

Uso de un Software Educativo, como Estrategia de Enseñanza de la Asignatura Legislación Mercantil y Laboral en la UPEL – IPB

Gloria Maribel Rodríguez
UPEL-IMPMM Sede Central
r.gloria@hotmail.com

Sinopsis Educativa
Revista Venezolana
de Investigación
Año 12, Nº 1
Junio 2012
pp 9-19

Recibido: Enero 2012
Aprobado: Abril 2012

Resumen

El presente estudio está circunscrito en la modalidad de proyecto factible, el cual se concretó en una propuesta para el diseño de un software educativo, como estrategia de enseñanza de la asignatura Legislación Mercantil en la UPEL – IPB, orientado a los Docentes como estrategia de enseñanza a través de un recurso didáctico – tecnológico, y a los estudiantes les permitirá interactuar a través de la multimedia para la facilidad en la comprensión de la materia que es básicamente teórica y hasta la fecha se ha dictado de manera tradicional a través de clases magistrales con un estudiante pasivo, la investigación se apoyó en un estudio de campo, mediante la aplicación de dos instrumentos, uno tipo encuesta dicotómico y el otro bajo la modalidad escala de Likert, para ello, los sujetos de estudio representado por una sección que cursa esta especialidad de la UPEL – IPB, conformada por 35 estudiantes, el mismo fue validado por juicio de experto, para el proyecto factible se cumplieron las tres fases: La primera referida al estudio diagnóstico, la segunda al estudio de factibilidad del diseño del Software y su orientación, mientras que la tercera fase consistió en el Diseño del Proyecto en sí.

Palabras clave:
Software educativo;
Técnicas de enseñanza
– aprendizaje.

Educational Software Design as a Teaching Technique for the Mercantil Legislation at UPEL-IPB

Abstract

The aim of this research, circumscribed on the feasible project modality, was to design an educative software as a teaching strategy of the Mercantil Legislation subject at UPEL – IPB. It is oriented to Professors as a learning strategy, by using technological – didactic resources, and on the other hand, students will have the opportunity to interact by using multimedia resources in order to facilitate the comprehension of the subject, which has been administrated under the traditional modality: master class and low student participation. These researches were supported on a field study and were applied two instruments: a dichotomic survey and a survey structured on a Likert scale. The population to be studied is represented by 35 students of the speciality mentioned before from the UPEL-IPB. The feasible project will be reached in 3 steps: 1) a diagnostic study. 2) the feasible study to design the educative software and 3) the Project design.

Key words:
Educative software;
Teaching-learning
techniques.

Utilisation d'un Logiciel Éducatif, Comme Stratégie d'enseignement du Cours la « Législation Mercantile et du Travail » Dans le UPEL – IPB

Résumé

La présente étude est circonscrite dans la modalité de projet faisable, qui s'est limitée dans une proposition pour la conception d'un logiciel éducatif, comme stratégie d'enseignement du cours sur la « Législation Mercantile dans l'UPEL – IPB », orienté aux Enseignants comme stratégie d'enseignement à travers

Mots clefs: Logiciel éducatif; Techniques

d'un recours didactique - technologique, qui permettra aux étudiants d'interagir à travers du multimédia pour leur faciliter la compréhension de la matière qui est essentiellement théorique et jusqu'au présent elle a été dictée d'une manière traditionnelle à travers des classes magistrales avec un étudiant passif. La recherche s'est appuyée sur une étude de terrain, à travers l'application de deux instruments, un type d'enquête dichotomique et l'autre sous la modalité de l'échelle de Likert. Pour cela, les sujets d'étude représentés par une section qui suit un cours de cette spécialité à l'UPEL - IPB, composé par 35 étudiants. Le même a été validé par jugement d'experts; pour le projet faisable trois phases se sont accomplies : La première, rapportée à l'étude diagnostique, la deuxième à l'étude de faisabilité de la conception du Logiciel et de son orientation, alors que la troisième phase a été comprise dans la Conception du Projet en soit même.

d'enseignement - d'apprentissage.

Introducción

La Educación como eslabón primordial para fomentar el conocimiento, requiere de revisiones periódicas a los programas curriculares, y deben ser evaluados para su posterior administración, involucrando los diferentes sectores que integran la sociedad, así como el avance y desarrollo tecnológico.

Es por ello, que el avance que ha experimentado la humanidad en el ámbito tecnológico, ha llevado a la incorporación de nuevas herramientas fundamentales para el desarrollo educativo, de allí que el potencial educativo de estos servicios dependerá de la apropiación que hagan de ellos el docente. No basta con sembrar computadoras en las instituciones educativas, la creatividad de los profesionales podría ser el mejor capital para promover una iniciativa en éste campo.

