

Autor:

Rubén Darío Rangel
elcreativo1@hotmail.com
universidad de Carabobo
Valencia-Venezuela

Recibido: 30/10/2009

Aprobado: 10/03/2011

Lic. En Educación Mención:
Educación Para El Trabajo Sub-Area
Comercial Universidad de Carabobo,
Diplomado Aplicaciones
MULTIMEDIA Tecnología
Interactiva FACE, Unidad de
Computación; Especialización en
Tecnologías de la Computación en
Educación; Cursante Maestría en
Gerencia Avanzada en Educación
Superior.

**LA MULTIMEDIA
COMO FUENTE DE
REFORZAMIENTO LÚDICO
PARA LOS ESTUDIANTES
DE CONTABILIDAD DE LA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
(FaCE) DE LA UNIVERSIDAD
DE CARABOBO (UC)**

RESUMEN

Partiendo de que el educador tiene la responsabilidad de la búsqueda de métodos que aseguren un aprendizaje eficaz, se presenta este trabajo de investigación que tuvo como propósito de diseñar un software educativo de la multimedia como fuente de reforzamiento lúdico para los estudiantes de contabilidad de FaCE-UC. Enmarcado dentro de la modalidad de proyecto factible, el estudio está fundamentado en la aplicación de un instrumento a través del cual se analizan las necesidades y la factibilidad para ejecutar el mismo. La población objeto de estudio estuvo constituida por dos (2) docentes de la asignatura de contabilidad del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial"; se tomó una muestra del 100% de la población, es decir, los dos docentes. Se utilizó como instrumento para recabar la información un cuestionario, el cual

constó de 5 ítems, estructurado a base de preguntas dicotómicas (SI, NO) cuya confiabilidad arrojó un resultado de 0,88 lo que se interpreta confiable. Luego esta información fue sometida a un análisis e interpretación de tipo cuantitativa a través de cuadros de porcentajes. Como conclusión se pudo observar que la propuesta se puede utilizar como herramienta para la enseñanza y aprendizaje ya que constituye una estrategia instruccional innovadora que hace que el estudiante sea más participativo y proactivo, que progrese a su propio ritmo, atendiendo a sus diferencias individuales y logrando así, un aprendizaje significativo.

Palabras clave: Software educativo. Multimedia. Estrategia lúdica. Aprendizaje significativo.

**THE MULTIMEDIA AS A SOURCE OF LUDIC REINFORCEMENT FOR
THE ACCOUNTING STUDENTS OF THE FACULTY OF EDUCATION
(FaCE) OF THE UNIVERSITY OF CARABOBO (UC)**

ABSTRACT

Since teachers are responsible for seeking ways to ensure effective learning, this research work had the purpose of designing a multimedia educational software as a source of ludic reinforcement for the Accounting students of the FaCE-UC. Framed within the feasible project modality, this study is based on the application of an instrument which analyses the needs and feasibility to carry out the project. The population consisted of two (2) professors of the subject Accounting from the 4th semester, belonging to the Speciality of Education for Work, in the Commercial sub-area"; The sample included the 100% of the population, in other words, the two professors. To collect data, it was used a questionnaire, which consisted of 5 items, structured as dichotomous questions (if not) whose reliability of 0.88 is interpreted as trustworthy. The information obtained was subjected to an analysis and interpretation of quantitative kind through tables of percentages. As a conclusion, it was observed that the proposal can be used as a tool for teaching and learning, thus it is an innovative instructional strategy that makes students more participatory and proactive, to progress at their own pace, according to their individual differences, so as to achieve a meaningful learning.

Key words: Educational Software. Multimedia. Leisure strategy. Meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

El proceso educativo involucra una serie de factores que determinan su eficacia. Entre ellos se pueden indicar el desarrollo de las diversas actividades para el aprendizaje y la formación didáctica, actualmente existe la inquietud sobre la determinación efectiva de las actividades en el aula; si estas conducen al logro satisfactorio de los objetivos pautados para esa clase, o si las técnicas o modelos propician un clima favorable para el aprendizaje.

Es por eso que en la enseñanza juega un papel importante la labor que realiza el docente eje y motor de los cambios que se generan en el aula de clase, el cual dirige el proceso educativo, guiando al estudiante en el logro de los objetivos previstos en los programas de una manera eficaz. Debe ser capaz de trabajar efectivamente y de adaptarse a los cambios en el proceso educativo, al mismo tiempo ayudar a que el educando se entusiasme por el trabajo y por la asignatura.

De igual manera, el estudio tendrá como finalidad recabar datos que permitan recomendar la utilización del software educativo como válido para alcanzar el interés y mejoramiento del rendimiento académico de los educandos.

Es por esto que nos vemos en la necesidad y a la vez nos motiva a realizar esta investigación sobre el diseño de un software educativo como estrategia lúdica para el aprendizaje significativo en la asignatura de contabilidad de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE UC.

El presente trabajo se estructura en tres capítulos que se descomponen de la siguiente manera:

Capítulo I: Planteamiento del Problema: Descripción y explicación del problema, determinación de los objetivos de la investigación: Objetivo general y objetivos específicos, y justificación.

Capítulo II: Marco teórico: Antecedentes, bases teóricas, fundamentación teórica, bases legales y el cuadro de operacionalización de las variables.

Capítulo III: Marco Metodológico: Tipo de estudio, fase de investigación: Factibilidad, diseño de la propuesta, población, muestra,

técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez del instrumento, confiabilidad.

Capítulo IV: Análisis de los datos.

Capítulo V: Diseño de la propuesta: Introducción, justificación, objetivo general, objetivos específicos y finalidad.

Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación juega un papel muy importante en el desarrollo intelectual de los individuos creando un impacto relevante en los niveles de la sociedad. La acción educativa constituida por los diferentes agentes que existen en el sistema educativo, convergen en la intención de ofrecer una educación integral, que abarque el desarrollo de la persona así como de su inserción en el quehacer social.

Por consiguiente, la educación es un proceso donde el docente actúa como promotor de experiencias educativas con la capacidad de utilizar estrategias metodológicas que produzcan en el alumno el desarrollo de la creatividad, la participación activa en su aprendizaje, la transferencia de conocimientos, habilidades y destrezas a situaciones de la vida real.

