



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

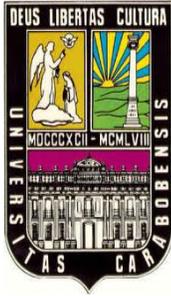


**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA EL APRENDIZAJE
DE LOS SITIOS TURÍSTICOS Y CULTURALES DEL
ESTADO CARABOBO
CASO: DIRIGIDO A ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA
ESCUELA BÁSICA "BATALLA DE AYACUCHO"**

Tutor: Licdo. Samir El Hamra

**Autores:
Mendoza Y. Yennellys del V.
Navia A. Luz M.**

Bárbula, Julio 2.014



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



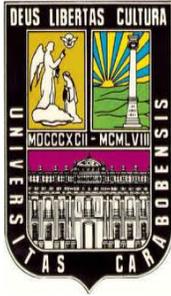
**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA EL APRENDIZAJE
DE LOS SITIOS TURÍSTICOS Y CULTURALES DEL
ESTADO CARABOBO
CASO: DIRIGIDO A ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA
ESCUELA BÁSICA "BATALLA DE AYACUCHO"**

**Trabajo Presentado como Requisito Parcial para Optar por el
Título de Licenciadas en Educación, Mención Informática**

Tutor: Licdo. Samir El Hamra

**Autores:
Mendoza Y. Yennellys del V.
C.I. 16.947.631
Navia A. Luz M.
C.I. 14.874.637**

Bárbula, JULIO 2.014



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



Carta de Aceptación del Tutor

Yo, Licdo. Samir El Hamra, titular de la cedula de identidad número V-, licenciado en educación y docente de la mención de informática de la Universidad de Carabobo, declaro que acepto haber leído este trabajo de grado, titulado **Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo.**, efectuado por **Mendoza Y. Yennellys del V.**, titular de la cédula de identidad personal número V-16.947.631 y **Navia A. Luz M.**, titular de la cédula de identidad personal número V-14.874.637; y estar conforme con que se presente esta parte del trabajo para su debida lectura y correcciones aportadas por los jurados seleccionados por la comisión encargada para tal fin y para la defensa de éste.

Licdo. Samir El Hamra
Tutor de Tesis



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**



**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA EL APRENDIZAJE
DE LOS SITIOS TURÍSTICOS Y CULTURALES DEL
ESTADO CARABOBO**

Autores: Mendoza Y. Yennellys del V.
Navia A. Luz Monica
Tutor: Licdo. Samir El Hamra

RESUMEN

Este Trabajo Especial de Grado tiene un enfoque cualitativo, bajo la descripción documental explicativa. El mismo tiene como Objetivo General proponer un Material Educativo Computarizado para el aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo. A través de las herramientas tecnológicas se busca el aprendizaje de lugares de interés regional y a la vez fomentar la actividad turística y cultural en los niños ya que son quienes en un futuro mantendrán las tradiciones de estas zonas. Es necesario aprovechar los espacios educativos de las instituciones para promover la preservación de estas expresiones culturales que le dan al Estado Carabobo su sello artístico que lo diferencia de otros Estados del país. El desarrollo de esta propuesta de la mención Informática fue presentado como un proyecto factible, motivado a que ofrecerá una solución directa al proceso de aprendizaje a nivel de educación primaria. Cabe destacar, que la teoría del aprendizaje de Ausubel nos habla de un aprendizaje significativo y el diseño instruccional ASSURE se desenvuelve mediante seis (6) etapas que se enfocan en los factores que influyen en los estudiantes del 5to grado. Cabe decir, que para detectar los motivos del desarrollo de este proyecto se empleó una serie de interrogantes de los requerimientos de la aplicación; entre estos se manejaron técnicas e instrumentos de recolección de datos como lo son: la encuesta y la validación del instrumento. El MEC fue realizado en una extensión HTML donde se visualizan diversos espacios para el aprendizaje turístico y cultural del Estado Carabobo.

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso por darme la oportunidad de nacer, por ayudarme a levantarme en los momentos difíciles, por hacerme creer que en la fe siempre hay refugio para el dolor, por darme valor cuando he sentido miedo y por bendecirme al conocer personas maravillosas durante mi carrera.

A mis padres, en especial a mi madre Nelly por apoyarme en los momentos en que me sentía caer y darme fuerzas para seguir a pesar del cansancio que sintiera.

A mi abuela Carmen que siempre me ha animado a seguir luchando por alcanzar esta meta y en especial a mi abuelo Santos, que desde el cielo sé que me cuida así como lo hizo cuando era pequeña y aunque la vida no me permitió tenerlo por más tiempo siempre lo tengo presente en cada meta que alcanzo.

Yennellys del V. Mendoza Y.

DEDICATORIA

A Dios, por haberme ayudado en los momentos mas difíciles concediéndome las fuerzas necesarias para la elaboración del Trabajo Especial de Grado, sabiduría y entendimiento para llegar hasta el final de esta carrera, por ser la guía a seguir adelante.

A mis Padres, por estar siempre a mi lado para brindarme su apoyo, confianza y comprensión en los momentos más difíciles de mi vida. Este Título Licenciada en Educación se lo dedico a los seres más queridos que me dieron la vida gracias.

A mi Esposo y Compañero incondicional, por apoyarme en todo los momentos difíciles que hemos pasado y darme las fuerzas necesarias sin declinar en ningún momento para llegar al final de esta carrera.

Luz M. Navia A.

AGRADECIMIENTOS

A mis compañeros y amigos por ayudarme en los momentos que he necesitado de su ayuda y me la han brindado de manera incondicional, en especial a mis compañeros de mención por estar ahí en cada momento que vivimos juntos sin importar lo difícil o fácil q sea.

A nuestro tutor Licdo. Samir El Hamra por su colaboración prestada, gracias sus buenos consejos al momento de corregir algún detalle de nuestra investigación, por su paciencia, su disponibilidad y por su mano amiga en cada momento que fuera necesario durante la carrera.

A todos los profesores que de alguna u otra forma colaboraron con nuestra investigación para dar como resultado conquistar una meta trazada y haber logrado alcanzar el Título de Licenciada en Educación Mención Informática.

A nuestra casa de estudio por permitirme una formación de calidad junto a maravillosos profesores dedicados y comprometidos con la academia.

Mendoza Y. Yennellys del V.

AGRADECIMIENTOS

A Dios y a la Virgen por darnos la fuerza de voluntad, firmeza y humildad suficiente para vencer todas las dificultades y contratiempos presentados a lo largo de la carrera universitaria y la elaboración de este trabajo de grado.

En especial agradecimiento a los profesores de la Mención de Informática, así como también al Profesor Licdo. Samir El Hamra por su apoyo y ayuda prestada y orientación durante la realización de este Trabajo Especial de Grado.

Agradezco a todos aquellos quienes contribuyeron con la realización de este trabajo de investigación, y a quienes, gracias a su apoyo fue posible la culminación del mismo. A la Casa de estudio que formó parte esencial en mi formación académica y profesional, nuestra Universidad de Carabobo.

A nuestros evaluadores Licenciado en Educación Mención Informática Wilmer Barico, Licenciado en Educación Mención Matemática Jesús Morales y Licenciado en Educación Mención Matemática (estadístico) Héctor Arteaga por la ayuda prestada para la realización de este Trabajo Especial de Grado.

Luz M. Navia A

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Carta de Aceptación Del Tutor.....	iii
Resumen.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimientos.....	vii
Índice de Tablas.....	xi
Índice de Figuras.....	xii
Introducción.....	14
Capítulo I. El Problema	
Planteamiento del Problema.....	16
Objetivos de la Investigación.....	20
Objetivo General.....	20
Objetivos Específicos.....	20
Justificación.....	21
Capítulo II. Marco Teórico	
Antecedentes de la Investigación.....	24
Bases Teóricas.....	29
Marco Legal.....	34
Capítulo III	
Marco Metodológico.....	37
Tipo de Investigación.....	38
Diseño de la Investigación.....	38
Población.....	40
Muestra.....	41
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	42
Validez y Confiabilidad del Instrumento.....	42

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Capítulo IV	
Análisis e Interpretación De Los Resultados.....	44
Conclusión de los Análisis e Interpretación de los Resultados.....	57
Presentación y Análisis de Factibilidad.....	58
Capítulo V. La Propuesta	
Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo.....	59
Conclusión.....	72
Referencias Bibliográficas.....	73
Anexos	
Anexo 1. Oficio.....	75
Anexo 2. Formato de Validación del Instrumento.....	76
Anexo 3. Tabla de Especificaciones del Instrumento.....	82
Anexo 4. Título y Objetivos de la Investigación.....	83
Anexo 5. Encuesta.....	84

ÍNDICE DE CUADROS

Descripción	Pág.
Cuadro N°1.....	45
Cuadro N°2.....	46
Cuadro N°3.....	47
Cuadro N°4.....	48
Cuadro N°5.....	49
Cuadro N°6.....	50
Cuadro N°7.....	51
Cuadro N°8.....	52
Cuadro N°9.....	53
Cuadro N°10.....	54
Cuadro N°11.....	55
Cuadro N°12.....	56

ÍNDICE DE TABLA Y GRÁFICOS

Descripción	Pág.
Tabla: Descripción de la Población.....	41
Gráfico N°1.....	45
Gráfico N°2.....	46
Gráfico N°3.....	47
Gráfico N°4.....	48
Gráfico N°5.....	49
Gráfico N°6.....	50
Gráfico N°7.....	51
Gráfico N°8.....	52
Gráfico N°9.....	53
Gráfico N°10.....	54
Gráfico N°11.....	55
Gráfico N°12.....	56

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se encuentra enmarcada en la modernidad tecnológica que atraviesa la educación venezolana con el uso de las tecnologías y el Software Libre (Linux/Canaima). Los niños reflejan la necesidad de los materiales y recursos que se utilizan en las aulas de clases también sean renovadas para un mejor aprovechamiento.

Es por ello, que el objetivo primordial de este Material Educativo Computarizado, es promover el turismo y la cultura del Estado Carabobo, y con el uso de la informática se utilizarán herramientas que darán a conocer ciertos sitios de interés regional que por su distancia y falta de recursos son de difícil acceso para algunas personas.

De tal forma, este material busca sembrar en los estudiantes del 5to Grado “A” de Educación Primaria de la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho” un aprendizaje con sentido de pertenencia hacia los lugares emblemáticos de nuestro Estado. El presente Trabajo Especial de Grado, se realiza con la experiencia de los capítulos el cual se describen a continuación:

En el **Capítulo I**, denominado el problema, se encuentra en planteamiento del mismo, los objetivos diseñados para esta investigación como son el Objetivo General y los Específicos y la Justificación que la avala.

En el **Capítulo II**, se plantean los Antecedentes de la Investigación, la Descripción del Sistema de Diseño Instruccional Seleccionado, las Bases Teóricas, las Teoría del Aprendizaje Significativo, Fases de Aprendizaje Significativo, Diseño Instruccional y Marco Legal.

En el **Capítulo III**, se plantea el Marco Metodológico, Tipo de Investigación, Diseño de la Investigación, Modalidad de la Investigación, Población, Muestra, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos, Validez y Confiabilidad del Instrumento.

En el **Capítulo IV**, conocido como Análisis e Interpretación de los Resultados, Conclusión de los Análisis e Interpretación de los Resultados, Presentación y Análisis de Factibilidad.

En el **Capítulo V**, definido como la Propuesta, en este se ejecuta el diagnostico del prototipo del sistema propuesto, que interviene a través de una página web realizada con Dreamweaver.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El hombre a través del tiempo ha buscado en el planeta las distintas áreas turísticas y culturales que conforman su entorno; trasladándose de un sitio a otro, buscando el más idóneo. De tal fin, se ha descubierto una serie de sitios que le permitan mantenerse sedentarios y desarrollar su vida teniendo familia y vínculos de amistades con otros individuos que conformen su sociedad. Es por ello, con el pasar de los años que los individuos han dejado sus huellas en sitios definidos por sus manifestaciones o tradiciones que les permitieron desarrollar una cultura que los identifican a sí mismos como pertenecientes a puntos específicos del entorno global del planeta. Dichos sitios y sus características se han catalogado como patrimonios culturales y ambientales pertenecientes a los diferentes países que conforma nuestro planeta.

Asimismo, los países toman como patrimonio estos entornos o sitios con la finalidad de crear una identidad nacional en el individuo que permita establecer conexión y orgullo de pertenecer a la región donde reside, con el motivo de mantener viva las expresiones artísticas y geográficas. De igual manera, para poder establecer los sitios turísticos y culturales dentro de un país, se debe conocer la importancia de cada uno, con el fin de poder comprender su valor ya sea histórico, natural, arquitectónico, religioso, geográfico e industrial.

