



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA
CATEDRA INVESTIGACIÓN
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



**MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA LA
VISIBILIZACIÓN DE LAS LEYENDAS URBANAS DE PUERTO CABELLO**

Autores:

Hernández, Oscar V- 19.842.428

Tsai, Tai Chen E- 82.235.682

Tutora:

Prof. Rodríguez, María Blanca

V- 10.328.670

Bárbula, Marzo 2017

DEDICATORIA

A mis familiares y amigos por siempre estar.
A Elizabeth Grant, mejor conocida como Lana del Rey, por hacer las cosas posibles.
Oscar Hernández

Primeramente a Dios, por todos los motivos para agradecer.
Dedicado a mi familia, especialmente a mi madre Shu Wei Liu.
Y a todas las personas que me han apoyado siempre.
Tai Chen Tsai

AGRADECIMIENTOS

A los profesores Luis Sierra, Nadia Colasante, Areimy Pastrano, María Rivero, Rómulo Contreras, María Blanca Rodríguez de quienes obtuve mis más atesorados conocimientos y experiencias tanto educativas como de vida, gracias infinitas.

Y a mis compañeros de promoción, quienes han sido parte fundamental de este proceso y de quienes nunca me olvidare, en especial mi compañera de Proyecto, Tai Chen con quien he compartido numerosas actividades académicas y finalmente, el trabajo que nos otorgará el título deseado.

Oscar Hernández

Primeramente a Dios, por brindarme luz y guiarme en el camino, a mi padre Wang Ta Tsai que está protegiéndome desde el otro plano, a mi querida madre Shu Wei Liu por apoyarme en cada etapa de mi vida, también a mi hermano Ping Hsuan Tsai por acompañarme en muchos momentos y a todas mis familias de Taiwan y Venezuela.

Agradecimientos también a mi amado novio Rafael Ortiz, por estar conmigo en las buenas y en las malas, sobretodo en este proceso de alta exigencia, a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo hermosa casa de estudio, al Departamento de Artes y Tecnología Educativa, por su hospitalidad, a mi Tutora Maria Blanca Rodríguez por su guía en este proceso de aprendizaje y formación,

a todos mis profesores que me han enseñado tanto el arte como la vida, en especial mis Profesores Luis Sierra y María Rivero, a mis compañeros por tantas vivencias compartidas, en especial mi compañero de Proyecto, Oscar Hernández con quien he compartido numerosas actividades académicas, a mis amigos que me han motivado y darme la mano en los momentos necesarios y a todas esas personas que de alguna manera han influenciado mi transitar y forman parte de mi vida.

Tai Chen Tsai

"Los científicos dicen que estamos hechos de átomos pero a mí, un pajarito me contó
que estamos hechos de historias".

Eduardo Galeano

ÍNDICE

	Contenido	
INTRODUCCIÓN		2
CAPÍTULO I.....		3
EL PROBLEMA.....		3
Planteamiento del Problema.....		4
Formulación del Problema.....		6
Propósito General de la investigación.....		6
Intencionalidades.....		6
Justificación de la investigación.....		7
CAPITULO II.....		8
MARCO TEÓRICO		8
CAPÍTULO III.....		18
MARCO METODOLÓGICO.....		18
Diseño de la Investigación.....		18
Sujetos de la Investigación e informantes clave.....		19
Validez y Confiabilidad de la investigación.....		20
Procedimientos de la Investigación.....		20
CAPÍTULO IV.....		22
INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		22
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....		41
Hacia un diagnóstico.....		42
CAPITULO V.....		44
LA PROPUESTA.....		44
Objetivos del Proyecto.....		44
Diseño del Material.....		45
Aspectos pedagógicos.....		47
Aspectos Comunicacionales.....		47
Aspectos Tecnológicos.....		49
Metodología.....		49
Evaluación.....		51
Perfil del participante.....		52
Requerimientos Técnicos.....		52
Actividades.....		52
Almacenamiento.....		52
Storyboard del proceso creativo de las ilustraciones.....		53
REFERENCIAS.....		69
ANEXO A.....		75



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA
CATEDRA INVESTIGACIÓN
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO PARA LA VISIBILIZACIÓN DE LAS LEYENDAS URBANAS DE PUERTO CABELLO

Autores: Hernández, Oscar
Tsai Tai Chen

Tutora: Rodríguez María Blanca

Año: 2017

RESUMEN

Esta investigación propone un material educativo computarizado para el ámbito universitario que genere interés en las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello para los estudiantes de la asignatura Seminario de Arte en la Región de la Facultad Ciencias de la Educación mención Artes Plásticas. Con la finalidad diagnosticar necesidades educativas originadas por el factor tecnología, se presenta una posibilidad a los estudiantes para desarrollar sus capacidades intelectuales de forma placentera y entusiasta, con un material educativo computarizado como una herramienta original. Se utilizó como metodología la modalidad de proyecto factible desde un enfoque Cualitativo. Tras el diagnóstico aplicado a los estudiantes de la mención Artes Plásticas como sujetos de estudio, a través de entrevistas, se obtuvo que desconocen totalmente las leyendas de la costa carabobeña debido a la falta de materiales informativos y el atractivo visual de los mismos. En este sentido, se formula una propuesta titulada Las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, la cual se propone y se estructura de la siguiente manera. Primera Parte conceptos básicos sobre Patrimonio Cultural Material e Inmaterial, Segunda Parte conceptos básicos sobre Mitos y Leyendas y finalmente la Tercera Parte que está conformada por las leyendas urbanas de Puerto Cabello.