La educación tradicional se ha centrado, durante un largo período de tiempo, en una enseñanza académica, quizás demasiada teórica, que debido a las mutaciones producidas en la sociedad con la aceleración de los cambios actuales, ha requerido orientarse hacia unos nuevos planes de estudio más prácticos.

Es por ello, que la actividad educativa es una de las más complejas del ser humano. Que busca la operatividad de distintos modelos educativos, dentro de los paradigmas imperantes del momento, empleando distintos recursos didácticos que produzcan aprendizaje significativo y activo del estudiante.

Pero, la aceleración del cambio tecnológico en el diseño de aplicaciones multimedia presupone la conjunción de dos partes inseparables: la pedagogía y la tecnología. De la pedagogía se tiene en cuenta la selección de los métodos educativos empleados para lograr la participación del estudiante como un ente activo y la utilización de la tecnología implica la utilización y combinación de las modalidades de la

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel

p.p. 224-250

informática educativa para lograr un producto informático que cumpla con los objetivos propuestos.

Es por esto, que la enseñanza, utilizando las nuevas tecnologías hoy disponibles, debe dar una información que proporcione una visión global de los conceptos fundamentales y que permita prever el resultado u objetivo final, el control de los comportamientos, la formulación de un programa, su aplicación y evaluación consiguiente. Debe permitir añadir ejemplos de aplicaciones reales de las ideas.

Esto demuestra que las estrategias innovadoras en la educación mediante el uso del software educativo para convertir los conceptos en algo vivo para el estudiante y la existencia de una unidad de simulación que permita al educando plantear sus propios casos y resolverlos, siguiendo el sistema de ver. Esto origina que las recientes teorías del aprendizaje propugnan que el conocimiento es algo que cada individuo reconstruye, y por lo tanto el conocimiento no se adquiere por mera transmisión.

En consecuencia se sostiene que las estrategias del aprendizaje más efectivas son las que explotan el principio de aprender haciendo.

Cabe destacar que el software educativo lo forman los programas educativos y didácticos creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Brindando los ambientes de aprendizaje basados en uso del computador que involucran el conocimiento y la inteligencia en dirección y estructura de los procesos del mismo, sino más bien deben crear situaciones y ofrecer herramientas para estimular a los aprendices a hacer el máximo uso de su propio potencial cognitivo.

Se trata de programas capaces de simular en el ordenador situaciones reales y generar resultados precisos. Son muy interesantes puesto que la realización expresa de programas ejecutables permite abordar la resolución de problemas cuya finalidad, cuando no se dispone de dichas herramientas, obliga a tratarlos de forma teorizante. En general el modelado y la simulación surgen de forma natural como extensión del concepto de diseño. La aparición del ordenador cambió la situación de forma radical al introducir una herramienta para la representación simbólica de los modelos y el cálculo numérico de su comportamiento.

En este contexto, un modelo de simulación se puede considerar como un conjunto de ecuaciones para generar el comportamiento del sistema

real. El ordenador, bajo el control de un programa que implementa el modelo, puede emplearse para generar su comportamiento. Este proceso se denomina **simulación** y el programa, **programa de simulación**. Esto demuestra, que cuando se habla del empleo de los "**multimedia**", se está haciendo referencia a la utilización a través del ordenador de 'múltiples medios' como texto, gráficos, sonido, imágenes, animación y simulación, que son combinados y controlados por el usuario de forma **interactiva**, para conseguir un efecto deseado.

El uso de color, imagen, sonido y animación no es excesivamente **reciente**, pero sí lo es su empleo en la elaboración de cursos, con las técnicas '**multimedia**'. La razón es simple: el gran espacio ocupado en memoria cuando se almacenan ficheros de sonido o imagen, digitalizados, hacía inviable su uso con ordenadores normales. La aparición de los nuevos sistemas de almacenamiento mayoritariamente CD-ROM, ha hecho factible su empleo, utilizando interfaces y periféricos adecuados que contribuyen a entender más rápida, dinámica, practica y motivadora, los contenidos de las asignaturas y alcanzar las competencias propuestas el docente.

Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativos atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento y computador.

Según Pérez Marqués (1996). Lo que hace que un software sea educativo lo ha indicado en un conjunto de características que permiten dar una respuesta certera a este interrogante: 1. han sido elaborados con una finalidad didáctica, 2. utilizan las computadoras como soporte, 3. son interactivos, 4. se adaptan al ritmo de trabajo del estudiante, 5. son fáciles de utilizar.

El enfoque de la instrucción asistida por computadora pretende facilitar la tarea del educador, sustituyéndole parcialmente en su labor. El software educacional resultante generalmente presenta una secuencia (a veces establecida con técnicas de inteligencia artificial) de lecciones, o módulos de aprendizaje. También generalmente incluye métodos de evaluación automática, utilizando preguntas cerradas desea transmitir mediante la inclusión de artificiales premios visual. En un mínimo orden de ideas, el informe iberoamericano (1999) sobre formación continua a profesores, refiere sobre la responsabilidad en los logros de aprendizaje de sus

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel

p.p. 224-250

alumnos, donde resalta uno de los objetivos centrales de la reforma es reorientar los procesos de enseñanza y de evaluación en términos de logros de aprendizaje. Esto implica que los profesores deben profundizar y reestructurar sus conocimientos disciplinarios no sólo en función de las necesidades particulares de cada disciplina sino también de los procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje. Esta visión implica conocer cómo aprenden significativamente los niños y jóvenes y saber diseñar y manejar procesos acordes con estos principios; disponer de un repertorio de estrategias de educación y enseñanza apropiado para cada caso y, mantener una constante reflexión en torno a la práctica docente.

Asimismo, refiere asumir la diversidad existente entre los alumnos, para lograr aprendizajes significativos, donde el profesor al momento de organizar el trabajo en el aula, debe ser capaz de discernir, tomar decisiones y seleccionar estrategias adecuadas, considerando las diferencias culturales, socio-económicas, intelectuales, afectivas y de intereses de los alumnos.

Desde la perspectiva más general, Venezuela actualmente exige propuestas educativas que ofrezcan un permanente desarrollo integral a la sociedad. La educación, es el sector que primeramente debe ser atendido, aportando soluciones que deben dar respuestas y formar a las personas como seres participativos y críticos de su ámbito social con una desarrollada personalidad. Todos estos programas y estrategias proporcionan una guía metodológica y didáctica que tienen como finalidad formación integral del estudiante.

