

**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO RECURSO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA
IDENTIDAD REGIONAL DE MÉRIDA.
(COMPUTER EDUCATION AS A RESOURCE MATERIAL FOR STRENGTHENING REGIONAL IDENTITY
MÉRIDA.)**

Licda. Maryori Materan (ULA)
Msc. Carol Terán (ULA)

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo fundamental, la elaboración de un material educativo computarizado que contribuya al fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Bolivariana La Mucuchache del municipio Rangel - Mérida. El estudio se apoya en los postulados teóricos de: UNESCO (2004), CBN (1997), Ausubel (1983), Vygotsky, Rodríguez (2001), Careaga (2001), Galvis (1992), Pastorini, (2000), Salazar (2008), Rosario (2005), Barnice McCarthy (1987), entre otros. La misma adoptó el tipo de investigación descriptiva, con un diseño de campo, enmarcado en la modalidad de proyecto factible. La población está constituida por 12 docentes, y 40 estudiantes de sexto grado. Para la fase diagnóstica se aplicará un cuestionario con 14 ítems para el personal docente y estudiantes, la validación será de contenido a través del juicio de expertos. En conclusión el desarrollo del diseño instruccional para el material educativo “Viaje virtual por el municipio Rangel”, concebido para el fortalecimiento de la Identidad regional de los estudiantes de sexto grado, se presenta como una herramienta útil para despertar en los estudiantes el deseo por conocer más sobre su legado histórico, sus raíces y todo aquello que contribuye y ha hecho posible su devenir y presente, logrando contribuir además a la consolidación de una verdadera conciencia local, regional y nacional, asimismo en criterios e indicadores que permiten evaluar las dimensiones pedagógicas del aprender para la formación integral del Ser.

Palabras Claves: Diseño instruccional, material educativo computarizado, identidad nacional.

ABSTRACT

This research aims to fundamental, developing computerized educational materials that help strengthen the regional identity of the sixth grade students of the Education Unit of the municipality Bolivarian The Mucuchache Rangel - Mérida. The study is based on the theoretical postulates: UNESCO (2004), CBN (1997), Ausubel (1983), Vygotsky, Rodriguez (2001), Careaga (2001), Galvis (1992), Pastorini, (2000), Salazar (2008), Rosario (2005), Bernice McCarthy (1987), among others. It adopted the descriptive type of research, with a field design, framed in the form of project feasible. The population consists of 12 teachers, and 40 sixth graders. To apply the diagnostic phase a questionnaire with 14 items for teachers and students, will be content validation through expert judgment. In conclusion, the development of instructional design for the material "Virtual Journey through the town Rangel", designed to strengthen the regional identity of sixth grade students, is presented as a useful tool to awaken in students the desire to learn more about its historical legacy, its roots and everything that contributes and made possible its future and present, making also contribute to the consolidation of a true consciousness local, regional and national levels, also on criteria and indicators for assessing pedagogical dimensions learn for the formation of the Self

Keywords: Instructional design, educational material computerized national identity.

INTRODUCCIÓN

La importancia que nuestros estudiantes conozcan de las riquezas históricas, culturales y geográficas de su localidad como parte de su formación integral, tiene que ver con la necesidad de consustanciar la educación con los valores de la identidad nacional, a fin de “desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad”, tal como lo establece la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en el artículo 102, asimismo se hace ineludible la incorporación y aplicación de las nuevas tecnologías para la formación ciudadana (Art 108).

En atención a estos elementos curriculares y legales es propósito de esta investigación promover aprendizajes más significativos de las ciencias sociales y el eje valores a través de las tecnologías de la información y la comunicación, que sin duda representan elementos medulares dentro del currículo en la formación de los estudiantes de sexto grado, quienes ya se encuentran en la etapa de las operaciones formales, a saber, en pleno “mejoramiento de la capacidad para pensar de manera lógica debido a la consecución del pensamiento reversible... la identidad y la comprensión” Good (1996 p.85) citada por Materán (2001 p.123), lo que facilita la promoción de los elementos de su identidad a partir de tales capacidades.

En este sentido el presente trabajo enfatiza en la oportunidad que representa la incorporación de materiales educativos computarizados (MEC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y más puntualmente en la consolidación de la identidad regional y nacional, a través de un recorrido virtual por el municipio Rangel del estado Mérida, donde se promueve la participación activa y protagónica del estudiante en la construcción de sus conocimientos, respetando las diferencias individuales y los ritmos de avance para el aprendizaje.

Planteamiento del problema.

El proceso de globalización ha facilitado a los venezolanos el acceso a grandes volúmenes de información, sobre todo con el advenimiento de las tecnologías y su penetración en múltiples aspectos de la vida cotidiana, como la salud, el comercio, las finanzas, el hogar, la escuela y la cultura, situación esta que ha requerido de formación y transformación de las instituciones para lograr que el país no se quede inerte ante los avances mundiales.

Fernández y otros (2005) señalan que “el inicio de un nuevo siglo, caracterizado por la era de la información y globalización, favorece el intercambio cultural, pero también se invaden espacios vertiginosamente”, por lo que debemos estar atentos y preparados para saber manejarlo y más aún aprovecharlo, en este sentido Montiel (2012), plantea que

La arremetida de la industria cultural globalizadora impone líderes modélicos reñidos con nuestra tradición y promueve géneros artísticos exógenos, que no nos representan; los medios de comunicación y las TIC pueden ser el vehículo importante que promueva el reforzamiento de valores

culturales [...] sin identidad regional no hay sentido de pertenencia. No hay sentido de arraigo a la nación venezolana.

Situaciones como estas vienen amenazando desde hace años, pues ya para 1951 Don Mario Briceño Iragorry en su obra Mensaje sin Destino atribuía a la falta de sentido histórico de los pueblos gran parte de la crisis del país, por no estar preparados para entender “la historia como sentido de continuidad y de permanencia creadora” Monte Ávila editores (1980 p.46), este planteamiento lo hace reconociendo en su tiempo al igual que lo hacemos hoy día la importancia del avance en términos de industria y comercio y de saber de la existencia de otras culturas.

No obstante trata especialmente la necesidad de buscar de esos valores legítimos, que hoy entendemos como identidad nacional y que están referidos al conjunto de elementos antropológicos y culturales que caracterizan y hacen diferentes a los ciudadanos de un país y que pueden ayudar a satisfacer los deseos naturales de desarrollo de los pueblos

Para Gruzinski (2000, p 52) citado por Monsalve (2012). La identidad es lo que “asigna a cada ser o a cada grupo humano unas características y unas aspiraciones que también están determinadas y que, supuestamente, se basan en un sustrato cultural estable”, la materialización de esta conceptualización es lo que ha venido ocupando la labor de muchos hombres y gobiernos y que hoy la encontramos dentro de la legislación de nuestro país, entre los derechos culturales y educativos que el estado está obligado a garantizar y la escuela a promover; para Montiel (2012) la identidad es “el sentimiento que se va construyendo desde la escuela, de valoración y afecto a nuestro entorno social, es el que nos define y diferencia categóricamente de otros pueblos”.

Concientes de esta situación de ayer y hoy, es necesario activar estrategias que puedan coadyuvar al control de la misma y al fortalecimiento de nuestros valores y cultura, potenciando el sentimiento nacionalista para recibir con madurez identitaria y amor patrio manifestaciones culturales de otras latitudes, destacando que la escuela juega un papel determinante en esta labor.