Por lo tanto, un docente de este siglo, un profesor vigente, con sentido de pertenencia, no puede obviar su inmersión en un mundo nuevo, en el cual él se introdujo tardíamente, en comparación con otras generaciones que ya nacieron con la tecnología instalada. Esta situación no exige a los docentes "a incorporarse" al boom tecnológico con toda la eficiencia que requiere la actuación, con toda la calidad que exigen las nuevas generaciones a quienes no les sorprendió la llegada de la tecnología en la informática.

El trabajo del profesor tiene una nueva dimensión al facilitar los aprendizajes con alumnos que están cerca de la manera epistemológica para expresar sus dudas y recibir orientación. En esta modalidad, profesor y alumno están distanciados físicamente pero no en lo cognoscitivo.

El presente proyecto es de tipo factible y se desarrolló a través de tres títulos principales: el planteamiento del problema en estudio, en el cual se establecen los objetivos que se persiguen, así como la justificación y el alcance del mismo. Luego, se trabaja con el marco teórico o referencial, en donde se describen los antecedentes, así como toda la fundamentación teórica y legal que sustenta el presente trabajo. Finalmente, se trabaja con el marco metodológico, los sujetos de estudio y las variables que servirán de base para desarrollarlo. Posteriormente, para el proyecto factible se cumplirán las tres fases: la primera referida al estudio diagnóstico, la segunda al estudio de factibilidad del diseño del software y su orientación, mientras que la tercera fase consistirá en el diseño del proyecto en sí.

Planteamiento del Problema

La revolución tecnológica que vive la humanidad actualmente es debida en buena parte a los avances significativos en las tecnologías de la información y la comunicación. Los grandes cambios que caracterizan esencialmente esta nueva sociedad son: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información.

En el mismo orden, INFOBIT (2005), señala que las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicaciones), se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC), constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecno-

logías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfases).

La introducción de estas tecnologías implica un cambio de la sociedad, se habla de sociedad de la información o sociedad del conocimiento, tratándose de un cambio en profundidad de la propia sociedad. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación designan a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas, pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad. La puesta en práctica de las TIC afecta a numerosos ámbitos de las ciencias humanas la teoría de las organizaciones o la gestión... Un buen ejemplo de la influencia de los TIC sobre la sociedad es el gobierno electrónico.

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la *pizarra digital* (computador personal + proyector multimedia), los *blogs*, el *podcast* y, por supuesto, la *web* y los *wikis*.

Para toda aplicación educativa, las TIC son medios y no fines. Es decir, son herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices. Del mismo modo, la tecnología es utilizada tanto para acercar al aprendiz al mundo, como el mundo al aprendiz.

Al respecto, Fernández (2006), señala que una de las áreas que se ha fortalecido de las TIC es el CSCL (Computer Supported Cooperative Learning), Aprendizaje Cooperativo Soportado por Computadora, que basado en teorías de la psicología cognitiva ha creado un área de desarrollo de software y de innovación en Pedagogía. La finalidad es que grupos con el interés común de aprender, mejoren las experiencias de interacción entre ellos para consolidar el aprendizaje, que utilizando a las TIC como medio de coordinación.

En este sentido, en el ámbito educativo de educación superior busca aprovechar la herramienta informática para desarrollar un software educativo para la asignatura Legislación Mercantil Laboral dirigido a la carrera Educación Comercial del Instituto Pedagógico de Barquisimeto, debido a que la misma posee un amplio contenido y los estudiantes son poco dados a la investigación en fuentes bibliográficas originales, el material de consulta son libros de grandes volúmenes y se encuentran muy poco en las bibliotecas, conllevando a que el mismo, no desarrolle la capacidad de análisis y síntesis, observándose esta situación, en los trabajos que hacen entrega para cumplir con las investigaciones de la cátedra.

De igual manera, no existen herramientas de apoyo al docente que le permitan direccionar las estrategias de enseñanza actual, a pesar de ello, se cuentan con innumerables recursos pero no son puestos en prácticas por los mismos docentes, las tecnologías de la información no han sido incorporadas como parte de su planificación.

Observándose, que los docentes de la asignatura utilizan las técnicas tradicionales, especialmente la clase magistral para la asignatura Legislación Laboral y Mercantil, que no responden a los intereses y necesidades del entorno tecnológico actual.

