



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO**  
**MENCIÓN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB-ÁREA COMERCIAL**  
**CATEDRA INVESTIGACION SOCIAL**  
**ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**ESTRATEGIAS INTERACTIVAS COMO APOYO MOTIVACIONAL EN EL  
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DIDÁCTICO DE LOS DOCENTES DE LA  
ASIGNATURA NOCIONES BÁSICA DE OFICINA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
COLEGIO BETANIA**

**Autores:**

Carlos Sánchez

Jusnency López

**Tutor:**

Juana Ríos

**Valencia, Abril, 2016**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
MENCIÓN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB-ÁREA COMERCIAL  
CATEDRA INVESTIGACION SOCIAL  
ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**ESTRATEGIAS INTERACTIVAS COMO APOYO MOTIVACIONAL EN EL  
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DIDÁCTICO DE LOS DOCENTES DE LA  
ASIGNATURA NOCIONES BÁSICA DE OFICINA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
COLEGIO BETANIA**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar el título de Licenciado  
Educación Mención para el trabajo sub-área comercial**

**Autores:**

Carlos Sánchez

Jusnency López

**Tutor:**

Juana Ríos

**Valencia, Abril, 2016**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO**  
**MENCIÓN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB-ÁREA COMERCIAL**  
**CATEDRA INVESTIGAION SOCIAL**  
**ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**APROBACION DEL TUTOR**

En mi carácter de tutor del trabajo especial de grado titulado: **Estrategias Interactivas como apoyo motivacional en el fortalecimiento del proceso didáctico de los docentes de la asignatura Nociones Básica de Oficina en la Unidad Educativa Colegio Betania**. Presentados por las ciudadanos: Carlos Sánchez C.I V- 20.315.014 y Jusnency López C.I V- 22.225.348, el cual le permitirá optar el grado de Licenciados en Educación mención educación para el trabajo sub- área comercial, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficiente para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinado que se designe.

En el Municipio Naguanagua a los \_\_\_\_\_ días del mes de Abril del 2015.

Atentamente

---

Juana Ríos

## DEDICATORIA

**Jusnency López**

**A Dios** Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

**A mi Padres** Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

**Mis abuelas** Victoria Hernández (QEPD) y Olimpia de López (QEPD), por quererme y apoyarme siempre esto también se los debo a ustedes.

**Mis hermanas**, Francelis y Vanessa por estar conmigo y apoyarme siempre, los quiero mucho.

**Carlos Sánchez**

**A Dios todo poderoso y María santísima** Por darme la oportunidad de vivir esta experiencia junto a seres únicos que me coloco durante este sendero de la vida, qué han sido ángeles en este caminar y que me han enseñado con sus saberes lo importante de educar en la fe de Dios ,en ser testimonio de vida para muchos niños, jóvenes y adultos.

**A Mis Padres** Lilian Centeno y Pedro Sánchez que han sido mis bases firme en mi vida como persona que a estado en todo momento guiando mis pasos y orientándome en mis dudas y en la toma de decisiones.

**A Mis Hermanos** Cleidy Sánchez, Cleibi Sánchez y Pedro Sánchez por su apoyo y buenos concejos que me han brindado.

## **AGRADECIMIENTO**

**Jusnency López**

A mis padres y hermanos por su constante colaboración

A mis amigos y compañeros de estudios que siempre me han dados esperanzas y han estado conmigo en las buenas y en las malas.

A mis tías en especial a Yanet Hernández y Lydia Hernández quienes siempre has estado conmigo y me has llevado poco a poco con sus consejos a no dejar de creer que todo en la vida se puede lograr con esfuerzo y dedicación.

Le agradezco la confianza, apoyo y dedicación de tiempo al Prof. Tulio Cordero Manuel por haber      A mi compañera y amiga Jusnency López por estar siempre orientándome y ayudándome a realizar cada una de las actividades y por su valiosa amistad sincera.

**Carlos Sánchez**

A mi compañera y amiga Jusnency López por estar siempre orientándome y ayudándome a realizar cada una de las actividades y por su valiosa amistad sincera.

A la profesora Noelia Duran y Pedro Muños que nos orientó y facilito ayuda, por sus consejos que en la ocasión nos sirvieron de utilidad y que permanecerán en nuestra memoria por el resto de nuestros días.

A mi amiga Lesley Alvarado por orientarme y guiarme en la planificación y ejecución de la tesis.

Gracias a todos los profesores que nos facilitaron sus conocimientos en toda nuestra carrera, propiciando la motivación de seguir adelante, para llegar a este maravilloso logro



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
MENCIÓN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB-ÁREA COMERCIAL  
CATEDRA INVESTIGACION SOCIAL  
ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**ESTRATEGIAS INTERACTIVAS COMO APOYO MOTIVACIONAL EN EL  
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DIDÁCTICO DE LOS DOCENTES DE LA  
ASIGNATURA NOCIONES BÁSICA DE OFICINA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
COLEGIO BETANIA**

**Autores:**

**Carlos Sánchez**

**Jusnency López**

**Tutor: Juana Ríos**

**RESUMEN**

El estudio realizado se planteó como objetivo una propuesta en cuanto Estrategias interactivo motivacional para la asignatura de Nociones Básicas De Oficina con la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Las bases teóricas de esta investigación se expresaron en el modelo del aprendizaje significativo Ausubel .El diseño de la investigación se ubica en un proyecto factible enmarcado bajo el paradigma Cuantitativo de la Investigación Descriptiva apoyada en un diseño no experimental de campo su población está representada 30 docentes y la muestra es de 10 docentes. La recolección de los datos será mediante una encuesta (cuestionario) de 13 preguntas con respuestas cerradas: SI-NO. La validez fue obtenida a su vez a través de juicios de expertos y la confiabilidad se obtuvo a través del método de Kuder-Richarson. Los resultados de la investigación permiten concluir que los docentes presentan limitaciones en el orden didáctico y técnico de la utilización de las tecnologías, situación que justifica el planteamiento de la propuesta orientada a lograr la aplicación efectiva de estrategias interactivo motivacional.

**Líneas de Investigación:** Tecnología, Información y Comunicación TIC, temática, enfoques Tecnológicos aplicados en la Educación

**Palabras Claves:** Estrategias Interactivo Motivacional, Estrategias Pedagógica TIC.

# ÍNDICE

|   | <b>Pág.</b> |
|---|-------------|
| <b>DEDICATORIA .....</b>  | <b>iv</b>   |
| <b>AGRADECIMIENTO.....</b>                                      | <b>v</b>    |
| <b>RESUMEN.....</b>   | <b>vi</b>   |
| <b>ÍNDICE.....</b>  | <b>vii</b>  |
| <b>ÍNDICE DE TABLAS Y GRAFICO.....</b>                          | <b>viii</b> |
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>  | <b>2</b>    |
| <b>CAPÍTULO I EL PROBLEMA.....</b>                              | <b>3</b>    |
| Planteamiento del Problema.....                                 | <b>6</b>    |
| Objetivos general de la investigación.....                      | <b>7</b>    |
| Objetivos específicos.....                                      | <b>7</b>    |
| Justificación de la investigación.....                          | <b>9</b>    |
| <b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....</b>                          | <b>10</b>   |
| Antecedentes de la investigación.....                           | <b>12</b>   |
| Bases Teóricas.....   | <b>13</b>   |
| Estrategias Interactivas de Aprendizaje.....                    | <b>13</b>   |
| Estrategias Interactivas aplicables en el aula.....             | <b>17</b>   |
| Programa Interactivo Educativo.....                             | <b>18</b>   |
| Funciones y uso del Programa Interactiva.....                   | <b>18</b>   |
| Educación Interactiva.....                                      | <b>19</b>   |
| Formas de software en la trasmisión de información docente..... | <b>25</b>   |
| Multimedia Interactiva.....                                     | <b>28</b>   |
| Proceso didáctica.....  | <b>28</b>   |
| Las Tics en el fortalecimiento del conocimiento.....            | <b>29</b>   |
| Dominio de tema docente.....                                    | <b>30</b>   |
| Motivación en el ámbito educativo.....                          | <b>34</b>   |

|  |           |
|--|-----------|
| Actitud docente ante ITI.....                    | 34        |
| Teoría de aprendizaje.....                       | 35        |
| Teoría de Ausebel.....                           | 37        |
| Teoría de Jean Piaget.....                       | 38        |
| Bases Legales.....                               | 39        |
| Operalización de Variable.....                   | 45        |
| <b>CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....</b>      | <b>46</b> |
| Tipo de Investigación.....                       | 47        |
| Diseño de Investigación.....                     | 47        |
| Población y Muestra.....                         | 48        |
| Técnicas e instrumentación.....                  | 49        |
| Instrumento.....                                 | 50        |
| Validez y confiabilidad.....                     | 51        |
| Tabulación de los resultados.....                | 52        |
| Forma de presentación de datos.....              | 52        |
| Técnica de datos.....                            | 53        |
| <b>CAPITULO IV.....</b>                          | <b>54</b> |
| Análisis e interpretación de los resultados..... | 67        |
| <b>CAPITULO V.....</b>                           | <b>68</b> |
| Conclusión.....                                  | 68        |
| Recomendaciones.....                             | 69        |
| Referencias Bibliográfica.....                   | 72        |
| Anexos.....                                      | 83        |

## ÍNDICE DE GRAFICOS Y TABLAS

### CUADRO Y TABLAS N°

|   |    |
|---|----|
| 1.- ¿Utiliza las estrategias interactivas en el ámbito educativo?.....  | 55 |
| 2.- ¿Conoce sobre las estrategias interactivas en el proceso didáctico en la asignatura nociones básicas de oficina?..... | 56 |
| 3.- ¿Conoce sobre los tipos de estrategias interactivas tales como: blog, chat, multimedia y programa interactivo?.....   | 57 |
| 4.- ¿Tiene conocimiento sobre el uso correcto de un programa interactivo? .....   | 58 |
| 5.- ¿Posee conocimiento sobre las funciones de las estrategias interactivas? .....  | 59 |
| 6.- ¿Sabía que el docente puede utilizar las estrategias interactivas como instrumento de evaluación?.....                | 60 |
| 7.- ¿Sabía que existe la multimedia interactiva en el proceso educativo?.....   | 61 |
| 8.- ¿Utiliza la multimedia interactiva como técnica de estudio?.....  | 62 |
| 9.- ¿Prepara con anticipación los temas a brindar a los educando?.....  | 63 |
| 10.-¿Se siente acorde con los temas a desarrollar durante el año escolar?.....  | 64 |
| 11.- ¿Participa en la motivación de la adquisición de conocimiento a través del proceso didáctico? .....                  | 65 |
| 12.- ¿Piensa que es necesario que los docente este innovando sus estrategias de aprendizaje?.....                         | 67 |
| 13.- ¿Planifica sus clases basándose en estrategias innovadoras? .....  | 68 |

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años los avances tecnológicos han transformado de manera general la manera en cómo se desenvuelven la sociedad, razón por la cual la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje se deben influenciar por la innovación tecnológica generando un marco de oportunidades al docente de crear nuevas estrategias de enseñanza en el área de Nociones Básicas de Oficina nivel de educación secundaria, incorporando las últimas herramientas tecnológicas disponibles en los centros educativos, lo que brinda la posibilidad de desarrollar una propuesta didáctica interactiva donde lograr fortalecer y mejorar la comunicación entre docente-docente y docente-estudiante.

La utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto educativo, hoy en día, es una de las manifestaciones concretas de la necesidad de ir a la par del crecimiento social que actualmente se desarrolla, esto responde a una estrategia socioeducativa que busca hacer de las TIC un recurso útil e imprescindible en el proceso de enseñanza.

En ese sentido, las TIC han tenido un gran impacto en la educación, lo que ha contribuido a su difusión y generalización en todos los ámbitos sociales, y, también la gestión de nuevas formas y estilos comunicacionales que permitan la interrelación.

Por consiguiente, los organismos competentes en materia tecnológica han diseñado y ejecutado proyectos para la inserción de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de impulsar la innovación, y, propiciar cambios profundos en el currículo de los distintos subsistemas, niveles y modalidades del sector educativo; cambios que deben ir desde las características organizativas básicas de la institución hasta la modificación de los objetivos.

Se evidencia en la mayoría de los centros educativos venezolanos la ausencia de los elementos tecnológicos que ayudan a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la comprensión de la asignatura de Nociones Básicas de Oficina.

En tal sentido con el uso de las tecnologías se lograra alcanzar la motivación, la comunicación efectiva, comprensión y conciliación de un aprendizaje significativo.

Bajo esta perspectiva, se consideró pertinente realizar el presente estudio, con el objetivo de proponer al personal docente los lineamientos para los usos de las TIC, s como herramienta de apoyo en la materia de Nociones Básica de Oficina de educación secundaria, la misma se desarrolló dentro de la modalidad de un proyecto factible en la búsqueda de mejorar la interactividad del docente-docente y docente-estudiante.

Considerando lo planteado anteriormente, se desarrolla esta investigación para propones Estrategias Interactivo como apoyo Motivacional para fortalecer los conocimiento del estudiante en la asignatura de Nociones Básicas de Oficina en la Unidad Educativa Colegio Betania, como trabajo de grado para la inserción de las TIC en la educación venezolana. El mismo se estructura 5 capítulos: Como Estrategia pedagógica desde la Perspectiva de la Tecnología, Información y Comunicación.

Por tal motivo es necesario estructurar la investigación de la siguiente manera:

Capítulo I: El Problema; el mismo comprende al planteamiento del problema, objetivos y justificación de la investigación donde se toman en cuentas sus principales beneficios.

En el Capítulo II, corresponde a los antecedentes, bases teóricas y bases legales, cuadro de Operalización de variable. Por lo tanto, esta fase de la investigación se tiene claramente establecidos los lineamientos teóricos que fundamentan la investigación.

Capítulo III, se establece la metodología que se le aplicó la investigación, sus pasos y su desarrollo de cada uno de los lineamientos establecidos como tipo, diseño, población, muestra, técnica de investigación e instrumentación de recolección, validez, confiabilidad, recurso y distribución de las acciones de tiempo sustentado en las teorías de diferentes autores del campo de la investigación.

Capítulo IV, análisis e interpretación de los resultados.

