cuándo consideras tú que aprendes y prestas atención e interés en la clase de Historia de Venezuela?</b></p>					<p><b>Atención e interés en Historia de Venezuela</b></p> <p>En la prueba siempre prestamos atención, la profesora explica bien contando la Historia y me interesa porque es de mi país Venezuela.</p>
<p>Alumno 1: En la prueba de Historia siempre prestamos atención. Alumno2: Porque ella explica bien pues! De una manera que cuenta la Historia.</p>	<p>Alumno 1: ¿Cuándo considero más?</p>	<p>Alumno 1: ¿Cuándo considero? Alumno2: Por qué presto atención en todo profe. Alumno3: Porque me interesa. Alumno3: Porque es de mi país Venezuela.</p>	<p>Alumna1: Cuando hablan de los presidentes y de o que hicieron.</p>	<p>Alumna1: Ah! Cuando la profesora dice comenzamos, que hay que prestar atención para estar preparada. Alumno1: No! Alumno1: Ay no! Porque esa profesora a veces viene con un humor que bueno! Pero! Todos los alumnos: Risas!!!!</p>	

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Categorización
<b>4.- E: ¿Te sientes motivado durante las horas de clases?</b>					
Todos los alumnos: Siiii!! Todos: Si!!!	Alumno1: Si!! Alumno2: Si! Alumno3: Porque es la materia que más me gusta. Alumno 4: Si! Alumno5: Si! Porque ella lo explica bien! el tema es interesante pues! Más.	Alumno1: A veces. Alumno2: Como motivado. Alumno2: Ah! A bueno uno se imagina eso.	Todos los alumnos: Siiiiii!! Alumno1: Si un poco. Alumno 2: Por que ya a esta hora da como flojera. Alumno 3: Es que tanta Historia, por la hora. Alumna 3: Flojera.		<b>Motivación</b>  Es la materia que más le gusta, porque la profesora explica bien, aunque a esa hora da flojera la clase, tanta Historia, da flojera.
<b>5.- E: ¿Te gusta como el Docente imparte la clase de Historia de Venezuela? ¿Por qué?</b>					
Alumnos Todos: Siiii!!!!!!!!!!!!	Alumna 1: Por qué la profesora las dramatiza, las va explicando así como dramatizando pues!.	Alumno1: Porque tiene disciplina.	Alumna 1: ¿Como el Docente? Alumno2: Si por las dinámicas, como la da.	Alumna 1: Bueno no mucho, pero a veces se pone buena y me cae bien, y me gusta como	<b>Estrategias por parte del Docente.</b> La profesora va explicando cómo dramatizando, por medio de las dinámicas, es muy aplicada en su

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Categorización
			Alumna 3: Si por como dice María por las dinámicas, por como hace la profesora.	explica. Alumna 2. Si ella explica muy bien! Alumna 1: Si porque ella parece que estuviera allí, como si hubiera estado allí. Alumna 2: Ella es muy aplicada en su asignatura pues! Alumna 1: Ah!	asignatura.
<p><b>6.- E: ¿Te gustan los recursos que utiliza el Docente durante el desarrollo de la clase Historia de Venezuela?</b></p>					<p><b>Recursos utilizados por el Docente</b></p>
Alumno1: Nos explica, en la época de yo no se que broma, y nos explica que situación con caballos.	Alumno 1: Habla cuando esta explicando las clases Alumno2: Cuando explica las clases. Alumno4: Ella no	Alumno1: La hoja de examen. Alumno2: Ah! Como el libro. Alumno 3: Más nada profe.	Alumna1: Si por qué pone sus ejemplos. Alumna2: Pone los ejemplos, por ejemplo el es tal, el es tal.	Alumna 1: Claro, si! si nos gusta. Alumna 2: Uno de esos es el marcador para la pizarra	La profesora a través de sus mapas mentales y utilizando el libro pone ejemplos, con muchos marcadores de colores, utilizando