En relación a las posibles causas del mismo, puede tratarse de desconocimiento de las estrategias didácticas basadas en tecnología, por el interés de aplicar estrategias diferentes, o la limitación de gestionar la incorporación de software educativo en las actividades de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que trae como consecuencia, el desaprovechamiento de la didáctica basada en las TICs para responder a las demandas educativas actuales. De esta situación planteada no escapa la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL – IPB), quien imparte la asignatura Legislación Mercantil y Laboral, bajo la forma tradicional, ya descrita.

Todo este planteamiento conduce a plantearse las siguientes interrogantes:

¿Es necesario un software educativo para la enseñanza de la asignatura Legislación Mercantil y

Laboral de la UPEL – IPB? ¿Es factible el desarrollo de un software educativo para la enseñanza de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral en la UPEL – IPB? ¿Se puede elaborar la propuesta de un Software educativo como alternativa didáctica para el desarrollo de los contenidos de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral?.

Con base en estas interrogantes surgen los objetivos de la investigación:

Objetivo General

Proponer un software educativo como estrategia de enseñanza en la asignatura Legislación Mercantil y Laboral de la UPEL – IPB.

Objetivos Específicos

- 1.- Diagnosticar la necesidad de un software educativo para la enseñanza de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral de la UPEL – IPB.
- 2.- Determinar la factibilidad de mercado, técnico y financiero de un software educativo para la enseñanza de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral en la UPEL - IPB.
- 3.- Plantear un Software educativo como alternativa didáctica para el desarrollo de los contenidos de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral en la UPEL - IPB.

Marco Referencial

Con la determinación de la efectividad de la computación, se pretende que los docentes adquieran las habilidades y destrezas en el manejo de la computadora, como complemento del aprendizaje en el proceso de enseñanza, y de esta manera lograr en forma conjunta, la posibilidad de participar e integrarse plenamente como miembros activos de una nueva sociedad y de una nueva era regida por el conocimiento científico tecnológico, cubriendo ese vacío que hay desde la implementación de este Nuevo Diseño al sistema Educativo.

Galvis Panqueva (1988), hace la distinción entre software y software educativo. Habla del software básico como son los de sistema operacional,

que permiten el arranque de la computadora. Otro grupo que señala, son los lenguajes o sistemas de programación, entre ellos existe una amplia diversidad y sus niveles de complejidad son variables. Estos permiten a los usuarios dar instrucciones a la computadora para ejecutar ciertas operaciones. Algunos ejemplos de este tipo de software, son los de autoría.

Selección y Evaluación del Software para su uso Educativo: hace referencia a la valoración que los profesores hacen del software antes de su empleo en el aula o en otros contextos educativos. La selección de este tipo de materiales no puede realizarse de modo superficial, puesto que la adecuación a las necesidades educativas requiere de un uso completo de los programas y de su implementación en contextos reales.

La selección por parte de los docentes de materiales didácticos de calidad aumenta las posibilidades de éxito en los subsiguientes procesos de aprendizaje que realicen los estudiantes. De ahí la importancia de preguntarse: ¿qué criterios objetivos definen la calidad de un buen material didáctico?, ¿cómo podemos seleccionar los programas más adecuados para nuestro contexto docente? Por ende, se deben definir criterios e instrumentos para evaluar softwares educativos desde una perspectiva objetiva y contextualizada.

Los criterios que se pueden utilizar para la selección del software pueden ser de dos tipos: generales, que coinciden en muchos aspectos con los utilizados para evaluar otro tipos de materiales didácticos (libros de texto, vídeos, cintas de audio, etc.); y específicos, que están más estrechamente relacionados con la informática como recurso educativo y abordan, por consiguiente, aspectos técnicos y relativos a la estructura del programa.

La evaluación del software implica la observación del uso efectivo de la aplicación por parte de los alumnos. La evaluación debe valorar en qué medida el uso del programa informático mejora el aprendizaje de los alumnos, describir cómo han de utilizar los profesores el software para mejorar su enseñanza y de qué formas profesor y alumnos interaccionan en el aula cuando se utiliza la aplicación.

Las preguntas a las que debe responder una evaluación de software utilizado con fines educativos son, fundamentalmente, dos: (a) ¿qué tipos de experiencias de aprendizaje puede proporcionar o apoyar el programa? y (b) ¿con qué enfoques de la enseñanza se identifica el software? En relación con la primera cuestión, los profesores deben valorar, al menos, los siguientes aspectos:

- Adecuación del contenido del programa informático al proyecto curricular y a la programación de aula.
- Tipos de actividades e interacciones en clase que induce el uso del software.
- Modos de organización del aula para el uso del ordenador.
- Formas de agrupamiento de los alumnos para la utilización de la aplicación.
- Necesidad de exposiciones orales por parte del profesor a todo el grupo-clase.
- Distinción de las actividades que requieren el uso del ordenador y aquéllas que no lo precisan.
- Grado de aprendizaje autónomo que se otorga a los alumnos a partir del uso individual (o en pequeño grupo) del software.
- Estilo de enseñanza que mejor se adecua a los propósitos del programa y funciones a desempeñar por el profesor durante su uso.
- Posibilidad de la utilización del software en el contexto real del aula.