Cabe considerar que en el artículo 110 de la Republica Bolivariana de Venezuela (1.999), se precisa que el estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país.

Promover el fortalecimiento y consolidación de los entes descentralizados de la educación, encargados de la promoción y desarrollo de innovaciones educativas para el nivel de Educación Media, Diversificada y Profesional. Así lo establece el cual hace referencia a lo que debe ser la educación en sus funciones dentro del país.

Las innovaciones en el campo de la enseñanza afectan el modo de pensar, sentir y vivir de las personas su utilización implica un cambio en

la percepción del tiempo y el espacio para dar una mejora dentro del ámbito educativo.

Asimismo el acto de educar implica interacciones muy complejas, las cuales involucran cuestiones simbólicas, afectivas, comunicativas, sociales, de valores etc. Un profesional de la docencia debe ser capaz de dar todas las herramientas para que el alumno desarrolle su capacidad de pensar, sentir, actuar y desarrollarse como persona utilizando nuevas estrategias de aprendizaje. Además, en este sentido y dado que el juego es una actividad de aprendizaje que esta basada en procedimientos formales estructurados con anticipación, y que de hecho constituye una actividad vital del individuo, dada su naturaleza es perfectamente utilizable como estrategia de enseñanza.

Según la UNESCO (1994) el juego condiciona al individuo a un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la efectividad de allí, que al considerarlo algo más que un pasatiempo, el mismo significa la aplicación de esfuerzos y de la adquisición y formación de cualidades que contribuyen con el desarrollo integral del individuo.

Así mismo basado en la teoría de Piaget como juego de naturaleza estimuladora, utilizando como estrategia didáctica ofrece al docente una herramienta útil para estimular y reforzar el aprendizaje significativo en los alumnos de la asignatura Contabilidad.

Además de proporcionarle al mismo un material didáctico para la enseñanza - aprendizaje de las cuentas que es uno de los objetivos mas densos, complejo y su enseñanza se realiza en el tiempo estimado, por esa razón el mismo le va brindar a los docentes el reforzamiento del tema impartido y poder así avanzar a los primeros objetivos y alcanzar las competencias de la asignatura de contabilidad.

Cabe considerar, por otra parte que permite desplazar las estrategias que utiliza en el aula que son tradicionales por nuevas que incentivan y despiertan la creatividad y las clases sean más participativas, dinámicas y contribuya a que el docente utilice herramientas como un instrumento auxiliar, oportuno y útil a la educación específicamente a la enseñanza de la contabilidad ya que este fomentara un proceso de aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos.

En particular es una estrategia como juego didáctico que permite desarrollar en el alumno la imaginación de manera que el mismo relacione

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

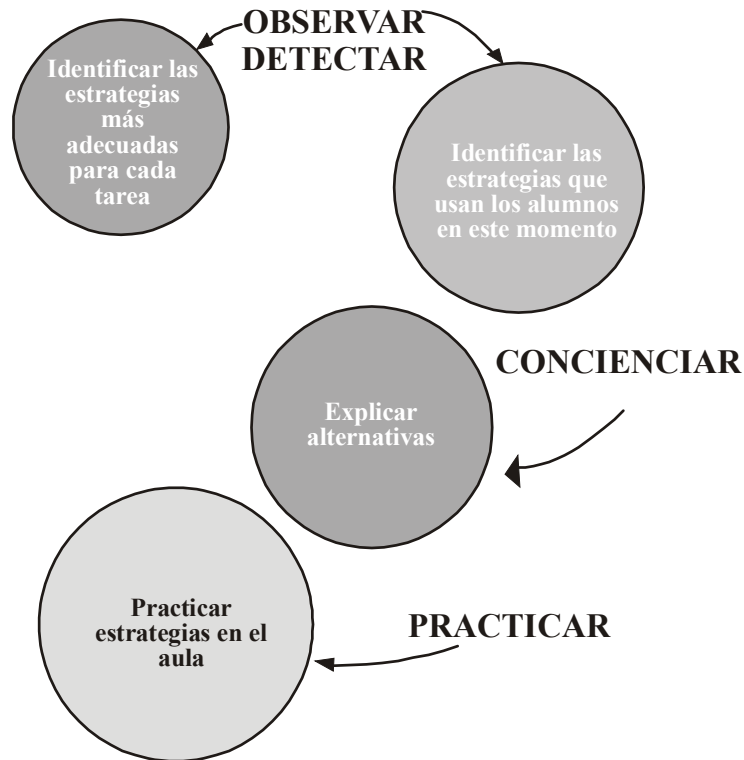
Rubén Darío Rangel

p.p. 224-250

las imágenes con los conceptos y aprenda por descubrimiento. Además le permitirá al mismo que relaciona el dibujo que representa una determinada cuenta con su respectivo nombre para así memorizarla. Brindara a los alumnos la facilidad, rapidez y comprensión de forma dinámica, activa y participativa de los diferentes objetivos, que conforman la asignatura de contabilidad. Esta asignatura que se imparte a partir del 4to y 5 to Semestre; abarcando contenidos muy importantes para los alumnos ya que adquieren conocimientos que van a utilizar e implementar en su vida diaria, fuera del aula para brindarles una herramienta para resolver problemas cotidianos referente a las finanzas. Además, que les servirá a los alumnos para afianzar su socialización, autoestima y espíritu de competencia.