Capitulo V, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliografía, anexos

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La tecnología a nivel mundial es una herramienta de gran versatilidad que ha revolucionado a la sociedad de forma general, transformando tiempo y espacio, la mayoría de los países han atravesado un periodo de profundas reformas educativas con la intención de mejorar el proceso educativo y así poder lograr desarrollar la inteligencia creadora de manera que el estudiante vaya adquiriendo un pensamiento más personal e independiente por lo consiguiente el objetivo de la educación es brindar la ayuda necesaria al educando para poder enfrentarse a la sociedad.

De modo que se requiere la revisión de la formación docente los cuales serán encargados de llevar adelante los cambios educativos que se presente, con la función de adecuar ese cambio a nuevos tiempos para alcanzar un aprendizaje significativo en el estudiante.

El estado venezolano; que en su desafío para mejorar y garantizar la calidad de educación en todas las instituciones educativas del país, ha desarrollado un conjunto de acciones orientados al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje y a el Enfoque Dialógico e Interactivo, que busca contribuir con la apropiación, adquisición y demostración de las diferentes formas de aplicar las TIC en el currículo, para apoyar y mejorar la práctica de los docentes, redundando en resultados positivos a favor de la calidad del sistema educativo, así como el desarrollo económico y social del país, desde un proceso caracterizado por el respeto de los aspecto éticos, legales y sociales que guardan relación con los recursos digitales.

El Proyecto Canaima Educativo creado desde 2009 con el objetivo de garantizar a los estudiantes el acceso a las tecnologías e innovación permitiendo así avanzar en un proyecto de aprendizaje de manera creativa y dinámica.

En consecuencia se evidencia el foco que se le presenta a los docentes como reto de incorporar una nueva estrategia de vanguardia, ya que es el estudiante quien posee el recurso limitado en el proceso de enseñanza, y cabe destacar que los docentes no poseen el conocimiento, ni destreza que amerita el desenvolvimiento ante el equipo.

Por lo expresado; el docente es un responsable y generador social en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ser humano, donde es necesario que esté capacitado teniendo una visión centrada en lo que desea lograr con el estudiante, lleno de estrategias innovadoras acorde para lograr alcanzar un efectivo aprendizaje.

Un problema que presenta la educación venezolana es la falta de motivación y amor vocacional por parte de los docentes, por el cual ocasiona en las aulas un ambiente de forma unidireccional, dando como resultados ausencias en las clases y poca participación en el estudiante.

La incorporación de Estrategias Interactivas brinda un apoyo al docente recrear un ambiente distinto a lo antes realizado, diseñado para darle un sentido dinámico donde refleje un aprendizaje óptimo ayudando al docente a mejorar las fallas presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de la asignatura.

Por tanto las Estrategias Interactivas ayudará al docente a estar mejor capacitado para realizar su planificación dando un enfoque real al entorno vivido por parte del estudiante, en el cual se sienta motivado al saber las relaciones de la asignatura con su entorno.

En un sentido más amplio se puede evidenciar varios indicadores que demuestran que existen fallas en la asignatura de Nociones Básica de Oficina al nivel de media general que se debe resolver con recursos innovadores brindado al docente nuevas estrategias que ayuden a mejorar sus clases.

Una de las problemática central se evidencio por el amparo del método de observación arrogo la falta de capacitación y conocimiento en cuanto a las estrategias de vanguardia existente que no utilizan los docentes que imparte la asignatura de Nociones Básicas de Oficina en diferentes instituciones públicas o privadas.

Dando como origen un factor limitante a la hora de organizar, planificar y ejecutar el plan de clase, el poco conocimiento de la materia restringe el desarrollo de las destrezas correcta que exige la asignatura, trayendo como consecuencia que el estudiante no esté preparado para realizar proyecciones digitalizadas.

El problema también, se refleja por la falta de integración de estrategias innovadora interactivas que ayuden actualizar las clases dando un enfoque dinámico participativo al estudiante en su proceso de aprendizaje-enseñanza.

Otro, indicador del problema son las condiciones y carencias de recursos materiales que amerita la asignatura, ya que instituciones educativas no cuenta con el ambiente adecuado que deberían tener, perjudicando al estudiante en su desarrollo, en el cual surge y presiona al docente en recrear con su capacidades una aula participativa proactiva con estrategias basadas en los pocos recursos que poseen.

El problema también surge por las estrategias que utiliza el docente en las planificaciones optan por usar un libro de ejercicios prácticos donde fundamentan y basan toda el año escolar ocasionado aburridas y repetitivas la clases causando ello desánimo y poco interés en la materia.

Se manifiesta también en el aula por parte de estudiante, ausencia y poca participación en la clase por tanto que el docente sea el único protagonista en el desarrollo, aunado a lo expresado es esencial que el docente tome en cuenta esta problemática ya que causa un aprendizaje no participativo.

La problemática planteada se encuentra inmensamente dentro de la realidad en la unidad educativa Colegio Betania, Valencia Edo Carabobo.

¿De qué manera las Estrategias Interactivas motivacional ayudaría al fortalecimiento de conocimiento en el estudiante?

¿Ayudaran las Estrategias Interactivas motivacional aumentar el interés hacia la materia?

¿Mejoraría aumentar el rendimiento académico aplicando Estrategias Interactivas?

## **Objetivos de la investigación**

### **Objetivo General**

- ✓ Seleccionar Estrategias Interactivas como apoyo motivacional en el fortalecimiento del proceso didáctico de los docentes de la asignatura Nociones Básica de Oficina.

### **Objetivo Especifico**

- ✓ Diagnosticar el uso del docente de estrategias Interactivas como apoyo didáctico en la asignatura Nociones Básica de Oficina.
- ✓ Describir las técnicas Interactivas motivacionales como apoyo didáctico en las actividades correspondiente en el aula.
- ✓ Proponer Estrategias Interactivas como apoyo didáctico en la asignatura Nociones Básicas de Oficina.

## **Justificación de la investigación**

Los cambios en la actualidad tanto sociales, económicos, culturales, científicos y tecnológicos han exigido a los docentes educativos no solo aportar e impartir sus conocimientos si no también desarrollar e incorporar nuevos recursos de vanguardia que ayuden al desenvolvimiento de sus clases.

Por tal motivo es prioridad del docente la búsqueda de recursos didácticos para mejorar el ambiente escolar es por ello que las Estrategias Interactivas Motivacional ayudara al docente a brindar una nueva herramienta con actividades que motivaran y capturan la atención del estudiante gracias a su nueva innovación tecnológica.

Los nuevos métodos y estrategias tecnológicas tanto dentro y fuera del aula de clases se incentivaría a los docentes al empleo de las nuevas recursos con la intención de tomar en cuenta los cambios que se generan a nivel Internacional y Nacional con lo que la educación debe apostar para la transformación educativa, se debe resaltar la trascendencia de la Institución como “escuela de formación”, y la experiencia como docente para incluir las tecnologías en las aulas, realizando reformas y adaptaciones en los contenidos programáticos para incluir estos avances al ámbito educativo.

Por tal motivo, se propone Estrategias Interactivas Motivacional , con fundamento tecnológico para las asignatura de Nociones Básicas de Oficina en la institución, la cual traerá muchos beneficios entre los que se aprecian los siguientes: proveer a los educandos de diversas opciones y experiencias de aprendizaje en donde puedan consultar, recuperar, almacenar, organizar, manejar e intercambiar información por medios electrónicos y automáticos desde cualquier parte donde se encuentre un computador conectado a la red facilitando a los estudiantes el acceso en tiempo y espacios adaptados a sus posibilidades y necesidades fortaleciendo así su rendimiento académico.

Por lo consiguiente las Estrategias Interactivas Motivacionales ayudara al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Nociones Básicas de Oficina con la firme intención de mejorar significativamente el rendimiento escolar e intelectual del estudiante a través de la utilización de tecnologías de información y comunicación (TIC) desarrollando todo los procesos cognitivo que logren cautivar al educando a la enseñanza.

La motivación de proponer Estrategias Interactivas para el desarrollo del proceso de enseñanza fue en darle un sentido más real a las clases de estudiante donde tenga acceso a sus contenidos, plan de clase, evaluaciones lo cual puedan tener contacto diario a la hora de presentar cualquier inquietud que se le presente.

En lo Educativo; aumentara notablemente el rendimiento así como la formación académica vinculada al proceso cognitivo de los estudiantes cuyo proceso va íntimamente ligado a estudios realizados sobre cómo lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. La idea central es dar a conocer las estrategias interactivas para que los docentes se le facilite el proceso de enseñanza implementando ideas innovadoras que estimularan la motivación e interés del estudiante.

En lo Social y Afectivo; mejorar la interacción y comunicación entre el docente y estudiante, donde se establezca un clima motivacional y de interés sobre los contenidos planteados. Ayudará a que el estudiante conozca la importancia que tiene la materia con su entorno y poder resolver problemas cotidianos que se les presente en su futuro tanto profesional como personal.

En lo metodológico se justifica ya que permitirá a posibles investigadores, observar la herramientas empleadas para diseñar un programa interactivo motivacional que fortalezca y optimice el ámbito educativo.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEORICO**

Este aspecto hace referencia al conjunto de aportes teóricos existentes sobre el problema objeto de estudio; éstos se encuentran contenidos en investigaciones o en fuentes documentales que se han realizado previamente.

El marco teórico se da en dos momentos. El primero de ellos en los antecedentes, donde se presentan los trabajos de investigación relacionados con el tema planteado. Y el segundo momento son las bases teóricas que delimitan y sustentan el trabajo propuesto.

#### **Antecedentes de la Investigación**

En relación con los antecedentes de la investigación, se hizo una revisión de trabajos realizados con anterioridad en el contexto educativo, los cuales se han citado, tomando en cuenta a la vinculación que guarda con el tema seleccionado para desarrollar el presente estudio.

Este trabajo de investigación que sirve de base para el estudio aplicado se orientó a la búsqueda de trabajos acerca de estrategia didáctica interactiva del dibujo técnico. Entre las investigaciones mencionadas anteriormente se tienen los siguientes autores:

Inojosa E. y Linares M. (2014). En su investigación titulada: Material Instrucciones Computarizado Dirigido a los Estudiantes de Dibujo Técnico Primer Año de Educación Media General de la U.E. “Cabimbu”, La finalidad de la investigación fue diseñar un Material Instrucciones Computarizado para la asignatura de Dibujo Técnico 1º año de Educación Media General. El estudio estuvo enmarcado en la modalidad de un Proyecto Factible.

Donde tuvieron como resultados que al elaborar al material instruccional computarizado permitió en los estudiantes tuvieron mayor motivación en la investigación, experimentación, innovación, difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas educativa, igualmente el material instruccional computarizado se utilizó como apoyo didáctico para la asignatura de dibujo técnico 1° año general.

Este trabajo se vincula con la presente investigación ya que permite a través de uso de las TIC ingresar al proceso de enseñanza aprendizaje el programa interactivo motivacional para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes motivándolos a la investigación, innovación y el uso de las herramienta tecnológicas actuales.

Suárez (2012), en su tesis de grado, realizada en la Universidad Gran Mariscal de Ayacucho, con el título de diagnóstico de la aplicación de las TIC en Educación Básica, se propuso como objetivo principal, determinar el nivel de conocimientos que poseen los docentes del liceo Bolivariano” Eloy Palacios Cabello” en Barrancas del Orinoco. Estado Monagas.

Sus conclusiones fueron:

En la Institución involucrada en el presente estudio, se detectó que la mayoría de los docentes no poseen conocimientos suficientes sobre las TIC, sin embargo aceptaron su disposición para insertar estrategias de esta naturaleza en la oportunidad de procurar niveles de rendimiento escolar, acorde con las exigencias de la Educación actual.

En lo expresado anteriormente; tiene un margen de relación debido a que su visión es lograr incorporar estrategias tecnologías de fácil manejo que ayuden a mejorar la participación y el ambiente escolar.

Segura & EL Hamra (2012) estudio publicado en la revista educare edición aniversario cuyo propósito fue analizar la actitud de los docentes de la Primera Etapa del Subsistema de Educación Primaria ante la implementación de las TIC en el marco del proyecto “Canaima Educativo”. Es una investigación no experimental, transaccional y de nivel descriptivo.

Los resultados de la investigación tras de la aplicación del instrumento a una población específica de 55 docentes de 1ro y 2do grado pertenecientes a 19 escuelas del Municipio Escolar Rafael Urdaneta del Estado Carabobo, refieren directamente a que un alto porcentaje tienen conocimientos básicos necesarios en este ámbito, hecho que se vincula a su vez con el alto porcentaje de asistencia manifestada a los talleres dictados por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), para tal fin. Se concluye en la necesidad de mantener y fortalecer este tipo de políticas de formación docente, especialmente orientada hacia la inclusión de las TIC en el aula a través del mencionado proyecto.

En lo expresado; anteriormente tiene un margen de relación con la investigación dado que ambos buscan implementar una nueva herramienta que ayude a fortalecer el proceso de aprendizaje enseñanza a través de un recurso brindado por el gobierno bolivariano de Venezuela 2009 llamado proyecto Canaima educativo.

González (2011), en su tesis de grado realizada en la Universidad Rafael Urdaneta de Maracaibo, titulada: estrategias didácticas de las tecnologías de información y comunicación aplicables a la Educación Básica, estableció como objetivo general, analizar las estrategias aplicables en el contexto de la Educación Básica, para la optimización de la Enseñanza-aprendizaje de la población Escolar inserta en este segundo nivel Educativo.

El autor ante citado concluyo:

Es el docente, a través de la puesta en marcha de prácticas innovadoras, uno de los actores más importantes en el proceso de cambio que debe tener lugar en la Educación Básica, específicamente, tratándose de introducir nuevas estrategias didácticas, tal es el caso de las Técnicas de Información y Comunicación dirigidas a la optimización de los resultados escolares en cada periodo académico.

El antecedente citado; tiene un enfoque que marca relación con la investigación reflejando al docente como el principal responsable de la enseñanza impartida teniendo amor a la enseñanza seguido abierto a los cambios tecnológicos que podrían ayudar a ser su planificación más óptima y variable.

## **BASAMENTO CONCEPTUAL**

### **Estrategias Interactivas de Aprendizaje**

En el área de la educación, se habla de estrategias de enseñanza y aprendizaje para referirse al conjunto de técnicas que ayudan a mejorar el proceso educativo. Por ejemplo, se puede hablar de estrategia de organización del contenido para mencionar la forma de actuar frente a una tarea utilizando diferentes técnicas como subrayar, resumir o realizar esquemas.

Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje. Sólo cuando se posee una rica formación teórica, el maestro puede orientar con calidad la enseñanza y el aprendizaje de las distintas disciplinas.

Durante siglos, los maestros enseñaban a sus alumnos a través de conferencias y trabajo de libros. Si bien este método de enseñanza puede ser eficaz en la educación de los estudiantes, la tarea de aprendizaje puede ser más agradable y más fácil si el profesor se dedica a las estrategias de aprendizaje interactivas. Las técnicas de aprendizaje interactivas permiten a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos.

Un sistema es interactivo cuando permite un diálogo continuo entre el usuario y la aplicación, respondiendo ésta a las órdenes de aquel. Con el término interactivo, en la informática, se designa a aquel programa a través del cual se permite una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y un usuario.

La comunicación humana es el ejemplo más básico y más simple de interactividad, pero por otro lado, la palabra interactivo se encuentra muy vinculada a aquella relación que se establece entre el ser humano y una máquina y que le permitirá al primero, siguiendo una serie de condiciones y acuerdos, lograr determinados fines a partir de esta manipulación que ejerce, porque básicamente las tecnologías interactivas reflejarán las consecuencias de nuestras acciones y de nuestras decisiones.

Es importante señalar que a pesar de sus ventajas, pocos maestros y formadores utilizan estas herramientas y este nuevo método pedagógico. En Colombia, la política llevada a cabo en los últimos años en la educación en torno al uso de herramientas digitales en el aula, como tableros digitales, han creado un nuevo mercado, pero, como en la mayoría de países, parece que la escuela no explora el potencial educativo de estas nuevas herramientas, existe una brecha entre los usos de los videojuegos en casa o en cibercafés y en las escuelas.

## **Estrategias Interactivas Aplicables en el Aula**

### **Blog**

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

Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor, (puede ser el docente o el docente de formación tecnológica conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El nombre bitácora está basado en los cuadernos de bitácora, cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que se guardaban en la bitácora.

Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en diferentes ámbitos, el cuaderno de trabajo o bitácora ha sido utilizado desde siempre.

## **Software IQboard**

Especialmente diseñado para enseñanza y presentaciones con tecnología interactiva. El software de nuestra Pizarra Digital Interactiva es una herramienta poderosa pero muy fácil de usar, para darle vida a su lección de enseñanza o conferencia.

Con el software de IQBoard, usted puede fácilmente dictar clases o conferencias coloridas para capturar la atención de sus estudiantes o participantes. Tiene posibilidades de decorar su lección o presentación con elementos de multimedia dinámicos e ilimitados de la librería de recursos de la Pizarra Digital. Podría usar varias herramientas para presentar sus ideas sin esfuerzos. También puede guardar el proceso completo de su enseñanza y compartirlo con otros o crear tutoriales, los cuales pueden ser reproducidos en otra Pizarral Digital Interactiva o en otra computadora.

## **Funciones Software IQboard**

**Herramientas de escritura y dibujo:** Incluye diferentes tipos de marcadores y borradores. También provee líneas, círculos, elipses, formas, polígonos, tablas, y opciones de texto para ajustar tamaño, color, apariencia y efectos.

**Herramientas de enseñanza:** Incluye reglas, escuadras, divisores, gráfico de barras, gráfico de torta, dimensión y ángulos, etc. También provee librería de figuras de varios objetos para dibujar según su conveniencia, tal como líneas de decoración, rectángulos para decoración, funciones, curvas, diagrama de flujo, letras, números, etc.

**Herramientas de presentación:** Incluye captura de imagen, Iluminación para destacar, cortina de presentación, señalar con flechas en la pantalla, herramienta de llamado de atención a los presentes, seleccionador aleatorio para participación del público o estudiantes, calculadora, Lupa, Teclado en pantalla, etc.

**Manipulación de objetos:** Para cada objeto solo o agrupado, usted los podrá rotar, hacer agrandar, disminuir de tamaño, agrupar, clasificar, colocarlos en un segundo plano, enlazar, arrastrar y guardar en favoritos.

**Grabación de escritura:** cualquier dibujo o frase escrita sobre un archivo en Word, Excel o Power Point durante su clase, presentación o conferencia, puede ser guardado o grabado para futuras presentaciones.

**Revisión:** graba o guarda, y reproduce de nuevo, cada paso de lo operado o realizado en la Pizarra, durante una presentación o clase dictada.

## **El Chat**

Trancredi (2004). Afirma que, “La palabra chat está tomada directamente del inglés. Es la abreviatura en esa lengua del verbo chatter cuyo significado es charlar, conversar o cibercharla. Ese concepto se halla en la lengua inglesa desde 1520. En el siglo XX, concretamente hacia 1994, comenzó a utilizarse junto a rooms para designar una charla por Internet. Pues este arte de conversar por medio de computadoras termino llamándose “chatear”.

Bartolomé (2012) dice que, “El chat es una valiosa herramienta educativa, aunque creamos lo contrario, y gracias a la integración de Internet en el Sistema Educativo ha enriquecido tanto a profesores como a alumnos, en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El Chat en los ámbitos educativos no sólo favorece los procesos de comunicación, sino también los de la enseñanza y el aprendizaje, como la motivación que se despierta en el alumnado por su uso, la creatividad y expresividad en el envío de mensajes, el trabajo en grupo y aprendizaje colaborativo. Sin necesidad de compartir el mismo espacio físico. Propicia el aprendizaje activo en ámbitos educativos, de tal forma que el alumnado se implica plenamente en la construcción de su propio conocimiento.

### **Propósitos del chat en educación:**

1. Realizar de actividades conjuntas entre el estudiante.
2. Discutir y analizar en forma colectiva entre el profesor y los estudiantes.
3. Efectuar preguntas al grupo de trabajo.
4. Asesorar a uno o varios estudiantes.
5. Comprobar el aprendizaje de cada estudiante
6. Retro informar a los estudiantes en la realización de trabajos o proyectos conjuntos.
7. Evaluar las participaciones de cada estudiante.

### **Foro Virtual**

En la antigua Roma, palabra (fórum significa “afuera”) se conocía como foro a la plaza donde se desarrollaban los negocios públicos y se celebraban los juicios, el foro solía estar ubicado fuera de las murallas de la ciudad. En la actualidad un foro es una técnica de comunicación a través de la cual distintas personas conversan sobre un tema de interés común. El foro es grupal y suele estar dirigido por un moderador.

Foros virtuales es el nombre con el que se denomina a un grupo de personas que intercambian en forma on-line información, opciones, preguntas y respuestas, archivos y todo tipo de material, sobre diversos temas.

Arango (2003), define en su artículo Foros Virtuales como Estrategia de Aprendizaje, un foro virtual como "un escenario de comunicación por Internet, donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas.

Es una herramienta que permite a un usuario publicar su mensaje en cualquier momento, quedando visible para que otros usuarios que entren más tarde, puedan leerlo y contestar".Es decir, que el foro en un cuadro de diálogos donde los conectados pueden realizar nuevas aportaciones, aclarar otras, refutar las de los demás participantes, en diferentes tiempos (asincrónica), haciendo posible que las aportaciones y mensajes de los usuarios permanezcan en el tiempo a disposición de los demás participantes.

También es importante aclarar, como lo afirma Sánchez (2009) en su investigación titulada Nuevos modos de interacción educativa: análisis lingüístico de un foro virtual, que "el foro educativo, más que una herramienta tecnológica o un canal de comunicación, es una construcción discursiva o género textual que realiza una comunidad epistemológica o de saberes, la cual regula sus interacciones mediante diversos mecanismos; uno de ellos es la denominada etiqueta en la red"

Esto quiere decir que más que un canal para intercambiar ideas es una construcción discursiva de una comunidad virtual ósea como habla o qué nivel de conocimiento tiene esa comunidad virtual.

### **Programa Interactivo Educativo**

Es un documento que permite organizar y detallar un proceso pedagógico. El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir. Por lo general, un programa educativo incluye el detalle de los contenidos temáticos, se explican cuáles son los objetivos de aprendizaje, se menciona la metodología de enseñanza y los modos de evaluación y se aclara la bibliografía que se utilizará durante el curso.

Otra manera de entender el concepto de programa educativo es asociándolo a un software que sirve para enseñar algo. En este caso, se trata de un programa informático interactivo con fines didácticos.

El multimedia interactivo no es una tecnología para colaborar en una aplicación, como por ejemplo escribir un texto, editar un vídeo, o componer una pieza musical. Tampoco es una tecnología en busca de aplicación, como pasa a veces con ciertos inventos. Efectivamente, en el ámbito educativo parece probado que el aprendizaje interactivo da mejores resultados que el pasivo. Stephen Wilson, experto en interactividad, dice al respecto (Wilson, 1994): "Los interactivos multimedia permiten a las personas seguir los propios caminos asociacionistas; experimentar y construir sus propias estructuras cognitivas, y enlazar su acciones con las necesidades emocionales y de identidad. En aplicaciones de aprendizaje y de información, las teorías sugieren que los materiales son recordados, utilizados e integrados mejor".

El propio Wilson continúa diciendo: "Extrapoladas estas teorías a los terrenos artístico o de entretenimiento, los espectáculos interactivos pueden ser más profundos y emocionantes que las experiencias no interactivas". El multimedia interactivo es un conjunto de herramientas para diseñar, ensamblar y proporcionar aplicaciones, es decir, programas.

### **Funciones del Programa Interactivo en la educación**

**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.

**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.

Además condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

Con todo, si bien el ordenador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el meta conocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

**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.

Por lo tanto la función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores.

**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. Esta evaluación puede ser de dos tipos:

- Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador.
- Explícita, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

## **Uso estratégico del Programa Interactivo Motivacional**

**Uso 1:** Generar una relación dialógica entre los recursos de aprendizaje y el usuario de manera que fortalezca los procesos interactivos dando una retroalimentación inmediata y personalizada ante su acción.

**Ejemplo:** utilizar como parte de un proyecto, en la etapa de ejercitación y práctica, un software para la asignatura Nociones Básica de Oficina que da respuesta a situaciones problemáticas, permitiendo al alumno avanzar a un nivel más avanzado si responde correctamente y, si no responde como se espera, proponiéndole nuevos ejercicios desde otros enfoques o con otros niveles de complejidad dependiendo del desempeño del alumno, hasta que domine el concepto. En esta situación se está fortaleciendo la competencia de razonamiento pues permite analizar situaciones teniendo en cuenta la información disponible, para que el estudiante plantee posibles soluciones, acordes con el contexto.

**Uso 2:** Hacer del Colegio un espacio de interacción social donde se realice un trabajo colaborativo para la solución de necesidades comunes utilizando para ello las TIC como medio de interacción. Ejemplo: proponer a los estudiantes la participación en el desarrollo de un proyecto con estudiantes de otras escuelas utilizando para ello Internet donde el tema principal sea como me gustaría aprender el Nociones Básicas de Oficinas o intercambiar contenidos.

El primer paso del proyecto puede presentarse respondiendo a preguntas ¿Cómo se llama tu Profesor? ¿Qué significa la materia de Nociones Básicas de Oficina? ¿Qué es lo que más me gusta del desarrollo en la clase? ¿Qué es lo que no me gusta? ¿Qué cambios le haría? El segundo paso del proyecto puede ser realizar colaborativamente una propuesta donde represente las necesidades del estudiante.

El tercer paso puede ser realizar guía de posibles soluciones de las necesidades del estudiante. Este trabajo desarrolla y fortalece competencias comunicativas como expresión escrita a través de la presentación de información a los demás, la realización de la guía de la ciudad, y el intercambio de ideas con otros.

También fortalece la habilidad para escuchar a los demás: estar atento a lo que los demás dicen y dar respuestas o emitir comentarios acordes con el tema tratado en la conversación. El tipo de software que puede apoyar este uso es: el que apoya los servicios de Internet (navegación, chat, foros de debate, etc.) y ambientes virtuales de aprendizaje.

**Uso 3:** Utilizar otro tipo de tecnología para el almacenamiento y tratamiento de la información que tiene el potencial de integrar en si misma varios lenguajes, y representar la información codificada (a través de texto, grafico, íconos, audio etc.) Estos recursos deben utilizarse según los intereses y capacidades de los estudiantes y en función de lo que se desea construir para hacer de la educación una actividad placentera donde el estudiante ocupe su tiempo libre en usos constructivos. Ejemplo: Se propone realizar una presentación personal donde cada estudiante exprese un tema de Nociones Básicas de Oficina, sus preferencias, gustos, capacidades, etc. Para esta presentación podrá utilizar PowerPoint. Es importante que se muestre a los estudiantes la manera de recopilar imágenes, videos, sonidos, fotos, texto para integrar diferentes lenguajes y promover formas de lectura multimedial<sup>5</sup> e hipermedial<sup>6</sup>. Las competencias que aquí se desarrollan son de lectura y escritura.

**En lectura:** capacidad para leer comprensivamente diferentes tipos de textos; para relacionar los contenidos de los textos con los conocimientos previos del lector; para sacar inferencias a partir de lo leído, y para asumir una posición personal ante lo leído. En escritura: capacidad para elaborar diferentes tipos de textos, para transmitir información, resúmenes de otros textos (a través de imágenes, videos, sonidos, etc.) leídos, comentarios u opiniones sobre algún tema, informes de resultados de un proyecto. Fundamentalmente, facilita la integración y la transmisión de información de diferentes maneras (oral, por escrito, mediante signos y símbolos). El tipo de software que puede apoyar este uso es: herramientas de productividad como procesadores de texto, gráficos, numéricos y musicales; uso de material enciclopédico hipermedia, libros interactivos, Internet.

## **Educación Interactiva**

Se denomina educación al proceso mediante el cual se adquieren competencias, habilidades y se promueve un desarrollo personal que tendrá como finalidad la una mejor integración en la sociedad. En tanto proceso que deben acompañar a todo individuo, existen numerosas corrientes que intentan dar cuenta de este, de modo tal de que se obtengan resultados óptimos. La disciplina que se ocupa de esta problemática se denomina psicopedagogía.

El actual estilo de enseñanza tanto en la escuela como en la universidad, con un aula tradicional no estimula la participación del alumno en la construcción del conocimiento, no educa para la ciudadanía.