Por otra parte, es muy importante evaluar la teoría del aprendizaje y de la enseñanza que subyace en el software, con el objeto de comprobar si es coherente con las formas de actuar del profesor y compatible con el modo de aprendizaje del grupo de alumnos que lo van a utilizar. Esta tarea no es facilitada, por lo general, por los desarrolladores de los programas y es labor del evaluador hacer explícita la teoría curricular a partir de factores como la selección y organización informativa, características de las actividades, modos de evaluación y feedback

o posibilidades de interacción del usuario con la máquina, entre otros.

Características pedagógicas y funcionales de los softwares

Facilidad de instalación y uso: Los programas educativos deben resultar agradables, fáciles de usar y autoexplicativos, de manera que los usuarios puedan utilizarlos inmediatamente, sin tener que realizar una exhaustiva lectura de los manuales ni largas tareas previas de configuración. Además, el usuario debe conocer en todo momento el lugar del programa donde se encuentra y las opciones a su alcance para moverse según sus preferencias: retroceder, avanzar, ir al índice. Si es necesario, un sistema de ayuda accesible desde el mismo material deberá solucionar todas las dudas que puedan surgir. Todos los programas deben considerar, en la medida de lo posible y dentro del marco de su temática y objetivos educativos, su posible utilización por alumnos de diversas características y habilidades; cuando además estén dirigidos a alumnos con necesidades educativas especiales, deberán adaptarse perfectamente a las limitaciones funcionales de sus destinatarios para que estos puedan utilizarlos con facilidad.

Versatilidad didáctica: Para que los programas puedan dar una buena respuesta a las diversas necesidades educativas de sus destinatarios, y puedan utilizarse de múltiples maneras según las circunstancias, conviene que tengan una alta capacidad de adaptación a diversos:

- Entornos de uso: aula de informática, clase con un único ordenador, clase con pizarra electrónica, uso doméstico.
- Agrupamientos: trabajo individual, grupo cooperativo o competitivo.
- Estrategias didácticas: enseñanza dirigida, exploración guiada, libre descubrimiento.
- Usuarios y contextos formativos: estilos de aprendizaje, circunstancias culturales y necesidades formativas, problemáticas para el acceso a la información (visuales, motrices...).

Para lograr esta versatilidad los materiales didácticos en soporte informático deberán ofrecer prestaciones como las siguientes:

- Ser programables, que se puedan ajustar parámetros como: nivel de dificultad, tiempo de respuesta, usuarios, idioma, etc.
- Ser abiertos, permitiendo al profesorado modificar fácilmente las bases de datos de los contenidos y las actividades que proporcionan a los estudiantes.
- Facilitar la impresión de los contenidos, sin una excesiva fragmentación
- Incluir un sistema de evaluación y seguimiento que proporcione informes de las actividades realizadas por cada estudiante: temas tratados, nivel de dificultad, itinerarios recorridos, errores que ha cometido.
- Permitir continuar los trabajos empezados con anterioridad.
- Promover el desarrollo de actividades complementarias con otros materiales (libros...).
- Dar respuesta a las problemáticas de acceso de los colectivos con necesidades especiales, proporcionando interfaces ajustables según las características de los usuarios (tamaño de letra, uso de teclado, ratón o periféricos adaptativos...).

Capacidad de motivación, atractivo: Los materiales didácticos multimedia por encima de todo deben resultar atractivos para sus usuarios, despertando la curiosidad científica y manteniendo la atención y el interés de los mismos. Los elementos lúdicos pueden contribuir a ello, pero debe cuidarse que no distraigan demasiado e interfieran negativamente en los aprendizajes.

Los programas también deberán resultar atractivos para los profesores, que generalmente serán sus prescriptores.

Adecuación a los destinatarios. Los materiales tendrán en cuenta las características de los estudiantes a los que van dirigidos: desarrollo cognitivo,

capacidades, intereses, necesidades, circunstancias sociales, posibles restricciones para acceder a los periféricos convencionales. Esta adecuación se manifestará en los siguientes ámbitos:

- Contenidos: extensión, estructura y profundidad, vocabulario, estructuras gramaticales, ejemplos, simulaciones y gráficos.
- Actividades: tipo de interacción, duración, motivación, corrección y ayuda, dificultad, itinerarios.
- Servicios de apoyo a los destinatarios: instalación y uso del programa, procesos de aprendizaje.
- Entorno de comunicación: pantallas (tamaño de letra, posible lectura de textos...), sistema y mapa de navegación, periféricos de comunicación con el sistema.