Asimismo, cabe destacar la importancia de las estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza - aprendizaje, donde el docente es quien debe habilitar dentro del contexto escolar diferentes tipos de oportunidades lúdicas para que los alumnos realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares. Es desde la intención del docente donde se configuran y se conforman los espacios de juego. El niño es quien juega. No se puede empobrecer la actividad lúdica reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un recurso didáctico. Las estrategias de aprendizaje son un sistema de técnicas aplicadas al mejor entendimiento y manejo de una disciplina (Raymundo Zamora, 2007)

En este orden de ideas, las estrategias son los métodos que utilizan los docentes para planificar las actividades de clase y obtener los resultados esperados a través las competencias. Cuando se aprende algo se puede elegir entre distintos métodos y sistemas de aprender. Dependiendo de lo que queramos aprender nos interesará utilizar unas estrategias y no otras. No existen estrategias buenas y malas en sí mismas, pero sí estrategias adecuadas o inadecuadas para un contexto determinado. Los resultados que obtenemos, lo bien o rápido que aprendemos dependen en gran medida de saber elegir la estrategia adecuada para cada tarea. Trabajar estrategias en el aula supone:



Autor: Rangel (2007)

Identificar la estrategia o conjunto de estrategias más eficaces para una tarea concreta naturalmente supone plantearnos nuestra materia no desde el punto de los conocimientos que queremos que adquieran nuestros alumnos, sino desde el punto del tipo de habilidades que necesitan desarrollar para poder adquirir esos conocimientos. En consecuencia, es importante incluir herramientas como lo es este juego didáctico (circulo contable) para estimular a los alumnos ya que en estos se observa mucha desmotivación, es decir, que no participan porque asumen que la contabilidad es una materia muy complicada, se le dificulta para aprender el objetivo de las cuentas, por ser muy denso el material y hace que sea compleja la comprensión de la misma, además por ser una asignatura

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel
p.p. 224-250

nueva, no sienten un clima de confianza, no socializan. Originando no alcanzar las competencias, avanzar en los objetivos y bajo rendimiento y esto conlleva a que no se de un proceso de aprendizaje. Según información recabada directamente de los docentes en el año escolar 2006/2007 y el departamento de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial. Se observo que en contabilidad hay problemas, dada la cantidad de alumnos con bajo rendimiento.

En este sentido, y teniendo en cuenta las ventajas que pueden brindar el juego empleado como estrategia de enseñanza, será aplicado a los alumnos de contabilidad. Donde se aprecia la apatía de los alumnos hacia la asignatura y la casi ausencia de estrategias, en los docentes los cuales en algunos casos aun trabajan con herramientas tradicionales. Esta problemática trae como consecuencia, que vean la materia aburrida, difícil y monótona, por lo tanto tienen una visión negativa por la falta de estrategias adecuadas para la enseñanza de la contabilidad por parte de los docentes.

El docente tiene un papel fundamental determinante, es por lo que se ha centrado la atención en las estrategias lúdicas de aprendizajes utilizados por él en el aula durante el proceso enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, se considera que es necesaria la elaboración de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad que faciliten al docente transmitir los conocimientos y al alumno a motivarse e interesarse por la contabilidad.

Dada esta situación se busca proponer una estrategia a través del juego didáctico el cual ayuda al educando a tener una base, donde pierda los temores obteniendo la seguridad necesaria para el aprendizaje de la contabilidad. Es preciso delinear los dispositivos que están transformando el modo de aprender contabilidad. En donde se debería enfrentar esos cambios favorables para adquirir un mayor y mejor aprendizaje de la contabilidad. Dada esta problemática el alumno debe buscar otras formas de aprendizaje que le permitan adquirir el conocimiento de forma más práctica donde desarrolle las nuevas estrategias educativas que sea de su interés, actualizando ese aprendizaje acorde con las innovaciones lúdica, un recurso valioso para la enseñanza y aprendizaje y, más aun de la contabilidad. De acuerdo a esta situación planteada se sugiere la creación de un software educativo para la asignatura de contabilidad del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer software educativo como una estrategia lúdica para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de contabilidad de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE.

Objetivos Específicos:

- Diagnosticar la necesidad de proponer un software educativo como estrategia lúdica para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos de la asignatura contabilidad del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE.
- Determinar la factibilidad de proponer un software educativo como estrategia lúdica para lograr el aprendizaje significativo de la contabilidad en los alumnos de la 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE.
- Diseñar, un software educativo como estrategia lúdica para lograr el aprendizaje significativo de la contabilidad en los alumnos de la 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE

Marco Teórico

Bases teóricas

Cuando se utiliza el software educativo como estrategia instruccional, puede variar el tiempo dedicado por los estudiantes, pero el grado de aprendizaje es un constante de alto nivel de rendimiento.

El software educativo como estrategia instruccional conduce a un aprendizaje donde cada alumno progresa a su propio ritmo, consulta a su facilitador, adquiere la destreza de administrar su propio esfuerzo, siempre en función del conocer las respuestas correctas, también facilita la labor del docente, minimiza su participación la cual debe estar dirigida a atender los problemas individuales y a suministrar los instrumentos de evaluación, lo que significa que el docente puede hacer mayor cantidad de trabajos creados con los estudiantes individualmente.

Enseñanza asistida por ordenador o computador

Este tipo de programa educativo fue diseñado para servir como herramienta de aprendizaje. Los programas de **EAO** utilizan ejercicios y

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel

p.p. 224-250

sesiones de preguntas y respuestas para presentar un tema y verificar su comprensión por parte del estudiante, permitiéndole estudiar a su propio ritmo. Los temas y la complejidad van desde aritmética para principiantes hasta matemáticas avanzadas, ciencias, historia, estudios de informática y materias especializadas. La Enseñanza asistida por Ordenadores es solo uno de la multitud de términos, la mayoría con significados equivalentes, relacionados con el uso de las computadoras en la enseñanza. Otras expresiones son el Aprendizaje asistido por computadora, formación basada en ordenador o computador e instrucción administrada por computador.

Esta teoría se vincula con nuestra investigación por se una herramienta para que el docente trabaje los contenidos de las diferentes asignaturas y verificar la comprensión por parte de los estudiantes, permitiendo de que los mismos aprendan a su propio ritmo; ya que en el aula de clase todos los estudiantes no comprende igual los temas y así todos pueden alcanzar las competencias.

Nuevas tecnologías en la educación

El constante cambio de las nuevas tecnologías ha producido efectos significativos en la forma de vida, el trabajo y el modo de entender el mundo de las personas. Estas tecnologías también han afectado a los procesos tradicionales de enseñar y aprender. La información tecnológica, como una importante área de estudio en si misma, esta afectando los métodos de enseñanza aprendizaje a través de todas las áreas del currículo, lo que crea expectativa y retos. Por ejemplo, la fácil comunicación mundial proporciona el acceso a un vasto conjunto de datos de modo que despierte nuestro sentido de la curiosidad y de la aventura obligando al mismo tiempo a hacer un esfuerzo de asimilación y discriminación.