Si la enseñanza la centramos, solamente, en la emisión profesor-libro, al receptor (es decir, al alumno) sólo ocupa un espacio receptivo-pasivo, en donde no ejecuta la participación ciudadana.

Muchas veces el profesor no hace efectivo el aspecto comunicacional, de modo que se hagan efectivas las interacciones en lugar de la transmisión y la memorización. Los profesores deben entender que el aprendizaje es un proceso de construcción del alumno, que es el que elabora los saberes gracias y a través de las interacciones con otros.

Según el pedagogo Paulo Freire, el papel del profesor no es transmitir conocimientos, sino crear las posibilidades para su producción o construcción. “Enseñar no es la simple transmisión del conocimiento en torno del objeto o contenido. Transmisión que se hace mucho más a través de la pura descripción del concepto del objeto que ha de ser mecánicamente memorizado por los alumnos”.

Por otro lado, Anísio Texeira pedagogo brasileño, manifestó su preocupación por una formación de profesores que se mantiene aferrada al modelo pedagógico centrado en la consecución d/e un maestro guardián y transmisor de la cultura.

La educación interactiva tendrá que presentarse en la escuela y en la universidad, y deberá garantizar un ambiente comunicacional capaz de acoger a los nuevos espectadores de la generación digital y prepararlos para su propia construcción colectiva, tanto de sí mismos como de la sociedad.

La comunicación natural es la que nos lleva a la verdadera interactividad. La interactividad electrónicamente mediada no es más que una interposición de interfaces. O sea, entre los sujetos y las máquinas o, incluso, entre los mismos sujetos se interponen filtros, pantallas, mediaciones,... (Guillaume, 1989).

Según Silva, M., la cultura de la interactividad en la era digital puede ser definida como modos de vida y de comportamientos asimilados y transmitidos en la vivencia cotidiana, marcados por las tecnologías digitales mediando la comunicación y la información e interfiriendo en el imaginario del sujeto.

La era digital y la cibercultura han demandado la educación interactiva presencial y on-line. El profesor tiene que salir de su anquilosamiento y entrar en el desafío de educar en nuestro tiempo. Tendrá, como dice el autor, que desarrollar su imaginación creadora para atender a las nuevas demandas sociales de aprendizaje interactivo. El profesor tendrá que tomar conciencia del movimiento de las tecnologías digitales en sintonía con la cibercultura y con el perfil comunicacional de los alumnos. Los alumnos nacieron con el mando a distancia y con los medios de comunicación de masas y, ahora, son la “generación net”.

### **Formas del software en la transmisión de información docente**

El software educativos constituye una valiosa fuente para aprender y adquirir conocimientos, estos generalmente establecen los nexos fundamentales que conforman la información de la que son portadores, provocando que los docentes interpreten como acabado el proceder metodológico que conduce a la formación del conocimiento y pasen después de la presentación del modelo expresado por estos medios a la fijación del contenido.

La planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se utilicen software para la presentación de un contenido, implica tener conocimiento de la información brindada y de las posibilidades ofrecidas en su emisión, para propiciar que los educandos participen en el análisis de los rasgos esenciales presentes en el modelo donde se concretan las características, relaciones o nexos esenciales del contenido, y puedan completar los procedimientos para apropiarse del mismo.

Es preciso conducir el análisis de la información ofrecida por el software de modo que se forme en ellos un nivel de conocimiento teórico en el que se haga posible reflejar la esencia interna y las leyes que rigen el desarrollo de la realidad para propiciar la comprensión de sus relaciones.

El uso del software educativo exige la necesidad de hacer confrontar los conocimientos después de la información ofrecida en el software, ya que apropiarse de los mismos implica primeramente captar la información que permita almacenar imágenes para que después se conviertan en representaciones esenciales o elementos distintivos a partir de su análisis. El uso de software no debe verse como algo más que se suma, ofreciendo una mayor carga al docente, sino como un elemento dinamizador del aprendizaje que unido a los métodos les ofrezca la posibilidad de diseñar y potenciar con más eficiencia las acciones que conduzcan a los escolares por el proceso del conocimiento.

Las exigencias de la actividad docente en la que se emplee software educativos para la formación del conocimiento, reclama de los docentes el dominio de los contenidos tratados en cada temática y de las posibilidades ofrecidas en sus módulos para propiciar que los educandos participen en el análisis de los rasgos esenciales presentes en el modelo ofrecido por el software donde se concretan las características, relaciones o nexos esenciales del contenido, y puedan completar los procedimientos exigidos para su tratamiento, los que señalan la necesidad de establecer la confrontación de cada objeto o fenómeno estudiado, aunque los software brindan inicialmente la esencia del contenido, estos deben ser analizados para alcanzar la solidez del conocimiento.

El empleo de software favorece la percepción concreta y asequible de los principales objetos y fenómenos que se estudian, ofreciendo información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, animación, video, fotografías, tablas, esquemas, mapas, así como una interacción que propicia la motivación del escolar.

### **Multimedia Interactivas**

Con el desarrollo y evolución de las tecnologías se han desarrollado ampliamente un conjunto de aplicaciones denominadas Multimedia Interactivas que nos permiten interactuar con el ordenador utilizando diferentes códigos en la presentación de la información (texto, imagen, sonido). Estas aplicaciones son las más utilizadas en la educación.

Para el desarrollo de procedimientos, habilidades y conocimientos, son las aplicaciones multimedia interactivas. “Los sistemas Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos” (Bartolomé, A. 1994). Según Fred Hoffstetter: Multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

El uso de los diferentes códigos o medios en la que se presenta la información viene determinado por la utilidad y funcionalidad de los mismos dentro del programa. Y, la inclusión de diferentes medios de comunicación -auditivo, visual- facilita el aprendizaje, adaptándose en mayor medida a los sujetos, a sus características y capacidades (pueden potenciar: memoria visual, comprensión visual, memoria auditiva, comprensión oral, etc.)

A continuación presentamos la función que pueden realizar cada uno de estos códigos de información.

**Texto:** Para Daniel Insa y Rosario Morata "El texto refuerza el contenido de la información y se usa básicamente para afianzar la recepción del mensaje icónico, para asegurar una mejor comprensión aportando más datos y para inducir a la reflexión" (1998: 5).

La inclusión de texto en las aplicaciones multimedia permite desarrollar la comprensión lectora, discriminación visual, fluidez verbal, vocabulario, etc. El texto tiene como función principal favorecer la reflexión y profundización en los temas, potenciando el pensamiento de más alto nivel.

En las aplicaciones multimedia, además permite aclarar la información gráfica o icónica. Atendiendo al objetivo y usuarios a los que va destinada la aplicación multimedia podemos reforzar el componente visual del texto mediante modificaciones en su formato, resaltando la información más relevante y añadiendo claridad al mensaje escrito.

**Sonidos.** Los sonidos se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información clarificándola. Los sonidos que se incorporan pueden ser locuciones orientadas a completar el significado de las imágenes, música y efectos sonoros para conseguir un efecto motivador captando la atención del usuario. Son especialmente relevantes para algunas temáticas (aprendizaje de idiomas, música,...).

Sin lugar a duda, para las aplicaciones multimedia cuya finalidad es la intervención en problemas de comunicación y/o lenguaje. Asimismo, la inclusión de locuciones y sonidos favorece el refuerzo de la discriminación y memoria auditiva.

**Gráficos e iconos.** Un elemento habitual en las aplicaciones multimedia son los elementos iconográficos que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo a la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir.

Como indica Martínez Rodrigo “El lenguaje visual gráfico o iconográfico implica habitualmente abstracción aun cuando se plantee en términos de hiperrealismo. Siempre un lenguaje icónico tiende a la abstracción por ser un modo de expresión que busca la realidad en los códigos universales. ... La abstracción supone el arribo de una imagen visual a la condición de código” (1997).

Su carácter visual le da un carácter universal, no sólo particular, son por ello adecuadas para la comunicación de ideas o conceptos en aplicaciones que pueden ser.

**Imágenes estáticas.** Las imágenes estáticas tienen gran importancia en las aplicaciones multimedia, su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir.

Rodríguez Diéguez (1996) indica que la imagen puede realizar seis funciones distintas: representación, alusión, enunciativa, atribución, canalización de experiencias y operación. Podemos distinguir diferentes tipos de imágenes: fotografías, representaciones gráficas, fotogramas, ilustraciones, etc.

**Imágenes dinámicas.** Las imágenes en movimiento son un recurso de gran importancia, puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio. Mediante ellas, en ocasiones pueden simularse eventos difíciles de conocer u observar de forma real. Pueden ser videos o animaciones. La animación permite a menudo un control mayor de las situaciones mediante esquemas y figuraciones que la imagen real reflejada en los videos no posibilita.

## **Proceso Didáctico**

Es una orientación a la buena ejecución de planes pedagógicos establecidos por profesionales preparados para el ejercicio docente, donde se pone en juego una buena enseñanza y un buen aprendizaje. Estableciendo métodos y medios para cumplir los objetivos de la educación.

Los procesos forma parte del currículo debido a que se desarrolla primeramente según los objetivos establecidos, y en ella se estudia el proceso de enseñanza aprendizaje y se establecen objetivos para cada materia que se desee enseñar, está dirigida desde lo explícito y lo implícito, lo técnico y lo político, el aula y la institución, control social y facilitación de nuevos aprendizajes.

La principal meta de la educación es crear individuos capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente en repetir o saber lo que ya existe, pues con ello no se da linealidad al proceso evolutivo de las sociedades, es decir, en la medida que hayan hombres que evolucionen y creen mejorando lo que ya existe, o construyendo e inventando lo que no existe, se estará en un proceso evolutivo social y sistémico ascendente.

El proceso didáctico busca descubrir la naturaleza del aprendizaje y desarrollo mental, diseñando opciones metodológicas orientadas a educar con una visión holística del hombre y hacia la mejor utilización del potencial humano.

Dentro de esa didáctica, que construye el docente mediador en reciprocidad con los alumnos, el aprendizaje debe ser interpretado en términos de la modificación y adquisición de estructuras de conocimientos, donde el individuo asimila y acomoda piezas de información, construyendo su conocimiento.

### **Las Tics en el fortalecimiento del conocimiento**

Los usos estratégicos de las TIC en educación están orientados a desarrollar ambientes de aprendizaje que brindan a los estudiantes oportunidades para obtener y aplicar la información a través de recursos actualizados, tanto como sus habilidades y conocimientos académicos, a la solución de problemas del mundo real. Dando un enfoque pedagógico incorporando la tecnología como medio para explorar, potenciar y construir conocimiento en el aprendizaje.

El desarrollo de las Tics a través de aplicaciones, sistemas o software permite interactuar. Esta nueva situación aplicada a la educación tiene importancias de mucha significación porque crea las condiciones para que tutores y aprendices vayan cambiando permanentemente sus roles: ambos se transforman en emisores y receptores, lo que les permite intercambiar ideas, saberes y generar colectivamente conocimientos.

Ello es posible porque las Tics aplicadas a la educación reconstruyen los viejos modelos pedagógicos centrados en el profesor que definía la participación de profesores y alumnos de modo rígido cristalizando los papeles que ambos jugaban en el sistema enseñanza/aprendizaje de la educación llamada “bancaria”: por un lado el productor/distribuidor de la información y por el otro el receptor/consumidor de la información. Adell (1997) señala que la interactividad, junto con la deslocalización, define más que cualquier otro las nuevas tecnologías de la información y posee implicaciones cruciales en todos los ámbitos de nuestra experiencia.

Las Tics son interactivas porque son una síntesis de todos los medios que la computadora ofrece. No sólo es video, audio, texto e imágenes sino que además permite responder a cuestionarios y recibir retroalimentación. Las Tics permiten incrementar la participación, la interacción, el debate y el trabajo colaborativo. Crea facilidades para reconstruir contenidos a través del protagonismo de los usuarios a través de nuevos modelos pedagógicos.

### **El dominio del tema del Educador**

El docente debe trabajar arduamente por dominar el grupo, tomando en cuenta cada uno de los factores importantes que pueden afectar, directa e indirectamente el proceso de enseñanza aprendizaje. Cada uno de estos aspectos que afectan directamente el proceso de enseñanza aprendizaje son:

- **El Ambiente:** Hay que tomar en cuenta como es el ambiente si es cómodo o no, si es accesible a la influencia de ruidos externos, si es amplio y se pierde la audición, o la vista por la lejanía de los alumnos, o cualquier otra situación que presente el ambiente que contribuya, o por el contrario dificulte o perturbe el poder dar una clase con absoluto éxito.

- **La Audiencia:** El Educador, desde el primer momento que entra en contacto con estos alumnos debe conocer de manera general el tipo de audiencia, su formación académica, sus edades, sus rasgos culturales, sus formas de conductas y otros aspectos importantes, que el profesor puede investigar de manera, sencilla, precavida, y preventiva desde el primer momento.

La calidad de formación, de conocimiento, y de dominio de estrategias y de recursos de la clase, y de todo lo que le permita mantener un absoluto dominio de la clase, es por ello, que el educador debe preparar una excelente clase, considerando el tiempo de empleo en cada una de las partes del tema, los recursos a emplear, los medios más adecuado para proyectar la clase usando los medios visuales, audiovisuales, de tacto, y cualquier otro recurso educativo, que contribuya a una mejor comprensión del alumno.

Todos estos aspectos contribuyen a que el docente, pueda tener dominio del grupo, mientras estos aspectos estén mal organizados, el docente, tiene la inseguridad, de que pueda ser satisfecha la experiencia en el aula, y esto contribuye seriamente, en la respuesta del alumnado ante estas evidentes fallas.

Para dominar el Grupo, es necesario que el docente domine el tema, domine las estrategias y técnicas que le permitan desarrollar la clase, domine su gesticulaciones, su adecuado uso verbal, su timbre de voz, su mirada ante la audiencia, su apariencia personal, y todos estos aspectos le permitirán al docente tener un amplio dominio de la clase y por ende del grupo.

### **Motivación en el ámbito educativo**

La motivación comenzó a ser cuestión de necesario tratamiento cuando la escuela dejó de ser dominada por una concepción autoritaria del rol que debía asumir el maestro ante quien el alumno era un receptor pasivo y el aprendizaje se basaba en una práctica de la memoria. Cuando ese planteo dio un giro de 180 grados, se tomó conciencia de la importancia de la motivación en el proceso del aprendizaje, y de la dinámica interacción que compartían el docente con sus alumnos y que se revelaba en una participación continua e inteligente.