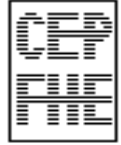
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Categorización
Alumno2: Trae también sus mapas mentales y ella nos explica cómo debemos hacer las cosas.	utiliza eso! Alumno5: Puro hablar, explicar pues!		Alumna2: Ah! Alumna 3: Utiliza muchos marcadores de colores.	para que escriba. Alumna1: Siempre nos pone en grupos para que nos ayudemos. Alumna2: Para que nos ayudemos en ambos.	la pizarra.
<b>7.- E: ¿Entiendes los contenidos de la asignatura Historia de Venezuela?</b>					<b>Comprensión de Contenidos</b>
Alumno1: Si! Todos los alumnos: Siii!!!	Alumno1: Si! Alumno2: Porque son bastantes amplios. Alumno3. Porqué es pura teoría pues, son bastantes amplios y no son tan largos.	Todos los alumnos: Si!!! Alumna1. Porque ella los sabe explicar claro.	Todos los alumnos: Siii!!! Alumno2: Se entienden. Todos los alumnos: Si los entendemos.	Alumna1: Si! porque ella no los cuenta como si fuera estado allí.	Es pura teoría, son bastante amplios, porque la profesora los sabe explicar, los cuenta como si estuvo allí.

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Categorización
<p><b>8.- E: ¿Te gusta cómo te están enseñando la asignatura Historia de Venezuela?</b></p> <p>Alumno 1: Si!!! Alumno2: Si!!!</p>	<p>Todos los Alumnos: Si!!! Alumno2: Explica bien! Alumno3: No! Siempre entendemos.</p>	<p>Todos los alumnos: Si!! Alumno1: Bueno si tu vez la nota, ya tu veras, Risas.....</p>	<p>Todos los alumnos: Si!!!</p>	<p>Todos los alumnos: Si!!!! Alumna1: Claro!! Alumna2: Ella enseña muy bien! Alumna1: Ella es muy aplicada.</p>	<p><b>Enseñanza de Historia de Venezuela</b></p> <p>Les gusta la enseñanza, si vez la nota se verá, la profesora es muy aplicada.</p>
<p><b>9.- E: ¿Te gustaría que te enseñaran Historia de Venezuela con videos, tecnologías entre otros? ¿Por qué?</b></p> <p>Alumno1: Si como la tecnología ha avanzado bastante, los niños de hoy en día ya no prestan a veces atención si no que solamente lo quieren así con tecnologías,</p>	<p>Alumno1: Si! Alumno1: Porque hace más atractiva la clase. Alumno2: Por ejemplo seria más interesante. Alumno3: Ahora no tengo nada que decir.</p>	<p>Alumno1: Es como si fuera una película.</p>	<p>Alumno1: Si porque se viera como que más reflejado lo que quiere. Alumno2: Y no los imaginamos más y así cuando hagamos talleres.</p>	<p>Alumna1: Claro! Con las tecnologías. Alumna1: Que nos enseñen las fotos de los presidentes así en la tecnología, así en la pantalla. Alumno2: Y</p>	<p><b>Historia de Venezuela y uso de las Tics.</b></p> <p>La tecnología ha avanzado bastante, seria mas visual, hace más atractiva la clase, más interesante, como si fuera una película, se vería más reflejado, con más imaginación con diversas fotos.</p>

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Categorización
<p>pero así también sería bien. Alumno2: Sería más visual.</p>			<p>Todos los alumnos: Si!!!!!!!!!!!!</p>	<p>lo que paso antes. Alumno2: Como fueron construyendo diferentes obras. Alumno1: Como construyeron la obra el Silencio, todo eso, lo que fue Rómulo Gallegos, como construyeron el periférico. Alumna2. De Mérida. Alumna1: De Mérida, todo eso, nos gustaría.</p>	



## Anexo O



Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Maestría en Educación  
Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación  
Profa. Carolina Moreno. (carolinamoreno\_169@hotmail.com)

### Manual de Soporte Técnico

#### **Medio Didáctico Computarizado: Procesos Independentista.**

Requerimientos técnicos sugeridos.

#### **Acceso a Internet.**

#### **Sistema operativo.**

Windows XP.

#### **Memoria RAM**

2,00 giga byte

#### **Dispositivos multimedia**

Posibilidades de audio y video

#### **Resolución de pantalla**

Sugerida 800 x 600 pixel.

#### **Ejecución del programa**

Complemento Java (para las actividades jclíc, al ejecutarlas se inicia la instalación del complemento)

Ingresar a la siguiente dirección web: <http://www.independentistavz.com/es/>

FOTOS DE LA EXPERIENCIA