Por otro lado, el mundo ha experimentado cambios radicales en todos los ámbitos del quehacer humano y los medios de comunicación forman una producción y el acceso al conocimiento entre otros, muchos de estos cambios han sido posibles al acelerado avance de la informática y las telecomunicaciones en las últimas décadas lo que ha propagado el interés por el disfrute de aquellas zonas que poseen cierto interés para la recreación de las personas.

Según la Publicación Panorama de la Organización Mundial del Turismo [OMT], 2013 sobre el Turismo Internacional dice que “durante las últimas décadas, el turismo ha experimentado una continua expansión y diversificación, convirtiéndose en uno de los sectores económicos de mayor envergadura y crecimiento del mundo. Han surgido muchos nuevos destinos además de los tradicionales y favoritos de Europa y América del Norte.” Oda Marín (2.013, 2)

Cabe destacar, que la seguridad forma parte importante para atraer al público en general a que conozca una localidad que tenga un atractivo turístico. Un panorama completo sobre la realidad del sector turístico en diferentes países, entregó Carlos Vogeler, Director para las Américas de la Organización Mundial de Turismo, a AméricaEconomía.com el 25 de junio de 2.013 donde informa que:

“Los destinos turísticos de América Latina, incluido México y Centroamérica, no son destinos turísticos que estén sufriendo problemas de inseguridad más allá de la inseguridad que, lamentablemente, padecemos en cualquier parte del mundo”

Seguidamente, el turismo en Venezuela, se ha desarrollado considerablemente en las últimas décadas, particularmente por su favorable posición geográfica, la variedad de paisajes, la riqueza de

la flora y fauna, las manifestaciones artísticas y el privilegiado clima tropical del país, que permite disfrutar de cada región (especialmente las playas) durante todo el año. Igualmente, su ambiente geográfico está lleno de paisajes de ensueño, algunos de los cuales se pueden admirar en sus parques nacionales, la gente es muy cálida y esta siempre dispuesta a recibir a los visitantes como si fueran de la familia.

De tal manera, la Enciclopedia LEXIS 22, el turismo se denomina como un movimiento moderno surgido del progreso de los medios de comunicación a partir del ferrocarril, en este sentido puede situarse su origen en el siglo XIX y fue Inglaterra el país que lo propulsó siguiendo la evolución de sus aficiones viajeras que arrancan en el siglo XVII y en la actualidad todos los estados dedican en esta faceta de viajes una atención primordial no solo por considerar que constituye un factor de acercamiento entre los pueblos, sino también representa importantes fuentes de divisas. El turismo es considerado un negocio de la proliferación de las agencias de viajes, empresas que cuidan de la organización de circuitos por distintos países evitando todas las molestias al pasajero el cual resuelve los problemas de transporte y hospedaje, entre otros.

Por otra parte, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), como parte de las acciones que realiza la UNESCO en el Mundo, en el año de 1982 se realizó en México la "Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales" en la que la comunidad internacional contribuyó de manera efectiva con la siguiente declaración:

...la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social.

De tal forma, cada uno de los pobladores que hacen vida en los estados que conforman a Venezuela tiene sus raíces culturales arraigadas en lugares remotos o de difícil acceso en su gran mayoría. Para fomentar una identidad nacional que les permita a los venezolanos querer y apreciar las bondades ambientales y culturales que se establecieron en el mismo, es necesario tener sentido de pertenencia para resaltarlas y gestionar su comprensión sin menospreciar sus procedencias.

De esta manera, la Cultura Venezolana es una mezcla de tres culturas distintas: la europea en particular española, la indígena y la africana. El sincretismo cultural y asimilación condicionó para llegar a la cultura venezolana actual, similar en muchos aspectos al resto de 1991. La influencia española fue más importante y en particular de las regiones de Andalucía y Extremadura, de donde procedían la mayor parte de los colonos en la zona del Caribe de la época colonial.

Sin embargo, con todo lo ante expuesto en Venezuela los niños y adolescentes no están arraigados a los distintos sitios turísticos y culturales que se contemplan en nuestro país, debido a la poca motivación que se le da en el área de básica a los estudiantes, de reconocer, investigar e indagar sobre estos emblemáticos sitios que hace que el individuo obtenga un sentido de pertenencia sobre estos.

Es por esto, que se busca crear un Material Educativo Computarizado que permita a los estudiantes del 5to Grado de la Escuela Básica "Batalla de Ayacucho" del Estado Carabobo el reconocimiento de los distintos sitios turísticos y culturales que se encuentran bien definido en el mismo.

Por esta razón, se propondrá realizar un Material Educativo Computarizado que pueda dar a conocer a los del 5to Grado “A” de Educación Primaria de la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho la investigación que servirá como fuente al futuro un material didáctico a los mismos.

Por lo tanto, es importante desarrollar un Material Educativo que sirva como una guía de motivación a los estudiantes del 5to grado para que conozcan más a fondo los Sitios Turísticos y Culturales que tiene nuestro Estado Carabobo.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer un Material Educativo Computarizado para el aprendizaje de los sitios turísticos y culturales del Estado Carabobo.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la necesidad de un material educativo que promocióne los sitios turísticos y culturales del Estado Carabobo.

Determinar la factibilidad de diseñar un material educativo computarizado que cubra las necesidades para fortalecer el desarrollo turístico y cultural del Estado Carabobo.

Diseñar el material educativo computarizado que permita la promoción de los sitios turísticos y culturales del estado Carabobo mediante un Diseño Instruccional.

Justificación

En los últimos años ha comenzado a verse la necesidad de incluir a la tecnología como parte del proceso educativo, con el propósito integral de mejorar y transformar positivamente todas las actividades. En este sentido se busca a profundidad transformar la escuela como ente socializador y desarrollador de un ciudadano modelo, moderno y adaptado a los constantes y rápidos cambios de la sociedad ocurridos con la revolución tecnológica. Existe una amplia disponibilidad de valores y recursos recreacionales distribuidos a lo largo del Estado Carabobo, los cuales están relacionados con diversas actividades. Igualmente, existen una amplia disponibilidad de valores y recursos turísticos y culturales distribuidos a lo largo del estado, los cuales están interrelacionados con diferentes tipos de actividades además de los sitios de valor histórico – cultural.

Asimismo, la presente investigación dará una perspectiva innovadora de las vivencias, de tal forma, que se mostrarán los elementos que conforman los ambientes turísticos y culturales, además, la manera en la que estos influyen en el esparcimiento y en el desarrollo cognoscitivos de quienes son objeto de estudio. El investigador no sustituye intencionalmente las variables independientes.

De tal forma, que enmarcado en estos caracteres se busca mejorar la comprensión en las siguientes índoles:

Social

Dado que la educación es un medio que se presta para dar a conocer los valores que conforman a una sociedad, es pertinente que se utilice como herramienta para motivar la preservación de los espacios utilizados como sitios recreacionales y así promover el espíritu conservacionista entre los estudiantes para que las futuras generaciones disfruten de estos lugares. La didáctica es un recurso que permite este entendimiento por estar presente en el día a día en las instituciones educativas.

Tecnológico

Hoy en día con el proyecto “CANAIMA” son pocas las instituciones que no cuentan con esta disponibilidad de acceder a información mundial que se maneja en la Internet. Se disponen de materiales educativos y páginas Web que contienen investigaciones de diversos temas, es por ello que el proceso de manejarlas es de vital importancia para que la comunicación sea dinámica y productiva de forma tal que la información que se suministra tenga un buen manejo y sea utilizado como mecanismo promovedor la computadora. Este método funciona como engranaje de la parte psicológica porque el cerebro tiene varias formas de adquirir información y una de ellas que se maneja en la actualidad es el multimedia que en forma de video, diapositiva o juego didáctico hace que el aprendiz asuma una posición mas grata ante la opción de estudiar y lo motiva a investigar y no quedarse con lo aprendido.

Económico

La tecnología es una herramienta costosa pero necesaria en el mundo que vivimos, llenos de cambios, automatizado en gran medida,

pero con la necesidad de buscar vías para soluciones, hoy en día la población se ha visto obligada a buscar formas de convertir esta deficiencia en prioridad para muchas tareas básicas que se realizan y la educación no escapa.

Mediante este material educativo se busca realizar la comprensión de un tema desarrollado con la utilización de recursos tecnológicos como lo es un software y una computadora que pone de manifiesto la capacidad que tengan los estudiantes para manejarlo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Los elementos implementados por el hombre para la producción y acceso al conocimiento han evolucionado en las últimas décadas. Muchos de estos cambios han sido posibles por el avance de la informática y las telecomunicaciones.

El material educativo computarizado se refiere a los programas en los cuales los aprendices interactúan. La intención es que el estudiante viva una experiencia educativa agradable, efectiva para su aprendizaje y acorde con las exigencias actuales.

Es importante que el educando conozca los sitios turísticos, pero en la institución no se realizan visitas frecuentes a los monumentos históricos y culturales del Estado Carabobo, ya que carecen de transporte. El Estado Carabobo es una de las 24 entidades federales de Venezuela ubicada en el Centro Norte Costero, en la Región Central del país. Su capital es la ciudad de Valencia, que no debe confundirse con el municipio que lleva el mismo nombre.

Asimismo, en el desarrollo de este estudio, se realizó una revisión de trabajos relacionados con la presente investigación, aportando

información complementaria de los aspectos que determinan el problema permitiendo una visión más clara necesaria como base teórica en la etapa inicial de la investigación, a continuación se hace mención de los siguientes trabajos:

La investigación planteada por Bolívar J. (2012), trata de una investigación llamada "Material Educativo Computarizado sobre las Tradiciones Culturales del Estado Carabobo dirigido a los Estudiantes de la Unidad Educativa Estadal "Ambrosio Plaza", cuyo objetivo principal es explicar que las tradiciones culturales se identifican con las costumbres que se hacen propias en cada población incentivando el desarrollo de diversas expresiones. La población y muestra se calculó en base a 36 estudiantes del 3er. Grado de educación primaria de la "Unidad Educativa Estadal "Ambrosio Plaza", ubicada en el Municipio Naguanagua del Estado Carabobo.

Por otra parte, Manzanilla L. y Orta C. (marzo 2012), plantean un "Material Educativo Computarizado sobre los Sitios Turísticos del Estado Carabobo, dirigido al 7mo. Grado de Educación Primaria E.T.R. Simón Bolívar", tuvo como objetivo fortalecer los conocimientos en la asignatura de turismo mediante la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), haciéndolo maleable para el docente que lo aplique en el proceso de enseñanza, dando la opción de adaptarlo según los requerimientos didácticos y pedagógicos que presenten los estudiantes. Estos autores mostraron una propuesta diseñada con imágenes, sonidos y textos basados en la teoría de aprendizaje de Robert Gagné proponiendo así consolidarlo mediante motivaciones intrínsecas y extrínsecas la cual expone que Si Hay un estímulo adecuado, la información se repetirá internamente varias veces lo que resultará en que la información entrará en la memoria de largo plazo. La población elegida

para esta investigación radicó en ciento cuarenta (140) personas, todos estudiantes del Séptimo Grado, de la Escuela Técnica Robinsoniana “Simón Bolívar” del Municipio Naguanagua del Estado Carabobo y la muestra fue realizada a ciento diez (110) estudiantes que asistieron a la institución el día de la actividad. Estos autores finalizan que en cuanto a los conocimientos previos de los Sitios Turísticos de Carabobo que fueron planteados en la encuesta los estudiantes desconocían estos entre un setenta (70) y mas de ochenta y cinco (85) por ciento.

En este orden de ideas, los investigadores, López C. y Marín L. (2011) diseñan una “Guía Turística Virtual Sobre los Monumentos Históricos del Municipio Valencia dirigido a los Estudiantes del Cuarto Año de la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” ubicado en Las Agüitas, Estado Carabobo” manifiestan que en función de los objetivos planteados sobre la implementación de visitas virtuales guiadas para la enseñanza del turismo a través de la computadora. La población y muestra residió en 20 estudiantes que forman la cuota total que cursan el 4to. Año de la Mención Informática y que en su pensum de estudios tiene la asignatura de Turismo en la Escuela Técnica “Francisco de Miranda” ubicada en Las Agüitas, Municipio Los Guayos del Estado Carabobo.

Descripción del Sistema de Diseño Instruccional Seleccionado.

Modelo ASSURE

A – Analizar a los Aprendices:

Está dirigida a los estudiantes del 5to Grado “A” de Educación Primaria de la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho” con edades comprendidas entre nueve (09) y once (11) años, ambos sexos y nivel

socioeconómico variado. Entre los conocimientos previos solicitados se tienen:

- Conocimiento y utilización de la informática básica.
- Manejo instrumental de la computadora.