Descriptor: Material Educativo Computarizado, Leyendas Urbanas.

Línea de investigación: Educación y Arte



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA
CATEDRA INVESTIGACIÓN
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



COMPUTERIZED EDUCATIONAL MATERIAL FOR THE VISIBILIZATION OF THE URBAN LEGENDS OF PUERTO CABELLO

Authors: Hernández, Oscar
Tsai Tai Chen

Tutor: Rodríguez María Blanca

Year: 2017

ABSTRAC

This research proposes a computerized educational material for the university area that generates the interest in the Urban Legends of Puerto de Cabello for the students of the Seminar of Art in the Region of the School of Education, Mention of Plastic Arts. With the purpose of diagnosing educational needs originated by the technology factor, students are presented a possibility to develop their intellectual capacities in a pleasant and enthusiastic way, with a computerized educational material as an original tool. The methodology used was the feasible project modality from a Qualitative approach. After the diagnosis applied to the students of the mention Plastic Arts as subjects of study, through interviews, it was obtained that they are totally unaware of the legends of the Carabobean coast due to the lack of informative materials and the visual attractiveness of them. In this sense, a proposal is formulated entitled The Urban Legends of Puerto Cabello, which is proposed and structured as follows. First Part basic concepts on Material and Intangible Cultural Heritage, Second Part basic concepts about Myths and Legends and finally the Third Part that is conformed by the urban legends of Puerto Cabello.

Descriptors: Computerized Educational Material, Urban Legends.

Research Line: Education and Art

INTRODUCCIÓN

Los factores como la Tecnología, las redes sociales y la moda son elementos que deben ser tomados en cuenta al momento de pensar en una educación de calidad, ya que estas están presentes en los modos de vida de las nuevas generaciones, lo cual origina nuevas necesidades educativas que deben ser cubiertas, en parte, con la elaboración recursos y herramientas que sean capaces de satisfacer estas demandas.

Vivimos en una sociedad rodeada por las imágenes, la ilustración es una pieza fundamental para la comunicación y un eficiente medio didáctico en la educación. A través de las ilustraciones se pueden comunicar las tradiciones y leyendas de una región de forma dinámica y agradable, ocasionando atracción y motivación en el público juvenil al leer esta clase de relatos, que promueven y desarrollan sus valores, contribuyendo así a la permanencia de sus raíces culturales. Favorecer el aprendizaje de temas de contenidos culturales se pueden realizar a través de la elaboración de softwares educativos como una forma de generar ambientes de aprendizaje basados en dispositivos tecnológicos y uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), tomando así un papel protagónico en el currículo.

Los materiales educativos computarizados (MEC) son reconocidos por su valor pedagógico, son de gran ayuda para crear un entorno de aprendizaje satisfactorio en los jóvenes, intentando mejorar las condiciones educativas, promoviendo el uso de estrategias instruccionales que contribuyan con los objetivos propuestos para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En tal sentido, este material educativo ofrece una herramienta computacional ajustada a la realidad del medio donde se desenvuelven los estudiantes. Tomando en cuenta que el propósito de esta investigación es proponer un material educativo computarizado para el ámbito universitario que genere interés en las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello para los estudiantes de la asignatura Seminario de Arte en la Región de la Facultad Ciencias de la Educación mención Artes Plásticas.

De esta forma, la presente investigación queda estructurada de la siguiente manera:

En el capítulo I, se plantea el problema, como el desarrollo progresivo de los medios tecnológicos han modificado las necesidades educacionales, convirtiéndose las producciones con alto contenido visual las favoritas de los jóvenes, en respuesta a estas necesidades aparecen las TICs como instrumento facilitador de conocimiento, reconocido así por el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano. Además de identificar la problemática, se plantean los propósitos que a través de unas intencionalidades nos van a permitir solventar la situación.

El capítulo II, se hace referencia a estudios previos que guardan relación con el problema planteado. Además de la fundamentación teórica, fundamentación legal y un glosario de términos que permiten aclarar y justificar la ejecución de este proyecto. El capítulo III atiende diferentes aspectos claves que afectan a la situación de la visibilización de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, se obtienen datos e información a través de una metodología que permite diagnosticar la situación problema, demostrar la viabilidad de la propuesta y diseñar la herramienta que logre el objetivo sensibilizar sobre cada una de estas leyendas que forman parte de la identidad porteña.

En el capítulo IV se realiza la interpretación de los resultados obtenidos de los sujetos de estudio a través de las entrevistas, donde se categorización las respuestas de cada uno de los informantes y luego se triangularon con los conceptos propuestos por autores y las leyes propuestas por los diferentes organismos tanto internacionales como nacionales, validando de esta manera la relevancia del problema trayendo consigo la elaboración de una propuesta, perteneciente al capítulo V donde se fundamenta la viabilidad de la propuesta a través de los aspectos pedagógicos, comunicacionales y tecnológicos del software educativo

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

A escala mundial se ha dado un desarrollo progresivo de los medios tecnológicos, como explica Fernández (2011) “En el nuevo milenio, los avances de las tecnologías de comunicación e información son considerables. Es una realidad que en mayor o menor medida está haciendo que la educación en nuestros países vaya cambiando progresivamente hacia la Modernización.”(pg. 1). En la actualidad, estos medios tecnológicos se están convirtiendo en los favoritos de los jóvenes y este incremento se respalda en la producción con alto contenido visual por parte los medios de comunicación masivos, acrecentando así una cultura eminentemente visual, Mirzoeff (1999) expone que “la cultura visual está relacionada con los hechos visuales en los que la información, el significado o el placer es registrado por el consumidor en un artefacto con tecnología visual.”(pg. 3).

