



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS OCCIDENTALES "EZEQUIEL
ZAMORA"

VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL PROGRAMA DE CIENCIAS
BÁSICAS Y APLICADAS

SUBPROGRAMA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA
BARINAS ESTADO BARINAS

SISTEMA WEB DE DESARROLLO DE SOFTWARE NO CODE PARA ESTUDIANTES DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA.

Autor: Jesus Nieves

C.I: 30.194.122

ÍNDICE

01

Introducción

02

Objetivos

03

Investigación

04

Resultados

05

Conclusiones

06

Contacto

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Los estudiantes de Ingeniería en Informática en la UNELLEZ presentan dificultades en el aprendizaje de la programación debido a la complejidad de los lenguajes tradicionales, lo que afecta su rendimiento académico y limita su capacidad para desarrollar software.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje del desarrollo de software?
- ¿Cómo puede un sistema no code facilitar la enseñanza del desarrollo de software?
- ¿Qué impacto tiene el uso de herramientas no code en la comprensión de conceptos clave de la programación?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Desarrollar un sistema web no code para facilitar el aprendizaje del desarrollo de software en estudiantes de ingeniería en informática.

Objetivos específicos

01

Determinar las dificultades más comunes que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje del desarrollo de software.

02

Diseñar la arquitectura y funcionalidad del sistema web no code en base a las necesidades identificadas.

03

Implementar y evaluar el sistema web no code con un grupo de estudiantes para medir su impacto en la comprensión del desarrollo de software.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante porque propone el uso de herramientas no code para optimizar la enseñanza de la programación en la UNELLEZ, facilitando el aprendizaje y mejorando el desempeño académico de los estudiantes.

ALCANCE

- Estará dirigido a estudiantes de ingeniería en informática con poca o ninguna experiencia en programación.
- Se implementará en un entorno web accesible desde navegadores estándar.
- Se realizarán pruebas piloto con estudiantes para evaluar la efectividad del sistema en la enseñanza del desarrollo de software.

LIMITACIONES

- El sistema no reemplazará el aprendizaje de la programación tradicional, sino que servirá como una herramienta complementaria.
- Solo se desarrollarán funcionalidades básicas para la creación de aplicaciones, sin abordar características avanzadas de programación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

David Y. J. Kim (2023)

“Redefiniendo la Educación en Ciencias de la Computación: De la Programación Centrada en Código a la Programación en Lenguaje Natural con Plataformas No Code Basadas en IA.”

Sergio Aguado (2023)

“El Impacto de las Herramientas No Code en el Desarrollo de Productos Digitales.”

Omar Ayala Cadena e Irene Aguilar Juárez (2022)

“Creación y Aplicación de una Herramienta para Auxiliar en la Enseñanza de Algoritmos y Programación de Computadoras.”

BASES LEGALES

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.

Normas del CONATEL Ley orgánica de telecomunicaciones

·Artículo 1: “Esta Ley tiene por objeto establecer el marco legal de regulación general de las telecomunicaciones, a fin de garantizar el derecho humano de las personas a la comunicación y a la realización de las actividades económicas de telecomunicaciones necesarias para lograrlo

Ley Orgánica de Educación (2009)

Artículo 15: “La educación es un derecho humano inalienable e irrenunciable, integral y permanente. El Estado, como garante de los derechos humanos, la asume como función indeclinable y de máximo interés con la participación de la sociedad y familia.”

Ley de Infogobierno (2013)

Artículo 1: “Esta Ley tiene por objeto establecer los principios, bases y lineamientos que rigen el uso de las tecnologías de información en el Poder Público y el Poder Popular, para mejorar la gestión pública y los servicios que se prestan a las personas; impulsando la transparencia del sector público; la participación y el ejercicio pleno del derecho de soberanía

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable dependiente:

- Sistema web no code

Variable independiente:

- Aprendizaje

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Sistema web no code	Accesibilidad	Facilidad de uso	¿El sistema permite a los usuarios desarrollar software sin conocimientos previos?
Sistema web no code	Autonomía del estudiante	Nivel de independencia en la creación de software	¿Los estudiantes pueden desarrollar aplicaciones sin asistencia constante?

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

- **NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN**

La naturaleza de esta investigación es de tipo aplicada.

- **TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La naturaleza, de esta investigación es de tipo descriptiva y explicativa

- **DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

Tiene un diseño cuasiexperimental, ya que se probará la herramienta con un grupo de estudiantes para evaluar su efectividad

- **INSTRUMENTO**

Se utilizará una encuesta estructurada, la cual estará compuesta por preguntas cerradas de opción múltiple.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población está conformada por los estudiantes de la carrera de Ingeniería en Informática de la UNELLEZ, quienes presentan dificultades en el aprendizaje de la programación.

Muestra

La muestra, se aplicará un muestreo probabilístico estratificado, seleccionando un grupo representativo de estudiantes que hayan participado en actividades de enseñanza-aprendizaje vinculadas con programación.

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL SOFTWARE





**MUCHAS
GRACIAS**