La rapidez en las comunicaciones aumenta más el acceso a las nuevas tecnologías en la casa, en el trabajo y en los centros escolares, lo cual significa que el aprendizaje pasa a ser una actividad real de carácter permanente, en la cual el recorrido del campo tecnológico fuerza a una evaluación constante del mismo proceso de aprendizaje.

Se relaciona con nuestro trabajo por que la incorporación de recurso tecnológico al proceso de enseñanza y aprendizaje es muy importante y necesario para estar al día, con los cambios que se están originando en dicho proceso, por este motivo la educación tiene que estar actualizado

para utilizar estas herramientas en el aula y así ocurren efectos significativos en los estudiantes.

La computación como herramienta pedagógica para la enseñanza

Gómez (1987), considera que la pedagogía aborda a la tecnología y el diseño de programas cumple con la función diagnóstica, instructiva, tutorial, evaluadora, individualizadora, cooperativa, reforzadora e interactiva. Sin duda, que la aplicación de la computación en la educación, plantea la oportunidad de desarrollo y gran parte de ellos de carácter interdisciplinario.

La estrategia instrucción basada en el software educativo

Los que promueven el enfoque de la enseñanza utilizando el software educativo, consideran que con la tecnología informática que actualmente existe no se hace necesario la presencia constante del profesor. Por ello utilizan la tecnología donde el docente es un consultor o auxiliar. El esfuerzo fundamental lo hace el estudiante con la ayuda de los recursos técnicos. Estos están rigurosamente estructurados, con objetivos muy precisos y pasos especificados de aquello, para que el estudiante avance de acuerdo a su ritmo personal.

El aprendizaje es adquirir una nueva información y nuevas respuestas o modificar respuestas antiguas. El aprendizaje debe ser iniciado por algún motivo o fuerzas conductoras. Para lograr un buen aprendizaje se deben definir cuales medios conducen a la meta y cuales no. Lo que se aprende hoy, siempre será usado para aprendizajes posteriores. Enseñar, no es sólo un asunto de ayudar a las personas a satisfacer necesidades, sino ayudar a la gente a explotar y descubrir por si mismas nuevas inquietudes, intereses y necesidades que ella nunca supo que tenía. El rendimiento estudiantil depende en gran medida de la acertada utilización de un conjunto de técnicas, herramientas, procedimientos, estrategias, actitudes mentales, positivas y realistas, y de auto control del comportamiento de estudio que van a producir un aprendizaje mucho más eficaz y profundo. Con el método de estrategias para el aprendizaje de la contabilidad se pretende mejorar la calidad y el nivel académico de los estudiantes de Educación media y superior.

La enseñanza programada

La enseñanza programada surgió sobre la base de las teorías conductistas, para interpretar el proceso de aprendizaje en el hombre y en los animales. Como una síntesis de los principios sobre el estímulo

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel

p.p. 224-250

respuesta, el "feed-back" y la recompensa se ha desarrollado una forma de presentación de contenidos objeto de aprendizaje llamado "programación" y que tiene las siguientes características:

- La materia se descompone en pequeños pasos llamados cuadros o ítems.
- Cada "cuadro" exige una respuesta del alumno.
- El alumno puede comprobar inmediatamente la veracidad o no de su respuesta. Lo cual confiere un refuerzo inmediato.
- Todo el programa se adapta a la población al cual va dirigido mediante una investigación previa.
- Cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo, con independencia de los restantes compañeros.
- Los pasos se ordenan gradualmente, preferiblemente según un orden creciente de dificultad.
- Se refuerzan, especialmente, los puntos clave del contenido.
- En la redacción del programa se tiene especial cuidado de eliminar los elementos distractores.
- La materia y los contenidos a estudiar determinan la técnica de programación mas adecuada.

El juego

Dada su importancia, la actividad lúdica ha motivado diversos estudios que contribuyen a interpretar ampliamente, y con el fin de establecer su estrecha relación con el que hacer diario del joven, el juego es definido en el Manual del Docente (1987), como "una preparación, un pre-ejercicio para la vida futura, que permite al joven introducirse, de forma casi inconsciente, en el mundo actual del alumno" (Pág. 48), es decir, que el juego constituye un elemento a través del cual se desarrolla y afirma su personalidad, se estimula su creatividad, adaptación al medio ambiente, auto confianza, capacidad de socialización, su actividad corporal general e intelectualidad.

Enseñanza

La enseñanza como logro significa que el aprendizaje está implicado en la enseñanza. Por su parte, las características del alumno, considerado

individual o colectivamente, transforma el proceso de enseñanza; ya que enseñar no es sólo desarrollar un conjunto de actividades, sino también prestar atención, tener en cuenta lo que está ocurriendo, la conciencia, intencionalidad y deliberación son conceptos inseparables de la enseñanza, puesto que las intenciones del docente se transforman en valores o comportamientos de los alumnos.

Informática en la Educación

Informática no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las materias, a todos los docentes y a la escuela misma, en cuanto institución que necesita una organización y poder comunicarse con la comunidad en que se encuentra. Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello así, porque refleja cabalmente la manera en que el alumno piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.

En consecuencia, la tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los alumnos, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad.

Se vincula con nuestro trabajo ya que se busca que con aplicación de la multimedia en la educación, asegurar la formación de mejores alumnos y futuros ciudadanos, si entre otros requisitos dichos procesos no van guiados y acompañados por el docente; éste debe seleccionar minuciosamente el material a estudiar a través del computador, pero sobre todo el docente tendrá la precaución no sólo de examinar cuidadosamente los contenidos de cada material a utilizar para detectar posibles errores, omisiones, ideas o conceptos equívocos, sino que también deberá fomentar entre los alumnos una actitud de atento juicio crítico frente a ello.

El Software Educativo

En Venezuela se cuenta con muy pocos software educativos en español. El éxito o el fracaso de la introducción de los computadores en las escuelas, liceos y universidades será consecuencia de la creación o no de un buen conjunto de programas de software educativo.

Obviamente, de poco sirven las máquinas, por buenas que sean, si con ellas no se puede hacer gran cosa en el aspecto educativo informático, o si lo que se puede realizar no tiene una clara virtualidad pedagógica. Este es el caso venezolano, y por supuesto del resto del mundo. Nadie sabe -en verdad - que es un software educativo y a que parámetros debe responder.