Entendiendo la identidad regional como el “conjunto de símbolos, formas artísticas, costumbres, imaginario colectivo y tradiciones que otorgan distinción a los ciudadanos de cada región”, es determinante formar una sólida identidad regional que sienta las bases para una gran identidad nacional, no olvidemos que fortaleciendo las partes se garantiza la victoria del todo.

La escuela tiene especial responsabilidad en la creación del sentido de pertenencia y de amor a la patria, por ser un espacio determinante en la formación de conceptos y valores sociales, tal como lo establece el artículo 102 de la CRBV, esta puede llegar a ser salvadora o verdugo de la identidad de los pueblos y del valor de su gente, por lo que se requiere revisar que se está haciendo en el interior de éstas por el desarrollo de la conciencia

patriótica y republicana consustanciada con la identidad local, regional y nacional, tal como lo establecen los fines y principios del sistema educativo bolivariano (SEB), entre los cuales también se propone el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), desde un enfoque social, como herramienta de trabajo y recurso para el aprendizaje.

La UNESCO (2011) acuerda que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son instrumentos importantes para los procesos de enseñanza y aprendizaje y “que pueden contribuir a múltiples aspectos de la educación: el acceso universal, la equidad, el aprendizaje y la enseñanza de calidad [...] la dirección y gestión más eficaces de la educación”, conciente de esto el Ministerio del Poder Popular la Educación (MPPE), además de especificarlo en el diseño curricular del SEB, viene incorporando las tecnologías a la escuela a través de los proyectos CBIT, Super@ula, CGP, Infocentro y ahora Canaima Educativo, como clave en el modelo de la Educación Bolivariana, la cual busca adaptarse a los cambios derivados de la progresión de la sociedad mundial actual.

El demérito de lo cotidiano y lo local, tal como lo plantea el autor puede ser consecuencia del desconocimiento de las bondades y riquezas del entorno, así como de debilidades en los procesos educativos, especialmente la desarticulación de la educación con la realidad del estado, tal como lo concluye la investigación de Espinoza (2004): “La escuela se percibe ajena, distante e indiferente a lo que piensan y sienten los jóvenes. Estos no se apropian del “conocimiento”, la vida, lo cotidiano y los sentimientos no se incorporan a la práctica escolar” (Pág. 1)

Siendo los niños, niñas y adolescentes la poblaciones más vulnerables a la influencia de manifestaciones culturales ajenas a su entorno (extranjeras), por considerarlas de actualidad, porque así las presentan los medios de comunicación masiva, es necesario generar estrategias que canalicen la situación, tal como esta sucediendo en los primeros 3 grados de la educación básica con la implementación del proyecto Canaima Educativo.

Conviene entonces trazar una interrogante en relación a lo señalado hasta aquí: ¿La incorporación de materiales educativos computarizados sirve de puente para el aprendizaje significativo de elementos determinantes en la identidad regional y nacional?

Formulación del problema

Ante tal situación se formula la siguiente interrogante ¿Es pertinente diseñar un material educativo computarizado como recurso para el fortalecimiento de la identidad regional en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Bolivariana La Mucuchache del municipio Rangel Estado Mérida?

Objetivo general

Elaborar un material educativo computarizado prototipo como recurso para el fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Bolivariana La Mucuchache del municipio Rangel Estado Mérida.

Objetivo específicos

- Determinar los elementos didácticos empleados para el fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Bolivariana La Mucuchache del Municipio Rangel Estado Mérida.
- Identificar los contenidos presentes en el currículo nacional y el currículo básico regional del estado Mérida, considerados desde las Ciencias sociales ciudadanía e identidad como elementos fundamentales en la conformación de la identidad de los estudiantes de sexto grado.
- Determinar la necesidad de un diseño y posibilidad de uso de material educativo computarizado como recurso para el fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Bolivariana La Mucuchache del Municipio Rangel Estado Mérida.
- Diseñar un material educativo computarizado prototipo como recurso instruccional para el fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Bolivariana La Mucuchache del Municipio Rangel Estado Mérida.

Justificación de la investigación

El propósito de ésta investigación hacer un aporte a favor del reconocimiento de la importancia del acervo cultural y social de los estudiantes de sexto grado del municipio Rangel del estado Mérida, mediante la integración de dos elementos medulares:

1. Refuerzo de los valores del estudiante en la dimensión identidad nacional, establecida en CRBV, descrita en el Currículo Básico Nacional (CBN) y desarrollada plenamente en el currículo básico regional del estado Mérida.

2. El diseño instruccional para un material educativo computarizado como recurso didáctico, que contribuya al fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado del municipio Rangel, del estado Mérida. Con base a lo expuesto, conocer la realidad local, su historia, potencialidades, procesos productivos, problemas, diversidad y cultura, le ayudaría a sentirse parte de ella, experimentando a la vez sentimientos de corresponsabilidad y respeto, justificando así esta investigación desde el punto de vista psicopedagógico y social.

González y Peña (2003) plantean la necesidad de “proyectar nuestro devenir histórico a partir de los actores y cultores de nuestras especificidades regionales y locales, en pro del resguardo de nuestra conciencia de pueblo histórico” (p. 2).

En este sentido se apunta a la incorporación de un material educativo computarizado (MEC), para trabajar contenidos educativos de relevancia social, que han estado atados a la lectura textos, tal como lo expresan Lara y Peña (2008 p. 9) al referirse al tipo de metodología para la enseñanza de la historia patria y en general de las ciencias sociales, en la que destaca

“el marcado apego a los libros de texto como fuente casi exclusiva de enseñanza [...] centradas en el cronologismo, el apuntismo y el caletre [...] se divorcia de las características de la sociedad actual, marcada por los avances de la tecnología”,

En tanto el MEC que se propone, contribuye a cambiar esta realidad, y estos tópicos podrán ser trabajados en cualquier aula (con muros o sin ellos), superando dificultades de estrategias metodológicas y facilitando una aproximación más dinámica y actual a los elementos geohistóricos y culturales del municipio Rangel, considerando que el MEC Viaje Virtual por el Municipio Rangel contiene múltiples medios para la presentación de la información, tales como imágenes, videos, sonidos, textos y fotografías, asimismo elementos prácticos para la ejercitación de los contenidos teóricos, justificando su creación desde el punto de vista didáctico.

Desde el punto de vista curricular se justifica en tanto que los contenidos considerados para el diseño instruccional del material buscan afianzar la identidad y el sentido de pertenencia de los estudiantes de sexto grado del municipio Rangel, y se encuentran presentes dentro del área de ciencias sociales del currículo nacional y a lo largo de todo el currículo básico regional del estado Mérida, como elementos importantes para la conformación de la identidad, asimismo como uno de los ejes integradores en los subsistemas del sistema educativo bolivariano (SEB) llamado interculturalidad y que resultan determinantes en la formación de la identidad, en el respeto por la interculturalidad, en el uso de las TIC y la formación de un nuevo republicano orgulloso de sus acervo cultural y con profundo amor por la Patria.