Tal y como afirma Hernández (2005) “La cultura visual ofrece una serie de marcos teóricos y metodológicos para repensar el papel de las representaciones visuales presentes en nuestras vidas y la posición de los sujetos frente a estas” (pg.1). La ilustración forma parte de estos procesos metodológicos de representación visual que permite la elaboración de materiales educativos computarizados, siendo una pieza fundamental en los proyectos de carácter pedagógicos, Rangel (2006) expresa que “La invención de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC’S) y su avance acelerado en los últimos años, ha generado grandes cambios en la sociedad tanto en las estructuras económicas como en las culturales y educativas. La tecnología ha impactado en todas las esferas de la vida social” (pg.54). Específicamente en el Sistema Educativo Venezolano ha venido respondiendo a

estas necesidades, al incorporar las TICS al Nuevo Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007) como eje integrador.

La incorporación de las TIC's en los espacios y procesos educativos, contribuye al desarrollo de potencialidades para su uso; razón por la cual el Sistema Educativo Bolivariano, en su intención de formar al ser social, solidario y productivo, usuario y usuaria de la ciencia y tecnología en función del bienestar de su comunidad, asume las TIC's como un eje integrador que impregna todos los componentes del currículo, en todos los momentos del proceso. Ello, en la medida en que estas permiten conformar grupos de estudio y trabajo para crear situaciones novedosas, en pro del bienestar del entorno sociocultural. (P.58)

El modelo educativo de la sociedad de la información plantea el dilema de la igualdad de oportunidades para la no discriminación, tomando acciones para la preservación y promoción de las identidades culturales existentes. Adecuar la educación, la cultura y el arte este nuevo modelo, exige imprescindiblemente de las nuevas tecnologías, requiere aprender a utilizarlas como medio de distribución y de aproximación a las personas, demandando cada vez más la actualización de los docentes para cubrir los intereses y expectativas de las nuevas generaciones, como dice Tavernier (1998) “nunca es demasiado pronto para aprender a pensar y bajo formas y con instrumentos distintos, adaptados a la edad y las motivaciones” (p. 122)

El 5 de diciembre de 2015 a través del Fondo Editorial de la Secretaría de Cultura del estado Carabobo, se presentó el libro “Mi Puerto y sus Leyendas Urbanas”, de Grisseld Lecuna García (Lecuna 2015), la cual recoge 4 leyendas autóctonas de la ciudad de Puerto Cabello, narrados por conocedores del tema. Actualmente los esfuerzos de la autora por visibilizar estas tradiciones orales regionales han impulsado en su labor difundir la información a través de medios digitales tales como: su blog personal y la virtualización del libro, presentando así una oportunidad para que los contenidos lleguen al público. Sin embargo, los diferentes medios propuestos por la autora carecen de un diseño novedoso y de ilustraciones atractivas que capten la atención de las generaciones más jóvenes; por este hecho se plantea elaborar un material educativo computarizado donde de forma pertinente se ilustren las leyendas urbanas de Puerto Cabello.

De esta manera, considerando la potestad del municipio de implementar políticas culturales y artísticas las cuales tiene como finalidad, el rescate de los valores y las grandes expresiones populares de la cultura autóctona del municipio Puerto Cabello, y tal como afirma Lacava (2012) “ahora la cultura forma parte del desarrollo personal y profesional de todos los porteños” (pg. 1), se propone elaborar un material educativo que permita recuperar y visibilizar las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, entre las cuales se encuentran: «La novia de la redoma, Las ánimas del purgatorio, Anima de Juan Bautista Morillo y el Carretón », promoviendo otros saberes, relaciones pedagógicas y comprensiones de la cultura en la educación.

Formulación del Problema

¿Cómo visibilizar las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello en el ámbito universitario?

Propósito General de la investigación

Proponer un material educativo computarizado para el ámbito universitario que genere interés en las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello.

Intencionalidades

Diagnosticar la necesidad de visibilizar a través de un material educativo computarizado, las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello.

Demostrar la factibilidad de un material educativo computarizado sobre las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello.

Diseñar un material educativo computarizado sobre en las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello a través de un software educativo.

Justificación de la investigación

La cultura, las tradiciones, los modos de vida y en general los valores sociales y morales son información, las TICs impactan en estas: tanto manifestaciones culturales y artísticas en términos de cultura, como las características que engloban a una sociedad. Esta investigación se rige por la modalidad de Proyecto Factible bajo el enfoque cualitativo y está enmarcada en la línea de investigación Educación y Arte del departamento de Artes y Tecnologías Educativas de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo, dentro del tema creatividad metodológicas aplicadas a las artes con la conjunción de la tecnología para su aplicación, representando un aporte a la incipiente integración de las tecnologías en al área de educación artística en nuestro país y añadiendo a la contribución de los medios tecnológicos en la enseñanza de la cultura en los diversos contextos educativos formales y no formales.