Como principales capacidades y potencialidades del computador en la educación, el software educativo debe facilitar:

1. Técnicas para que el alumno lleve a cabo ejercicios de adiestramiento.
2. Lógica y habilidad.
3. El desarrollo de clases magistrales, por medio del acceso de maestros y estudiantes a base de datos, y a un sin fin de posibilidades físicas, fundamentándose en la recuperación de la información.
4. La simulación, gracias a la cual el estudiante puede conocer el funcionamiento de un sistema o dispositivo a través de la realización de una analogía matemática.
5. Desarrollo de aplicaciones dentro de un micro mundo.
6. Adiestrar a los alumnos en conocimientos de programación y familiarizarlos con los computadores.

Teorías del Aprendizaje:

Inicialmente Ausubel (1989) destacó por defender la importancia del aprendizaje por recepción, al que llamó "enfoque expositivo", la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel contraponía este tipo de aprendizaje memorístico. Solo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes preexistentes de su estructura cognitiva. El aprendizaje memorístico, por lo contrario, solo da lugar a asociaciones puramente arbitrarias con la estructura cognitiva del que aprende. El aprendizaje memorístico no

permite utilizar el conocimiento de forma novedosa o innovadora. Como el saber adquirido de memoria esta a los servicios de un propósito inmediato, suele olvidarse una vez que este se ha cumplido.

MARCO METODOLÓGICO

Establecer el tipo de estudio a través del cual se desarrolla una investigación es fundamental, debido que a partir de el se podrá solucionar las estrategias de investigación.

De acuerdo a Balestrini (2001), el marco metodológico esta referido al momento que alude el conjunto de procedimientos lógicos tecno-operacionales implícitos en todo el proceso de la investigación, con el objeto de ponerlos de manifiesto y sistematizarlos a propósito de descubrir y analizar los supuesto del estudio y de reconstruir los datos, a partir de los conceptos teóricos y convencionales operacionales. En el se ubican el diseño, el tipo de estudio, la población o universo, la muestra, los instrumentos o técnicas de recolección de datos, la medición, hasta la codificación, análisis y presentación de los datos.(P113)

Tipo de estudio:

El presente estudio está enmarcado dentro de la modalidad de proyecto factible y tiene como propósito diseñar un software educativo dirigido a docentes y alumnos del la asignatura de contabilidad de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE UC, que permita la satisfacción de una necesidad metodológica para la enseñanza de la contabilidad.

El proyecto está fundamentado en la aplicación de un instrumento a través del cual se analizarán las necesidades y la factibilidad para ejecutar el mismo.

Fases de la Investigación

Este proyecto estará enmarcado en tres fases:

Fase I Diagnóstico:

En esta parte se realizó un instrumento para obtener información actualizada sobre el tema planteado para ubicar las teorías de aprendizaje que sustentan el estudio en este caso la contabilidad a través de un modelo de enseñanza programada.

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel
p.p. 224-250

Población:

De acuerdo a Castro (2002) "La población o el universo, esta formado por la totalidad de los elementos que se desean estudiar" (p.62). Asimismo, según Morles (1993) Señala que: "El universo llamado también doblamiento colectivo es un conjunto finito o infinito de elementos o unidades (personas, instituciones, documentos, variables u ocasiones) a los cuales se refiere una discusión o investigación" En este sentido la población esta representada por (2) docentes de la asignatura de contabilidad del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE UC.

Muestra:

La muestra, según Arias (2006) es "un subconjunto representativo de un universo o población" (p. 49). Según Hernández y otros (2001), la definen como "el subconjunto de la población y se emplea operativamente para estudiar la distribución de determinado carácter de la totalidad de la población, universo o colectividad, partiendo de una fracción de la población considerada" (p.81).

En la presente investigación se tomara el 100% de los docentes, es decir (2) que laboran en el área de contabilidad, del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial.

Es de tipo censal

Fase II: Factibilidad

Esta fase permitirá la verificación de la viabilidad de esta propuesta analizando los aspectos relacionados con los contenidos a ser estudiados, la opinión de los docentes sobre las nuevas herramientas actualizadas en la enseñanza, a fin de incorporarlas al desarrollo tecnológico requerido actualmente.

Fase III: Diseño de la propuesta:

Esta fase esta destinada al diseño de la propuesta la cual surge como consecuencia de los resultados obtenidos en el diagnostico. El proyecto de investigación consiste en el diseño de un software para el estudio de la primera y segunda unidad de la contabilidad del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE UC.

Para la realización del software se utilizó el lenguaje de programación de DIRECTOR versión 8 y el software HOT POTATOES v6.2.4.4

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica se empleara la encuesta, que es un método o técnica que consiste en obtener información acerca de un grupo de individuos. Puede ser oral (entrevista) o escrita (cuestionario). Para este estudio se empleara la encuesta y como instrumento el cuestionario. Según Álvarez (2002), dice que la técnica "es el método o camino a través del cual se establece la relación entre el investigador y el consultado para la recolección de datos y el logro de los objetivos" (p.54). Para la recolección de la información necesaria se utilizara la técnica de la encuesta en su modalidad de cuestionario.

Es una forma concreta de la técnica de observación, logrando que el investigador fije su atención en ciertos aspectos y se junten a determinadas condiciones. El cuestionario contiene los aspectos del fenómeno que se considera esencial: permite además, aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente, reduce la realidad a ciertos números de datos esenciales. (p. 140).

En la presente investigación se diseñara un cuestionario con 5 preguntas de respuesta dicotomicas cerradas (Si, No): dirigido a los docentes de la asignatura de contabilidad del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE UC.

Validez del instrumento

Hurtado (2002), define la validez como "la condición necesaria de todo diseño de investigación...que permite detectar la relación real que pretendemos. Por consiguiente para que el instrumento adquiriera la validez necesaria fue sometido a la revisión meticulosa de expertos en el área de la investigación analizar (Pág.82).para que se determine el grado de relación real con la problemática que se pretende analizar.