Teóricamente se justifica porque se enmarca entre los aportes referidos a la inclusión de las tecnologías en el ámbito educativo para fortalecer la enseñanza de la identidad nacional. Desde el punto de vista práctico, se realizará una propuesta orientada a elaborar el diseño instruccional de un material educativo computarizado, dirigido a estudiantes de sexto grado, asimismo se justifica metodológicamente puesto que está enmarcado en la modalidad de proyecto factible y además busca servir de herramienta teórico – metodológica para futuras producciones en las que se aborden temas de interés educativo a apoyados en el uso de las TIC.

Marco teórico

En procesos de investigación como este, es importante resaltar como los antecedentes permiten apreciar la pertinencia del trabajo en cuestión y el enfoque de los temas que son parte de la estructura del contenido de este estudio y mediante el análisis de algunos de los antecedentes se podrá fundamentar y dar solidez al marco de referencia de la investigación.

Ortiz (2010) define los antecedentes como “investigaciones que se han hecho sobre el objeto de investigación y pueden servir para ampliar o continuar su objeto de investigación” (p.4).

Miradas Teóricas

Los postulados teóricos y enfoques considerados para soportar esta investigación se encuentran en consonancia con los adoptados por el Ministerio del Poder Popular para la Educación en el diseño curricular para el sistema educativo bolivariano (SEB) y todos aquellos aportes de paradigmas psicológicos aplicados a la educación.

Entre los fines de la Educación Primaria Bolivariana (2007) está formar niños y niñas

“con una conciencia que les permita comprender, confrontar y verificar su realidad por sí mismas; que aprendan desde el entorno, para que sean cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables de su actuación en la escuela, la familia y la comunidad”

Se aspira formar una actitud humanista, crítica y reflexiva en los y las estudiantes, consustanciada con la identidad local, regional y nacional, donde éstos sean participantes activos en la construcción de sus conocimientos.

Enfoque constructivista de la educación

Para Díaz (2004) el constructivismo

Es una teoría que equipara el aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias; la cual no niega la experiencia del mundo real, pero sostiene que lo conocido de él nace de la propia interpretación de nuestras experiencias [...] los seres humanos crean conocimiento (p.53).

Este enfoque sostiene que se construyen interpretaciones personales del mundo apoyadas en las experiencias e interacciones particulares, concepciones como esta son las que actualmente se adoptan en la educación por estar cónsonas con los fines de la educación bolivariana y con el tipo de aprendizaje que se debe promover para lograr la formación integral del estudiante y esa actitud crítica y responsable socialmente que nuestras leyes (CRBV y LOE) aspiran y el país necesita.

Aprendizaje Significativo

Teóricos como Ausubel (1983), enfatizan en que el aprendizaje implica una “reestructuración activa de las percepciones, ideas, contenidos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva” (157), asimismo éste concibe al estudiante como un “procesador activo de la información” y sostiene que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues es un fenómeno complejo que no se reduce a simples asociaciones memorísticas.

Osorio, R. (2007) David Ausubel propuso el término «Aprendizaje significativo» para designar el proceso a través del cual la información nueva se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. A la estructura de conocimiento previo que recibe los nuevos conocimientos «concepto integrador». El aprendizaje significativo se produce por medio de un proceso llamado Asimilación. En este proceso, tanto la estructura que recibe el nuevo conocimiento, como este nuevo conocimiento en sí,

resultan alterados, dando origen a una nueva estructura de conocimiento.

La teoría propuesta por Ausubel ha tomado gran valor para la educación venezolana, siendo adoptada como sustento teórico dentro del Currículo Básico Nacional, por considerarla como una propuesta que junto con otras teorías (Psicogenética y socio cultural), contribuirían a la formación integral de nuestros estudiantes, esta teoría se caracteriza por dar valor a las diferencias individuales del estudiante, atendiendo a sus experiencias y haciéndolo participante activo del proceso educativo, por considerarlo en plena capacidad de construir su propio conocimiento.

Enfoque Socio-Cultural: Lev S. Vygotsky

La teoría propuesta por Vygotsky también sustenta el CBN, atendiendo a la importancia que esta asigna a las relaciones e intercambios sociales, donde el estudiante va más allá de la simple adaptación pasiva, este busca la evolución.

Entre las orientaciones que sustentan el SEB el trabajo cooperativo y colaborativo cobra especial importancia, se habla del vivir y convivir como unas de las capacidades del nuevo republicano, concibiendo la educación como un “proceso social que emerge de la raíz de cada pueblo, orientado a desarrollar e potencial creativo de cada ser humano” (42), planteando la posibilidad de “aprender con los demás” (p. 51), colocando al docente como “activadores, activadoras, mediadores y mediadoras de los saberes, el sentir y el hacer social y cultural, y el procesos de apropiación de los aprendizajes por parte de los y las estudiantes” (P. 50); concibiendo a la escuela como centro del quehacer comunitario y como espacio de comunicación (entre otros), sumando relevancia al contexto y a las relaciones de intercambio.

La visión constructivista del aprendizaje según Vygotski sostiene que la finalidad de la educación es promover los procesos de crecimiento personal del estudiante en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. En consecuencia, los procesos de formación deben promover tanto la socialización como la individualización que permita a los estudiantes construir una identidad personal en el marco de un contexto social y cultural determinado.

Teoría Cibernética

Según Couffignal en Careaga (2001), el campo de la pedagogía desde la perspectiva de la cibernética reúne “Los mecanismos mediante los cuales un educando adquiere conocimientos y el análisis crítico de las finalidades por las que ese mecanismo se pone en funcionamiento”. (36)

Durante el intercambio entre docente, MEC y estudiante, este último será el foco del proceso, el protagonista, quien motiva las acciones del docente y del MEC, de los que obtendrá siempre una respuesta, esta retroalimentación o intercambio entre los partícipes del proceso educativo constituye una de las premisas de la teoría cibernética, Careaga (2001), indica que “El sistema de interacción alumno-máquina-docente pone de manifiesto

la estructura característica que constituye uno de los elementos de la cibernética, es decir, un sistema de retroalimentación”.

Careaga (2001), El alumno ejerce acciones de control en la toma de decisiones que efectúa al interactuar con los medios informáticos, telemáticos y de comunicación; los sistemas informáticos le ofrecen información a manera de datos, instrucciones y programas procesados y el docente establece los enlaces orientadores de la problemática que requiere de dichos procesamientos; constituyendo sus retroalimentaciones recíprocas la expresión mutua de una relación cibernética establecida para obtener una determinada dirección (aprendizaje).

Dando un vistazo sobre las características que se prevén para el MEC, se puede sentir la influencia de la teoría cibernética, el MEC en su etapa de recorrido presentará definiciones y caracterizaciones, acompañadas de ilustraciones y videos de entrevistas, presentando de esta manera tanto el contenido, como una ejemplificación del mismo, según Cabero (2007) una de las principales bondades de las TIC es su forma de presentación de la información en simbologías diversas en base a multimedia.

diversidad de símbolos, tanto de forma individual como conjunta para la elaboración de los mensajes: imágenes estáticas, imágenes en movimiento, imágenes tridimensionales, sonidos,...; es decir, nos ofrecen la posibilidad, la flexibilización, de superar el trabajo exclusivo con códigos verbales, y pasar a otros audiovisuales y multimedia, con las repercusiones que ello tiene, ya que vivimos en un mundo multimedia interactivo, donde los códigos visuales han adquirido más importancia que en el pasado”. (Pag.8)

Pese, H. a la versatilidad de posibilidades que las tecnologías presentan en pro del aprendizaje, el rol del docente sigue siendo determinante en el proceso educativo “el profesor desempeñará una función de evaluador y selector de información adaptada a sus estudiantes, es decir, será un soporte de información y de acceso a recursos para los propios estudiantes (p.17).