S – Formular los objetivos de Aprendizaje:

Objetivo General:

- El estudiante desarrollará competencias con un Material Educativo Computarizado para el aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo.

Objetivos Específicos:

El Estudiante:

- Manifestará destreza en el manejo de una aplicación que busca el reconocimiento de lugares de importancia para el Estado Carabobo.
- Determinará que a pesar de vivir en zonas con pocas opciones recreativas hay otras que están a pocos kilómetros de distancia.
- Descubrirá mediante este material educativo una forma interactiva para hacer turismo virtual.
- Demostrará interés en aprender otras asignaturas de esta forma.
- Determinará que la tecnología es un medio generador de cambios que estimula el desarrollo escolar.

S – Seleccionar Métodos, Medios y Materiales:

- El método para compartir este material educativo será mediante la instalación del mismo.
- El medio para gestionar el material educativo serán las computadoras destinadas para la materia informática.
- Los materiales serán de tipo multimedia, adaptados al nivel de aprendizaje de los estudiantes.

U – Utilizar Métodos, Medios y Materiales:

- El material educativo es de fácil comprensión para los estudiantes.
- Esta adaptado a la edad de los estudiantes para estimularlos de acuerdo a su capacidad de aprendizaje.

R – Requerir la Participación de los Aprendices:

- La participación de éstos se podrá realizar de las siguientes maneras:
 - Utilizando el material instalado en las computadoras.
 - Participando durante las clases para intercambiar ideas con sus compañeros y profesor.
 - Realizando las evaluaciones formativas para verificar su propio aprendizaje.

E – Evaluar:

- Por medio de las actividades de evaluación se pueden diseñar formas de verificar el aprendizaje y así establecer el alcance de los objetivos propuestos.

- Las evaluaciones sugeridas a los estudiantes serán formativas.
- Una vez comprobado el resultado del aprendizaje se revisará el resultado y se procederá a rediseñar el mismo.

Bases Teóricas

Para la realización de todo trabajo especial de grado de la mención de Informática es necesario tener en cuenta referencias de antecedentes bibliográficos y conceptuales acerca del objeto en estudio, todo este conjunto de referencias son denominadas Bases Teóricas, dentro de las cuales se reflejan todo lo concerniente a la investigación.

Según Bavaresco (2006) las bases teóricas tiene que ver con las teorías que brindan al investigador el apoyo inicial dentro del conocimiento del objeto de estudio, es decir, cada problema posee algún referente teórico, lo que indica, que el investigador no puede hacer abstracción por el desconocimiento, salvo que sus estudios se soporten en investigaciones puras o bien exploratorias. Ahora bien, en los enfoques descriptivos, experimentales, documentales, históricos, etnográficos, predictivos u otros donde la existencia de marcos referenciales son fundamentales y los cuales animan al estudioso a buscar conexión con las teorías precedentes o bien a la búsqueda de nuevas teorías como producto del nuevo conocimiento.

Cabe decir, que el presente proyecto informático denominado: “Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo”. Fue necesario consultar o tener en cuenta algunas referencias teóricas sobre el estudio que se realiza. De igual manera, este proyecto se fundamenta en una de las tareas primordiales que tiene el campo de la Mención Informática o de la

computación que son: el análisis, diseño y desarrollo de aplicaciones sistemáticas en el área de educación.

Teoría del Aprendizaje Significativo:

Asimismo, David Ausubel se enfoca en el aprendizaje significativo el cual dice que es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e información representadas en cualquier campo de conocimiento. Se puede decir que este tipo de aprendizaje sería el óptimo porque si bien sabemos que todo individuo tiene diferentes formas de percibir algunas ideas.

Fases de Aprendizaje Significativo:

1. Fase Inicial de Aprendizaje:

- El aprendiz percibe la información construida por piezas o partes, las cuales están estructuradas con conexión conceptual.
- El aprendiz tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible la información, y para ello usa su conocimiento esquemático.
- El procesamiento de la información es global y este se basa en: escaso conocimiento del dominio a aprender, estrategias generales independientes de dominio para interpretar la información.
- La información aprendida es concreta más que abstracta y vinculada al contexto específico.
- Uso predominante de estrategias de repaso para aprender la información.
- Gradualmente el aprendiz va construyendo un panorama global del dominio o del material que va aprender, para lo cual usa su

conocimiento esquemático; establece, analogías con otros dominios que conoce mejor; para representar este nuevo dominio, construye reposiciones basadas en experiencias previas.

2. Fase Intermedia de Aprendizaje:

- El aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas y mapas cognitivos acerca del material y el dominio de aprendizaje en forma progresiva. Sin embargo, estos esquemas no permiten aun, que el aprender se conduzca en forma automática o autónoma.
- Se va realizando de manera paulatina un procesamiento más profundo del material. El conocimiento adquirido se vuelve aplicable a otros contextos.
- Hay más oportunidad para reflexionar sobre la situación material y dominio.
- El conocimiento llega a ser más abstracto, es decir, menos dependiente del contexto donde originalmente fue adquirido. Es posible el empleo de estrategias elaborativas u organizativas tales como: mapas conceptuales y redes semánticas para realizar conductualmente el proceso de aprendizaje. También se utiliza la información en la solución de tareas, donde se requiere la información aprendida.

3. Fase Terminal del Aprendizaje:

- Los conocimientos que comenzaron a ser elaborados en esquemas o mapas cognitivos en la fase anterior, llegan a estar más integrados y a funcionar con mayor autonomía.

- Igualmente, las ejecuciones del sujeto se basan en estrategias específicas del dominio para la realización de tareas, tales como solución de problemas, respuestas a preguntas.
- En esta fase existe mayor énfasis en la ejecución que en el aprendizaje, dado que los cambios que ocurren en la ejecución; se deben a variantes provocadas por la tarea, más que arreglos o ajustes internos.
- El aprendizaje que ocurre durante esta fase probablemente consiste en:
 - a) La acumulación de información a los esquemas que ya existen,
 - b) Aparición progresiva de interrelaciones de alto nivel en los esquemas.
- En realidad, el aprendizaje debe ser continuo, donde la transición entre las fases es graduada más que inmediata; de hecho, en determinado momento, durante una tarea de aprendizaje, podrá ocurrir posicionamiento entre ellas.

Diseño Instruccional

Es un proceso sistemático, planificado y estructurado, que utiliza las teorías de aprendizaje para producir una amplia variedad de materiales educativos adecuados a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes o participantes para asegurar la calidad de la instrucción.

Propósito del proceso de Diseño Instruccional

- Identificar los resultados de la instrucción.

- Dirigir y desarrollar el contenido educativo (alcance y secuencia)

Fases del Diseño Instruccional

- **Análisis:** Permite identificar el nivel del conocimiento y de formación que el estudiante o individuo posee. Puede haber diferencias pronunciadas entre estudiantes, su conocimiento y niveles de habilidad, la instrucción debe respaldar tanto cuanto sea posible el nivel de las necesidades de los estudiantes. En ella se identifican el(los) problema(s), la(s) causa(s) del(los) problema(s), barreras o limitaciones y se determina las posibles soluciones.
- **Diseño:** Utiliza los resultados de la fase del análisis para desarrollar el programa de estudio y formular por escrito los objetivos del curso.
- **Elaboración:** Es la preparación de materiales que serán utilizados por el educador, los capacitadores y los participantes durante el curso. Pueden incluir guías, manuales, planes para las presentaciones, hojas de tareas, estudios de casos, listas de cotejo y materiales audiovisuales.
- **Ejecución:** Es la realización de la instrucción según el diseño basado en la competencia como parte del dominio del aprendizaje.
- **Evaluación:** Es la recolección, procesamiento, análisis e interpretación sistemática de los datos para determinar si el curso o capacitación ha cumplido con las metas y objetivos que fueron establecidos durante el proceso y que pueden ser revisados. La

evaluación incluye el desempeño y aprendizaje de la instrucción o capacitación de los participantes.

Marco Legal

Según la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en su artículo VI que trata De los Derechos Culturales y Educativos resalta:

Art. 99 - Los valores de la cultura constituyen un bien irrenunciable del pueblo venezolano y un derecho fundamental que el Estado fomentará y garantizará, procurando las condiciones, instrumentos legales, medios y presupuestos necesarios. Se reconoce la autonomía de la administración pública en los términos que establezca la ley. El Estado garantizará la protección y preservación, enriquecimiento, conservación y restauración del patrimonio cultural, tangible e intangible, y la memoria histórica de la Nación. Los bienes que constituyen el patrimonio cultural de la Nación son inalienables, imprescriptibles e inembargables. La ley establecerá las penas y sanciones para los daños causados a estos bienes.

Art. 100: La culturas populares constitutivas de la venezolanidad gozan de atención especial, reconociéndose y respetándose la interculturalidad bajo el principio de igualdad de las culturas. La ley establecerá incentivos y estímulos para las personas, instituciones y comunidades que promuevan, apoyen, desarrollen o financien planes, programas y actividades culturales en el país, así como la cultura venezolana en el exterior. El Estado garantizará a los trabajadores y trabajadoras culturales su incorporación al sistema de seguridad social que les permita una vida digna, reconociendo las particularidades del quehacer cultural, de conformidad con la ley.

Art. 107: La educación ambiental es obligatoria en los niveles y modalidades del sistema educativo, así como también en la educación ciudadana no formal. Es de obligatorio cumplimiento en las instituciones públicas y privadas, hasta el ciclo diversificado, la enseñanza de la lengua castellana, la historia y la geografía de Venezuela, así como los principios del ideario bolivariano.

El artículo IX de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela se enfoca a los ámbitos ambientales y plantea De los Derechos Ambientales lo siguiente:

Art 127: Es un derecho y un deber de cada generación proteger y mantener el ambiente en beneficio de sí misma y del mundo futuro. Toda persona tiene derecho individual y colectivamente a disfrutar de una vida y de un ambiente seguro, sano y ecológicamente equilibrado. El Estado protegerá el ambiente, la diversidad biológica, genética, los procesos ecológicos, los parques nacionales y monumentos naturales y demás áreas de especial importancia ecológica. El genoma de los seres vivos no podrá ser patentado, y la ley que se refiera a los principios bioéticas regulará la materia.

Art 128: El Estado desarrollará una política de ordenación del territorio atendiendo a las realidades ecológicas, geográficas, poblacionales, sociales, culturales, económicas, políticas, de acuerdo con las premisas del desarrollo sustentable, que incluya la información, consulta y participación ciudadana. Una ley orgánica desarrollará los principios y criterios para este ordenamiento.

El artículo X de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela dirige su legislación hacia el tema De los Deberes:

Art. 130. Los venezolanos y venezolanas tienen el deber de honrar y defender a la patria, sus símbolos, valores culturales, resguardar y proteger la soberanía, la nacionalidad, la integridad territorial, la autodeterminación y los intereses de la Nación.

Los artículos mencionados anteriormente se tomaron en consideración para la presente investigación porque establecen que el Estado garantizará la preservación y fomento de los espacios destinados para la cultura, además del reconocimiento de quienes trabajen en pro de las culturas y expresiones culturales del país siendo este uno de los objetivos que se busca en la presente investigación para que las generaciones futuras aprendan a cuidar, fomentar y preservar estos espacios recreativos ya que a su vez son una fuente para el turismo. Por ser los Sitios Turísticos y Culturales espacios ambientales en su mayoría, el artículo 107 especifica que será obligatoria la educación ambiental en todos los niveles educativos lo cual ayuda a generar conciencia desde una edad temprana a los estudiantes para que sean los primeros en cuidar los espacios mencionados. El Estado generará políticas que vayan a favor de la ordenación del territorio atendiendo a varios factores (sociales, ecológicos, geográficos). Los venezolanos y venezolanas tienen el deber de honrar y defender los valores culturales, resguardar y proteger la integridad territorial y los intereses de la Nación.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En la realización de este Trabajo Especial de Grado, se pueden encontrar varias síntesis con relación a los sitios turísticos y culturales del Estado Carabobo, las cuales permitirán aproximar el conocimiento, acercándose a los espacios que permiten el desarrollo recreativo de las personas dentro de los límites territoriales que hacen posible la interacción entre los diferentes miembros de la sociedad, es decir, establecer la convivencia del pasado y presente del mismo con la vida moderna que permite diseñar el prototipo metodológico, donde esto dé respuestas a las incógnitas planteadas en la investigación.