Potencialidad de los recursos didácticos. Para aumentar la funcionalidad y la potencialidad didáctica de los programas educativos conviene que ofrezcan:

- Diversos tipos de actividades que permitan diversas formas de acercamiento al conocimiento y su transferencia y aplicación a múltiples situaciones.
- Organizadores previos introductorios de los temas, ejemplos, síntesis, resúmenes y esquemas.
- Diversos códigos comunicativos: verbales (convencionales, exigen un esfuerzo de abstracción) e icónicos (representaciones intuitivas y cercanas a la realidad).
- Preguntas y ejercicios que orienten la relación de los nuevos conocimientos con los conocimientos anteriores de los estudiantes.
- Adecuada integración de medias, al servicio del aprendizaje, sin sobrecargar. Las imágenes no deben ser meros adornos, también deben aportar información relevante.

Tutoría y tratamiento de la diversidad, evaluación: La tutoría de las acciones de los estudiantes

(lo más personalizada posible) mediante una evaluación integrada en las actividades de aprendizaje, con buenos refuerzos, prestando orientación y ayuda. Debe facilitar el autocontrol del trabajo.

- Sistema de evaluación orientado al usuario, que facilite el autocontrol del trabajo.

Enfoque aplicativo y creativo. Los materiales evitarán la simple memorización de los contenidos y presentarán entornos aplicativos y heurísticos centrados en los estudiantes que tengan en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo donde además de comprender los contenidos puedan aplicarlos, investigar, y buscar nuevas relaciones.

Así el estudiante se sentirá creativo y constructor de sus aprendizajes mediante las posibilidades de interacción con el entorno que le proporciona el programa (mediador) y a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento. Las actividades relacionarán la experiencia y conocimientos previos de los estudiantes con los nuevos.

Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje: Los materiales proporcionarán herramientas cognitivas para que los estudiantes hagan el máximo uso de su potencial de aprendizaje, puedan decidir las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo, el nivel de profundidad de los temas y autocontrol en su trabajo regulándolo hacia el logro de sus objetivos. Facilitarán el aprendizaje a partir de los errores tutorando las acciones de los estudiantes, explicando (y no sólo mostrando) los errores que van cometiendo (o los resultados de sus acciones) y proporcionando las oportunas ayudas y refuerzos. Estimularán a los alumnos el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje que les permitan planificar, regular y evaluar sus aprendizajes, reflexionando sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar.

Las experiencias de la incorporación de la computadora a la educación, representa un potencial que diversifica las herramientas de trabajo, fuente de información o de cálculo, medio de comunicación y entretenimiento, con los que ha logrado modificar a la sociedad contemporánea en menos de

una veintena de años. Su estructura e ingeniería ha permitido llegar al desarrollo de las telecomunicaciones, las que han podido establecer diversas formas de comunicación: de uno a uno, de uno a muchos, de muchos a uno, de lugares muy remotos y de forma instantánea.

Paradójicamente, después de haberse anunciado constantemente que la computadora aislaría a los sujetos y promovería un individualismo crónico, se habla ahora de aprendizaje colaborativo, en donde se propone establecer comunicación con grandes sectores educativos de diversas partes del mundo, para compartir experiencias de investigación social y científica en relación con un tema de interés.

Esto ha hecho, que los esfuerzos que se realizan en la formación dentro de esta disciplina, los cambios tengan que ser de forma dinámica y flexible, porque si no es así, los contenidos pierden vigencia. El presente estudio está circunscrito en la modalidad de proyecto factible, el cual se concretó en una propuesta para el diseño de un software educativo, como estrategia de enseñanza de la asignatura Legislación Mercantil en la UPEL – IPB, orientado a los Docentes como estrategia de enseñanza a través de un recurso didáctico – tecnológico, y también servirá a los estudiantes, pues les permitirá interactuar a través de la multimedia para la facilidad en la comprensión de la materia que es básicamente teórica y hasta la fecha se ha dictado de manera tradicional por medio de clases magistrales con un estudiante pasivo, la investigación se apoyó en un estudio de campo, mediante la aplicación de dos instrumentos, uno tipo encuesta dicotómico y el otro bajo la modalidad escala de Lickert, para ello, los sujetos de estudio estuvieron representados por una sección que cursa esta especialidad en la UPEL – IPB, la cual está conformada por 35 estudiantes, el mismo fue validado por juicio de experto, para el proyecto factible se cumplirán las tres fases: La primera referida al estudio diagnóstico, la segunda al estudio de factibilidad del diseño del Software y su orientación, mientras que la tercera fase consistirá en el diseño del proyecto en sí.