Odremán, en una entrevista realizada por Rojas (2006) afirmo:

Sin duda alguna, los grandes cambios que deben darse en Venezuela van a ocurrir desde la escuela, y eso será cuando nosotros, los docentes, comprendamos que de verdad somos la pieza fundamental dentro de ese proceso, porque tenemos en nuestras manos la formación de la masa del futuro, y de lo que nosotros hagamos en las aulas

dependerá exactamente su capacitación, particularmente en la etapa de la escuela básica de la educación formal en nuestro país”

Las Tecnologías de Información y Comunicación en Educación

En la década de los 90 se implantó la Reforma Educativa en el nivel de Educación Básica I y II etapa, con los consiguientes cambios estructurales y la aprobación de los nuevos currículos, acordes con los cambios culturales y necesidades educativas de los tiempos actuales.

Por otra parte, se ha dado un salto cualitativo en el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), tanto en los aspectos meramente tecnológicos, como en las posibilidades que ofrecen para acceder a nuevos entornos comunicativos, de información y por tanto de acceso al conocimiento.

Dentro de la Orientaciones Educativas del proyecto Canaima educativo (2010) se propone a los docentes no sólo el uso de los contenidos existentes en las portátiles sino la producción de nuevos materiales educativos “atreverse a generar nuevos contenidos contextualizados” (p. 16), hace especial énfasis en las “comunidades de aprendizaje” haciendo referencia a la promoción del desarrollo local a través de su estudio en la escuela, en pro del protagonismo ciudadano que se busca ejerzan los estudiantes.

La integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación

Hoy las instituciones educativas no son entes aislados sino que pueden estar en permanente conexión con otras fuentes de información a través del computador como medio para acceder a la información y a la comunicación. Las redes de comunicación se irán expandiendo cada vez más e igualmente la elaboración de programas multimedios y, aunque la producción de programas de realidad virtual en todavía incipiente en el país y los equipos costosos, la situación está cambiando gracias al desarrollo vertiginoso de las posibilidades que ofrece el gobierno nacional a través del MPPE, como son los casos de la instalación de los Centros Regionales de Desarrollo de Contenidos Educativos Digitalizados y la distribución de computadores portátiles Canaima para la educación primaria.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como eje integrador del aprendizaje

Asumiendo la responsabilidad de cubrir la innegable necesidad de incorporación de las TIC como elemento de transformación social dentro de lo educativo y garantizando la posibilidad de participar de lo universal partiendo de lo local, entre los elementos de transformación que se plantea el Ministerio del Poder Popular para la Educación de Venezuela se encuentra la contextualización curricular como una de las políticas educativas.

El SEB (2007) incorpora las TIC como eje integrador “que impregna todos los componentes del currículo, en todos los momentos del proceso [...] para crear situaciones novedosas, en pro del bienestar del entorno

sociocultural” (p. 58), y a favor de la combinación de los diferentes elementos considerados para la formación del nuevo republicano y republicana.

Para Salazar (2009)

Las herramientas de la tecnología y la comunicación coadyuvarán al fomento de la creatividad para el desarrollo de habilidades y destrezas en el contexto de la escuela y relacionarse con el contexto histórico, social y cultural, que incentiven experiencias de aprendizaje y de comunicación, desde una práctica creadora, en ambientes sociales que permitan relaciones armoniosas, en un clima de respeto y convivencia, así como de trabajo cooperativo (p.13).

La incorporación de las TIC, en cualquiera de sus presentaciones (radio, TV, prensa, cine, Internet, software educativos, Materiales educativos computarizados, entre otros) demanda la participación del docente como guía del proceso y del uso del material educativo computarizado, por más cómodo que este pueda resultar, sobre todo considerando que este es sólo un recurso de apoyo a todo un proceso complejo por demás, entendido como un eje integrador dentro SEB permitirán formar estudiantes que valoren el papel de las TIC en la construcción de una sociedad humanista que permita el desarrollo tanto individual como colectivo.

Rosario (2005) “La relación entre las TICs y la educación tiene dos vertientes: Por un lado, los ciudadanos se ven abocados a conocer y aprender sobre las TICs, por otro, las TICs pueden aplicarse al proceso educativo”. En este sentido el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) dentro de su marco de acción, considera las tecnologías más como recurso para la integración de los contenidos a favor de un aprendizaje integral, que como un objeto de estudio en sí mismo, por lo que plantea la necesidad de:

- Crear ambientes virtuales de aprendizajes, de relaciones dialógicas, dialécticas y de reflexión.
- Promover la investigación en las aulas y desde las aulas.
- Facilitar los contenidos digitales que fortalezcan las áreas de aprendizaje desde un enfoque interdisciplinario, donde las TIC, sean herramientas para el desarrollo de valores, actitudes y virtudes propias de la democracia en el marco de un enfoque humanista...
- Desarrollar innovaciones tecnológicas que apoyen a las comunidades educativas en la atención integral de los estudiantes.

En este sentido el diseño de un Material Educativo Computarizado para el fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado del municipio Rangel, del estado Mérida, responde tanto a las necesidades de las comunidades, como a las políticas educativas y principios psicopedagógicos establecidos en los currículos básicos.

La producción de software en Venezuela: Uso de la tecnología en el aula

El Plan de la nación contempla la incorporación de las tecnologías en los diferentes ámbitos de la vida de los ciudadanos, siendo el sistema educativo uno de los principales escenarios donde estas se hacen presentes, ya sea a través de los Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBIT), Centros de Gestión Parroquial (CGP), Infocentros y Super@ulas y mas actualmente el proyecto Canaima educativo.

Comenzando a surgir asimismo la producción de materiales educativos apoyados en el uso del computador, a fin de contextualizar y generar recursos de apoyo al desarrollo de los contenidos propuestos en el currículo, considerando también que otros países han adelantado bastante en esta área, e incluso ya comercializan software educativos.

El diseño instruccional de un material educativo determina el tipo de interacción entre el usuario y el programa, así como la forma de utilización didáctica. Sin embargo, existen en el mercado muchos productos calificados como educativos aún cuando no han sido concebidos para tal fin, en este sentido, dicha calificación sólo la puede recibir aquel producto realizado con una finalidad educativa, a partir de un modelo instruccional y bajo la guía de una metodología para el diseño de software educativo.

El Diseño Instruccional

La complejidad de la producción de Materiales Educativos Computarizados (MEC) estriba en la responsabilidad no sólo de llevar las tecnologías al aula, sino en la necesidad de tomar decisiones en torno a los contenidos y su presentación, las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, tal como se realiza para la incorporación de recursos para el aprendizaje de tipo tradicional, teniendo siempre presente que su objeto es facilitar el proceso de asimilación y organización de la información en las estructuras mentales de los estudiantes.

En este sentido el diseño instruccional es un proceso que viene siendo formalmente aplicado desde los años 60, y que hace referencia a la especificación y disposición de todos los elementos que participan en el proceso educativo, en función del logro de aprendizajes y la orientación de la acción docente.