La importancia de esta investigación es tomar como reto fomentar y rescatar las historias que forman parte de la idiosincrasia de la costa carabobeña, estas Leyendas Urbanas de Puerto Cabello son esenciales para formar nuevas observaciones y posibilidades sobre el lugar de la cultura en una educación más inclusiva, ampliando las perspectivas para el ámbito cultural, diseñando estrategias que impacte, dinamicen las ideas y contenidos que se ofrecen a la población, fortaleciendo las redes de comunicación entre los sectores culturales y educativos.

Aportando un material educativo computarizado como alternativa para proyección del folklore de ésta región y a su vez promocionar la cultura con historias creativamente ilustradas, ofreciendo una opción de contacto con la cultura de forma agradable y funcional, siendo un vínculo directo a la imaginación, creatividad, fantasía, a los cuales posiblemente de otro modo los jóvenes no podrían acceder.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Arias (2006) define los antecedentes como “investigaciones realizadas anteriormente que guardan alguna vinculación con problema en estudio”. (p.39). son aquellos estudios previos que tienen relación con los problemas planteados, es decir vínculos con el objetivo del estudio. En el presente capítulo se incluyeron trabajos de investigación vinculados directamente con la temática abordada, los cuales son descritos para constatar dicha relación.

Guanotuña (2015), presentó una investigación llamada: *Elaboración de un cuento ilustrado de la leyenda La Tunda*” partiendo de la recolección de información que ayude al desarrollo de este material didáctico, para que los niños del Escuela de Educación General Básica Fisco misional Nuevo Escolar conozcan esta leyenda que es propia de su ciudad.

En cuanto a la metodología, utilizó para alcanzar los objetivos planteados: La metodología científica. Este proyecto obtuvo buenos resultados, ya que los docentes y los estudiantes conocieron más sobre dicha leyenda, por consiguiente, el objetivo de la investigación está estrechamente relacionado con el presente trabajo, ya que busca promover la leyenda de su ciudad a través de un diseño de material didáctico.

Méndez (2013), mediante el tema: *Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca*, aplicadas en postales didácticas para niños de 6 años, presentó un proyecto con el fin de diseñar personajes para la ilustración general, con relación a la temática popular: Leyendas de la ciudad de Cuenca. La aplicación de este material educativo elaborado por el autor, bajo líneas investigativas y metodológicos similares al aquí propuesto, logró excelentes resultados. El trabajo mencionado está vinculado con la

presente investigación, ya que también enfatiza visibilizar las leyendas populares para que sus futuras generaciones puedan informarse sobre sus raíces populares.

Albán y Moreno (2009), expusieron un tema llamado: *Propuesta de Diseño Editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre las tradiciones y leyendas del Cantón Pujulí* para los niños y niñas entre los 8 a 12 años de edad, cuyo objetivo general fue: elaborar el diseño editorial e ilustración infantil de un libro sobre las tradiciones y leyendas del cantón Pujilí, para que los niños y niñas entre los 8 a 12 de edad conozcan y valoren su identidad cultural. Y específicos: investigar sobre el diseño editorial e ilustración infantil; analizar los problemas producidos en la difusión de las tradiciones y leyendas de Pujulí para el público infantil; realizar una propuesta del libro infantil ilustrado, utilizando técnicas y materiales idóneos que permiten incentivar los niños a adoptar el hábito de la lectura. Utilizaron como metodología investigación de campo, acción participante. Tiene relación con el presente trabajo, porque toma en consideración el público juvenil, utilizando ilustraciones llamativas, ocasionando atracción y motivación que promueven y desarrollan sus valores contribuyendo a la permanencia de sus raíces culturales.

Quintero (2007), desarrolló el estudio: *Diseño de una Propuesta Editorial Ilustrativa para el cuento Vicenta y los Espantos*. Su objetivo general: diseñar un proyecto editorial ilustrativo del cuento Vicenta y los Espantos que resulte atractivo para el público infantil. Y específicos: identificar las características del cuento; efectuar un estudio sobre los conceptos de ilustración y diseño editorial que ayuden a la realización del proyecto; definir la identidad visual de los personajes del cuento; aplicar diferentes técnicas de ilustración con los posibles soportes; elaborar la diagramación del cuento Vicenta y los Espantos; proponer la maqueta final del cuento Vicenta y los Espantos.

Utilizó como metodología de diseño, libros llamados: *Métodos de Diseño* (1982) de Christopher Jonnes y *Bases Conceptuales* (1995) de Ramsés Fue mayor, divididos en dos fases: Fase Situacional y Fase Práctica. Además incluyó la metodología de Creación de Personaje, por Cristina Muller para resolver la problemáticas de su propuesta de Ilustración.

Tiene relación con la presente investigación, ya que establece el diseño de ilustraciones adaptadas al nivel del público, como mecanismo para efectuar el objetivo.