La motivación que conduce al aprendizaje se presenta como una búsqueda alimentada por la necesidad de ganar aceptación, éxito o la solución de un problema. En esencia, se experimenta como una inquietud que no cesa hasta alcanzar su meta o su resolución.

Estudios y experiencias han permitido establecer las fuentes del caudal energético que nos moviliza, que el docente deba tener en cuenta en sus clases y que también él experimenta (por ejemplo, al lograr seguridad, una respuesta afectiva, reconocimiento intelectual, acceso a nuevas experiencias).

Ese juego dialógico docente-alumno es una exigencia del proceso de aprender en el que ambos tienen que estar dispuestos a participar.

### **Recomendaciones para motivar al estudiante:**

- ✚ Explicar a los alumnos los objetivos educativos que tenemos previstos para esa sesión.
- ✚ Justificar la utilización de los conocimientos que les intentamos transmitir con las actividades que les vamos a plantear.
- ✚ Plantearles las actividades de forma lógica y ordenada.
- ✚ Proponerles actividades que les hagan utilizar distintas capacidades para su resolución.
- ✚ Tomar los errores como nuevos momentos de aprendizaje y como momentos enriquecedores.
- ✚ Fomentar la comunicación entre los alumnos y las buenas relaciones, realizando tareas de grupo.
- ✚ Plantear el razonamiento y la comprensión como la mejor herramienta para la resolución de actividades y conflictos.
- ✚ Aplicar los contenidos y conocimientos adquiridos a situaciones próximas y cercanas para los alumnos.
- ✚

### **Actitud del docente ante la investigación, la tecnología y la innovación.**

La actitud del docente ante la investigación educativa específicamente ante las innovaciones tecnológicas se ha visto influenciada por muchísimo tiempo por estereotipos sociales, en las que se menciona la burocratización del intelecto por los profesores universitarios, así como el etiquetamiento a los maestros, al decir que no aportan al quehacer científico conocimientos que contribuyan a las innovaciones en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje.

Sin embargo entre las razones por las cuales el docente no se ha integrado verdaderamente a una sociedad del conocimiento, es porque aún se mantiene la idea, que las funciones de éste, es solo enseñar; sin embargo en atención a la explicación que hace Blanco (2006).

Quien expresa que la poca participación de los docentes en los procesos de investigación e innovaciones tecnológicas así como el desconocimiento de lo que es y supone la investigación educativa se debe a que existen fallas en el dominio de herramientas necesarias para desarrollar procesos de búsqueda e indagación (pp.47-48).

Es obvio que los maestros han sido poco activos en la búsqueda espontánea del conocimiento en pro no sólo de la mejora sustantiva del sistema, sino en el mejoramiento y crecimiento personal, y aun cuando las razones son diversas, sólo una resulta aceptable, y es el tiempo que tiene el docente para cumplir con su rol de pedagogo, didacta e investigador, sin contar con la carencia de incentivos laborales que generen el interés en propiciar la indagación y la búsqueda de nuevas formas de enseñar.

Ruiz y Vásquez (2005), consideran que realmente los fenómenos en el contexto educativo son realmente complejos, en tal sentido plantean que es necesario que la función docente se desempeñe con una complementariedad formativa desde el punto de vista investigativo, que eviten implicaciones de factores de riesgos que puedan afectar el proceso de formación formal en las escuelas (p.71).

Por lo cual se exige a las instituciones educativas se conviertan en centros de innovaciones pedagógicas, donde se propicien los cambios y transformaciones, que el sistema educativo espera con la participación activa, proactiva, dinámica y eficiente, de estos profesionales a través del desarrollo de la investigación.

En atención a lo expuesto anteriormente cabe destacar que la resistencia al cambio y la adaptación a nuevos modelos y diseños curriculares donde se exige la participación del docente, a través de la investigación acción, es aún uno de los desafío del Estado, quien busca en el gremio

de los educadores una coparticipación en la construcción del currículos y de los programas escolares, aun cuando la realidad de estos profesionales revelen que no poseen el conocimiento necesario para implementar un trabajo investigativo acucioso sobre los problemas propios de la enseñanza y el aprendizaje, por el contrario, de ser así, se lograrían transformaciones relevantes a través de la indagación, obligando a otras comunidades educativas a reconocer la importancia del maestro de primaria como gestor del conocimiento.

Palomares (2004), en una reflexión sobre la praxis docente en los anales del siglo XX destaca que a pesar que los maestros han gozado de un statu saturado de sentido común, hoy en día el docente que ha transcendido a este siglo XXI se encuentra impregnado de vicios y obstáculos epistemológicos del saber, proporcionado por una cultura heredada de otras realidades del entorno educativo (p.100).

Los docentes, desde finales del siglo XX, han participado y gozado de los beneficios de los planes y programas de actualización y formación permanente programados por los entes públicos y privados, sin embargo el objetivo ha sido acumular el mayor número de credenciales, obviando la formación de conocimiento que puedan despertar en los profesionales de la docencia, actitudes y competencias investigativas.

Si los docentes asumen que resulta imprescindible y de una gran importancia apoyar la práctica diaria, en elementos conceptuales y teóricos de la investigación educativa se lograría una configuración teórico práctico, orientada a una reflexión sistemática sobre su praxis, y en este sentido sería realmente completo el cambio que se espera en el sistema educativo, tal como lo destaca Palomares (ob.cit.), quien además considera que los planes de estudio traen consigo novedades y cambios, y por ende el maestro se ha de convertir en el receptor y transmisor de las mismas, y no esperar que los entes rectores les bajen una receta para su aplicación.

En este sentido, la transmisión convencional de conocimientos, basada en una lógica formal explicativa, ha impedido se postule y desarrolle una epistemología que permita la aprehensión de la realidad, por parte de los docentes del subsistema de primaria, así como la reestructuración y

construcción del objeto de conocimiento a través de una lógica de descubrimientos, que articule campos disciplinarios y analice los fenómenos que se expresan en diferentes niveles y dimensiones de la realidad que se presenta en el aula.

Sin embargo, en cuanto a la investigación educativa, como medio para la búsqueda continua de soluciones a los problemas que se presentan en el contexto educativo y con orientación a los maestros para la reflexión sobre la práctica docente, en cuanto a la adecuada aplicación y utilidad que se requiere en la técnicas de la investigación-acción como marco metodológico que guía la práctica de los investigadores educacionales, no se mencionan avances importantes y menos aún planes de formación que prevean el adiestramiento y la enseñanza a los educadores en este ámbito.

### **Teorías de aprendizaje**

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente a los avances de la psicología y de las teorías instruccionales, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular el proceso.

#### **Teoría del aprendizaje significativo.**

##### **La perspectiva de Ausubel**

En la década de los 70's, las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento estaban tomando fuerza. En ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos.

Ausubel (1963), Citado por García (2003), considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características.

Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo.

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

### **Ventajas del Aprendizaje Significativo**

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

- ❖ Produce, una retención más duradera de la información.
  
- ❖ Facilita el adquirir nuevos conocimientos, relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
  
- ❖ La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
  
- ❖ Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
  
- ❖ Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorístico y significativo son los extremos de un continuo en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes.

Muchas veces aprendemos algo en forma memorista y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros; o lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto, pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación.

### **Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo**

Según Ausubel (1963), citado por Silva (2007), los requisitos para lograr el Aprendizaje significativo son los siguientes:

- ❖ **Significatividad lógica del material:** el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos, esto se puede lograr mediante el empleo de Estrategias Interactivas Motivacionales, porque ayudan a fomentar el aprendizaje en los estudiantes.
  
- ❖ **Significatividad psicológica del material:** que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo, esto será motivado mediante el uso de Estrategias Interactivas Motivacionales, ya que los estudiantes tendrán a la mano las clases o contenidos vistos en el aula a fin de poder reforzar desde casa.
  
- ❖ **Actitud favorable del alumno:** ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación, el uso de equipos tecnológicos ayuda a incentivarlos en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje.

## **La Teoría de Jean Piaget (1896-1980)**

**Constructivismo.** Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.

La teoría constructivista de Jean Piaget señala lo siguiente: "el niño construye de manera activa su conocimiento del mundo que lo rodea". Mientras el niño desarrolla su mente pasa por una serie de fases, y al pasar por cada una de ellas se dirige a un nivel superior de funcionamiento psicológico, lo cual comprende el desarrollo de habilidades y destrezas que pueden ser estimuladas por los educadores que laboran en la educación.

Igualmente, según Maté (1998:12) los estudios que realizo Piaget fueron dos:(i) La noción de equilibrio-desequilibrio de las estructuras cognitivas, que explica el proceso que conduce de ciertos estados de equilibrio cognitivo a otros cualitativamente diferentes, pasando por múltiples desequilibrios y reequilibrios. Los sistemas cognoscitivos, que están abiertos en un sentido (para intercambiar con el entorno y cerrados en otros (como ciclos); aquí se tiene en cuenta la asimilación o incorporación de un elemento exterior y la acomodación de las particularidades de los elementos que deben asimilar se.

Con respecto a lo antes planteado por este autor se refiere a que Piaget consideró que el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento y que este ordenamiento de la nueva información garantiza el cambio y la proyección del entendimiento. En otras palabras, que se puede generar una modificación que lleva a que se reorganicen las estructuras existentes o se elaboren nuevas, permitiendo así incluir más información.

## **Bases Legales**

Según Villafranca D. (2002) “Las bases legales no son más que se leyes que sustentan de forma legal el desarrollo del proyecto” explica que las bases legales “son leyes, reglamentos y normas necesarias en algunas investigaciones cuyo tema así lo amerite”.

Para el desarrollo de la investigación presente, es ineludible la fundamentación de lo expuesto con anterioridad en la normativa legal venezolana, de acuerdo a la situación objeto de estudio planteada, y que se encuentra representada por las disposiciones siguientes: Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)

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

Artículo 110: El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para los mismos.

El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía.

Los siguientes artículos guardan relación con la investigación debido a que ambos buscan fomentar el uso de los nuevos recursos tecnológicos para mejorar la calidad de educación en todos los centros educativos venezolanos.

### **Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (LOCTI)**

Artículo 1: El presente Decreto-Ley tiene por objeto desarrollar los principios orientadores que en materia de ciencia, tecnología e innovación, establece la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, organizar el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, definir los lineamientos que orientarán las políticas y estrategias para la actividad científica, tecnológica y de innovación, con la implantación de mecanismos institucionales y operativos para la promoción, estímulo y fomento de la investigación científica, la apropiación social del conocimiento y la transferencia e innovación tecnológica, a fin de fomentar la capacidad para la generación, uso y circulación del conocimiento y de impulsar el desarrollo nacional.

Artículo 2: Las actividades científicas, tecnológicas y de innovación son de interés público y de interés general.

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

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

Artículo 4: De acuerdo con este Decreto-Ley, las acciones en materia de ciencia, tecnología e innovación estarán dirigidas a:

Parágrafo 2: Estimular y promover los programas de formación necesarios para el desarrollo científico y tecnológico del país.

Parágrafo 3: Establecer programas de incentivos a la actividad de investigación y desarrollo y a la innovación tecnológica.

En lo expresado; se identifica con la investigación debido al desarrollo de estrategias con incentivos al cambio en el proceso de enseñanza brindando a los siguientes investigadores reforzar sus actividades a través de las tecnologías.

**Decreto por el Ejecutivo bajo el N° 825 (Gaceta N° 36.955, año 2000):**

Artículo 1°: Se declara el acceso y el uso de Internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la República Bolivariana de Venezuela.

Artículo 2°: Los órganos de la Administración Pública Nacional deberán incluir en los planes sectoriales que realicen, así como en el desarrollo de sus actividades, metas relacionadas con el uso de Internet para facilitar la tramitación de los asuntos de sus respectivas competencias.

Artículo 3°: Los organismos públicos deberán utilizar preferentemente Internet para el intercambio de información con los particulares, prestando servicios comunitarios a través de Internet, tales como bolsas de trabajo, buzón de denuncias, trámites comunitarios con los centros de salud, educación, información y otros, así como cualquier otro servicio que ofrezca facilidades y soluciones a las necesidades de la población. La utilización de Internet también deberá suscribirse a los fines del funcionamiento operativo de los organismos públicos tanto interna como externamente.

Artículo 4°: Los medios de comunicación del Estado deberán promover y divulgar información referente al uso de Internet. Se exhorta a los medios de comunicación privados a colaborar con la referida labor informativa.

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

Artículo 7°: El Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, en coordinación con los Ministerios de Infraestructura, de Planificación y Desarrollo y, de Ciencia y Tecnología, presentará anualmente el plan para la dotación de acceso a Internet en los planteles educativos y bibliotecas públicas, estableciendo una meta al efecto.

Artículo 8°: En un plazo no mayor de tres (3) años, el cincuenta por ciento (50%) de los programas educativos de educación básica y diversificada deberán estar disponibles en formatos de Internet, de manera tal que permitan el aprovechamiento de las facilidades interactivas, todo ello previa coordinación del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes.

Artículo 10°: El Ejecutivo Nacional establecerá políticas tendentes a la promoción y masificación del uso de Internet. Asimismo, incentivará políticas favorables para la adquisición de equipos terminales por parte de la ciudadanía, con el objeto de propiciar el acceso a Internet.

Artículo 11°: El Estado, a través del Ministerio de Ciencia y Tecnología promoverá activamente el desarrollo del material académico, científico y cultural para lograr un acceso adecuado y uso efectivo de Internet, a los fines de establecer un ámbito para la investigación y el desarrollo del conocimiento en el sector de las tecnologías de la información.

En este sentido dicho Decreto da fuerza a la investigación ya que da ordenanzas y planteamientos al Ministerio del Poder Popular para la Educación para incluir en las prácticas educativas el uso de las TIC'S a través de Estrategias Interactiva, que es el fin único de la investigación, con la intención que los docentes puedan reforzar sus planificaciones y enseñanza-aprendizaje desde diferentes espacios y no solo en las aulas de clases.