Computación educativa

Las experiencias de la incorporación de la computadora a la educación representan un potencial

diversificador como herramienta de trabajo, fuente de información o de cálculo, medio de comunicación y entretenimiento, etc. con los que ha logrado modificar a la sociedad contemporánea en menos de una veintena de años. Su estructura e ingeniería ha permitido llegar al desarrollo de las telecomunicaciones, las que han podido establecer diversas formas de comunicación: de uno a uno, de uno a muchos, de muchos a uno, de lugares muy remotos y de forma instantánea.

Paradójicamente, después de haberse anunciado constantemente que la computadora aislaría a los sujetos y promovería un individualismo crónico, se habla ahora de aprendizaje colaborativo, en donde se propone establecer comunicación con grandes sectores educativos de diversas partes del mundo, para compartir experiencias de investigación social y científica en relación a un tema de interés.

Metodología

El presente estudio estuvo enmarcado dentro de la modalidad de proyecto factible, apoyado en la investigación de campo de carácter descriptivo. Debido a esto, el Manual Normativo para la Elaboración de Trabajos de Grado de Maestría y Tesis Doctorales, de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003) y de la Universidad Bicentenario de Aragua (1996), consideran que el proyecto factible es la “elaboración de una propuesta sobre un modelo operativo viable o una solución posible a un problema de tipo práctico para satisfacer necesidades de una institución o grupo social”. (p.18)

En este sentido, el trabajo se orienta a resolver una situación planteada, puesto que se basa en el diseño de un software educativo, como estrategia de enseñanza de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral de la UPEL – IPB.

El estudio se realizará en tres fases: La primera referida al estudio diagnóstico, la segunda al estudio de factibilidad del diseño del Software y su orientación, mientras que la tercera fase consistirá en el Diseño del Proyecto en sí.

Fase I – Estudio diagnóstico

Se incluye en esta etapa, el estudio de campo mediante la aplicación de dos instrumentos para la

recolección de datos, uno dicotómico y el otro bajo la escala de Lickert, diseñados con esta finalidad, a ser aplicado sobre la muestra seleccionada; con el propósito de determinar la necesidad de proponer un plan de actualización. La población objeto de estudio estará conformada por la totalidad de alumnos de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral, sección: 5ECO6, representada por 35 estudiantes, del lapso II -2007. La muestra utilizada será de tipo censal debido a que se tomará el 100% de los sujetos que componen la población por ser de reducida la dimensión de estudiantes de Legislación Mercantil y Laboral de la UPEL – IPB, además de ser accesible al investigador.

El instrumento constará de veinte preguntas la escala tipo lickert con las alternativas Siempre, Casi Siempre, Algunas Veces y Nunca.

La validez del instrumento será a través del método de validez de contenido escrito por Busot (citado por Suárez, 2001), que al respecto afirma: “Se refiere a la naturaleza del tema o contenido sobre el que versa el instrumento. Se demuestra hasta qué punto la muestra de pregunta que lo confirma es representativa de toda la población de ítem (p.35). Posteriormente, se someterá dicho instrumento a la consideración Juicio de Expertos, quienes verificarán la correspondencia entre los ítems seleccionados y los objetivos del estudio.

La confiabilidad se determinará a través de la congruencia interna del instrumento; basado con el método de equivalencia fundamental, Ary (citado por Suárez y otros (ob, cit), plantean que la confiabilidad: “La valoran determinando como los reactivos de una prueba sencilla se relaciona con el resto de ello y con la totalidad del test” (p.35). La fórmula que se aplicará es la del estadístico Kuder Richarson Kr20.

Fase II – Estudio de factibilidad

Esta etapa comprende el análisis teórico, financiero, humano, institucional y social que posibiliten la implementación de la propuesta. En esta fase, se verificará la factibilidad de diseñar un software educativo, la demanda, que será el mercado potencial, en este caso, los estudiantes de Legislación Mercan-

til y Laboral de la UPEL – IPB, en relación al estudio técnico, se determinará el tamaño del proyecto, así como la identificación de los insumos, materiales que forman parte del proceso global de transformación.

De igual manera, se determinarán las alternativas técnicas que mejor se adapten a los criterios de optimización para su implementación. Asimismo, la parte financiera, mediante la selección de diferentes estrategias que permitan financiar el proyecto y obtener los recursos económicos que cubran la necesidad total de capital requerido.