Garretón (2004), publicó: *Mitos y Leyendas de los pueblos Precolombinos*, cuyo objetivo general fue: hacer un diseño de una colección de seis tomos de libros de mitos y leyendas para el interés de los niños por las culturas precolombinas. Sus objetivos específicos eran: dar a conocer a los niños parte de las costumbres de las culturas precolombinas a través de la ilustración; educar mediante el texto y las ilustraciones describiendo vestimentas, paisajes, características físicas de los protagonistas entre otros; generar un lenguaje visual a partir de las expresiones gráficas de las culturas precolombinas; crear un lenguaje visual que estimula la apreciación de las artes visuales en los niños y por último realizar un libro de cuentos que tenga un lenguaje atractivo.

Como métodos experimentó varias técnicas para embellecer su diseño, desde el lápiz acuarela, el acrílico, la acuarela, computador, combinación entre ellas, entre otros. Esto surgió a través de la observación de códigos existentes en el mercado, así como también consideró que la innovación, limpieza, versatilidad, expresión y el proceso era muy importante en el desarrollo de sus ilustraciones. La utilización de diferentes recursos audiovisuales como la ilustración de leyendas urbanas para generar interés y motivación en conocerlas en el público juvenil, vincula directamente esta investigación con el trabajo planteado.

Fundamentación Teórica

En la Fundamentación Teórica, las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.), Materiales Educativos Computarizados (MEC) y Leyendas, están vinculados con el objetivo del presente proyecto.

Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.).

Las TIC juegan un papel muy importante en las nuevas tecnologías, ya que desarrollan los avances científicos generados del mundo de informática, permitiendo la estimulación de la comunicación interpersonal, producción, acceso, tratamiento e información manifestada en diferentes códigos, tales como sonido, imagen, texto, entre otros.

Según Antonio Bartolomé “la T.E. encuentra su papel como una especialización dentro del ámbito de la Didáctica y de otras ciencias aplicadas de la Educación, refiriéndose especialmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos recursos se refieren, en general, especialmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación” Bautista, A. y Alba, C. (1997).

Materiales Educativos Computarizados (MEC).

Los Materiales Educativos Computarizados (MEC) son programas de un computador donde la persona empieza a conocer, entender e interactuar el uso de estos cuando están siendo evaluados y observados, además representa un espacio que permite desarrollar todo lo aprendido debido a la experiencia educativa obtenida. Con respecto a los diseños de los MECs, lo primordial es garantizar el desarrollo de buenos productos, objetivos claros, explícitos y posibles de cumplir. La elaboración de estos, puede ser ejecutada por personas con experiencias y conocimientos tecnológicos.

Venezky y Osin (1991), el diseño de instrucción: Es aquella que afirma que se trata de un proceso orientado a detallar cómo un conjunto de tareas de aprendizaje con una meta

particular se puede trasladar a un programa destinado a la instrucción. Si se observa los métodos basados en el modelo de Ramsden, se identificarán las siguientes características:

Buena práctica de enseñanza: Se considera en el diseño de MECs que uno de los elementos más importantes para crear, desarrollar y mantener un ambiente de aprendizaje altamente interactivo y que fomente la participación es precisamente el sostener una metodología de enseñanza capaz de ser integradora y significativa, con el propósito de asegurar que el producto a diseñar se adapte a las necesidades de los estudiantes

Énfasis en la independencia: Es realizar, crear, implementar las herramientas acordes para el rol que tenga el estudiante más activo, es muy importante que participe de una forma más directa en el proceso y desarrollo de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos Claros: Es determinar con claridad los objetivos del material Educativo Computarizado que se quiere diseñar.

Evaluación Apropriada: Pensar en los mecanismos de evaluación, tratando de que no sean competitivos sino colaborativos y enfocarse en los aspectos principales y las alternativas de ambientes de los estudiantes.

Carga de trabajo apropiada: Determinar el tiempo necesario requerido para el normal desarrollo y desempeño de las actividades por parte de los estudiantes.

Leyendas urbanas de Puerto Cabello

Una leyenda es, en pocas palabras, un relato de hechos humanos que se transmite de generación en generación y que se percibe como parte de la historia. La leyenda posee cualidades que le dan cierta credibilidad y es contada con la intención de hacer creer que es

un acontecimiento verdadero, sin embargo, se compone de hechos tradicionales y no históricos. Para Fournier (2002), “La leyenda pertenece al género literario épico, que además incluye la epopeya, la fábula, el cuento, el mito y la novela. En la actualidad este género recibe el nombre de narrativo.”

Según Morote (2000), “Con la leyenda nos introducimos en los dominios de una historia, que, si a veces, puede estar anclada en lo real, otras se escapa de la realidad y nos introduce en lo maravilloso, lo fantástico, lo extraordinario, lo paranormal”. Es decir algunas veces se sustenta en hechos reales o puede contener información de alguna manera real, aunque también puede ser cien por ciento ficticias.

Tomando en consideración lo anterior, se enfatiza la necesidad de preservar y promocionar las leyendas urbanas de Puerto Cabello, ya que estas representan fragmentos atemporales de historias, vivencias, culturas y recuerdos divididos entre elementos reales y otros derivados de las expresiones más creativas de los antiguos pobladores, que al variar durante los años, van incorporando nuevos elementos que las enriquecen.

Editores y Publicistas (1988), “La leyenda, en lugar de explicar algo sobrenatural, trata de dar a conocer, de manera llamativa las características de un pueblo, región, entre otros.” Las leyendas tienen un propósito que es promover las manifestaciones culturales de una región determinada, de manera exagerada algunas veces pero siempre llamativa, generando un impacto socio-cultural.