**Decreto N° 5.287, publicado en Gaceta Oficial N° 38.660 de fecha 11/04/2007**

Artículo 16: La dirección general de tecnología de la información para el desarrollo educativo es la dependencia responsable de facilitar la gestión de los procesos académicos y administrativos de las dependencias adscritas a los Viceministros de desarrollo educativo y de programas y proyectos, respectivamente, mediante la automatización y el desarrollo de sistemas de información y herramientas tecnológicas que apoyen el proceso enseñanza aprendizaje de los subsistemas del sistema educativo bolivariano:

Parágrafo 1: Establecer lineamientos que orienten la aplicación de las políticas educativas relativas a la incorporación y utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la gestión de los subsistemas que componen el sistema educativo bolivariano.

Parágrafo 6: Asistir técnica y pedagógicamente a escuelas, docentes, alumnos y comunidades en el desarrollo de proyectos educativos y sociales que impliquen el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Parágrafo 7: Desarrollar planes de formación permanente a docentes en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje de cada uno de los subsistemas que conforman el sistema educativo bolivariano.

Parágrafo 9: Coordinar la realización de eventos educativos de promoción y desarrollo que impulsen el uso de las tecnologías de información y la comunicación.

Dentro de esta perspectiva; la investigación guarda relación con el Decreto N 5287 debido al interés de reforzar los conocimientos y destrezas del docente frente al manejo de las tecnologías de innovación como recurso de apoyo en sus clases diarias, adaptándola al tiempo para poder lograr un aprendizaje significativo.



**OPERALIZACION DE VARIABLES**

**OBJETIVO GENERAL:** Seleccionar Estrategias Interactivas como apoyo motivacional en el fortalecimiento del proceso didáctico de los docentes de la asignatura Nociones Básica de Oficina en la Unidad Educativa Colegio Betania.

| VARIABLES                | DEFINICION CONCEPTUAL   | DIMENSIONES            | INDICADORES          | ITEM  |
|--------------------------|---|------------------------|----------------------|-------|
| Estrategias Interactivas | Son técnicas de aprendizaje interactivas que permiten a los estudiantes la oportunidad de participar con el nuevo material a medida que aprenden, lo que les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos. Los docentes pueden utilizar una o varias estrategias interactivas para beneficiar a los estudiantes y crear lecciones más interesantes. | Definición             | Conocimiento         | 1     |
|                          |   | Tipos                  | Técnicas             | 2,3   |
|                          |   | Funciones              | Programa Interactivo | 4     |
|                          |   | Uso                    | Interactivo          | 5     |
|                          |   | Educación Interactiva  | Rol del docente      | 6     |
|                          |   | Multimedia Interactiva | Código               | 7,8   |
| Proceso Didáctico        | Es aquel que tiene la capacidad de poner en acción conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes, así como fragmentos de unos y otros, generando una combinación de todos con el fin de obtener la formación intelectual del educando.  | Praxis Profesional     | Dominio de tema      | 9     |
|                          |   |                        | Motivación           | 10,11 |
|                          |   | Actitud del docente    | Innovación           | 12,13 |

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se describe el tipo y diseño de la investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, la validez y confiabilidad y el análisis de los datos.

Según, Arias, (2006) explica el marco metodológico como el “Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas” (p.16). Este método se basa en la formulación de hipótesis las cuales pueden ser confirmadas o descartadas por medios de investigaciones relacionadas al problema.

Igualmente, Tamayo y Tamayo (2003) define al marco metodológico como “Un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”, dicho conocimiento se adquiere para relacionarlo con las hipótesis presentadas ante los problemas planteados. (p.37)

Ahora bien, este estudio está enfocado en el paradigma cuantitativo, como lo define Hurtado y Toro (1998):

Dicen que la investigación cuantitativa tiene una concepción lineal, es decir que haya claridad entre los elementos que conforman el problema, que tenga definición, limitarnos y saber con exactitud donde se inicia el problema, también le es importante saber qué tipo de incidencia existe entre sus elementos (p.48)

## **Tipo de la investigación**

De acuerdo a la naturaleza el estudio está enmarcado dentro de la modalidad de un proyecto descriptivo, debido a que está orientado para deducir un bien o circunstancia que se esté presentando, describiendo todas sus dimensiones, en este caso se describe el órgano u objeto a estudiar.

La investigación se circunscribe a la figura de lo que se conoce como “proyecto descriptivo”, el cual Según Sabino (1986) “La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada”. (Pág. 51)

Del mismo modo, (Fidias G. Arias (2012), define: la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (pag.24)

En este sentido, para este estudio, se creara una propuesta en relación a Estrategias Interactivas como apoyo de afianzar los contenidos vistos durante las clases presenciales, con la intención de lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes de la Unidad Colegio Betania.

## **Diseño de la Investigación**

La siguiente investigación se realizara en el Diseño No Experimental ya que permitirá al investigador no manipular las variables de forma deliberada. Por tal motivo, según Palella y Martins (2010): “El Diseño No Experimental es el que se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable. El investigador no sustituye intencionalmente las variables independientes” (Pág. 87).

Igualmente está apoyado en el Diseño de Campo, como lo define Palella y Martins (2010) “Consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurre los hechos sin manipular o controlar las variables”.

A través de este diseño el estudio se manipulara las variables que ayudará a desarrollar una Estrategia Interactiva Motivacional como proceso didáctico desde la perspectiva de la tecnología de la información y la comunicación del U.E Colegio Betania.

### **Población**

Para efecto de esta investigación con los docentes de media General de la Unidad Educativa Colegio Betania.

En función del fenómeno a estudiar, estos deben reunir las características de lo que es objeto de estudio. Por tanto, Piñango (2007), señala la población...”se refiere al conjunto de elementos que va a ser objeto de estudio o grupo de personas, entidades, instituciones, sobre quienes tendrá efecto los resultados y las conclusiones.” (s/n). Es decir, la población son los sujetos que serán objeto de estudio, de los cuales se obtiene información de relevancia para la investigación. Indicar además si la población es finita, población infinita, población accesible, sustentarla por un autor.

En cuanto a la población esta es finita, de acuerdo a Arias (2006) es aquella cuyo elemento en su totalidad son identificables por el autor. Se refiere a 30 docentes de bachillerato con un aproximado de 20 docentes, los cuales 10 serán tomados para la aplicación del instrumento por la asignatura de Nociones Básicas de Oficina.

### **Muestra**

Para el análisis de datos de todo proyecto de investigación, deben sintetizarse en muchos casos, el conjunto de sujetos con características semejantes que están en la población. Para Palella y Martins (2010) la muestra “No es más que la escogencia de una parte representativa de una población, cuyas características reproduce de la manera más exacta posible.”

Es decir, en este caso el número de personas que están ligadas directamente con el objeto de la investigación.

En cuanto a la muestra se determinara según el muestreo probabilístico, donde se fija un nivel de 0,09, esto según lo planteado por Parella y Martins (2010). La fórmula para determinarla la muestra será:

$$n = \frac{20}{(0.09)^2 (59) + 1}$$
$$n = \frac{30}{(0.0081) (59) + 1}$$
$$n = \frac{20}{0,4779 + 1} \qquad n = \frac{20 \text{ 10 Docentes}}{1,4779} =$$

La muestra que se utilizara en la investigación, será representada por 10 docentes de Bachillerato de la Unidad Educativa Colegio Betania.

### **Técnicas e instrumento para la recolección de datos**

Según Hurtado (2010), “Las técnicas son los procedimientos utilizados para la recolección de los datos...” (p. 153). Es decir, que la técnica tiene que ver con la forma en cómo recolectará los datos el investigador, ya sea revisión documental, observación, por medio de encuestas, técnicas socio métricas, entre otras; pues cada técnica establece sus herramientas, instrumentos o medios que serán empleados en la investigación.

De esta manera, para obtener los datos, que permitirá alcanzar el logro de los objetivos se empleará la técnica de la encuesta, que para Grasso (2006) es:

Un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo:

Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas (p. 13).

## **El Instrumento**

El Instrumento a utilizar para recoger los datos pertinentes a la realización de este proyecto es el cuestionario, el cual, según Hernández, Fernández y Baptista (2007) “consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir.” (p.310) El mismo estará constituido de diversos ítems dirigidos a los docentes de preguntas dicotómicas, referentes al conocimiento los avances tecnológicos y el uso de herramientas virtuales como material de reforzamiento académico.

## **Validez**

Según Ruiz C. (1998) “la validez representa la posibilidad de que un método de investigación sea capaz de responder a las interrogantes formuladas. La fiabilidad designa la capacidad de obtener los mismos resultados de diferentes situaciones. La fiabilidad no se refiere directamente a los datos, sino a las técnicas de instrumentos de medida y observación, es decir, al grado en que las respuestas son independientes de las circunstancias accidentales de la investigación”. (Pág. 134)

## **Confiabilidad del Instrumento**

Goetz y LeCompte (1988), señalan que la confiabilidad representa el nivel de concordancia interpretativa entre diferentes observaciones, evaluadores o jueces del mismo fenómeno. Para estos autores la confiabilidad de una investigación depende de la solución a sus problemas de diseño interno y externo.

De esta manera, la confiabilidad será extraída una vez que el instrumento haya pasado por el proceso de validación por parte de los expertos y luego revisado rigurosamente para evidenciar que no presente alguna contrariedad con los objetivos propuestos en la investigación.

En este caso el instrumento (cuestionario), se aplicará a 10 docentes de educación para el trabajo sub área comercial de la “Unidad Educativa Colegio Betania”, esto se realizara mediante KDR 20, Kuder y Richarson.

El KR20 se aplica en la caja dicotómica de ítems. Se calcula el KR20 como sigue:

$$K_r = K \frac{1 - \sum p \cdot q}{K - 1 S^2}$$

Donde:

$$p = \sum X_i$$

K = N° de ítems

$$Q = p - 1$$

$$S^2 = (\text{Puntajes Totales de } X_i)^2$$

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO

Una vez se haya realizado la recopilación y el registro de datos, esto serán sometidos a un proceso de análisis que permitirá procesar las causas que llevaron a tomar la decisión de comenzar el estudio y evaluar las posibles alternativas de acción para su efectiva aplicación.

De esta manera tiene como finalidad la recolección de los datos la aplicación del instrumento diseñado, el cual permitirá efectuar el diagnóstico de las dimensiones. El instrumento se aplicará a los docentes de la asignatura comprendida Nociones Básica de Oficina en la Unidad Educativa Colegio Betania.

De acuerdo al tipo de investigación, según se trata determinar la condición en la cual se presenta las variables consideradas en el estudio, la cual se realizó a través de un análisis, Arias (2012), hace referencia que en el análisis “se definirán los técnicas lógicas o estadísticas que serán empleadas para descifrar lo que revelan los datos recomendados” (p. 111).

Por lo que estará fundamentado en criterios referidos a estadística descriptiva mediante la creación de tablas la cual se tratara con su respectiva interpretación, destacando en cada una de las opciones expresada de forma porcentual, de tal manera se establecerá las conclusiones sujetas a los objetivos previsto en la investigación.

Seguidamente los ítems se representaran mediante tablas de frecuencia y gráficos de columnas agrupadas que contendrán los porcentajes de las respuestas que emitirán los docentes. A través de alternativas SI-NO.

### **Tabulación de datos**

La tabulación de los datos consiste en el recuento de las respuestas contenidas en los instrumentos, a través del conteo de los códigos numéricos de las alternativas de las preguntas cerradas y de los códigos asignados a las respuestas de las preguntas abiertas, con la finalidad de generar resultados que se muestran en cuadros (o tablas) y en gráficos.

La tabulación puede ser tratada de forma manual o mecánica.

En cuanto a la tabulación esta será electrónica pues los números serán relativamente grande es recomendable acudir al procesamiento electrónico de datos, a través de Excel o de paquetes de computación que facilitan la realización de cuadros o tablas estadísticas sencillas (de una variable) y cruzadas (dos o más variables).

### **Forma de presentación de datos**

Se basará en una presentación de graficas Proporciona al lector o usuario mayor rapidez en la comprensión de los datos, una gráfica es una expresión artística usada para representar un conjunto de datos. De acuerdo al tipo de variable que vamos a representar.

## **Técnicas de análisis**

Es la agrupación de los distintos elementos individuales que forman el todo (cuenta o partida determinada) de tal manera, que los grupos conformados constituyan unidades homogéneas de estudio. Consiste en ir de lo general a lo específico (método deductivo) con el propósito de examinar con responsabilidad y bajo el criterio de razonabilidad el que las operaciones se ajusten a la Ley, los estatutos, procedimientos, políticas y manuales de la compañía.

En la técnica del Análisis se descompone el sistema en elementos de más fácil manejo, para su estudio y posterior recomposición o síntesis (inducción), sin olvidar que estas partes así estudiadas continúan formando parte del todo, por lo cual no pueden omitirse sus relaciones.

## **Procedimiento de la técnica de investigación**

La investigación que se llevó a cabo es conocida como descriptiva. Este estudio intentó recolectar información referente a Estrategias Interactivas como apoyo Motivacional para el afianzamiento académico y motivacional al personal docente de educación para el trabajo en el área de Nociones Básica de Oficina.

## **Los capítulos siguientes relatarán en detalle cómo se recolectó esta información:**

En primer lugar, proceso se tomó en cuenta la técnica de la encuesta, para lo cual se utilizó instrumentos como el cuestionario, a fin de conocer si es preciso utilizar Estrategias Interactivas Motivacionales que sirva a los Docentes de la Unidad Educativa Colegio Betania. Con el propósito de que ellos pueden afianzar, reforzar y mejorar sus estrategias en el aula. Satisfaciendo las necesidades que se les presentase en su vida diaria.

Para alcanzar esta investigación se procesó con la organización de la encuesta para los docentes, en el área de educación para el trabajo en la Unidad Educativa Colegio Betania.

Según el análisis que se realiza en la materia de Nociones Básica de Oficina es evidente que el docente no posee conocimiento concreto de las Estrategias Interactivas.

**Los datos recogidos se transformaron siguiendo ciertos procedimientos como:**

Revisión crítica de las encuestas aplicadas en los docentes, la obtención de los datos recogida de los docentes se obtuvo respuestas coherentes, incoherentes con respecto con los trece ítems presentados en los instrumentos.