Fase III - Diseño del proyecto

Se incluyen en esta etapa los aspectos característicos de la propuesta, tales como: justificación, componentes teóricos prácticos, objetivos, ubicación y el análisis de la información recabada en las etapas anteriores. De igual forma, esta categoría se permite la elaboración de estudios novedosos y diferentes a los que caracterizan las modalidades descritas, pero en todos los casos se debe incluir la demostración de la necesidad de la creación o de la importancia del aporte, según el caso, la fundamentación teórica, la descripción de la metodología utilizada y el resultado concreto del trabajo en forma acabada, para efectos, solo se aceptan los proyectos especiales cuando tengan como soporte un sólido diseño de investigación, conlleven o deriven de elaboraciones conceptuales originales del investigador y el resultado tangible se caracterice por su valor innovador. De igual manera, se tomará en consideración los resultados obtenidos en las fases I y II.

Resultados

Primeramente, se debe mencionar que el docente de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral de la UPEL - IPB planifica sus contenidos sin considerar las TIC'S como herramienta indispensable en el desarrollo de sus temas, muchas veces porque la asignatura tiene tanto contenido teórico que prefieren utilizar el método tradicional de clase magistral para cubrir todo el programa y otras porque hay asignaturas específicas que no poseen un software que sea útil al momento de impartir la misma.

En el mismo orden, se puede señalar que cuando los docentes no especialistas del área informática evalúan un software educativo consideran la facilidad al momento de instalar, su trasportabilidad y que posea ayuda en línea, sin embargo, en el mercado la mayoría de los software existentes son complejos a la hora de instalar, requiriendo soporte técnico que hacen más monótono la fase de instalación, porque el software no poseen un ejecutable de forma automática (SET UP ó AUTORUN).

Otro aspecto a considerar, es el poco uso que le dan los docentes no informáticos a los laboratorios o las bibliotecas virtuales por su desconocimiento o temor al equipo de computación.

Asimismo, no se está cumpliendo la distribución de contenidos por la extensión de los temas, lo que trae como consecuencia que los software educativo de estas asignaturas deben ser elaborados por los mismos docentes del área, quienes conocen la estrategia al momento de explicar un determinado tema, asignando mayor cantidad de pantallas a aquellos contenidos más complejos, sin embargo, los contenidos en el aula se desarrollan de una manera parcial de acuerdo al programa de la asignatura, muchas de las competencias de los alumnos no son consideradas, lo que permite afirmar que el docente de Legislación Mercantil y Laboral carece de recursos y materiales necesarios que le permitan desarrollar esos contenidos programáticos.

A través de la aplicación del instrumento, se demostró que el recurso que mayormente utiliza el docente es el pizarrón, si bien es cierto que la asignatura requiere de conocimientos y términos básicos sólidos, que solo el docente debe transmitir, no es menos cierto, que puede ser muy pesada la transmisión de tanto contenido informativo, si el único activo es el docente y los estudiantes se encuentran pasivamente, de allí que no existe la incorporación de dinámicas y otras estrategias que sirvan para hacer más atractiva la temática.

Finalmente, se puede señalar que la mayoría de los docentes coinciden en señalar que un software educativo para este tipo de materias le sirve al alumno para mantenerse al día con la información,

porque la puede reforzar desde sus hogares por ser el material transportable, pero los mismos docentes señalan que nunca han tenido la oportunidad de trabajar con un Software Educativo y su planificación de actividades sufrirían cambios sustanciales.

En forma general, la falta de herramientas para ser manipulados por el docente que faciliten su labor en el aula está trayendo las siguientes consecuencias:

- No se está cumpliendo con los contenidos programáticos como tampoco las competencias pedagógicas que faciliten una gestión de calidad mediante una visión compartida, lo que podría traer efectos no adecuados a la hora de emprender aprendizajes significativos con los alumnos.
- En la práctica de estrategias didácticas con los alumnos y en la promoción de actividades pedagógicas mediante la toma de decisiones asertivas, los docentes evidencian escaso cumplimiento de las mismas, acción que puede repercutir en el mejoramiento y aprovechamiento de las tareas educativas que realizan con los alumnos dentro del aula de clase. Argumento que tiene su soporte en lo puntualizado por Estévez (2001), quien indica que los docentes como gerentes de aula deben ubicar la toma de decisiones en función de todo el contexto escolar, a fin de lograr productividad y competitividad en cada análisis de tareas educativas concebidas dentro del contexto institucional.
- La relación del desempeño de los docentes está centrada en procesos educativos poco innovadores, es decir, se comunica lo esencial sin profundizar en las competencias profesionales que precisen una innovación en el ámbito educativo. Lo que pudo constatarse que esta relación es negativa, puesto que no existe armonía entre los entes educativos a su cargo y el desarrollo de habilidades que ejecuta el personal docente no están vinculados con relaciones humanas adecuadas al contexto escolar.