Es importante visibilizar las leyendas urbanas de Puerto Cabello como un medio que permita conservar sus memorias y tradiciones más autóctonas, la esencia del lugar, desde sus remotos inicios hasta los actuales días. Al fomentar la conservación de sus leyendas se promueve y promociona la existencia y continuidad propia de su origen tan significativo entre las generaciones que renuevan la vitalidad de sus calles.

Fundamentación Legal

La Base Legal de esta investigación, se relaciona con las Tecnologías de la Información y la Comunicación, asimismo las Tradiciones y Expresiones Orales, ambas registradas en la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Según la *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2013)*, Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.”

La UNESCO estableció una integración de las TIC en la educación para el mejoramiento del sistema educativo. El dispositivo intersectorial de la UNESCO para el aprendizaje potenciado por las TIC, abordó los siguientes temas mediante la labor conjunta de sus tres sectores: Comunicación e Información, Educación y Ciencias. Los organismos asociados a la UNESCO ofrecieron diversos recursos para elaborar estrategias, políticas y actividades con relación al uso de las TIC en la educación, a los Estados Miembros.

En cuanto a las tradiciones y expresiones orales según UNESCO, abarca diversos modos hablados, ejemplo: cuentos, mitos, leyendas, canciones infantiles, poemas épicos, adivinanzas, plegarias, entre otros que forman parte del patrimonio inmaterial. Es una manera de transmitir valores de la sociedad y cultura, son necesarias para que la cultura trascienda. Esto puede ser transmitido por los ancianos, hombres, mujeres, grupos de personas de la comunidad. Según la Convención de 2003, el Artículo 2: se refiere a ellos como medios de transmisión del patrimonio cultural inmaterial.

Según la Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural, de los bienes que constituyen el Patrimonio Cultural de la República, Capítulo II, Artículo 6, seccional 6, “Los testimonios históricos y sitios arqueológicos vinculados con el pasado.” Y seccional 7, “El patrimonio vivo del país, sus costumbres, sus tradiciones culturales, sus vivencias, sus manifestaciones musicales, su folklore, su lengua, sus ritos, sus creencias y su ser nacional.” Según el artículo 6, Los bienes de interés cultural como los testimonios históricos y sitios arqueológicos vinculados al pasado, son patrimonio que deben ser cuidados, enaltecidos y promovidos.

Citando a la Ley Orgánica de Cultura (LOC), Del interés público de la cultura y defensa de sus valores, Artículo 7. “Se considera de interés público la defensa de los valores culturales del pueblo venezolano; el Estado, en corresponsabilidad con el poder popular y demás sujetos sociales, la familia, el sistema educativo, trabajadoras y trabajadores culturales y medios de comunicación social, deben promover, fortalecer y defender el conocimiento, divulgación y comprensión de los valores éticos y estéticos que conforman la cultura venezolana.” Por consiguiente, es necesario divulgar y promover los mitos y leyendas ya que forman parte de los valores culturales del pueblo venezolano, para que los ciudadanos no pierdan su identidad histórica más autóctona y significativa.

Teorías que sirven de fundamento a la investigación

Teoría del Aprendizaje significativo

Aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. Para Ausubel (1963, p. 58), citado por Moreira, (1997,p.2) el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento.

El impacto generado por las TIC sobre la educación ha causado uno de los cambios más resaltantes en el ámbito educativo. Las teorías de aprendizaje que centran su atención en el alumno y el proceso de aprendizaje se relacionan estrechamente con las TIC, ya que estas permiten que los principios del aprendizaje socio constructivo y los postulados del aprendizaje significativo sean aplicados de manera primordial.

Glosario de términos

Ilustración

Es un arte visual que se vincula con la actividad del Diseño Gráfico, por ser una producción de imágenes, completadas para comunicar una información de forma concreta.

Patrimonio

Es el conjunto de bienes propios y derechos, también cargas y obligaciones, pertenecientes a uno, física o jurídica.

Patrimonio inmaterial

Son representaciones, expresiones, conocimientos, técnicas, usos que infunde un sentimiento de identidad que se transmite de generación a generación.

Material educativo

Son todos los instrumentos u objetos que funcionan como canal cuyo uso tiene un fin educativo, en otras palabras, recursos que facilitan en el proceso enseñanza-aprendizaje.

MEC

Materiales Educativos Computarizados (MEC) se refiera a los programas o aplicaciones de un computador con fines educativos, que permite crear un ambiente informático, donde los aprendices están sido enseñados y evaluados.

TIC

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se conoce como nuevos medios de comunicación que incluye todos los sistemas informáticos, que permite difundir, procesar y almacenar informaciones, para las actividades humanas.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El presente capítulo tiene como propósito atender diferentes aspectos claves que afectan a la situación de la visibilización de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, obteniendo datos y la información requerida a través de jóvenes estudiantes, de esta manera se pretende utilizar una metodología que permita sensibilizar, promover y valorar cada una de estas leyendas que forman parte de la identidad porteña.