Es por ello, hay que tomar en cuenta que al innovar en una investigación de visión (turística) con paradigma cuantitativa como lo amerita el tema a tratar, “es típico que en los hechos estudiados, las consecuencias logradas y las pruebas explicativas halladas, en correspondencia a la investigación, en pro de aclarar la práctica de la condición, con mayor similitud a como esta se manifiesta en el entorno y como los objetos de estudios la asimilan” (Caplan, 1984; Moss, 1991, Burgard y Rommelspacher, 1992). Es por ello, la presente investigación se basa en una concepción de búsqueda constante de la percepción humana, sin embargo la misma tiene múltiples métodos que influyen en la sociedad moderna que indaga y promueve en el uso de herramientas tecnológicas, la posibilidad de profundizar y dar un punto de vista previo a la realidad que se vivencia.

Tipo de Investigación

Este tipo de investigación cuyo modo de visualizarse es cuantitativo, representa situaciones y luego las analiza haciendo estadísticas evolutivas en un periodo de tiempo determinado, utiliza una investigación descriptiva y en una pretensión explicativa porque, organiza, los análisis básicos calculando y agrupando las ideas centrales en donde el proceso cognitivo se desarrolla para el sentido de los sucesos que tengan que ver con el tema. De tal forma, para su posterior descripción y culminando con un proyecto factible, logrando así grandes comprensiones, donde servirá de punto de apoyo a futuras investigaciones en pro de seguir profundizando en la temática.

Así mismo, el carácter descriptivo que según Hurtado y Toro (2005), dicen que ésta se realiza:

“Cuando la experiencia y exploración previa indican que no existen descripciones precisas del evento del estudio, o que las descripciones existentes son insuficientes o han quedado obsoletas, a un flujo distinto de información, a la aparición de un nuevo contexto” (p.24).

Diseño de la Investigación

Este trabajo se ajusta a los lineamientos de una investigación descriptiva para un diseño no experimental donde se realiza de forma deliberada. El investigador no sustituye las variables independientes, donde se observa los hechos que se presentan en el contexto real en un tiempo determinado.

El diseño, según Sabino C. (2002), "reside en que permite al investigador cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han

conseguido los datos, posibilitando su revisión o modificación en el caso de que surjan dudas respecto a su calidad“.

Modalidad de la Investigación

Al iniciar cualquier proceso de investigación es conveniente disponer del respaldo de algún tipo de estrategia metodológica. Es importante considerar la magnitud, relevancia y tipo de trabajo a ejecutar por el grupo de personas que tiene esta tarea o misión. Por consiguiente, esta investigación adopta la modalidad de proyecto factible destinada a la creación de productos puedan solucionar deficiencias evidenciadas y aporte significativo en cualquier área del conocimiento.

En tal sentido, la UPEL (2002) define como trabajos que llevan a creaciones tangibles, de ser utilizadas como soluciones a problemas demostrados o responden a la necesidad e interés de tipo cultural; el propósito principal de esta modalidad de investigación es la de planificar un producto aplicable en cualquier área en lo cuál resulte pertinente como recurso pedagógico puede ser presentado como una guía de estudio y elaboración de diapositivas, videos, módulos instruccionales, libros de texto y materiales de apoyo para el desarrollo de un Material Educativo Computarizado y tecnológico.

Según Palella, M. y Martins F., (2006), “Se establece que para desarrollar esta modalidad es necesario realizar diversas fases que se menciona a continuación:

Fase I: Diagnóstico: En primer lugar para comprobar la carencia existente que tienen los estudiantes de 5to grado de Educación Primaria de la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho”; se elaboro una encuesta

diagnostica con el fin de comprobar el conocimiento que poseen a los sitios turísticos y culturales del Estado Carabobo. En el siguiente capítulo se presentaran los resultados arrojados luego de ser implementado el instrumento.

Fase II: Factibilidad: En segundo lugar después de realizar el diagnóstico y comprobar que existen debilidades a nivel de conocimiento de los sitios turísticos y culturales, se procede a determinar la factibilidad de esta investigación la cual se tomará en cuenta diversos aspectos tales como: Recursos Humanos, Técnicos y Financieros (papelería, transcripción, impresión, traslado, comidas, visitas de los mismos, entre otros); que es apoyo para la investigación.

Fase III: Diseño de la Propuesta: Por ultimo los resultados obtenidos en las fases anteriores permitirán el desarrollo y el diseño del MEC para facilitar el conocimiento de los estudiantes de 5to grado de Educación Básica Primaria de la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho”.

Población

El autor Carlos A. Sierra M. (2005); refiere que la población es la delimitación especial del estudio, es decir, hasta donde puede alcanzar la generalización de los resultados (Pág. 64)

Por otro lado, Arias (2006), define “la población que es un conjunto finito e infinito de elementos con características comunes las cuales serán extensivas de las conclusiones de la investigación” (Pág. 81)

De tal forma, la investigación se realizó en la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho” ubicada en el Municipio Los Guayos, Estado Carabobo; la población de dicha institución está definida por 24

estudiantes que conforman el 5to grado Sección “A” de Educación Primaria a la cual se le realizó el estudio que se presenta a continuación:

Tabla N°01: Descripción de la Población

Tamaño de la Población		
Estudiantes del 5to Grado “A”	Cantidad de Estudiantes	Total
24	24	24

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Muestra

El autor Carlos A. Sierra M. (2005); la define como un subconjunto de la población, es decir, es una parte de la población y debe ser representativa de la población de donde procede (Pág. 65).

El autor Palella, M. y Martins F., (2006), del libro Metodología de la Investigación Cuantitativa plantea lo siguiente: cuando propone un estudio, el investigador tiene la opción de abarcar la totalidad de la población, lo que significa hacer un censo o tipo CENSAL, es decir, que en nuestra investigación los estudiantes representan el 100% de la muestra.

Por otro lado, el autor Arias (2006), “la muestra es un subconjunto finito e infinito que se extrae de la población accesible” (Pág. 83), en la presente investigación la muestra representativa consiste en que los estudiantes del 5to Grado “A” de Educación Primaria de la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho” con edades comprendidas entre nueve (09)

y once (11) años deben responder una serie de preguntas con opciones de respuestas.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La presente investigación presenta una recolección de datos de clase científica ya que se conoce el objetivo y el investigador tiene claro lo que desea observar y realizar en la investigación, donde se utilizó un instrumento (encuesta) que Palella, M. y Martins F., (2006), definen: que es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador y está conformada por una lista de preguntas de selección simple que los sujetos responden de forma anónima. De tal forma, en el caso de estudio se implementó una encuesta tipo cuestionario con doce (12) preguntas, la primera de ellas consta de los datos personales de los estudiantes determinada por el género y desde la pregunta dos (02) cada una tiene cuatro (04) opciones., para determinar los conocimientos informáticos de cada uno de los estudiantes del 5to grado "A" y preferencias sobre actividades y sitios turísticos y culturales.

Validez y Confiabilidad del Instrumento

En toda investigación que contenga un instrumento de recolección de datos debe realizar un proceso de validación y confiabilidad que permita establecer la veracidad de los datos, es decir, lo que se busca es que exista el menor caso posible de manera tal que los resultados sean homogéneos y permitan el desarrollo del proyecto factible.

Por otro lado, es importante mencionar que para Palella, M. y Martins F., (2006), la validez "se define como la ausencia de sesgos representa la relación entre lo que se mide y aquello que realmente se

quiere medir” (Pág. 172); en cuanto la investigación la validez del instrumento se sometió al juicio de expertos, que según el autor antes citado:

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

La recolección de los datos del instrumento se puede representar a través de la siguiente fórmula:

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} * \frac{vt^2 - \sum pq}{vt^2}$$

Donde:

r_{tt} = Coeficiente de Confiabilidad

n = Número de ítems que contiene el instrumento

vt^2 = Varianza total de la prueba

$\sum pq$ = Sumatoria de la varianza

$$r_{tt} = \frac{12}{12-1} * \frac{2,99^2 - 3,63}{2,99^2}$$

$$r_{tt} = 0,65$$

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Una vez obtenida la información, mediante la aplicación de los instrumentos y las respuestas emitidas por los estudiantes de 5to grado de la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho” referente a los sitios turísticos y Culturales del Estado Carabobo, se aplicó un instrumento, tipo encuesta que consta de 10 preguntas, cada uno con cuatro (4) opciones relacionadas con los sitios turísticos y culturales, dicho instrumento se aplicó a veinticuatro (24) estudiantes que representan una muestra del grado.

De esta manera, a los datos obtenidos se les efectuó el procedimiento sugerido por Hurtado y Toro (2001) que expresa lo siguiente: La información debe ser tabulada, ordenada y sometida a tratamiento aplicando técnicas matemáticas o estadísticas y los resultados de estos análisis pueden presentarse mediante: cuadros, tablas, diagramas, graficas, pictogramas. Por esta razón, se elaborarán cuadros y gráficos estadísticos reflejando las opciones seleccionadas por los estudiantes durante la encuesta utilizando Microsoft Excel 2007 con el sistema operativo Windows XP. Seguidamente, los resultados se interpretaran de acuerdo a lo reflejado en los cuadros y gráficos. Como resultado de este procedimiento, se consiguieron los siguientes resultados:

Pregunta 1: Datos de género

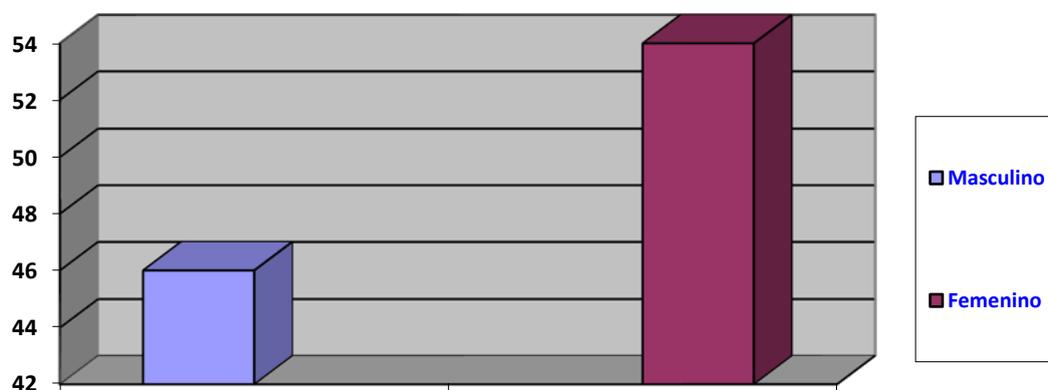
5to Grado "A" (24 Estudiantes)

Cuadro N°1

Año	Sexo	Cantidad	Porcentaje
5to Grado "A"	Masculino	11	46%
	Femenino	13	54%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°1



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: De la población de 24 estudiantes que realizaron la encuesta se evidencia que el 54% es femenino y el 46% es masculino, es decir, que la mayoría de los estudiantes del 5to Grado Sección "A" son niñas.

Pregunta 2: ¿Qué nivel de destreza consideras tener en el manejo de la computadora?

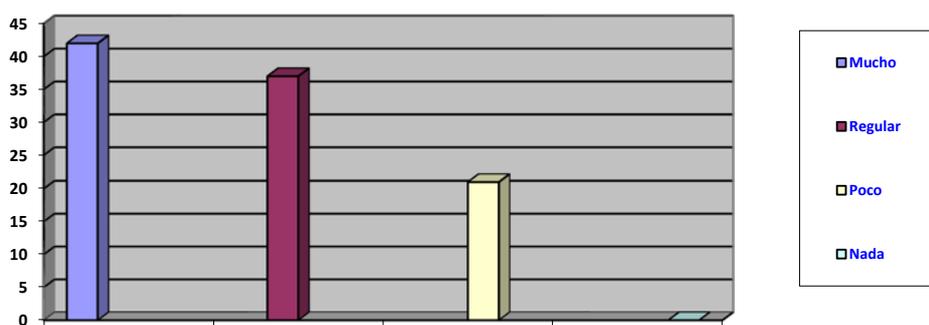
5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°2

Año	Nivel	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Mucho	10	42%
	Regular	9	37%
	Poco	5	21%
	Nada	0	0%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°2



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: Se evidencia que el 42% los estudiantes tiene buen manejo de la Computadora, el 38% considera que su manejo es regular y el 20% sabe poco.

Pregunta 3: ¿Qué tipo de computadora usas con mayor frecuencia?