Confiabilidad del instrumento

Según Hernández, Fernández y Batista (2001), señala que: "**La confiabilidad se determina mediante la aplicación de una prueba piloto a una muestra aleatoria de sujetos con características similares a la población en estudio y los resultados se procesan a través de los siguientes coeficientes estadísticos, como es el de análisis de homogeneidad de los ítems, entre ellos se menciona el de Kuder Richardson 20. Es este coeficiente se divide el instrumento**

en tantas partes como ítems tenga y se aplicara para instrumentos cuyas respuestas son dicotómicas (si, no), (p.73). Siendo su fórmula:

$$R_{11} = \frac{N}{N-1} * \left[1 - \frac{\sum p_x q}{S_i^2} \right] =$$

El coeficiente produce valores que oscilan entre 0 y 1, donde el coeficiente 0 significa nulo y 1 máxima confiabilidad.

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE UC.

Análisis de fiabilidad

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Casos Válidos	10	100,0
Escluidos(a)	0	,0
Total	10	100,0

a Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

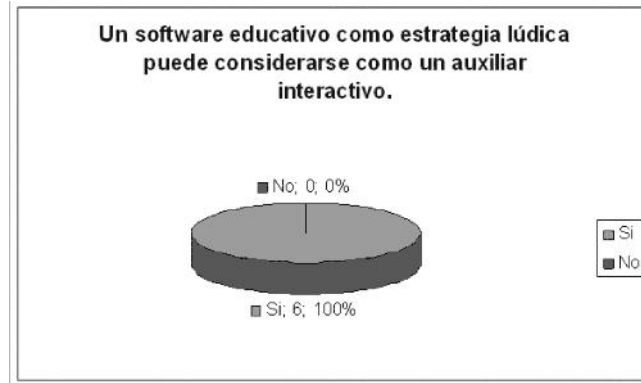
kurde Richardson	N de elementos
,855	12

SPSS versión 12 en español

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS DATOS

Análisis de los resultados de los docentes

ITEMS N°1 Un software educativo como estrategia lúdica puede considerarse como un auxiliar interactivo.



INTERPRETACION:

En el gráfico se puede apreciar que el 100% de los docentes encuestados contestaron positivamente, es decir que el docente si considera que el software educativo como estrategia lúdica se puede utilizar como un auxiliar interactivo.

Según el Autor Pérez Marqués (1996).

DIMENSION SOFTWARE EDUCATIVO

De acuerdo a la dimensión "software educativo", los Ítems 1, 2, 3 han dado como resultado la dicotomía "si", lo que significa que es necesario diseñar un software educativo para la enseñanza de la asignatura de contabilidad en la del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial.

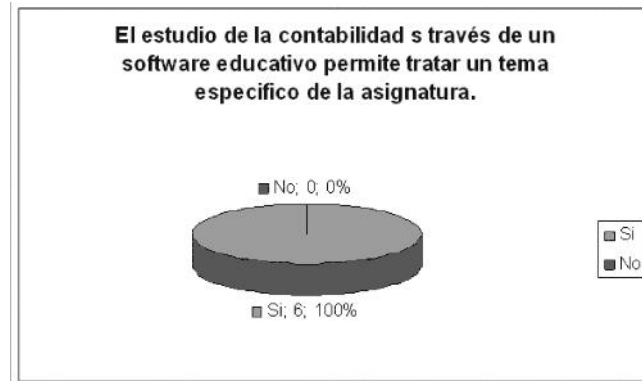
También se puede inferir que el diseño de este software el docente estará al día con las herramientas tecnológicas, que hará que sea más productiva su participación, por lo tanto debe poseer los conocimientos básicos acerca del uso y el manejo de la computadora.

Con respecto a los alumnos el diseño de este software, les permitirá hacer ejercicios en la medida de su capacidad; el cual debe adaptarse a las necesidades reales de los mismos.

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel
p.p. 224-250

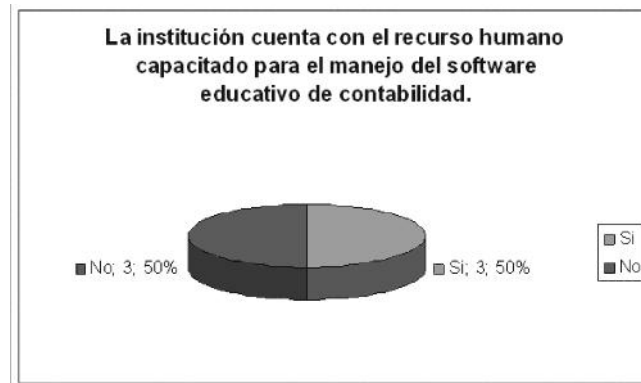
ITEMS N°2 El estudio de la contabilidad s través de un software educativo permite tratar un tema específico de la asignatura.



INTERPRETACION:

Se puede decir al observar grafico, que el 100% de los docentes encuestados respondieron afirmativamente el Ítems N°. 2, lo que significa que el estudio de la contabilidad a través del software educativo, permitirá tratar contenidos específicos de la asignatura. Según el Autor Gómez R. F. (1995)

ITEMS N°3 La institución cuenta con el recurso humano capacitado para el manejo del software educativo de contabilidad.



INTERPRETACION:

Se puede decir al observar grafico, que el 100% de los docentes encuestados un 50% respondieron afirmativamente y otro 50% de forma negativa el Ítems N°. 3, lo que significa que si están de acuerdo en que la institución debe contar con un recurso humano capacitado para el manejo de este software educativo para la enseñanza de la contabilidad, y así mismo el otro 50% que opina que no hay un personal capacitado acotan que deben realizarse cursos de actualización en el área de la computación para la incorporación de estos programas Según el Autor Pérez Marqués (1996).

Dimensión Viabilidad

En lo que respecta a la dimensión viabilidad, indica que los docentes refiriéndose a los recursos financieros, opinan que las autoridades de la institución han mostrado interés en propiciar este tipo de recurso para la enseñanza programa de la asignatura de contabilidad. En lo que respecta a los recursos humanos un 50% de los docentes opinan que la institución cuenta con un recurso humano capacitado para el manejo del software educativo y el otro 50% de los docentes deben realizar cursos de actualización para el manejo de dicho programa.