Para Dorrego y García (1991)

“constituye el proceso mediante el cual se analizan las necesidades y metas de la enseñanza, a partir de ese análisis se seleccionan y desarrollan las actividades y recursos para alcanzar esas metas, y así los procedimientos para evaluar el aprendizaje de los alumnos y revisar la instrucción”

En este sentido para el diseño de la instrucción se han de considerar por lo menos cinco elementos que se organizarán en secuencia, a saber:

- Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación.

Para el Diseño Instruccional además de contemplar todos los elementos que intervienen en el proceso educativo y organizarlos a manera de pautas,

se debe partir de principios psicoeducativos y del análisis o diagnóstico de la situación de entrada y de la audiencia, asimismo todo esto debe estar enmarcado en un modelo o metodología didáctica.

En este aparte conviene destacar la existencia de varios modelos de Diseño Instruccional, tales como: 4 MAT Bernice McCarthy, Dick y Carey, Jerrold y Kemp, Modelo inductivo, Modelo de adquisición de conceptos, Modelo integrativo, Modelo de enseñanza directa, Modelo de exposición y discusión, Modelo de indagación, Modelo de aprendizaje cooperativo.

Modelo 4 MAT de bernice McCarthy (1987)

Es un modelo de estilos de aprendizaje basado en el funcionamiento cerebral y sus hemisferios; la autora define cuatro estilos de aprendizaje, y los relaciona con las diferencias de cada hemisferio cerebral, su modelo es como un ciclo de ocho pasos.

McCarthy numera los cuatro cuadrantes que corresponden a los cuatro perfiles, relacionados con los estilos de aprendizaje, iniciando con el número uno y siguiendo como dirección las manecillas del reloj.

Cuadrante 1: Imaginativo. Cuadrante 2: Analítico. Cuadrante 3: Sentido Común. Cuadrante 4: Dinámico.

La propuesta de McCarthy plantea que la planificación del encuentro educativo debe partir de la evocación y la asignación de significados personales al contenido en estudio, estos aspectos determinan la motivación que a su vez determina el aprendizaje. Posteriormente vendría la adquisición del nuevo conocimiento, visto en términos formales, como teorías o conceptos, seguida por una aplicación práctica de esos conceptos y finalmente está la síntesis y la extensión de lo aprendido.

En este sentido un Material Educativo debe favorecer el aprendizaje de todos los estudiantes, haciendo llegar la información por más de una vía o sentido, asimismo contemplar la presentación de metáforas, con imágenes fijas y en movimiento complementadas con sonidos, que hagan evocar experiencias y recuerdo de imágenes, eventos vividos o lugares visitados que son parte de su entorno, de su realidad, geohistóricas y cultural.

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de Investigación

Para llevar a cabo el proceso de investigación es necesario tener claros, tanto los propósitos de la investigación, como el conocimiento que se desea obtener de la misma, a fin de determinar el tipo de investigación que se va a realizar.

De acuerdo a lo anterior y atendiendo a la problemática planteada, ésta investigación tendrá como finalidad contribuir al fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado del municipio Rangel, del estado Mérida, a través de un material educativo computarizado llamado "Viaje virtual por el municipio Rangel". Esta investigación hace uso del diseño de campo, por cuanto éste diseño brinda la oportunidad de recoger la información directamente del ambiente en estudio, el respecto señala

Balestrini (1998) “permite (...) observar y recolectar los datos directamente de la realidad, en su situación natural”. (p. 119).

Metodología para la primera fase diagnóstico

Para Orozco, Labrador y Palencia (2002: 186), esta fase es una reconstrucción del objeto del estudio y tiene por finalidad “detectar situaciones donde se ponga de manifiesto la necesidad de realizarlo”. A diferencia de los trabajos experimentales, no existe un modelo uniforme para la elaboración del proyecto; esto se debe a que cada uno de ellos de acuerdo al tema y área tendrá procedimientos metodológicos propios.

Es por ello, que el estudio en cuestión se aplica en la Escuela Bolivariana la Mucuchache, con la finalidad de entrada de diagnosticar el nivel de uso de recursos tecnológicos en el desarrollo de los encuentros educativos de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa mencionada, asimismo su opinión hacia el uso de las tecnologías, esta información la sirve de base para justificar y determinar el contenido y la estructura de la propuesta.

Población y muestra

Según Ramírez la población (1999.) se refiere a un conjunto de individuos “que pertenecen a una misma clase por poseer características similares”; en atención a esto, la población objeto de estudio de esta investigación se encuentra representada por la totalidad de los estudiantes de sexto grado del municipio Rangel del estado Mérida, dicha población es finita, específicamente 639 estudiantes, Ramírez define población finita como “aquella cuyos elementos en su totalidad son identificables por el investigador”. Sin embargo, atendiendo a las posibilidades financieras para la investigación y al tamaño de la población se procederá a tomar una muestra representativa de esta. En este caso la muestra corresponde a los estudiantes de sexto grado, de la Escuela Bolivariana La Mucuchache, las secciones cuentan con un promedio de 31 estudiantes de ambos sexos (en proporciones homogéneas), con edades comprendidas entre 9 y 11 años.

Diseño propuesto

Presentación

Las sociedades hoy día a partir de nuevas formas de organización llamadas comunales y la promoción de lo que es llamado desarrollo endógeno, reconocen con más conciencia la importancia de su legado histórico, acervo cultural y valores que la identifican, en tanto, se vuelven temas obligados en la formación del ciudadano, más aún, se consideran como esenciales en la educación de las nuevas generaciones, para la consolidación de su identidad. Partiendo de esta idea y considerando tanto los planteamientos teóricos, filosóficos y jurídicos en el ámbito de educación primaria, como el análisis de los resultados obtenidos en esta investigación a través de los instrumentos aplicados a estudiantes y docentes de sexto grado, se presenta el diseño de la propuesta que da respuesta al objetivo

general planteado para la investigación, a saber “Elaborar un material educativo computarizado prototipo, como recurso para el fortalecimiento de la identidad regional de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Bolivariana La Mucuchache del municipio Rangel Estado Mérida”.

Esta propuesta permitirá a través de la incorporación de un recurso interactivo y de vanguardia tecnológica, trabajar temas de relevancia histórica, social y cultural del municipio Rangel del estado Mérida, los y las estudiantes a partir del reconocimiento de imágenes y la solución de acertijos, llegarán hasta algunos pueblos del estado Mérida (metáfora), desde donde podrán de manera significativa reconocer tanto su ubicación geográfica, como su valor cultural, económico y social. El material educativo propuesto servirá de apoyo a diversas fases del encuentro educativo y potencia procesos que hacen posibles aprendizajes más significativos, tales como: la adquisición de conceptos, el análisis, la síntesis y la toma de decisiones, procesos cognoscitivos que resultan determinantes en la formación de una conciencia crítica y en la consolidación de la identidad del SER, a través del conocer, el hacer y el convivir.

Justificación

Actualmente las tecnologías de la información y la comunicación permiten el acceso a grandes volúmenes de información y vienen generando importantes cambios en los diferentes ámbitos de la vida de los pueblos, tal es el caso de la educación, donde los procesos de aprendizaje se aceleran, demandando nuevas estrategias y recursos de enseñanza, que hagan más dinámica e interesante la tarea de enseñar y de aprender.