De los cuales de la primera variable hubo un alto índice de desconocimiento sobre las mismas, la segunda variable varía los resultados ya que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo a nuevas estrategias para su proceso de enseñanza y aprendizaje

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

➤ Usted como personal docente considera que :

#### Ítem 1.

Dimensiones: Definición

Indicador: Conocimiento

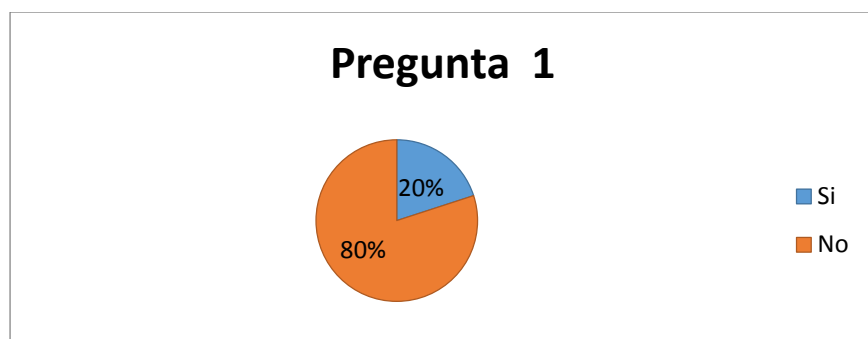
¿Utiliza las estrategias interactivas en el ámbito educativo?

**Tabla N° 1.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 02     | 20%  |
| No           | 08     | 80%  |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación Grafica del cuadro Nro. 1



**Interpretación:**El 20% de la muestra encuestada en la Unidad Educativa Colegio Betania arrojo que si utiliza estrategias interactivas mientras que el 80% dice lo contrario.

## Ítem 2.

Dimensiones: Tipos

Indicador: Técnicas

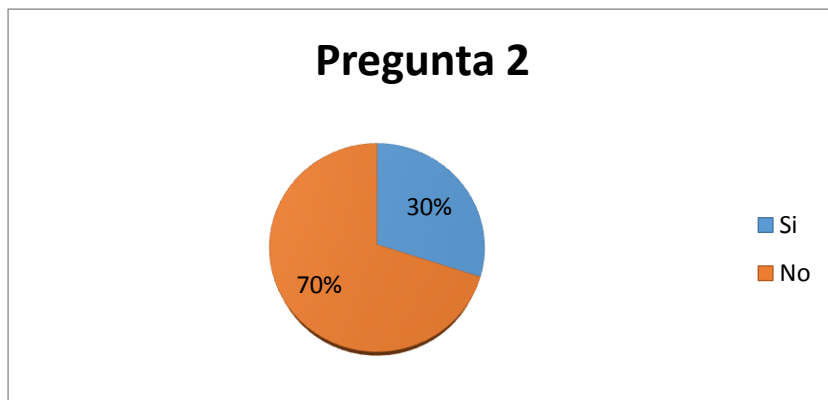
¿Conoce sobre las estrategias interactivas en el proceso didáctico en la asignatura nociones básicas de oficina?

**Tabla N° 2.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 03     | 30%  |
| No           | 07     | 70%  |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación Grafica del cuadro **Nro. 2**



**Interpretación:** El 30% de los docentes encuestados en la institución educativa si conoce de las estrategias interactivas dentro del proceso didáctico mientras que el resto del 70% de los colegas desconocen de las estrategias aplicadas en el ámbito educativo.

### Ítem 3.

Dimensiones: Tipos

Indicador: Técnicas

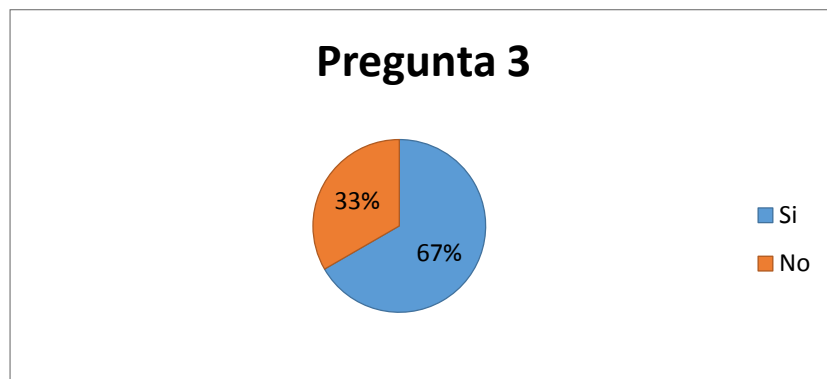
¿Conoce sobre los tipos de estrategias interactivas tales como: blog, chat, multimedia y programa interactivo?

**Tabla N° 3.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 02     | 20%  |
| No           | 08     | 80%  |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro Nro. 3



**Interpretación:** El 33% de la muestra conoce los distintos tipos de estrategias interactivas mientras que el resto del 67% de los docentes no conoce de ellas.

#### Ítem 4.

Dimensiones: Funciones

Indicador: Programa Interactivo

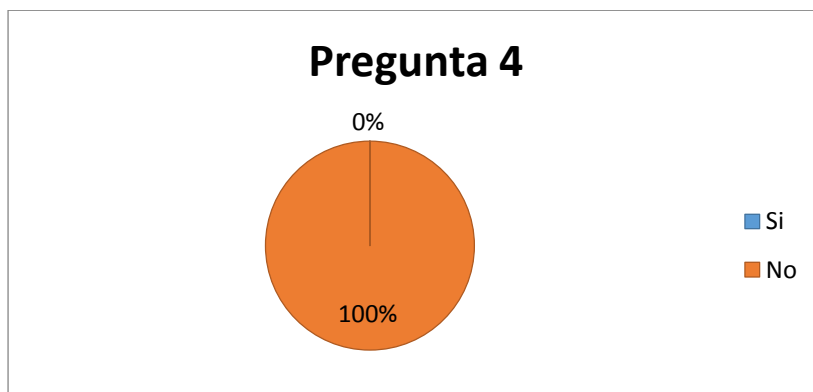
¿Tiene conocimiento sobre el uso correcto de un programa interactivo?

**Tabla N° 4.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 0      | 20%  |
| No           | 10     | 100% |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro **Nro. 4**



**Interpretación:** El 100% de la muestra desconoce sobre el uso de un programa interactivo.

### Ítem 5.

Dimensiones: Uso

Indicador: Interactivo

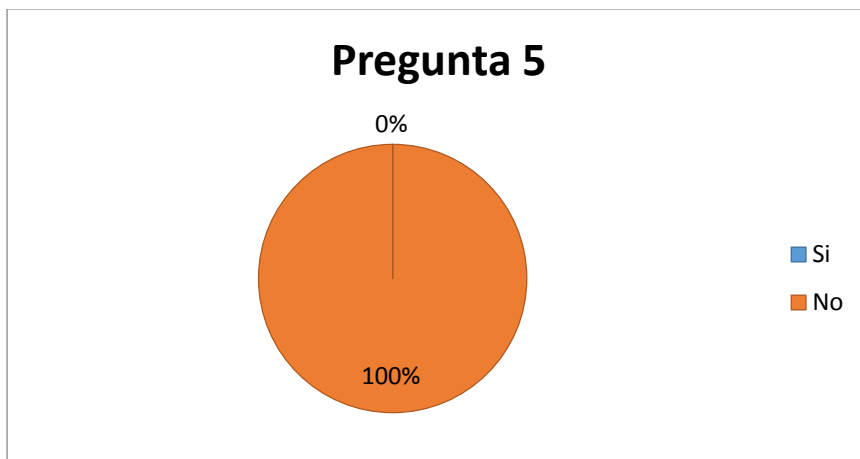
¿Posee conocimiento sobre las funciones de las estrategias interactivas?

**Tabla N° 5.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 0      | 0%   |
| No           | 10     | 100% |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro **Nro. 5**



**Interpretación:**El 100 %de la muestra encuestada en la unidad educativa colegio Betaniano poseen conocimiento de las funciones que brinda las estrategias interactivas.

### Ítem 6.

Dimensiones: Educación Interactiva

Indicador: Rol del docente

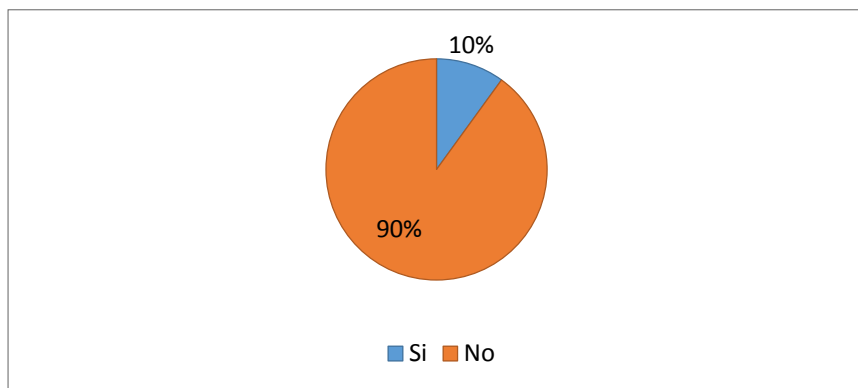
¿Sabía que el docente puede utilizar las estrategias interactivas como instrumento de evaluación?

**Tabla N° 6.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 01     | 10%  |
| No           | 09     | 90%  |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro **Nro. 6**



**Interpretación:** el 90% de los docentes en dicha institución educativa no sabían que el docente puede utilizar estrategias interactivas como instrumento de evaluación.

### Ítem 7.

Dimensiones: Multimedia Interactiva

Indicador: Código

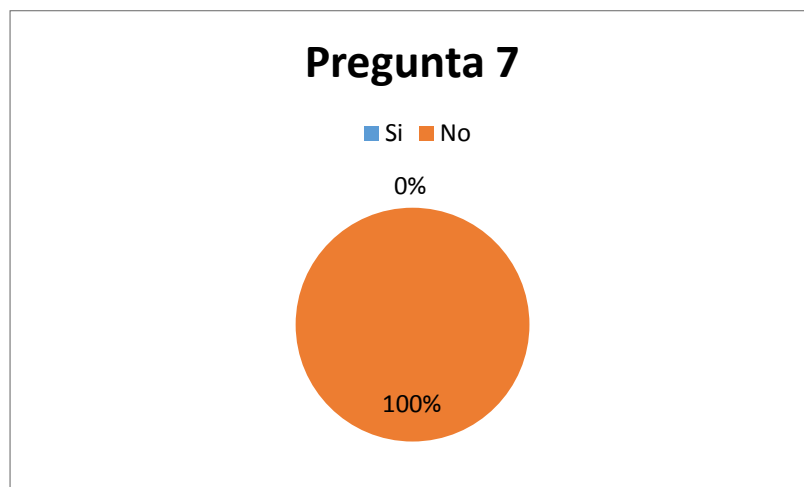
¿Sabía que existe la multimedia interactiva en el proceso educativo?

**Tabla N° 7.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 0      | 0%   |
| No           | 10     | 100% |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro **Nro. 7**



**Interpretación:** el 100% de la muestra encuestada no sabía que existe la multimedia interactiva en el proceso educativo.

### Ítem 8.

Dimensiones: Multimedia Interactiva

Indicador: Código

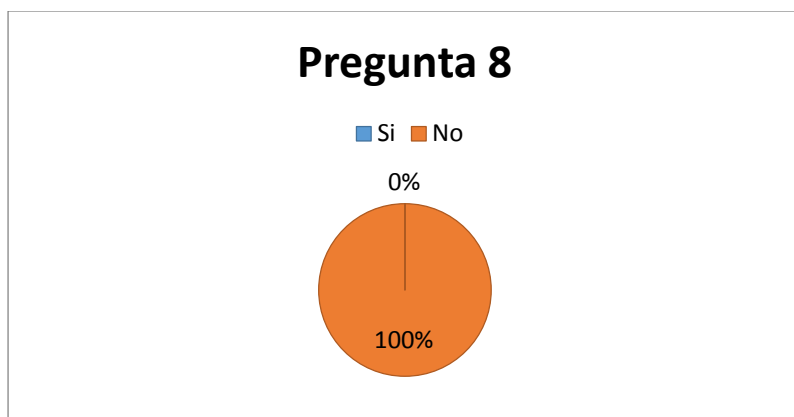
¿Utiliza la multimedia interactiva como técnica de estudio?

Tabla N° 8.

| Escala | Sujeto | %    |
|--------|--------|------|
| Si     | 0      | 0%   |
| No     | 10     | 100% |
| Total  | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro Nro. 8



**Interpretación:** El 100% de los docentes no utiliza la multimedia interactiva como técnica de estudio.

### Ítem 9.

Dimensiones: Praxis Profesional

Indicador: Dominio del tema

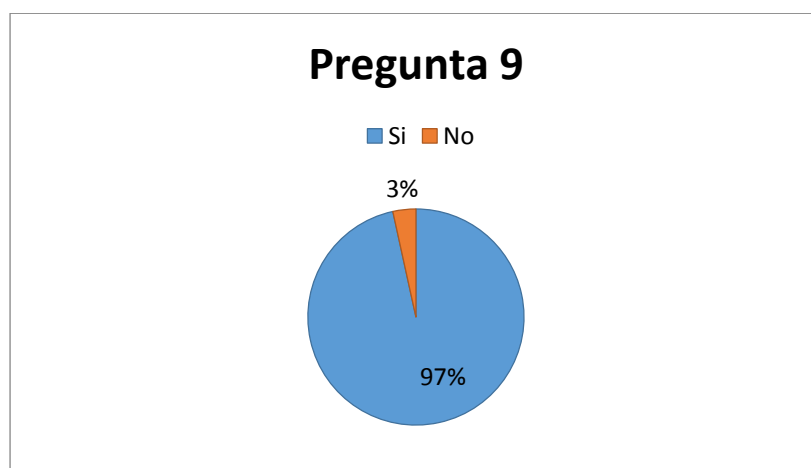
¿Prepara con anticipación los temas a brindar a los educando?

**Tabla N° 9.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 09     | 90%  |
| No           | 01     | 10%  |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro **Nro. 9**



**Interpretación:** El 90% de los docentes preparan sus contenidos a desarrollar durante el periodo académico mientras que el 10% no preparan con anticipación sus temas.