Conclusión del diagnóstico

Para concluir la fase del diagnóstico, en él se realizó un cuestionario semi estructurado abarcando las fases de software educativo, aprendizaje de la contabilidad, viabilidad, actividades lúdicas e innovación, se puede concluir que un alto porcentaje de los docentes encuestados manifiestas que el diseño de un software educativo permitirá al docente estar al día con las herramientas tecnológicas, remitiéndole avanzar en los contenidos por medio de la realización de ejercicio en la medida de sus capacidades.

DISEÑO DE LA PROPUESTA

Introducción

La propuesta tiene como objetivo fundamental presentar al docente del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial, específicamente a los que imparten la asignatura de contabilidad una asignatura viable en el proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el uso de un software educativo, el cual permite desplazar las estrategias tradicionales por una nueva estrategia que motive y despierte la creatividad

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel
p.p. 224-250

en los estudiantes en las clases de contabilidad, que sirva de ayuda y herramienta al docente para que las clases sean más participativas y dinámicas.

Justificación de la propuesta

El diseño de esta propuesta se justifica ampliamente ya que el curso del software educativo, surge como una estrategia innovadora que aspira proporcionar al docente del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la asignatura de contabilidad una herramienta instruccional tecnológica y programada para la enseñanza y aprendizaje de la cuenta y la contabilidad como tal.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico realizado sobre el uso del software educativo para la enseñanza de la contabilidad en los estudiantes del 4to Semestre de la asignatura de contabilidad fueron conducentes a evidenciar la necesidad de implementar nuevos recursos y herramientas tecnológicas que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de este nivel educativo y motive además la participación de los docentes en lo relativo a la actualización permanente, optimizando sus conocimientos y de la misma manera se mejore la calidad de la enseñanza dentro del aula, llevando a soluciones de problemas que se presentan, como es la desmotivación la apatía, que sienten los estudiantes por la asignatura y el bajo rendimiento en los estudiantes del 4to Semestre de la asignatura de contabilidad de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial de la FaCE UC..

Objetivo general

Presentar un software educativo para la enseñanza de la signatura de contabilidad que incluye estrategias lúdicas como sopas de letras, además de preguntas de verdadero y falso, de selección múltiple.

Desarrollar a través del software educativo las habilidades y destrezas de los conocimientos adquiridos de la contabilidad a los alumnos del 4to Semestre de la Mención Educación para el trabajo sub-área comercial.

Objetivo específico

Desarrollar a través del software educativo múltiples destrezas psicopedagógicas que conduzcan al conocimiento adquiridos en la contabilidad en los estudiantes del 4to. Semestre de contabilidad.

Finalidad Software educativo

A través de este programa se tratara de identificar la clasificación de las cuentas, además tiene la facultad de desarrollar múltiples habilidades, destrezas psicopedagógicas que podrían conducir al fortalecimiento de los conocimientos adquiridos. La idea de este programa es que sirva de auxiliar al docente para impartir los contenidos de la asignatura específicamente el de las cuentas siguiendo la finalidad de estrategias lúdicas como sopa de letras, preguntas de verdadero y falso y de selección múltiple.

El programa comienza con las debidas instrucciones para su manejo, seguidamente consiguen preguntas de verdadero y falso, preguntas de selección múltiple y una sopa de letras o crucigrama.

El software educativo consiste en ir respondiendo cada una de las preguntas, para ir avanzando, así sea correcta o incorrecta la respuesta. Así sucesivamente hasta llegar al final de las diferentes actividades que conforman este programa. Esto con la finalidad de que el alumno refuerce sus conocimientos que trae del aula y así comprobar si comprendieron los contenidos de la asignatura y contribuya a que ellos construya su propio conocimiento. Además, que el docente verifique si se están alcanzando las competencias planteadas por la asignatura y si los estudiantes están avanzando y aumentando el rendimiento e interés por la contabilidad.

REFERENCIAS

- Informe Iberoamericano (1999). *Organización de los estados americanos para educación, la ciencia y la cultura* (oei).[http://oei.es/Web docente/](http://oei.es/Web%20docente/)
- Gaceta Oficial (1999). Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.
- Redondo, A. (2001). *Curso Práctico de Contabilidad General*. Edit. Centro Contable Venezolano.
- Informe de la UNESCO para docentes (1994). Informe para los docentes sobre los resultados de aprendizaje.(www.oei.es/n3515htm-29k
- Poole Bernard (1999). P.325. Tecnología educativa, educar para la sociocultural de la comunicación y el conocimiento. Madrid: McGraw-Hill/ Interamericana.
- Gómez (1987). Miscelánea escolar, las estrategias pedagógicas; biblioweb.dgsca.unam/mx/revistas/edu2001/pdf/educ

LA MULTIMEDIA COMO FUENTE DE REFORZAMIENTO LÚDICO PARA LOS ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE FACE-UC

Rubén Darío Rangel
p.p. 224-250

Manual del Docente (1987). P. 48. *Planeación de la actividad docente, pedagogía y currículo*. 2ª edición México, ediciones gernica Reigeluth, ch (ed)

Skinner Burrhus Frederic (2001). Biblioteca nacional de maestros; teorías del aprendizaje, introducción a la enseñanza programada. www.bnm.gov.ar. Autores: Deterline, willians A; publicación Buenos Aires troquel 1969.

Ausubel (1976). *Psicología Educativa*. México: Pearson.

Jean Piaget (1969). *Teoría Constructivita, Psicología del Desarrollo*. McGraw Hill. México.

Gaceta Oficial (1980). Ley Orgánica de Educación. Caracas.

Balestrini Miriam (2001). *Cómo se elabora el Proyecto de Investigación*. B1 Consultores Asociados, servicio editorial. Venezuela.

Castro, Juan (2002). *Metodología de la investigación*, 1ª edición.

Arias (2006) *Metodología de investigación*. (www.metodologia.com y algo más blogs pot. Com/ 64k..

Álvarez y Lazaro (2002). *Procesos de enseñanza del profesor o formas de colaboración de datos e entrevistas*. ([www.org Mx/ congreso/ memoria/v9/ ponencias/at6/pre/](http://www.org.mx/congreso/memoria/v9/ponencias/at6/pre/)).

Hernández, Fernández y Batista (2001). *Metodología de la investigación*. Mexico. Mc Graw-Hill, interamericana de México 3ª edición. [gobni/ enfermería/doc/iter/t](http://gobni.com/enfermeria/doc/iter/t).