Teóricamente se justifica porque se enmarca en las teorías pedagógicas que soportan la educación bolivariana y sobre los diferentes aportes referidos a la inclusión de las tecnologías en el ámbito educativo, esta vez (y como en otros estudios antecedentes) para fortalecer la enseñanza de la identidad nacional, desde el punto de vista práctico, se realizará una propuesta dirigida a elaborar un material educativo computarizado para estudiantes de sexto grado, asimismo se justifica metodológicamente puesto que está enmarcado en la modalidad de proyecto factible.

Fundamentación de la Propuesta

Esta propuesta está cimentada desde el punto de vista legal en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, donde se plantea la educación como un derecho humano y un deber social fundamental, que el estado asume como función indeclinable y como instrumento de conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad, fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática, multiétnica y pluricultural y en el artículo 3 de la Ley Orgánica de Educación, en este último se especifican las finalidades del sistema educativo al expresar:

La educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre, basada en la familia como célula fundamental y en la valorización del trabajo, capaz de participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de transformación social; consustanciado con los valores de la identidad nacional y con la comprensión, la tolerancia, la convivencia y las actitudes que favorezcan el fortalecimiento de la paz entre las naciones y los vínculos de integración y solidaridad latinoamericana.

Claro se puede ver como nuestras leyes promueven la formación integral y vanguardista, pero sentada en bases sólidas de identidad y convivencia, enmarcado en estas líneas el currículo adiciona a su estructura ejes integradores o de transversalidad, que favorecerán la conformación del SER integral, más aún para el año 2004 un nuevo eje llamado Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), definidos todos como contenidos culturales paralelos a las áreas académicas, que proporcionarán carácter holístico al currículo, con énfasis en la vínculo del estudiante con el contextos y que serán determinantes en la formación del ciudadano.

Objetivos de la propuesta:

Objetivos General

Elaborar el Prototipo de un micromundo exploratorio de la historia, geografía, manifestaciones culturales y actividades económicas del municipio Rangel del estado Mérida.

Objetivos Específicos

Realizar el diseño instruccional para el Prototipo de un micromundo exploratorio de la historia, geografía, manifestaciones culturales y actividades económicas del municipio Rangel del estado Mérida.

Diseñar el prototipo de un micromundo exploratorio de la historia, geografía, manifestaciones culturales y actividades económicas del municipio Rangel del estado Mérida.

Desarrollo de la Propuesta

Para el diseño de la propuesta se consideran aspectos diversos como las respuestas de los docentes y estudiantes a partir de la aplicación de los instrumentos; los fundamentos pedagógicos en los que se enmarca el currículo de la educación básica venezolana; las consideraciones según Galvis (1992) acerca del desarrollo de materiales educativo computarizados; el modelo para el diseño instruccional propuesto por Bernice McCarthy, llamado 4 MAT; y las bases legales de la Republica Bolivariana de Venezuela, que promueven y garantizan la formación integral de los venezolanos y venezolanas y que inspiran al fortalecimiento de la identidad regional y nacional.

La complejidad de la producción de materiales Educativos Computarizados (MEC) estriba en la responsabilidad no sólo de llevar las

tecnologías al aula, sino en la necesidad de tomar decisiones en torno a los contenidos y su presentación, las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, tal como se realiza para la incorporación de recursos para el aprendizaje de tipo tradicional, teniendo siempre presente que su objetivo es facilitar el proceso de asimilación y organización de la información en las estructuras mentales existentes. En este sentido el diseño instruccional es un proceso que viene siendo formalmente aplicado desde los años 60, y que hace referencia a la especificación y disposición de todos los elementos que participan en el proceso educativo, en función del logro de aprendizajes y la orientación de la acción docente. Para Dorrego y García (1991)

Constituye el proceso mediante el cual se analizan las necesidades y metas de la enseñanza, a partir de ese análisis se seleccionan y desarrollan las actividades y recursos para alcanzar esas metas, y así los procedimientos para evaluar el aprendizaje de los alumnos y revisar la instrucción.

En este sentido para el diseño instruccional se consideran por lo menos cinco elementos que se organizarán en secuencia, a saber: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, además se debe partir de principios psicoeducativos y del análisis o diagnóstico de la situación de entrada y de la audiencia, asimismo todo esto debe estar enmarcado en un modelo o metodología didáctica; para esta producción se optó por el modelo llamado 4 MAT propuesto por Bernice McCarthy (1987).

Modelo 4 MAT: Bernice McCarthy (1987)

El objetivo del diseño instruccional es favorecer el aprendizaje de todos los estudiantes, haciendo llegar la información expresada en contenidos por más de una vía o sentido, atendiendo así los diferentes estilos de atención y asimilación de los estudiantes, respetando asimismo sus individualidades, planteamiento este que resulta cónsono con la teoría cibernética y la constructivista adoptada por el Ministerio del Poder Popular para la Educación, las cuales sirven asimismo de marco para el diseño del MEC Viaje Virtual por Municipio Rangel.

Asimismo y luego de las imágenes aparecen textos, estos son descripciones de ambientes y de contenidos referidos a historia, geografía, religión, costumbres, folklore, entre otras áreas, esperando que el estudiante haga un reconocimiento general pero integral del municipio, y confiando en que fijará algún aspecto en particular por tener más significación para él o ella, luego tendrá la oportunidad de aplicar lo aprendido y experimentar durante el desarrollo de los ejercicios prácticos, para este punto debe poner en práctica sus experiencias, el análisis de lo transitado y la toma de decisiones.

Diseño de Software educativo.

Para la elaboración de un material educativo computarizado es necesario contemplar y respetar ciertas características establecidas para la ingeniería de software, sin embargo, si el propósito es producir un software

educativo que reúna las mejores características para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario tener un conocimiento preciso de las teorías psicoeducativas que lo sustentarán, las características del usuario, los aspectos motivacionales y el modelo para el diseño de la instrucción en el que se soportará. En este sentido Galvis (1996) define como Material Educativo Computarizado (MEC) “diferentes aplicaciones informáticas cuyo objetivo terminal es apoyar el aprendizaje”, y se caracterizan porque es el estudiante quien controla el ritmo de aprendizaje, decide cuando abandonar y reiniciar, interactuar reiteradas veces, en fin; por su parte el docente encuentra en ellos una ayuda significativa, atendiendo a que en muchos casos en los MEC se registra toda la actividad del estudiante.

Ahora bien, el desarrollo del Material Educativo Computarizado “Viaje virtual por el municipio Rangel” está basado en la metodología para el desarrollo de materiales educativos computarizados de Galvis (1992).

Diseño educativo del MEC: según el autor “el diseño educativo debe resolver los interrogantes que se refieren al alcance, contenido y tratamiento que debe ser capaz de apoyar el MEC” (p.71). Este diseño educativo debe contestar a las siguientes interrogantes: ¿qué aprender con apoyo del MEC?, ¿cómo motivar y mantener motivados a los usuarios del MEC? y ¿cómo saber que el aprendizaje se está logrando?

Los temas a desarrollar en el Materia Educativo Computarizado (MEC) “Viaje Virtual por el Municipio Rangel” están referidos a la ubicación geográfica de cada localidad, sus costumbres, gentilicio y actividades económicas, evidenciando la transversalidad, al destacar el valor del trabajo, del ambiente, el desarrollo del pensamiento, el lenguaje, las matemáticas y el nuevo eje llamado de innovación tecnológica (incorporado en el 2004), el cual orienta la posibilidad de universalizar y democratizar la información.