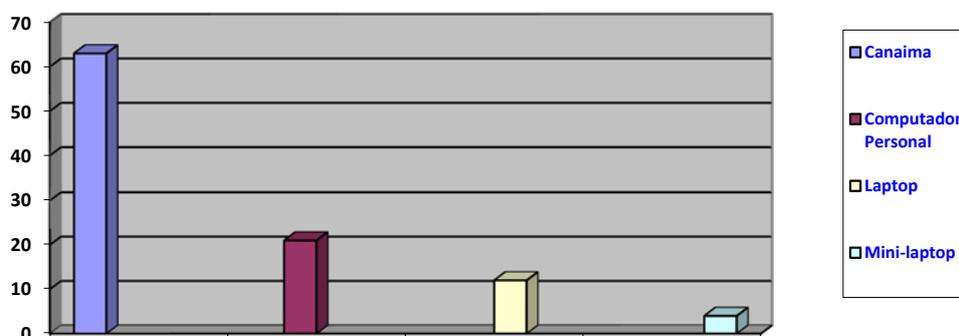
5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°3

Año	Tipo	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Canaima	15	63%
	Computador Personal	5	21%
	Laptop	3	12%
	Mini-laptop	1	4%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°3



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: Se evidencia que el 63% los estudiantes tienen utilizan la computadora Canaima, el 21% tiene computadora personal, el 12% maneja laptop y el 4% usa mini-laptop.

Pregunta 4: ¿Qué Sistema Operativo tiene tu computadora?

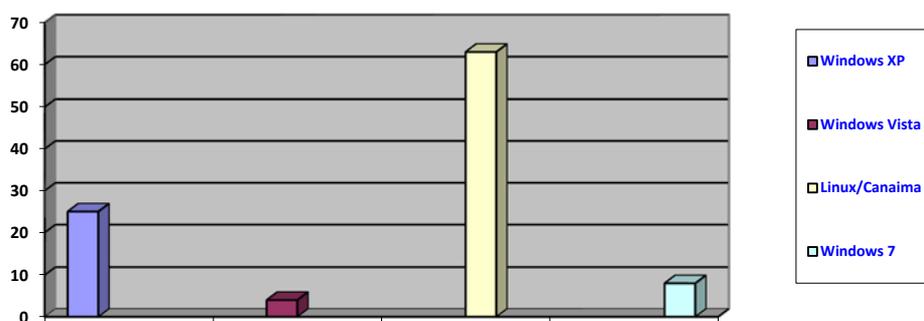
5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°4

Año	Sistema Operativo	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Windows XP	6	25%
	Windows Vista	1	4%
	Linux/Canaima	15	63%
	Windows 7	2	8%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°4



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: Se evidencia que el 25% de los estudiantes tiene Windows XP instalado en su Computadora, el 4% usa Windows Vista, el 63% trabaja con Linux/Canaima y el 8% opera con Windows 7.

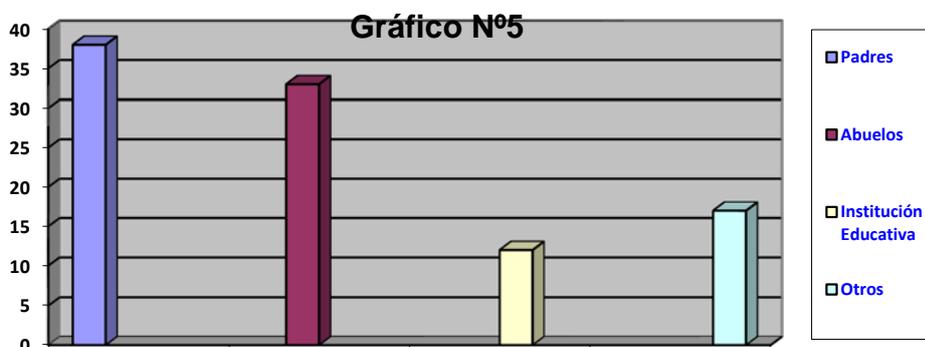
Pregunta 5: ¿Con quién(es) sales a otros sitios por actividades recreativas?

5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°5

Año	Sales con:	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Padres	9	38%
	Abuelos	8	33%
	Institución Educativa	3	12%
	Otros: especifique	4	17%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: De los 24 estudiantes que realizaron la encuesta el 38% sale con uno o ambos padres, el 33% sale con uno o ambos abuelos, el 12% por paseos que realiza la institución educativa en la que estudian y el 17% con otros familiares o amigos.

Pregunta 6: Cuando viajas ¿qué sitio te gusta visitar?

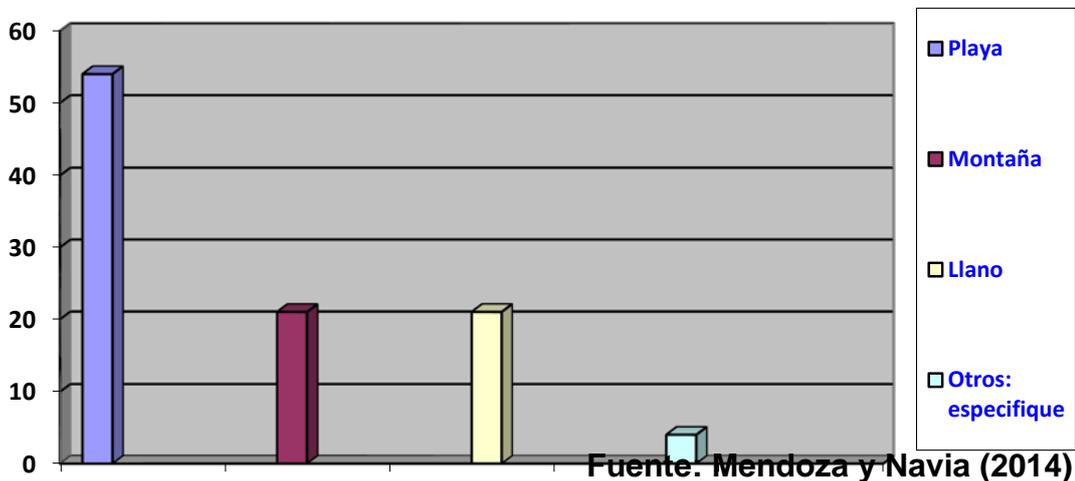
5to Grado "A" (24 Estudiantes)

Cuadro N°6

Año	Sitios	Cantidad	Porcentaje
5to Grado "A"	Playa	13	54%
	Montaña	5	21%
	Llano	5	21%
	Otros: Especifique	1	4%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°6



Interpretación: De los 24 estudiantes la encuesta arrojó que el 54% prefiere la playa, el 21% la montaña, el 21% el llano y el 4% prefiere otro lugar.

Pregunta 7: ¿Cuál es tu sitio turístico preferido en el Estado Carabobo?

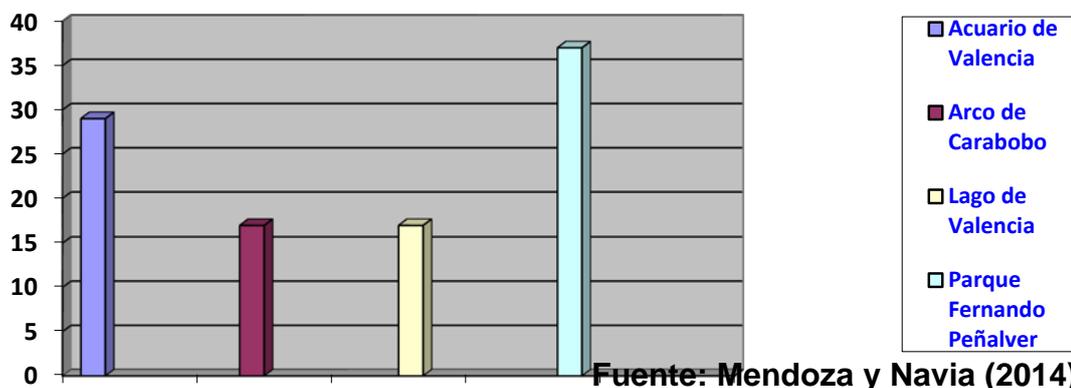
5to Grado "A" (24 Estudiantes)

Cuadro N°7

Año	Sitios	Cantidad	Porcentaje
5to Grado "A"	Acuario de Valencia	7	29%
	Arco de Carabobo	4	17%
	Lago de Valencia	4	17%
	Parque Fernando Peñalver	9	37%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°7



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: Se explica que el 29% de los estudiantes ha visitado el Acuario de Valencia, el 17% el Arco de Carabobo, el 17% ha ido a las cercanías del Lago de Valencia y el 37% prefiere el Parque Fernando Peñalver.

Pregunta 8: ¿Cuál es tu sitio cultural preferido en el Estado Carabobo?

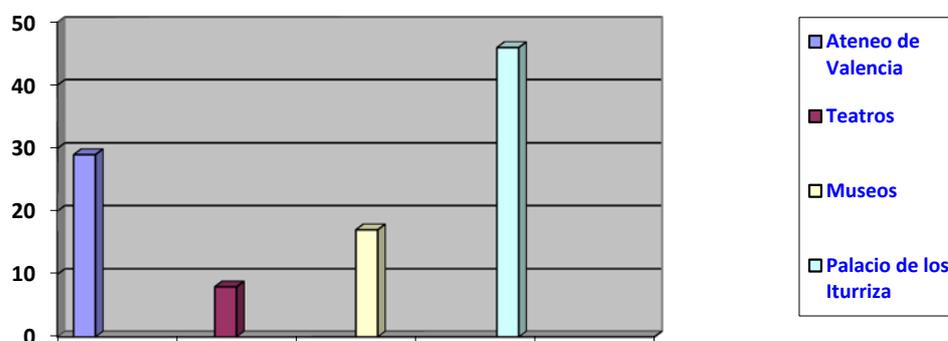
5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°8

Año	Sitios	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Ateneo de Valencia	7	29%
	Teatros	2	8%
	Museos	4	17%
	Palacio de los Iturriza	11	46%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°8



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: Se detalla en el gráfico que el 29% de los estudiantes prefiere visitar el Ateneo de Valencia, el 8% asiste a teatros, el 17% ha visitado museos y el 46% el Palacio de los Iturriza.

Pregunta 9: De acuerdo a la pregunta anterior ¿por qué te gusta ese lugar?

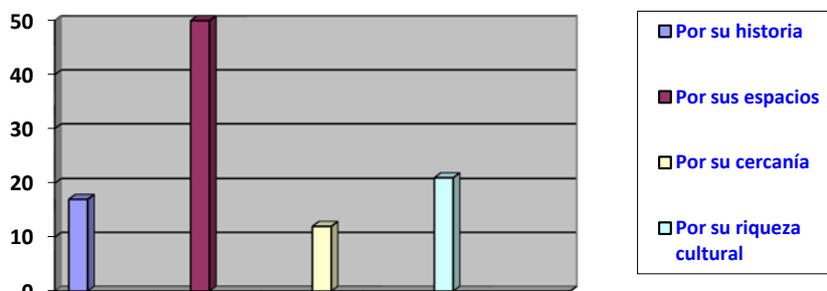
5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°9

Año	Característica	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Por su Historia	4	17%
	Por sus Espacios	12	50%
	Por su Cercanía	3	12%
	Por su riqueza cultural	5	21%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°9



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: De acuerdo a lo visto en esta encuesta se puede decir que el 17% de los estudiantes visita alguno de los sitios mencionados motivado por su historia, el 50% por sus espacios, el 12% por su cercanía a su residencia y el 21% por su riqueza cultural mostrada en sus instalaciones.

Pregunta 10: ¿Qué Municipio del Estado Carabobo consideras favorito para hacer turismo?

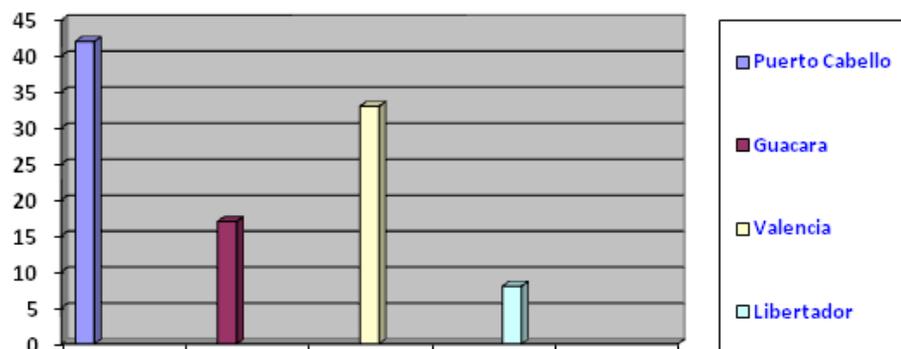
5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°10

Año	Municipio	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Puerto Cabello	10	42%
	Guacara	4	17%
	Valencia	8	33%
	Libertador	2	8%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°10



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: Por factores mencionados anteriormente la población estudiantil prefiere en un 42% al Municipio Puerto Cabello, un 17% a Guácara, un 33% a Valencia y un 8% al Municipio Libertador.