Diseño de la Investigación

Para Arias (2006) el diseño de investigación es la estrategia adoptada por el investigador para responder al problema planteado, es decir, el procedimiento concebido para obtener la información deseada. El diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio y dar respuesta a las interrogantes de conocimiento. (p. 26)

La presente investigación se ubica en la modalidad de proyecto factible, basada en una investigación de campo, de naturaleza proyectiva, siendo ejecutada dentro del paradigma cualitativo. Podemos categorizarla como Proyecto Factible por cuanto implica la elaboración y desarrollo de un Material Educativo Computarizado para la visibilización de las leyendas urbanas de Puerto Cabello. Tal y como estipula el Manual de Trabajo de Grado y Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales (UPEL, 2006) “un Proyecto Factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un Modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales. Puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. (p.21)

Es una investigación cualitativa, debido a que tal y como indica Meneses (2.004) “la ciencia social es fruto del conocimiento conseguido y aceptado por el hombre por medio de procesos de reflexión, sistematización y rigor realizados con la finalidad de interpretar y comprender la realidad” (p. 224). Este enfoque es muy usado para investigar fenómenos sociales; como es el caso del presente estudio que tiene como propósito atender la necesidad de visibilización de las leyendas urbanas de Puerto Cabello a través de la elaboración de un material educativo computarizado que permita promover y valorar dichas leyendas.

Es un estudio de campo porque la información fue recolectada directamente de los jóvenes estudiantes, con el propósito atender diferentes aspectos claves que afectan a la situación de la visibilización de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello. Es de naturaleza descriptiva, porque permite sensibilizar, promover y valorar las leyendas urbanas porteñas a través de la experiencia obtenida en relación a la utilización de TICs para promover contenidos culturales. Al respecto, Hernández y Callao (2.006), definen este tipo de investigación como: “la manera de buscar, especificar propiedades, características y rasgos importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. (p. 103-106) En el caso particular de estudio se pretende elaborar de un material educativo computarizados de las leyendas urbanas de Puerto Cabello, con la finalidad de lograr su visibilización en un sentido patrimonial.

Sujetos de la Investigación e informantes clave

La población es definida por Tamayo y Tamayo (2000) “como un conjunto de características definitorias del universo de estudio, comprendiendo un conjunto de elementos los cuales reúnen un grupo de propiedades comunes que son estudiadas por el investigador”. (p. 114) La población utilizada se encuentra ubicada en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo campus Bárbula, Municipio Naguanagua, Estado Carabobo. En Atención a la problemática expuesta la población corresponde a estudiantes de Educación de la Universidad de Carabobo.

La selección de la muestra se consideró incluir una población que está conformada por estudiantes de la mención Artes Plásticas de la Asignatura Seminario de Arte en la Región de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo debido a la importancia del tema referido en la formación como promotores culturales del país.

Técnicas e Instrumentos

En primera instancia para solventar el problema planteado fue necesario atender las inquietudes de los estudiantes con respecto a la falta de materiales educativos al alcance con información sobre las leyendas urbanas de Puerto Cabello, el encuentro se realizó empleando la técnica de la entrevista que dirigieron la conversación con los estudiantes de la mención de Artes Plásticas de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo.

Validez y Confiabilidad de la investigación

Para utilizar toda la información recolectada y que esta sea considerada pertinente, útil y se relacione directamente, se procedió realizar una triangulación de datos, la cual permitirá establecer comparaciones entre la variedad de información obtenida en las entrevistas de las diferentes fuentes de evidencias.

Procedimientos de la Investigación

La investigación es un proceso que requiere pensamiento y paciencia. No hay una manera sencilla de asegurar que se han agotado todos los recursos y se ha encontrado la mejor información, sin embargo para ir cuidadosamente a través de este proceso se considerando un conjunto de pasos coherentes y sistemáticos, que describen la evolución del estudio direccionado por los objetivos planteados.

En primera instancia se realizó una búsqueda de información para ampliar y profundizar sobre el tema, seguido de una revisión bibliográfica y de trabajos de investigación relacionados con la temática en cuestión con el fin de sustentar y conformar el marco teórico. Posteriormente se Identificó y definió el tipo y diseño de la investigación tras haber organizado la información recabada.

Luego se aplicó la técnica de la entrevista para el estudio y se transcribió la información obtenida para la identificación e integración de categorías, de esta manera se logró fundamentar en atención a los objetivos planteados en el primer capítulo. Esto permitió obtener un diagnóstico sobre el desconocimiento de los estudiantes de la asignatura seminario de arte en la región de la mención de Artes Plásticas de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo sobre las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, también la debilidad en cuanto al manejo los conceptos de Mitos, Leyendas, Patrimonio Cultural Material e Inmaterial y las leyes que protegen a estos.

A partir de estos resultados, se realizó la validación de la información realizando la triangulación de información al comparar la información dada por los informantes claves con los conceptos propuestos por Autores y las leyes propuestas por los organismos encargados de salvaguardar el patrimonio. Fundamenta así, de esta manera, la necesidad de generar el material educativo computarizado Las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, como una alternativa para solventar el problema.