**Ítem 10.**

Dimensiones: Praxis Profesional

Indicador: Motivación

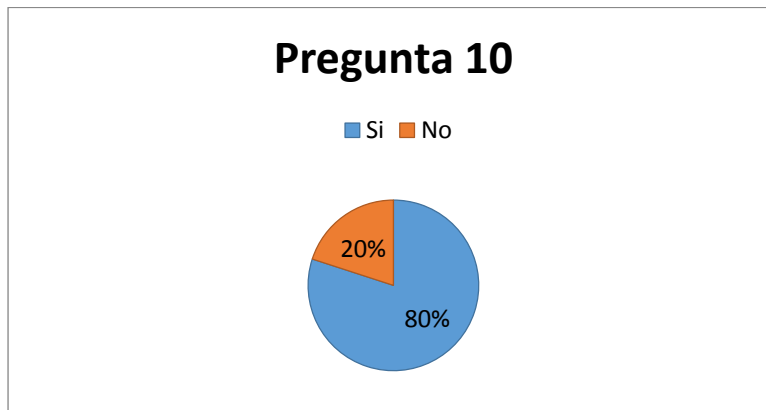
¿Se siente acorde con los temas a desarrollar durante el año escolar?

**Tabla N° 10.**

| Escala       | Sujeto    | %           |
|--------------|-----------|-------------|
| Si           | 08        | 80%         |
| No           | 20        | 20%         |
| <b>Total</b> | <b>10</b> | <b>100%</b> |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro **Nro. 10**



**Interpretación:**El 80% de los docentes si se sienten acorde con los temas a desarrollar durante el periodo educativo establecido mientras que el 20% no se sienten bien con los temas establecidos en los periodos de cada lapso.

### Ítem 11.

Dimensiones: Praxis Profesional

Indicador: Motivación

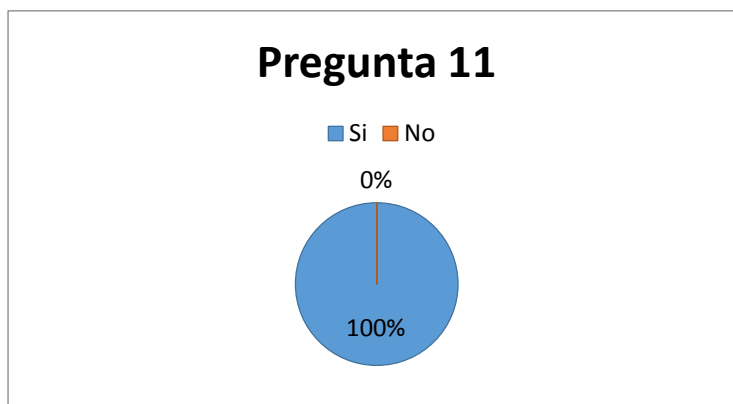
¿Participa en la motivación de la adquisición de conocimiento a través del proceso didáctico?

**Tabla N° 11.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 10     | 100% |
| No           | 0      | 0%   |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro **Nro. 11**



**Interpretación:**El 100% del docente si participan en la motivación de la adquisición de conocimiento a través del proceso didáctico educativo en la institución.

### Ítem 12.

Dimensiones: Actitud del docente

Indicador: Innovación

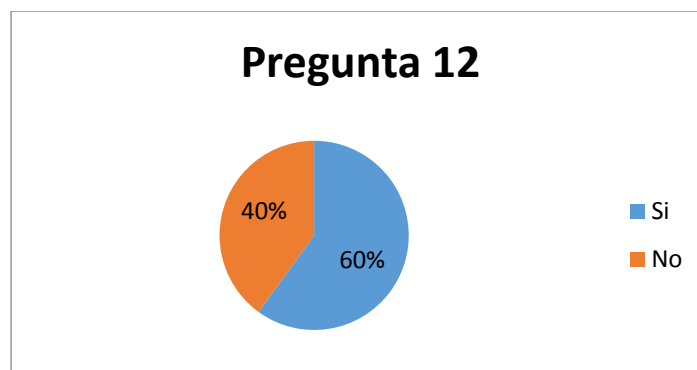
¿Piensa que es necesario que los docente este innovando sus estrategias de aprendizaje?

**Tabla N° 12.**

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 6      | 60%  |
| No           | 4      | 40%  |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro **Nro. 12**



**Interpretación:** el 60% de los docentes en la Unidad Educativa Colegio Betania si consideran que es necesario que estén innovando sus estrategias en el procesosdidácticomientras que un 40% de ellos dice que no, ya que son estrategias ya establecidas.

### Ítem 13.

Dimensiones: Actitud del docente

Indicador: Innovación

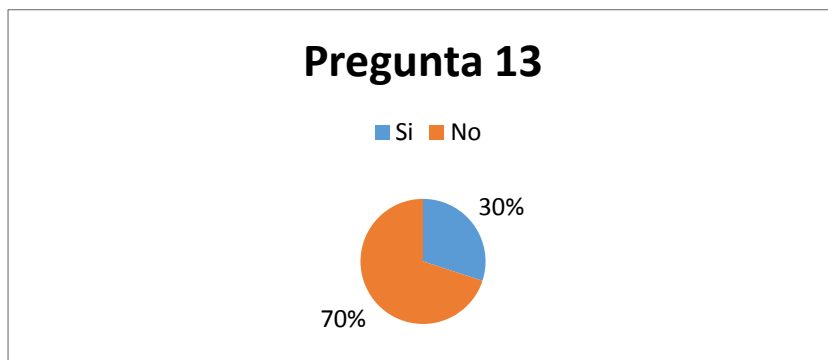
¿Planifica sus clases basándose en estrategias innovadoras?

Tabla N° 13

| Escala       | Sujeto | %    |
|--------------|--------|------|
| Si           | 3      | 30%  |
| No           | 7      | 70%  |
| <b>Total</b> | 10     | 100% |

Fuente: López y Sánchez (2016)

Representación grafica del cuadro Nro. 13



**Interpretación:** el 30% de los docentes afirman que sus planificaciones están basadas en estrategias innovadoras mientras que el resto del 70% no considera dichas estrategias necesarias para el proceso educativo.

## CONCLUSIÓN

Se pudo observar que los docentes de la Unidad Educativa Colegio Betania tienen desconocimiento sobre las Estrategias Interactivas para el uso e importancia de dicha herramienta, que esta tiene en el ámbito educativo, de acuerdo a los resultados obtenidos nos muestra un descontento de no obtener la información sobre las mismas, lo cual lleva a una educación tradicional donde el docente en el área de Nociones Básicas de Oficina no cuenta con herramientas innovadoras para los nuevos tiempos de enseñanza tecnológicas. Uno de los puntos a llevar, es la motivación y aplicación de nuevas estrategias tecnológicas en el cual los docentes no cuentan con el interés y el desarrollo que el mundo virtual ofrece lo que nos muestra que las actividades programadas no son amenas para los estudiantes.

Anexado a la investigación se observó la falta de motivación por parte de los docentes en implementar estrategias que aumente el interés de los estudiantes con visión al mundo que se desarrollan no permitiendo que puedan relacionar sus contenidos en un campo significativo.

Gracias a la investigación previa nos indican, que se debe, fomentar en los docentes una mayor utilización de los recursos tecnológicos y las herramientas de comunicación con fines formativos; una mayor interacción con el docente y entre los estudiantes, posibilitando al primero a desarrollar mejor su calidad, de la formación en un entorno virtual de aprendizaje y a los segundos un aprendizaje basado en compartir conocimientos, y un aumento de expectativas con respecto a su capacidad intelectual para desarrollar competencias de orden superior como la iniciativa, la innovación, la creatividad, la participación y la aceptación de otros puntos de vista.

## RECOMENDACIONES

1. Primordialmente estimular y determinar las Estrategias Interactivas como factor motivador para el afianzamiento académico en la Unidad Educativa Colegio Betania.
2. Desarrollar cursos o talleres en la institución como capacitación de las mismas, garantizando así que todos los docentes de esta formación virtual reciban una completa y adecuada alfabetización tecnológica que les permita desenvolverse sin dificultades en el entorno virtual con nuestras Estrategias Interactivas que ayuden a mejorar su ambiente en el aula.
3. Que los docentes vean el beneficio que a futuro le traerá su participación, en este tipo de formación, que si bien le exige un compromiso, también le proporciona una herramienta, que puede aplicar en sus clases para lograr un aprendizaje más significativo entre sus alumnos.
4. Por último, otro aspecto importante a considerar es el de realizar nuevas investigaciones, para contribuir en la exitosa implementación y uso del trabajo colaborativo en ambientes virtuales para la docencia, haciendo énfasis en buscar soluciones a los problemas sociales, que un proyecto como éste, mediado por computadora, pudiera presentar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- UNESCO. (2013). Enfoque Estratégico de las TIC'S en América Latina y el Caribe. Caracas: IESALC-UNESCO
- Escrito por Erin Schreiner Traducido por Verónica Sánchez Fang Documento en Línea [http://www.ehowenespanol.com/estrategias-aprendizaje-interactivo-lista\\_107005/](http://www.ehowenespanol.com/estrategias-aprendizaje-interactivo-lista_107005/)
- Cabero, J. (2007). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como Recurso para la educación. Venezuela. Unidad de Tecnología Educativa de la Universidad de Valencia.
- Cózar, L. (2010). Estrategias interactivas de aprendizaje. Colombia. Editorial McGraw Hill.
- Sánchez, J. (2007). Uso educativo de las tecnologías de la información y comunicación. Colombia. Editorial Prentice Hall.
- González, N. (2007). Formación docente centrada en investigación, una propuesta interactiva para construir aprendizajes. Venezuela. Editorial de la Universidad del Zulia.
- Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. *Introducción a la metodología científica*. Editorial Espíteme. 6TA Edición. Caracas Venezuela.
- Ausubel, Novak, Hanesian. (1983) Psicología Educativa: *Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas. México.
- Balestrini, M. (2002). *Cómo se elabora un proyecto de investigación*. BL Consultores Asociados. Servicio Editorial. Sexta Edición.
- Claret, A. (2010). *Cómo hacer y defender una tesis*. 8 VA Edición. Caracas: Editorial Texto C.A.
- Decreto 825 (Decreto ley sobre el acceso y uso del Internet). (2000, Mayo 10). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.955. Presidencia de la República.
- Maldonado, V. M. (2008). *El aprendizaje significativo de David Paul Ausubel*. Recuperado el 10 de febrero de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>.
- Prendes, M<sup>a</sup> P. y Solano, I. M<sup>a</sup> (2001) *Taller de Multimedia*. Presentado en el Congreso de Oviedo del 2001.
- Prendes, M<sup>a</sup> P. y Solano, I. M<sup>a</sup> (2001) *Taller de Multimedia*. Presentado en el Congreso de Oviedo del 2001. <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/paz11.pdf>

# **ANEXOS**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
MENCIÓN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB-ÁREA COMERCIAL  
CATEDRA INVESTIGACION SOCIAL  
ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**CUESTIONARIO**

Estimados Docente:

El presente instrumento, es para la recolección de información sobre lo concerniente a proponer Estrategias Interactivas Motivacional. Por tal motivo se les agradece su valiosa colaboración respondiendo el cuestionario con mayor grado de responsabilidad, los datos reunidos aquí son confidenciales y de gran importancia para el proyecto de investigación.

Instrucciones generales:

1. Ingresa los datos solicitados.
2. Lee cuidadosamente cada pregunta antes de responder
3. El cuestionario es estrictamente individual
4. Marque con una "X" la opción que califica mejor en base a la siguiente escala de categorías usadas; SI O NO.
5. No dejes ningún ítem sin responder

Gracias por tu Colaboración

| ITEMS                                       |  |    |    |
|---|--|----|----|
| Usted como personal docente considera que : |  | SI | NO |
| 1)  | ¿Utiliza las estrategias interactivas en el ámbito educativo?  |    |    |
| 2)  | ¿Conoce sobre las estrategias interactivas aplicadas en el proceso didáctico en la asignatura nociones básicas de oficina? |    |    |
| 3)  | ¿Conoce sobre los tipos de estrategias interactivas tales como: blog, chat, multimedia y programa interactivo?             |    |    |
| 4)  | ¿Tiene conocimiento sobre el uso correcto de un Programa Interactivo?  |    |    |
| 5)  | ¿Posee conocimiento sobre el fin educativo de las estrategias interactivas?  |    |    |
| 6)  | ¿Sabía que el docente puede utilizar las estrategias interactivas como instrumento de evaluación?                          |    |    |
| 7)  | ¿Sabía que existe la multimedia interactiva en el proceso educativo?   |    |    |
| 8)  | ¿Utiliza la multimedia interactiva como técnica de estudio?  |    |    |
| 9)  | ¿Prepara con anticipación los temas a brindar a los educando?  |    |    |
| 10)   | ¿Se siente acorde con los temas a desarrollar durante el año escolar?  |    |    |
| 11)   | ¿Participa en la adquisición de conocimiento a través del proceso didáctico en el proceso didáctico?                       |    |    |
| 12)   | ¿Piense que es necesario que los docente este innovando sus estrategias de aprendizaje?                                    |    |    |
| 13)   | ¿Planifica sus clases basándose en estrategias innovadoras?  |    |    |

### **Fase Administrativa**

La presente investigación será llevada a cabo con la consecución de diferentes actividades a lo largo de su desarrollo además, de la utilización de recursos indispensables para su realización, es por esto que a continuación se detallan cada uno de estos.

### **Presupuesto para la elaboración del proyecto de investigación**

| <b>MATERIALES</b>                | <b>CANTIDAD</b> | <b>COSTO UNITARIO</b> | <b>COSTO TOTAL</b> |
|----------------------------------|-----------------|-----------------------|--------------------|
| <b>Resma de hojas</b>            | <b>1</b>        | <b>350</b>            | <b>350</b>         |
| <b>Cartucho de tinta negra</b>   | <b>1</b>        | <b>2750</b>           | <b>2750</b>        |
| <b>Cartucho de tinta a color</b> | <b>1</b>        | <b>3200</b>           | <b>3200</b>        |
| <b>Transporte</b>                | <b>20</b>       | <b>5</b>              | <b>100</b>         |
| <b>Almuerzos</b>                 | <b>10</b>       | <b>100</b>            | <b>1000</b>        |
| <b>Carpetas</b>                  | <b>6</b>        | <b>25</b>             | <b>150</b>         |
| <b>Copias</b>                    | <b>40</b>       | <b>5</b>              | <b>200</b>         |
| <b>Encuadernación</b>            | <b>1</b>        | <b>70</b>             | <b>70</b>          |
| <b>TOTAL</b>                     |                 |                       | <b>Bs. 7820,00</b> |