Pregunta 11: ¿Qué espacio recreativo prefieres visitar en el Municipio seleccionado?

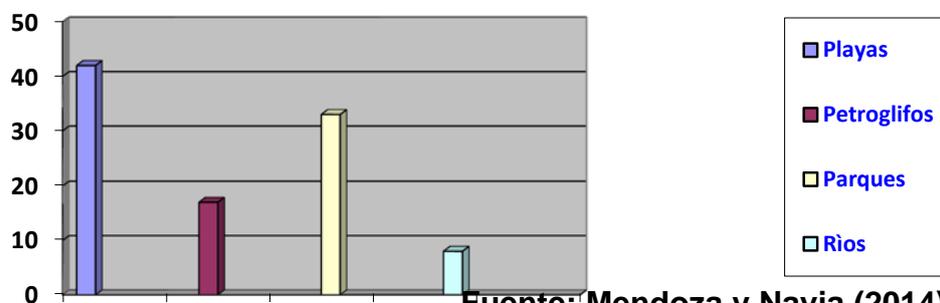
5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°11

Año	Espacio	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Playas	10	42%
	Petroglifos	4	17%
	Parques	8	33%
	Ríos	2	8%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°11



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: De acuerdo a los estudiantes se explica que el 42% prefiere las playas, el 17% los Petroglifos, el 33% al Parque Fernando Peñalver y el 8% elige a los ríos de la zona.

Pregunta 12: ¿Qué expresiones culturales prefieres?

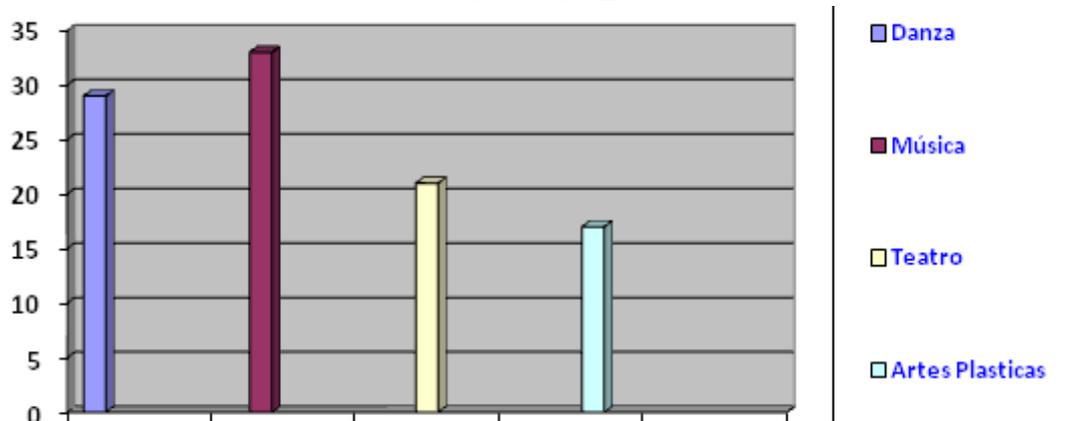
5to Grado “A” (24 Estudiantes)

Cuadro N°12

Año	Expresión	Cantidad	Porcentaje
5to Grado “A”	Danza	7	29%
	Música	8	33%
	Teatro	5	21%
	Artes Plásticas	4	17%
	Total	24	100%

Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Gráfico N°12



Fuente: Mendoza y Navia (2014)

Interpretación: El resultado que arrojó la encuesta manifiesta que el 29% de los estudiantes siente afinidad por la danza, el 33% por la música, el 21% prefiere el teatro y el 17% las artes plásticas (pintura, escultura).

Conclusión de los Análisis e Interpretación de los Resultados

Una vez expuesto los resultados obtenidos mediante la encuesta, los cuadros y los gráficos; se pasó a manifestar las conclusiones obtenidas.

Por otro lado, se evidencia que el mayor porcentaje de respuestas con deficiencia de los Sitios Turísticos y Culturales, del Estado Carabobo muestran en los ítems que tienen un cincuenta y cinco (55) por ciento del grado de probabilidad de visitar estos espacios de nuestro Estado y el restante que es el cuarenta y cinco (45) por ciento se ve limitado que los estudiantes salgan a recrearse por la situación de su núcleo familiar.

En la presente investigación se pudo constatar que el 54% de los estudiantes es de género femenino, donde todos manejan computadoras siendo la de mayor uso las Canaima y por ende el sistema operativo de mayor uso es Linux. Por otra parte, los estudiantes cuando salen a recrearse a otros sitios lo hacen en su mayoría con sus padres que los llevan preferiblemente a las playas, al Parque Fernando Peñalver y el Acuario de Valencia siendo sus espacios los más llamativos aunque algunos pocos asistan por su cercanía y también por su historia a otros lugares.

De manera tal, se registra que el Municipio Puerto Cabello es el más visitado por los turistas ya que frecuentan sus playas y el Parque Nacional San Esteban por la diversidad ecológica y cultural que posee. Por último, se tiene conocimiento que la opción ganadora entre las expresiones culturales que prefieren los estudiantes de 5to. Grado "A" en la parte cultural es la relacionada con la música y la danza.

Presentación y Análisis de Factibilidad

En esta parte se refleja que es un proyecto factible en cuanto a los recursos de infraestructura, los recursos técnicos, así como los equipos que se necesitan y los que deben disponer la propuesta.

Por otro lado, señala Gómez (2000) que la factibilidad “indica la posibilidad de desarrollar un proyecto, tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos, financieros, institucionales, estudio de mercado y beneficiarios” (p24). Tomando esto en cuenta, para elaborar una propuesta se necesita considerar todos los aspectos involucrados de tal manera que pueda llevarse a cabo en un determinado periodo de tiempo.

Factibilidad Técnica

Consiste en recolectar la información necesaria sobre la capacidad tecnológica que tienen los estudiantes para poner en marcha los requerimientos mínimo del prototipo.

Factibilidad Económica

Consiste en llevar un control de las actividades que se realizan en las instituciones. Se ejecuto el análisis con la finalidad de medir los costos de desarrollo y operación del Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo.

CAPÍTULO V

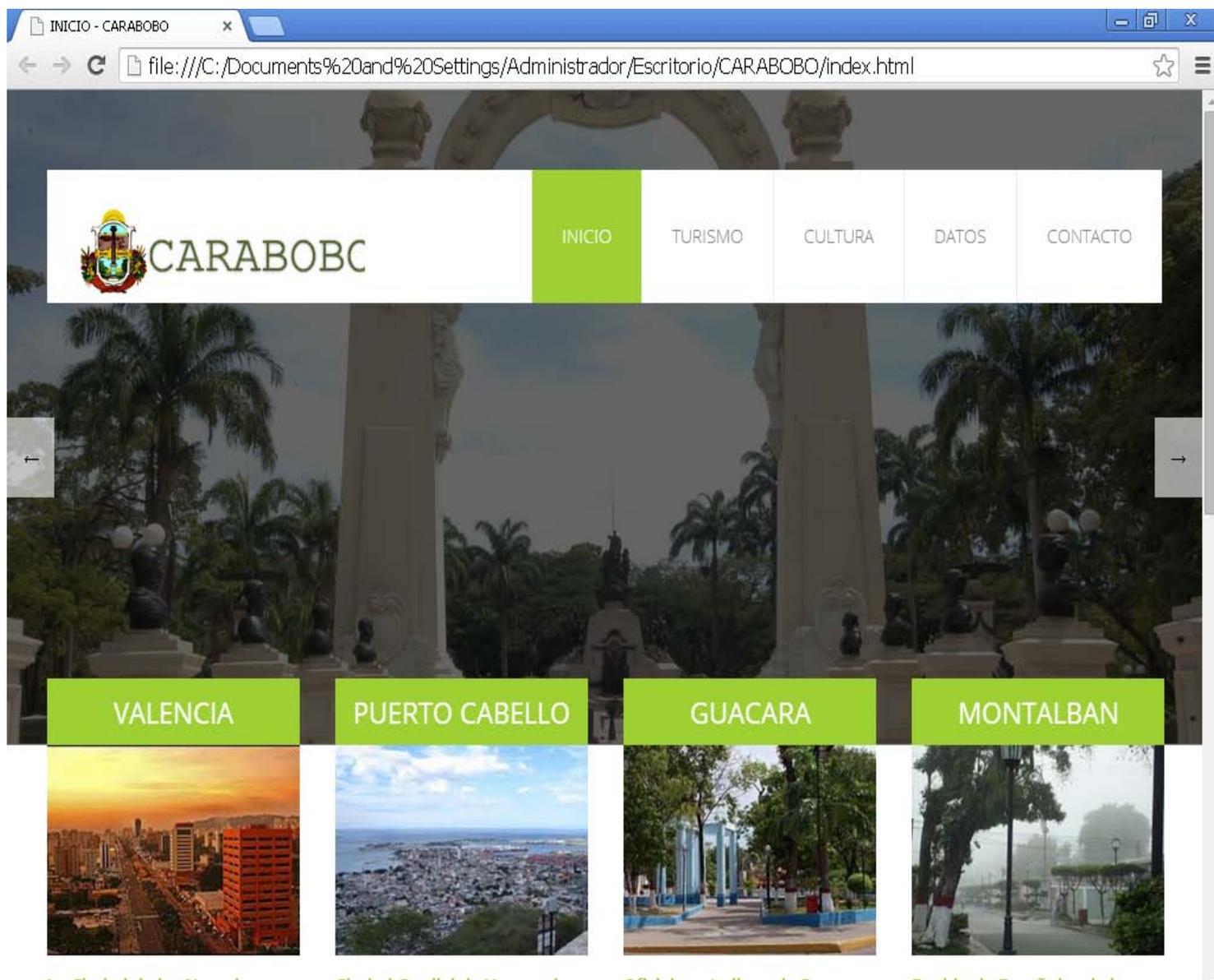
LA PROPUESTA

Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo

El prototipo inicial del MEC sobre los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo dirigido a estudiantes del 5to. Grado de educación primaria de la escuela básica “Batalla de Ayacucho” se diseña por medio de imágenes, textos video, autoevaluación, basándose en la teoría de aprendizaje de Ausubel “aprendizaje significativo”, donde los estudiantes, siguen una serie de estudios con opciones sobre sus preferencias recreativas y manejo de herramientas tecnológicas que le permiten aprender sobre los sitios turísticos y culturales.

De manera tal, el MEC se realiza con el objetivo de fortalecer los conocimientos y proponer para el aprendizaje de los sitios turísticos y culturales del Estado Carabobo con materiales didácticos entre los niños de nueve (09) y once (11) años de edad. El desarrollo del MEC permitirá consolidar los conocimientos y las motivaciones intrínsecas basándonos en la teoría ya mencionada, la cual se enfoca en el aprendizaje significativo el cual dice que es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e información representadas en cualquier campo de conocimiento. A continuación se muestran las pantallas más relevantes del prototipo:

PANTALLA INICIO



PANTALLA TURÍSTICA

The screenshot shows a web browser window with the title "CARABOBO - TURISMO". The address bar contains the file path: "file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Escritorio/CARABOBO/services.html". The website header features the Carabobo coat of arms and the name "CARABOBO" on the left, and a navigation menu with "INICIO", "TURISMO" (highlighted in green), "CULTURA", "DATOS", and "CONTACTO" on the right. The main content area is divided into three columns: "PRINCIPALES ATRACTIVOS", "VALENCIA DE NOCHE", and "HISTORICO".

PRINCIPALES ATRACTIVOS

- PARQUE "FERNANDO PEÑALVER"**
Fue inaugurado en el año 1993
Es el pulmón vegetal al margen del río Cabriales, uno de los lugares favoritos de los valencianos.
- ACUARIO DE VALENCIA**
DEL 21 de diciembre de 1975 por el Dr. Juan Vicente Seijas
En este acuario se encuentran las únicas toninas (delfines de agua dulce) amaestradas en el mundo.
- MALECÓN DE PUERTO CABELLO**
En el malecón, se puede observar el mar
Además del imponente Fortín de San Felipe, también conocido como el Castillo del Libertador.

VALENCIA DE NOCHE



Nueva Valencia del Rey

Se le conoce como la Capital Industrial de Venezuela debido a que alberga la mayor cantidad e importantes zonas Industriales del país. De igual forma, se ha convertido en un importante centro de inversión, objeto de ambiciosos proyectos como el World Trade Center Valencia, el Complejo Isla Multiespacio, entre otros.