Recomendaciones

Sobre la base de las conclusiones realizadas surgen las siguientes recomendaciones:

- Diseñar un Software Educativo para la enseñanza de la asignatura Legislación Mercantil y Laboral de la UPEL – IPB.
- Poner en práctica el Software Educativo durante el desarrollo de los objetivos previstos en el mismo para determinar su efectividad y proceder a validarlo.
- Al Departamento de Control de Estudio, internalizar este conjunto de conclusiones emanadas del presente trabajo, que pueden conducir a la incorporación de esta herramienta a la hora de impartir asignaturas de la especialidad, porque este tipo de materias tienen un alto grado de contenido; sin embargo, los alumnos deben estar bien preparados porque necesitan desarrollar un buen desempeño en la práctica profesional.
- A los docentes, que fomenten la interacción con el propósito (de facilitar situaciones de aprendizaje favorables para los alumnos) y realizar un trabajo en equipo con ellos, de manera que todas las actividades que realicen estén acordes con sus propios intereses y necesidades.

Referencias

- Arévalo (2006). *Actitud de los docentes hacia el uso de la internet en el desarrollo de los cursos dictados en la escuela de ingeniería de computación de la Universidad Fermín Toro*. Universidad Fermín Toro.
- Bavaresco, A. (1998). *Metodología de la Investigación*. Caracas: Interamericana.
- Busot, M. (1998). *Métodos de Investigación*. México: McGraw Hill.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). *Gaceta Oficial Extraordinaria N° 36.860*. Diciembre 30, 1999. Asamblea Nacional.
- Díaz Barriga, F. (1994). *Aportaciones de la psicología educativa a la tecnología de la educación: Algunos enfoques y desarrollos prevalentes*. En: Tecnología y Comunicación Educativa. No. 24, ILCE, México.

- Fernández (2006). *Aprendizaje Soportado por Computadora*. Proyecto de Investigación. Universidad Santa María. Caracas.
- Galvis Panqueva, A. H. (1988). "Ambientes de enseñanza-aprendizaje enriquecidos con computador". En: *Boletín de Informática Educativa*. (1),2, Diciembre de 1988. pág.119.
- González (2000). *Los avances de las Tecnologías de Información y Comunicación, TIC (Tecnologías de Información y Comunicación)*. Trabajo de Grado No Publicado. UPEL.
- Hernández, S. (1994). *Investigación*. México: Panapo. INFOBIT. Revista de Informática CEBIT. (2) .4.
- Ley Orgánica de la Administración Central. *Gaceta Oficial N° 36.807 de fecha 14 de octubre de 1999*. Decreto N° 369 de fecha 5 de octubre de 1.999
- Ley de Universidades. (1970). Circular N° 1 del Consejo Universitario de 13 de enero de 1970.
- Medina (2001). *Las Nuevas tecnologías en la formación Académica Superior*. Trabajo de Grado. Universidad Fermín Toro. Barquisimeto.
- Ministerio de Ciencia y Tecnología. (2007). [Página Web en Línea]. Disponible: <http://www.mtc.gob.ve> [Consulta: 2007, Abril 30]
- Osin L. (1999). *Taxonomía de software educativo*. Tesis No Publicada. Universidad Central de Venezuela. Caracas.
- Pérez Gómez, A. (1983). *Paradigmas contemporáneos de investigación didáctica*. En: La enseñanza: su teoría y su práctica. Madrid, Akal-Universitaria, 1983. No. 57,pp. 95-138. (Serie Pedagogías, no. 57).
- Prieto, M.(2006). *Software multimedia para propiciar el aprendizaje en la asignatura teoría y práctica de Administración, Turismo y Aduanas*. Trabajo de Grado No Publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Barquisimeto.
- Ruiz, L. (2001). *Las TICS y la Formación Docente*. Trabajo de Grado No Publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Barquisimeto.
- Suárez, M. (2001). *Estrategias de Investigación*. Trabajo de Grado de Maestría No Publicado. Universidad Central de Venezuela.
- Universidad Bicentenario de Aragua. (1996). *Manual de Elaboración de Trabajos de Grado*. Caracas: Autor.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2003). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. (3° ed.)*. Caracas: FEDUPEL.