En el MEC las estrategias y las actividades van dirigidas en forma intencional a desarrollar el hemisferio derecho e izquierdo del cerebro, a través de imágenes, colores, acertijos, preguntas poderosas sin respuestas, búsqueda de analogías, elaboración de mapas mentales, conceptuales, organizadores avanzados, diseño de campañas, análisis de cuadros estadísticos, comparaciones, análisis de resultados, solución de problemas, proyecciones de problemas (futuros), simulación de situaciones para iniciar soluciones al mismo, role play y otros. La estrategia y actividades presentes en el material computarizado se complementan bidireccionalmente con las estrategias y actividades diseñadas para ser trabajadas en el aula de clase (descritas en la guía del docente), y que combinadas pueden promover el fortalecimiento de la identidad regional como elemento determinante en la formación integral del SER.

A manera de Conclusión

Las conclusiones recogidas en la investigación arrojaron los siguientes resultados Se puede afirmar a partir de la investigación que efectivamente existe un desconocimiento por la historia y otros elementos del entorno, aunque los estudiantes dan valor a lo que conocen y de lo que participan ,

como es el caso de las fiestas religiosas y del cultivo de la tierra; en cuanto al uso de las tecnologías todos coinciden en la necesidad de su incorporación a los procesos de enseñanza y aprendizaje como un recurso altamente motivador, asimismo hablan de su deseo de conocer más sobre el municipio a través de un material multimedios, de manera virtual.

La promoción y trabajo de contenidos como los de ciencias sociales sujetos históricamente la revisión y lectura de largos textos y tratamientos tradicionales a través de recursos multimedios hace más agradable su tratamiento, considerando que la virtualidad lleva al aula la realidad del entorno pensada y organizada desde la formalidad de lo académico curricular, atendiendo además las características de cada estudiando, a sabiendas de que unos son más visuales y otros más auditivos, asimismo permite avanzar y aprender a ritmo propio y contando siempre con la orientación del docentes y hasta de los compañeros más aventajados, en pro de un trabajo colaborativo y cooperativo para la construcción de sus conocimientos.

En este caso el desarrollo del diseño instruccional para el material educativo “Viaje virtual por el municipio Rangel”, concebido para el fortalecimiento de la Identidad regional de los estudiantes de sexto grado, se presenta como una herramienta útil para despertar en los estudiantes el deseo por conocer más sobre su legado histórico, sus raíces y todo aquello que contribuye y ha hecho posible su devenir y presente, logrando contribuir además a la consolidación de una verdadera conciencia local, regional y nacional.

El Diseño instruccional del material educativo computarizado, se fundamenta la activación de todos los procesos cognoscitivos a favor de aprendizajes más significativos que parten de la construcción del propio conocimiento y el aprovechamiento del trabajo colaborativo y cooperativo o de esa zona de desarrollo más próxima, asimismo en criterios e indicadores que permiten evaluar las dimensiones pedagógicas del aprender para la formación integral del Ser, que funciona como parámetro para determinar los progresos y dificultades de los estudiantes, estableciendo valoraciones de su progreso en la asimilación de los aprendizajes y en función de su desempeño.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo, M. (2005). El taller pedagógico: Estrategias para transformar la enseñanza de la geografía en la II etapa de educación básica. Trabajo de grado para optar al título de Magíster en educación mención enseñanza de la geografía, Universidad de los Andes, extensión Táchira, Venezuela.
- Alvarado, A. (2005). Software Educativo para el Desarrollo de Estrategias Cognoscitivas de Enseñanza y Aprendizaje para Educación Básica.
- Apizt de P. E. (2001). El juego y la enseñanza de las ciencias sociales.
- Arnol, M. y Osorio, F. (1998). Introducción a los Conceptos Básicos de la Teoría General de Sistemas, Departamento de Antropología. Universidad de Chile. Extraído Mayo, 2007, de la World Wide Web: www.facso.uclile.cl
- Aroca, A (1989). Métodos de Investigación I. editado por la Universidad Central de Venezuela (UCV). Caracas, Venezuela.
- Ávila, H. (1988) Introducción a la Metodología de la Investigación, tomado de: <http://www.cyta.com.ar>
- Ballesta F. (1995) La Formación del Profesorado en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. Facultad de Educación. Universidad de Murcia, España. Extraído mayo, 2008 de la World Wide Web: <http://www.uib.es/depart/gte/ballesta.html>
- Briones, G. Métodos y técnicas de investigación para las ciencias sociales. México. Editorial Trillas
- Careaga, B. Curriculum Cibernetico (2001). Extraído Mayo, 2007, de la World Wide Web: http://72.14.209.104/search?q=cache:fh22jqfb1klJ:www2.conce.plaza.cl/~mcareaga/curriculum_cibernetico/capitulos/capitulo_2/La_cibernetica_educ.doc+1.4+La+cibern%C3%A9tica+en+educaci%C3%B3n&hl=en&ct=clnk&cd=1&client=firefox-a
- Carretero, M. (1993) Constructivismo y Educación. Zaragoza Edelvives.
- Coll, C. (1990) Un Marco de Referencia psicológica para la educación Escolar; La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza. Editorial Alianza. Madrid España.
- De Miguel, A. El mundo de la enseñanza. 18 de marzo de 1985, Periódico ABC, Madrid, España.
- DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA - Vigésima segunda edición. Extraído en Julio de 2008, de la World Wide Web: http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=Acervo
- Domínguez, O. y García, H (2007). Ausubel, Piaget y Vygotsky. Extraído Mayo, 2007, de la World Wide Web: <http://www.monografias.com/trabajos43/piaget-ausubel-vygotsky/piaget-ausubel-vygotsky2.shtml#discus>
- Dorrego E. y García (1991) Dos Modelos para la Producción y Evaluación de Materiales Instruccionales. Edic. Facultad de Humanidades y Educación. Caracas.