HISTORICO

- FORTIN SOLANO**
Su función era proteger la ciudad de posibles ataques navales [Leer más](#)
- CAMPO DE CARABOBO**
En dicho paseo se libró la Batalla de Carabobo, acontecimiento histórico que selló la Independencia de Venezuela en 1821 - [Leer más](#)
- UNIVERSIDAD DE CARABOBO**
La Universidad de Carabobo (UC) es una de las universidades públicas y autónomas más prestigiosas e importantes de Venezuela, reconocida por la calidad de la educación impartida y el óptimo desempeño de sus egresados. - [Leer más](#)



El parque Fernando Peñalver es un parque ubicado en la Parroquia Urbana San José al noreste en la ciudad de Valencia, Estado Carabobo en Venezuela. Es el pulmón vegetal al margen del río Cabriales, uno de los lugares favoritos de los valencianos, ocupa 21 km² (0,7 ha.) y una longitud de 2 km. Junto a él se ubica el Parque Negra Hipólita y cuenta con una concha acústica, caminarias, caballerizas, bosque y campo. En la concha acústica se celebra el Festival Cabriales. Fue inaugurado en el año 1993.

Longitud: 2 km
Superficie: 0,7 ha
Jardinería: 4,6 ha



Se extiende desde la Avenida San José de Tarbes y el Distribuidor El Trigal al Norte, hasta el Distribuidor Fábrica de Cemento y la Avenida Rojas Queipo al Sur, Al Este lo bordea la Autopista Regional del Centro Tramo Este y al Oeste la Avenida Paseo Cabriales.

Accesos: Su entrada principal es a través de la entrada del Parque Negra Hipólita, por el cruce entre la Avenida Paseo Cabriales y la Calle Los Sauces. Las tres vías de acceso restantes se ubican a lo largo de la Avenida Paseo Cabriales, siendo el último, donde está la gran bandera frente a la Torre Movilnet Valencia.

Horario: de martes a domingo desde las 5:00 am, hasta las 5:00 pm; en caso del día lunes como feriado para mantenimiento del parque, la apertura el Parque y cerrará sus puertas respectivamente al siguiente día.

"Hay que recordarle a las autoridades, que independientemente de los cambios políticos, ese parque debe ser respetado porque no fue improvisado y porque constituye el símbolo más útil que tiene la ciudad de Valencia. Yo no hice el parque Negra Hipólita. Si el creador de un parque totalmente distinto que lleva el nombre de Fernando Peñalver, primer gobernador de la provincia de Carabobo, en 1825"

Eduardo Santaella, arquitecto del Parque Fernando Peñalver. Entrevista al Diario El Carabobeño



El Aquarium o Acuario de Valencia es un parque recreativo ubicado en la ciudad de Valencia, Venezuela, que posee un acuario y un zoológico con especies de Venezuela.

En este acuario se encuentran las únicas toninas (delfines de agua dulce) amaestradas en el mundo, así como también numerosas especies de peces y serpientes, además de como plantas endémicas.



Su sede constituye las instalaciones de lo que fue el primer acueducto de la Ciudad de Valencia, conocido también como la "Vieja Caja de Agua", construido en 1886, bajo el mandato de Antonio Guzmán Blanco. El 21 de diciembre de 1975, el Dr. Juan Vicente Seijas inauguró la primera etapa de la obra. El Doctor Juan Vicente Seijas Rivas, fue su ideólogo y ejecutor durante y después de ejercer el cargo de Presidente del Ilustre Consejo Municipal de Valencia.

El acuario está dividido en 5 áreas diferentes de exhibiciones de animales que son: Terrarios, Serpentarios, Acuarios, Zoológico y Show de Toninas, además del Centro de Colección Científica de la Fauna Venezolana que cuenta con muestras preservadas. Adicionalmente el parque cuenta con un parque de diversiones que complementa los atractivos del paseo, así como también servicios de estacionamiento, fuente de soda, heladería, restaurant, parques infantiles, caminerías, salón de fiesta y auditorio.



El Puerto se convirtió durante la colonización en un punto importante para el comercio, ya que era considerado como uno de los mejores puertos del nuevo mundo: desde aquí salía el cacao, el café, el algodón y el índigo a las islas holandesas.

Las calles de la zona colonial conservan la belleza arquitectónica de la época, con sus hermosas casas y sus calles empedradas, las cuales hacen evocar un pasado histórico notable.

En el malecón, se puede observar el mar, además del imponente Fortín de San Felipe, también conocido como el Castillo del Libertador, el cual sirvió como refugio de la ciudad en el período colonial, ya que los piratas la acechaban constantemente.



PANTALLA CULTURAL

CARABOBO - CULTURA

file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Escritorio/CARABOBO/events.html

CARABOBO

INICIO TURISMO CULTURA DATOS CONTACTO

PRINCIPALES PUNTOS CULTURALES

PETROGLIFOS DE VIGIRIMA

El Parque Arqueológico Piedra Pintada forma parte del parque Nacional San Esteban, está situado en el Sector Tronconero de Vigirima, en el municipio de Guacara, Estado Carabobo (Venezuela), y es un importante conjunto de petroglifos, menhires y restos arqueológicos pertenecientes a

PRINCIPALES PARQUES ZONAS VERDES

Ciudad Bicicleta del Parque Negra Hipólita

A continuación se da una lista de los principales parques y zonas verdes del Estado Carabobo,

Jardines de FACES: es un jardín ubicado dentro

ZONAS DE RECREACION

PARQUE NACIONAL HENRI PITTIER

Parque Metropolitano de Valencia: localizado al sur del Parque Fernando Peñalver, en la Avenida 94 a la altura del Avenida Paseo



CARABOBO

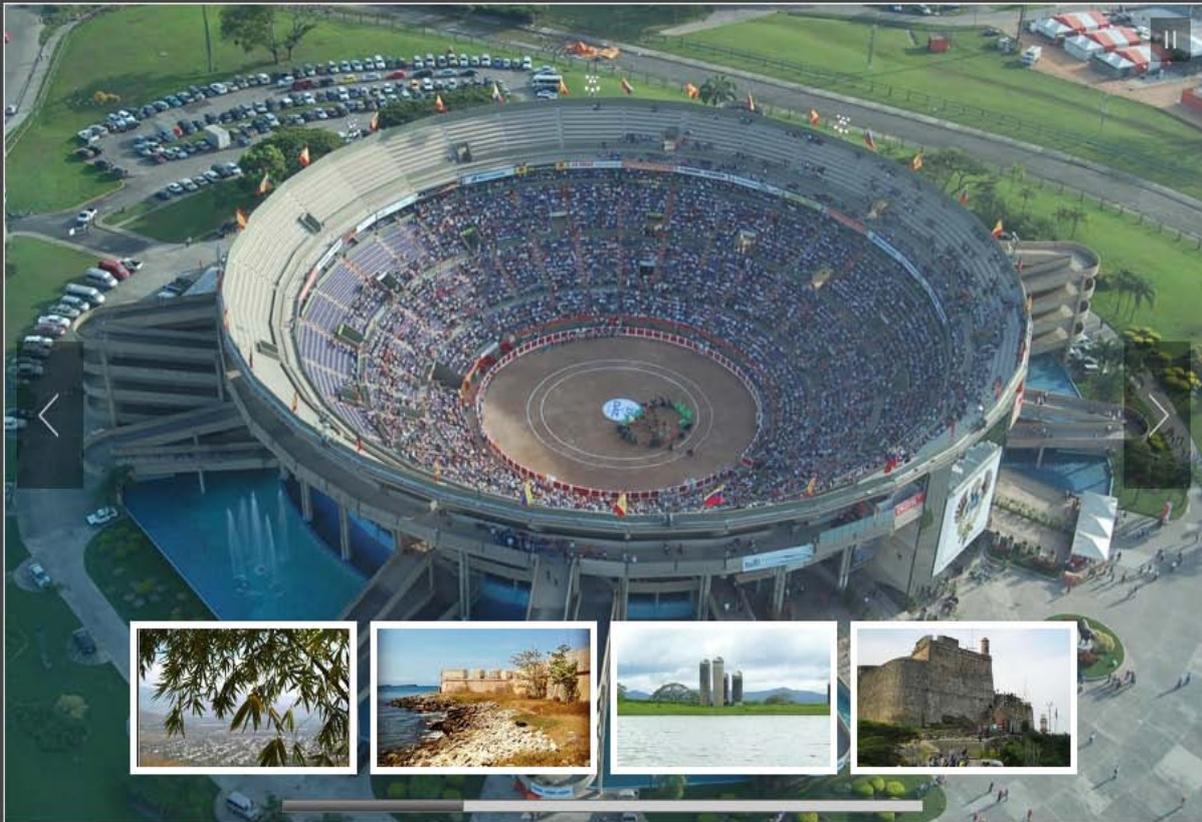
PALACIO DE LOS ITURRIZA

El Palacio de los Iturriza, también llamado Quinta Isabela, es una construcción de finales del siglo XIX encomendada por Don Juan Miguel Iturriza. El complejo es una muestra de las casas coloniales en las que habitaban las familias acomodadas de Valencia en ese entonces, inspiradas en los modelos románticos europeos. Se trata de una suerte de palacete rodeado de jardines con una torre-mirador, balastradas y un porche.

En 1935 el palacio fue comprado por los Castrillo, quienes modernizaron la construcción incluyéndole baño, cocina e instalación eléctrica, y cambiaron la decoración.

En 1991 el palacio fue adquirido por el Gobierno del Estado Carabobo. Actualmente, el Palacio de los Iturriza es sede del Museo de la Ciudad.





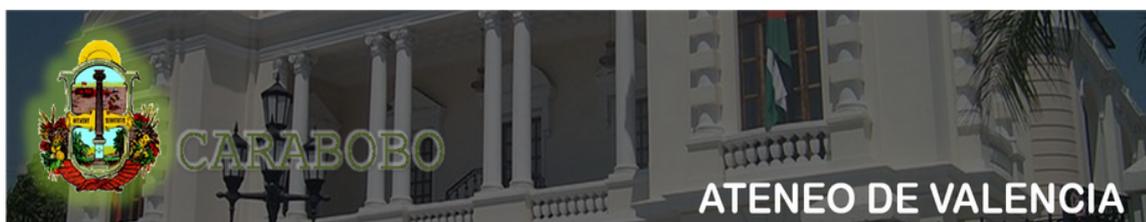
IMÁGENES DEL ESTADO CARABOBO - GALERIA ANIMADA



CARABOBO - TURISMO x CARABOBO - IMAGENES x

file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Esitorio/CARABOBO/images/galeria/distortion_effect_1.f

IMÁGENES DEL ESTADO CARABOBO - GALERIA ANIMADA



El Ateneo de Valencia, fundado por la escritora María Clemencia Camarán y un grupo de animadores culturales, el día 25 de febrero de 1936, ha sido, a lo largo de sus primeros sesenta años de existencia, una de las instituciones culturales más importantes del país y, sin duda alguna, la primera de las instituciones privadas que asumió el reto de promover y divulgar las artes visuales cuando, a sólo siete años de su fundación, decidió crear el Salón "Arturo Michelena".



El Museo Salón "Arturo Michelena" alberga en su seno una de las más valiosas pinacotecas de arte venezolano, producto de seis décadas de intenso trabajo en el Salón Michelena, así como de adquisiciones y donaciones de los artistas. Un museo que hacía falta para lograr la comprensión de nuestro devenir en el área de las artes visuales.

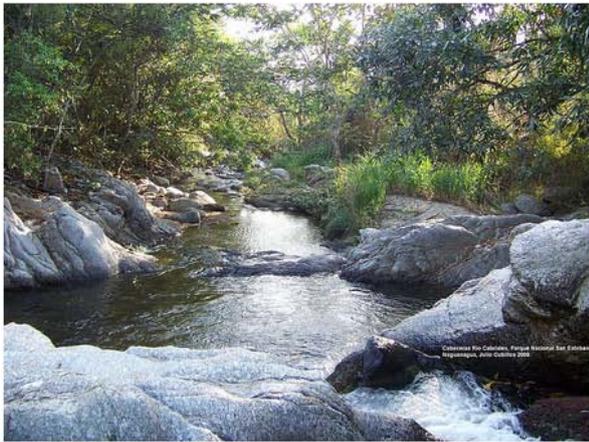
La Casa de los Talleres, lo mismo que los programas dedicados a la formación pedagógica y animación y cooperación institucional, dejan traslucir la sólida presencia del Ateneo de Valencia en todo el país. Y los grupos de teatro que la institución ha creado recientemente, empiezan o desarrollan una destacada labor en función de la formación de niños, jóvenes y adultos

Para el Ateneo de Valencia sesenta años apenas empiezan. En los próximos sesenta años los programas recién creados, también habrán escrito buena parte de la historia de la cultura venezolana. Porque el Ateneo de Valencia, como los árboles centenarios, se sostiene en sus raíces, pero se agita en sus hojas, oteando siempre el horizonte que busca abarcar.

