TESIS 1

jUEGO COMPUTARIZADO PARA LA ENSE�ANZA DE LAS FECHAS PATRIAS

AUTOR: HILCIS N. FERNANDES A.

Diciembre, 2008

REGISTRO: 10986

COTA: TG - 872 e.1

RESUMEN

Esta investigacion tinene como proposito: desarrollar un juego computarizado para la ens�anza de las fechas patrias

en una udidad educativa "francisco Javier Ustariz" ubicadso en Nirgua - edo. Carabobo. se fundamenta en una investigacion de campo, apoyada

en un proyecto factible, la poblacion objeto de estudio estuvo conformada por veintinueve docentes (29) docentes adscritos a la institucion

objeto de estudioy ciento treinta y ocho alumnos. para la muestra docente se tomo una poblacion existente siendo un muestreo central probabilistico.

en relacion a los alumnos se utilizo un muestreo al azar simple trabajando con 69 alumnos. referente a la recoleccion de informacion se utilizaron

2 cuesteonarios uno para los docentes y uno para los alumnos, contenido de 14 preguntas, con escala de pregiuntas tipo Likert cuyas alternativas fueron: siempre,algunas veces, casi nunca, nunca, este fue validado mediante el juicio de expertos para la confiabilidad. se realizo una prueba piloto donde posteriormente se aplico el coeficiente de consistencia interna alpha - cronbach, verificando la confiabilidad del instrumento como fue aplicado en la muestra seleccionada para presentar los resultados en cuadros de frecuencia y grafcos de barra, con el fin de elaborar el cuerpo de conclusiones y recomendaciones. A continuacion se menciona una recomendacion entre otras: crear un ambiente adecuado donde se incentive al alumno, y se valorice la utilizacion de la tecnologia inform�tica comoherramienta capaz de agilizar y reforzar el prograso de ense�anza - aprendizaje del educando, tambien concluye: el docente encargado de la enseyanza con las fechas patrias, debe emplear medios que despierten el interes y la motivacion de los alumnos.

descriptores: juego computarizado, educxacion basica, ense�anza de las fechas patrias.

(p.4)

"la posibilidades de aprendizaje que les puede brindar la informatica educativa a estos infantes sirven como base de motivacion para una consolidacion de sus capacidades y habilidades, que puede permitir, en algunos de ellos, su integracion al sistema educativo habitual de esto no escapa la actividad ludica, quien constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del ni�o, el desarrollo psicologico, la adquicision de saberes, la conformacion de una personalidad, son caracteristicas que el ni�o va adquiriendo o apropiando a travez del juego y en el juego."

(p.10)

"El dise�o curricular del nivel de educacion bvasica promueve un proceso de ense�anza-aprendizaje significativo, desde un enfoque constructivista alimentado por diversas corrientes psicologicas y psicopedagogicas pertenecientes a un modelo cognitivo, que en su conjunto y desde diferentespuntos de vista reconocen la importancia de la actividad constructivista en la realizacion de los aprendizajes escolares."

VAZQUEZ, P 2006 "material educativo computarizado(MEC) sobre la geograf�a para estudiantes de la universidad nacional abierta". Trabajo de grado de maestria. Universidad de los andes. Edo. Merida

(p.22)

"La estructura de los programas informaticos educativos para la infancia ha de responder a la estructura intelectual de la actividad de los ni�os de estas edades; por lo tanto para crear un sistema de actividades informaticasasequiles y productibles hay que concebir al juego y a su nuevo instrumento, el ordenador, como una unidad, y funcionar de una nueva manera creativo-problematica"