- Escalona, N. y Montes, B (2003), La enseñanza de la identidad nacional a través de la literatura infantil: una propuesta metodológica para preescolar. Trabajo especial de grado presentado ante la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Los Andes. Mérida, Venezuela.
- Espinoza, E. (2004), Adolescencia e identidad desde la condición de exclusión escolar en contextos de pobreza urbana, Notas de Investigación, Fondo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (fonacit) Año IX, Nro. 9 Enero de 2004 Tomado de: http://www.cdc.fonacit.gob.ve/cgi-win/be_alex.exe?Acceso=T052100015655/2&Nombrebd=fonacit
- Fernández, O. Lúquez, P. Paredes, I. Sansevero, I. (2005), Inserción legal y curricular de la dimensión identidad nacional en la educación básica, Encuentro Educativo, Universidad del Zulia. Escuela de Educación. Facultad de Humanidades y Educación. Estado Zulia Venezuela.
- Fonseca J. (2000). Algunas reflexiones sobre la enseñanza y evaluación de los valores en el currículo básico nacional, una tarea difícil. Trabajo de ascenso, Universidad de los Andes, Mérida - Venezuela
- Frías M. (2002). Metodologías de investigación en psicología. Universitat de Valencia. extraído enero, 2008 de la World Wide Web: <http://www.uv.es/~friasnav>
- Fuentes, L., Villegas, M. y Mendoza I. (2005). Software educativo para la enseñanza de la Biología. Trabajo de grado no publicado, Universidad del Zulia, Venezuela. Extraído mayo 1 , 2007, de la World Wide Web: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1012-15872005000200005&script=sci_arttext&lng=es
- Galvis, A. (1992). Ingeniería del Software Educativo. Bogotá.
- Gómez, M. Limón, M. Pozo, J. y Sanz, A. Conocimientos previos y aprendizaje escolar, Revista Educere Año 5 (33): Enero, Marzo. 2005
- Gómez J. (s/f). Propuesta de un software educativo para la enseñanza de la Historia del Estado Falcón, dirigido a la II Etapa de Educación Básica como recurso de apoyo instruccional. Coro. Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda. Tomado de www.ucv.ve/edutec/Ponencias/36.doc el 2 de mayo de 2007.
- González, A. y Peña, Y. (2003). Los Mitos y Tradiciones Trujillanas como Elementos Reconstructores la Historia Local. Universidad de los Andes, núcleo Rafael Rangel. Trujillo.
- Good Thomas L. y Brophy, Jere (1996). Psicología educativa contemporánea. Editorial Mac Graw Hill, 5ta Edición, Impreso en México.
- Gros, B. (1997). Pautas pedagógicas para la elaboración de software. Barcelona: Editorial Ariel.
- Guild y Garger, (1998), 4MAT Systema (sistema de formato). Extraído Septiembre 10 de 2008, de la World Wide Web: [.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21odular/modulo_2/descripcionestilos_4MAT.htm#](http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21odular/modulo_2/descripcionestilos_4MAT.htm#)
- Hernández, S. Fernández, C. Baptista L. (1998). Metodología de la Investigación. México: Segunda Edición.

- Laborí de la Nuez, B. y Oleagordia, I. (2001) Estrategias Educativas para el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Instituto Superior Politécnico “José Antonio Echeverría y Universidad del país Vasco. OIE Revista Iberoamericana de Educación. 25 de mayo de 2001.
- Leguizamón, M. (S/F) Aprendizaje y Currículo, Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia – UPTC, Extraído Agosto 26 de 2008, de la World Wide Web:
colombiaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106492_archivo.pdf
- Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación. Ministerio de Ciencia y Tecnología. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 37.000, Marzo 2001.
- Ley orgánica de educación con su reglamento (Gaceta oficial N° 38.431 del 08 de Mayo de 2006, N° 5.662 del 24 de Septiembre de 2003, N° 2.635 del 27 de Julio de 1980). Caracas – Venezuela. 2006
- Ley orgánica para la protección del niño y el adolescente. Congreso de la república Bolivariana de Venezuela. Caracas – Venezuela. 1998 Año 188° de la Independencia y 139° de la Federación.
- Lopez, A. Trabajo de Investigación: Teoría General de los Sistemas. Extraído Mayo, 2007, de la World Wide Web:
<http://www.monografias.com/trabajos/tgralsis/tgralsis.shtml>
pachy@bbs.frc.utn.edu.ar
- Martín, M. (1999). Métodos de Investigación Social. Madrid: Anex.
- Ministerio de Educación (1998) Currículo Básico Nacional. Programa de Estudio de Educación Básica. II Etapa. Sexto Grado. I Edición. Caracas.
- Ministerio de Educación y Gobernación del Estado Mérida (1998) Currículo Básico Regional. Programa de Estudio de Educación Básica. II Etapa. Área de Ambiente y Turismo. Mérida.
- Ministerio del Poder popular para la Educación (2007) Sistema educativo bolivariano, subsistema de educación primaria bolivariana, Currículo y Orientaciones Metodológicas. República Bolivariana de Venezuela.
- Ministerio De Educación, Cultura Y Deporte (1997) Currículo Básico Nacional. Programa de Estudio de Educación Básica. Dirección General Sectorial de Educación Básica, Media, Diversificada y Profesional. República Bolivariana de Venezuela.
- Moreno, G. (2002), ¿Cuáles valores y cuál educación?, aproximación al modelo de ciudadano y de democracia que se está formando en nuestras escuelas básicas. Trabajo de grado para optar al título de Magíster, Universidad de los Andes, Mérida – Venezuela.
- Ocanto, J. (2004). Un Reto al Conocimiento Geohistórico Trujillano. TEG. NURR – ULA. Trujillo.
- Ojeda, G. (s/f) Las Nuevas Tecnologías de la Información y los Medios de Comunicación. Extraído Enero, 2003 de la World Wide Web:
<http://www.didacticahistoria.com/tecedu/texcedu05.htm>

- Osorio, R. Aprendizaje y Desarrollo en Vygotsky (2007), Extraído Mayo, 2007, de la World Wide Web: http://www.informaticahabana.com/evento_virtual/files/Sistematizaci%C3%B3n_actividad%20experiemntal%20virtual%20Carlos%20UC.doc
- Parra, M. (2003), Elaboración de un prototipo de software educativo (tutorial), para la actualización docente de los profesores de medicina. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Pastorini, H. (2000). La formación tecnológica del docente. Extraído Julio, 2007, de la World Wide Web: http://web.edunexo.com/Vernota.asp?n=662&p=doc_home.asp.
- Pérez, C. (2005). Análisis y Diseño de un software multimedia como herramienta para la enseñanza de la geografía hacia la promoción de aprendizaje significativo en la unidad educativa “Pedro María Morantes”. Trabajo de grado para optar al título de Magíster en educación mención enseñanza de la geografía, Universidad de los Andes, extensión Táchira, Venezuela.
- Planas, A. (2004). El papel de las TIC en la transformación pedagógica y curricular. Ministerio de Educación Cultura y Deportes, FUNDABIT, Revista INFOBIT, Año 2, Numero 5, Octubre 2004.
- Orozco, C.; Labrador, M. y Palencia, A. (2002). Manual Teórico Práctico de Metodología para Tesistas, Asesores, Tutores y Jurados de Trabajos de Investigación y Acenso. 1ª Edición. Editorial OFIMAX de Venezuela. C.A. Venezuela.
- Proyecto DFID Colombia. Teoría general de sistemas. Página web de País Rural. Extraído Mayo, 2007, de la World Wide Web: <http://www.comminit.com/la/teoriasdecambio/lacth/lasId-339.html> 2004.
- Ramírez, T. (1999.) Como hacer un proyecto de investigación. Caracas, Editorial Panapo.
- Reglamento del ejercicio de la profesión docente (Gaceta oficial N° 5.496 Extraordinario 31 de Octubre de 2000), ediciones Dabosan, C.A. Caracas – Venezuela. 2000.
- RENA <http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/premilitar/index2.html>
- Rodríguez W. (2001)La valoración de las funciones cognoscitivas en la zona de desarrollo próximo. Revista Educere Año 5 (15): Octubre, Noviembre, Diciembre, 2001.
- Rojas, C., (2006, Abril 6) Norma Odreman: Los cambio en el país partirán de la escuela. El Nacional, P. B-17.Caracas
http://memoriaeducativa.blogspot.com/2006_04_01_archive.html
- Rosario, J, (2005), "La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual". Extraído Mayo, 2007, de la World Wide Web: cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218