MISCELANEAS



GEOLOGIA, RELIEVES Y CUMBRES



Cabeceras rio Cabriales, Cubillos Julio 2009

La mayor parte del Estado Carabobo - un 75% - es montañosa y forma parte de la Cordillera de la Costa. Las mayores elevaciones se hallan por toda la parte norte, en la zona oeste del Estado y en la zona sur del Lago de Valencia. Hay una depresión central alrededor del Lago de Valencia y hacia el sur comienzan los llanos.

Cumbres

El cerro Cobalongo o Caobal, en el Municipio Puerto Cabello, en el norte, es el

FLORA, FAUNA Y AMBIENTE



Burro Island, Valencia Lake, Venezuela

Las especies animales y vegetales de este estado se detallan a continuación:

Especies animales típicas

Pájaros: bengalí (*Sporophila bouvronides*), chirulí (*Carduelis psaltria*), colibrí, guacharaca (*Drtalis ruficauda*), picoplata (*Ramphocelus carbo*)

Reptiles: Iguanas verdes, mapanares (*Bothrops atrox*), tigras mariposa (*Bothrops venezuelensis*), tragavenados (*Boa constrictor*). También se encuentran cocodrilos de la costa o *Crocodylus acutus*, especie hoy día en peligro de extinción, que era abundante en tiempos de Alexander von Humboldt.

Mamíferos: pecaríes o báquiros, picures, venados, rabipelados, pumas (*Felis concolor*)

Especies vegetales típicas

El Estado Carabobo presenta una vegetación predominantemente tropical. Entre las especies más típicas se hallan algarrobos, apamates, camorucos, caobas, cedros, guamos, palma carabobo, samanes, entre otros. En la costa



CONCLUSIÓN

En la actualidad, la tecnología educativa va dirigida a los estudiantes de Educación Primaria con el propósito de plantear nuevas estrategias de aprendizaje que permitan incorporar innovaciones en el área educativa a través de una página web.

Dicha tecnología ha permitido crear un Material Educativo Computarizado con fines alcanzados y motivado para el aprendizaje de los sitios turísticos y culturales del Estado Carabobo con materiales didácticos entre los niños de nueve (09) y once (11) años de edad. El desarrollo del MEC permitirá consolidar los conocimientos y las motivaciones intrínsecas la cual se enfoca en el aprendizaje significativo.

Es importante recalcar que en nuestro Trabajo Especial de Grado titulado Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo se hizo énfasis en resaltar el uso como recurso educativo que se le puede dar a la computadora para colaborar con el aprendizaje de los estudiantes en especial de los niños para que de acuerdo a sus capacidades la información llegue.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela

<http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>

<http://www.americaeconomia.com/negocios-industrias/director-para-las-americas-de-la-omt-los-destinos-turisticos-de-latina-no-esta>

<http://www.rena.edu.ve/venezuela/caracul.html>

http://www.guiaviajesvirtual.com/index_carabobo.php?recharge=rutahistorica

ANEXOS



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



Profesor:

Jesús Morales

Estimado Docente:

Reciba un cordial saludo, a través de la presente cumplimos con participarle que usted ha sido seleccionado en calidad de experto, para la validación del instrumento que fue elaborado con el fin de recolectar la información necesaria para la investigación titulada: **“Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo”**, la cual es realizada por las bachilleres: **Yennellys Mendoza y Luz Navia**, como requisito indispensable y obligatorio para obtener el **Título de Licenciada en Educación Mención Informática** de la Facultad de Ciencias de la Educación, correspondiente al período académico 2 – 2013.

Esperando de usted su valiosa colaboración.

Yennellys Mendoza

Br. Yennellys Mendoza

Luz Navia

Br. Luz Navia

Anexos:

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

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del instrumento: _____

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1.- La redacción es clara	X		X		X		X		X		X	
2.- Tiene coherencia	X		X		X		X		X		X	
3.- Induce a la respuesta	X		X		X		X		X		X	
4.- Mide lo que se pretende	X		X		X		X		X		X	
Aspecto relacionado con los ítems	7		8		9		10		11		12	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1.- La redacción es clara	X		X		X		X		X		X	
2.- Tiene coherencia	X		X		X		X		X		X	
3.- Induce a la respuesta	X		X		X		X		X		X	
4.- Mide lo que se pretende	X		X		X		X		X		X	
Aspectos Generales												
Aspectos Generales					Si	No	Observaciones					
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución					X							
2.- Los ítems permiten el logro del objetivo propuesto					X							
3.- Los ítems están presentados en forma lógica -- secuencial					X							
4.- El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiera el (los) ítem(s) que harían falta.					X							

Observaciones: _____

Validado por:	Jesus Morales		
C.I	10.738.139		
Fecha	30/06/2014		
Firma	<i>[Firma manuscrita]</i>		
E-mail	jmorales@fmad.com		

VALIDEZ	
Aplicable	
No Aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones	<input checked="" type="checkbox"/>



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



Profesor: Licdo. Wilmer BARICO

Estimado Docente:

Reciba un cordial saludo, a través de la presente cumplimos con participarle que usted ha sido seleccionado en calidad de experto, para la validación del instrumento que fue elaborado con el fin de recolectar la información necesaria para la investigación titulada: **“Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo”**, la cual es realizada por las bachilleres: **Yennellys Mendoza y Luz Navia**, como requisito indispensable y obligatorio para obtener el Título de Licenciada en Educación Mención Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, correspondiente al período académico 2 – 2013.

Esperando de usted su valiosa colaboración.

Br. Yennellys Mendoza

Br. Luz Navia

Anexos:

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

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del Instrumento: _____

Aspecto relacionado con los ítems	1		2		3		4		5		6	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1.- La redacción es clara	X		X				X		X		X	
2.- Tiene coherencia	X		X				X		X		X	
3.- Induce a la respuesta	X		X		X		X		X		X	
4.- Mide lo que se pretende	X		X				X		X		X	
Aspecto relacionado con los ítems	7		8		9		10		11		12	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1.- La redacción es clara	X		X		X		X		X		X	
2.- Tiene coherencia	X		X		X		X		X		X	
3.- Induce a la respuesta	X		X		X		X		X		X	
4.- Mide lo que se pretende	X		X		X		X		X		X	
Aspectos Generales												
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución					X							
2.- Los ítems permiten el logro del objetivo propuesto					X							
3.- Los ítems están presentados en forma lógica – secuencial					X							
4.- El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiera el (los) ítem(s) que harían falta.					X							
Observaciones:	Observaciones											

Validado por:	Licdo. Wilmer Barrio		
C.I.	8513357		
Fecha	30/6/2014		
Firma	[Firma]		
E-mail	wbarrio@uc.edu.ve		

VALIDEZ	
Aplicable	X
No Aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones	



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



Magister
Profesor: Héctor Arteaga

Estimado Docente:

Reciba un cordial saludo, a través de la presente cumplimos con participarle que usted ha sido seleccionado en calidad de experto, para la validación del instrumento que fue elaborado con el fin de recolectar la información necesaria para la investigación titulada: **“Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo”**, la cual es realizada por las bachilleres: **Yennellys Mendoza y Luz Navia**, como requisito indispensable y obligatorio para obtener el Título de Licenciada en Educación Mención Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, correspondiente al período académico 2 – 2013.

Esperando de usted su valiosa colaboración.

Br. Yennellys Mendoza

Br. Luz Navia

Anexos:

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

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Objetivo del Instrumento:

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

Aspecto relacionado con los ítems	7		8		9		10		11		12	
	Si	No										
1.- La redacción es clara		X	X		X		X		X		X	
2.- Tiene coherencia	X		X		X		X		X		X	
3.- Induce a la respuesta	X		X		X		X		X		X	
4.- Mide lo que se pretende	X		X		X		X		X		X	

Aspectos Generales	Observaciones	
	Si	No
1.- El instrumento contiene instrucciones para su solución	X	
2.- Los ítems permiten el logro del objetivo propuesto	X	
3.- Los ítems están presentados en forma lógica – secuencial	X	
4.- El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiera el (los) ítem(s) que harían falta.	X	

Observaciones:

Validado por:	Héctor Arteaga
C.I	13.322.295
Fecha	30-06-14
Firma	HAS
E-mail	hjar@outlook.com

VALIDEZ	
Aplicable	
No Aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones	X



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



Formato de Validación

La presente encuesta tiene como fin recopilar datos sobre los conocimientos que poseen los estudiantes de quinto grado en la Escuela Básica “Batalla de Ayacucho” para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo. Datos que serán utilizados para el proyecto que tiene por título: **Material Educativo Computarizado para el Aprendizaje de los Sitios Turísticos y Culturales del Estado Carabobo**, presentado por las bachilleres **Mendoza Y. Yennellys del V. y Navia A. Luz Monica** estudiantes del décimo semestre de Educación Mención Informática de la Universidad de Carabobo.

Instrucciones:

- Se presentan doce (12) preguntas, con cuatro (4) opciones de respuesta.
- Responda seleccionando con una (X) la opción correcta.
- Debe seleccionar solo una alternativa por cada pregunta.

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



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



Tabla de Especificaciones del Instrumento

Objetivo General: Proponer un material educativo computarizado para el aprendizaje de los sitios turísticos y culturales del Estado Carabobo.			
Objetivo	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Diagnosticar la necesidad de un material educativo que promocióne los sitios turísticos y culturales del Estado Carabobo.	Tecnológica	Datos de Género	1
		Herramientas Tecnológicas	2,3,4
		Tipo de Aprendizaje	5,6,7,8 9,10,11,12



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



Título y Objetivos de la Investigación

TITULO: MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SITIOS TURÍSTICOS Y CULTURALES DEL ESTADO CARABOBO

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL:

PROPONER UN MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SITIOS TURÍSTICOS Y CULTURALES DEL ESTADO CARABOBO.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- DIAGNOSTICAR LA NECESIDAD DE UN MATERIAL EDUCATIVO QUE PROMOCIONE LOS SITIOS TURÍSTICOS Y CULTURALES DEL ESTADO CARABOBO.
- DETERMINAR LA FACTIBILIDAD DE DISEÑAR UN MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO QUE CUBRA LAS NECESIDADES PARA FORTALECER EL DESARROLLO TURÍSTICO Y CULTURAL DEL ESTADO CARABOBO.
- DISEÑAR EL MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO QUE PERMITA LA PROMOCIÓN DE LOS SITIOS TURÍSTICOS Y CULTURALES DEL ESTADO CARABOBO MEDIANTE UN DISEÑO INSTRUCCIONAL.

Ítems N°1	Opciones	
	Masculino	Femenino
Datos de género		

Ítems N° 2	Opciones			
	Mucho	Regular	Poco	Nada
¿Qué nivel de destreza consideras tener en el manejo de la computadora?				

Ítems N° 3	Opciones			
	Canaima	Computador Personal	Laptop	Mini-laptop
¿Qué tipo de computadora usas con mayor frecuencia?				

Ítems N°4	Opciones			
	Windows XP	Windows Vista	Linux/Canaima	Windows 7
¿Qué Sistema Operativo tiene tu computadora?				

Ítems N°5	Opciones			
	Padres	Abuelos	Institución Educativa	Otros: especifique
¿Con quién(es) sales a otros sitios por actividades recreativas?				

Ítems N°6	Opciones			
	Playa	Montaña	Llano	Otros: Especifique
Cuando viajas ¿qué sitio te gusta visitar?				

Ítems N°7	Opciones			
	Acuario de Valencia	Arco de Carabobo	Lago de Valencia	Parque Fernando Peñalver
¿Cuál es tu sitio turístico preferido en el Estado Carabobo?				

Ítems N°8	Opciones			
	Ateneo de Valencia	Teatros	Museos	Palacio de los Iturriza
¿Cuál es tu sitio cultural preferido en el Estado Carabobo?				

Ítems Nº9	Opciones			
	Por su Historia	Por sus Espacios	Por su Cercanía	Por su riqueza cultural
De acuerdo a la pregunta anterior ¿por qué te gusta ese lugar?				

Ítems Nº10	Opciones			
	Puerto Cabello	Guacara	Valencia	Libertador
¿Qué Municipio del Estado Carabobo consideras favorito para hacer turismo?				

Ítems Nº11	Opciones			
	Playas	Petroglifos	Parques	Ríos
¿Qué espacio recreativo prefieres visitar en el Municipio seleccionado?				

Ítems Nº12	Opciones			
	Danza	Música	Teatro	Artes Plásticas
¿Qué expresiones culturales prefieres?				