CAPÍTULO IV

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

A los fines de realizar y aplicar las entrevistas, se definieron las siguientes Áreas temáticas: Conceptos básicos sobre Patrimonio, Población y actividades relacionadas con el Patrimonio Cultural Inmaterial, Organización de las actividades relacionadas con el Patrimonio Inmaterial, Protección del Patrimonio Cultural Inmaterial. A continuación, el protocolo de las entrevistas:

Protocolo de Entrevista			
Pregunta	Código	Respuesta	Categorización
¿Qué entiendes por Patrimonio Cultural y Patrimonio Cultural Inmaterial?	001	S1: Bueno, principalmente como patrimonio cultural entiendo que son todas aquellas expresiones que los habitantes de una zona, ya sea de un país, estado o más específico pueblo o ciudad generan para expresar sus deseos, sus formas de interpretar o ver el mundo, sus sentimientos y emociones, lo que creen, lo que piensan y eso lo hacen a través de la pintura, escultura, artesanías, y se vuelven patrimonio porque son tan importantes, que representan de forma general a todos los habitantes donde es generado este producto, es como su herencia, por así decirlo, mientras que el patrimonio inmaterial creo que vendría siendo aquello que no está físicamente estable o visible dentro de ese espacio geográfico, pero forma parte de él, esto puede ser como por ejemplo los bailes o danzas, las tradiciones, las canciones, las historias o leyendas que forman como que parte fundamental de ese país o región y que también representa a	Expresiones. Pintura. Danzas. Historias. Herencia. Tradiciones. Cultura. Vivencias. Cuentos. Referencias culturales.
	002		
	003		
	004		
	005		
	006		
	007		
	008		
	009		
	010		
	011		
	012		
	013		
	014		
	015		
	016		
	017		
	018		
	019		
	020		
	021		
	022		
	023		
	024		
	025		

	<p>026 027 028 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041 042 043 044 045 046 047 048 049 050 051 052 053 054 055 056 057 058 059 060 061 062 063 064</p>	<p>todos los habitantes, son intangibles porque no está físicamente siempre presentes, sino que los podemos apreciar en el momento que es ejecutado por así decirlo. Eso es lo que yo pienso que es patrimonio cultural tangible e intangible.</p> <p>S2: Según lo que he leído, el patrimonio cultural es propio de un grupo de individuos en específico. Son costumbres, expresiones, que han permanecido arraigados a ellos a pesar del paso del tiempo. Se van transmitiendo de generación en generación. A través de esta herencia ellos muestran su interpretación del mundo que los rodea de una manera creativa. Como la pintura o escultura. Se califican como patrimonio por la importancia para los individuos y el tiempo. Por Patrimonio inmaterial, entiendo que es todo aquello que no es tangible. Como historias, danzas, etc.</p> <p>S3: Patrimonio cultural es o sería todos esos elementos a nivel nacional que de alguna manera representan una característica ya sea cultura, expresiones o tradiciones. Y ¿cuál era la otra?</p> <p>Patrimonio cultural inmaterial es todo eso que no es tangible pero sigue siendo cultura, como las tradiciones, como este... los juegos, este... o sea, no los que se juegan con los elementos, sino con las historias, con las vivencias.</p> <p>S4: Patrimonio cultural son todas aquellas referencias culturales que tenemos en nuestro país, además patrimonio es algo que tenemos</p>	
--	---	---	--

	065 066 067	rescatar, que es muy nuestro, que es importante. Y bueno, patrimonio cultural inmaterial debe ser algo que no es físico, sino representativo de alguna manera no física, como que por medio de historias, por medio de cuentos, como este... como tradiciones, no sé.	
Desde tu punto de vista ¿Es importante el Patrimonio Cultural inmaterial? ¿Por qué?	068 069 070 071 072 073 074 075 076 077 078 079 080 081 082 083 084 085 086 087 088 089 090 091 092 093 094 095 096 097 098 099 100 101	S1: Si considero que sea importante, porque al igual que el patrimonio material, guarda en si todas las formas de ver el mundo de una región en específico, de expresar una realidad a través de algo que lo hace más comprensible y más aceptable y agradable para todos los habitantes de ese lugar, de esta manera esta información que es importante para estas personas, se transmite de generación en generación a través de estas expresiones, haciendo que por así decirlo, perduren en el tiempo, más que si esta información estuviese codificada de manera escrita, o en un cuadro, que se pueden perder más fácilmente. S2: Yo considero que el patrimonio cultural inmaterial es importante porque al igual que el material, contiene la esencia del poblado o del grupo de individuos. Ayuda a entenderlos y estudiar mucho mejor su legado y continuar preservándolo. Yo creo que es más delicado conservar algo intangible que tangible. S3: Pues sí es importante porque nos caracterizan o que caracterizan a un pueblo, una nación o una región en particular y bueno es importante que se preserve, porque de alguna manera identifica y representa esa vivencia y esa esencia propia de la persona que	Información. Esencia. Legado. Expresiones culturales. Historia Representativa

	102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112	debe ser transmitida de generación a generación, que debe ser algún punto de inflexión en el cual la gente se siente identificada y a la vez diferenciada con otras expresiones culturales de otros pueblos, regiones o lugares determinados. S4: Diría que sí, se supone que el patrimonio es algo muy importante para los pueblos. Aunque algunos países tienen historias parecidas, las diferencias son la parte representativa de las distintas localidades. Creo.	
¿Qué conoces sobre los mitos y leyendas?	113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141	S1: Lo que tengo entendido, de los mitos y leyendas es que son expresiones orales propias de cada región, que a través de ella permiten llevar un mensaje o una lección de vida hacia las personas que habitan en ese lugar, básicamente son como formas de educar a los habitantes de manera informal, coloquial, sencillo y entendible, nos dicen como lo que podemos hacer o las cosas que están mal hacer en la vida, los mitos creo que se diferencia de las leyendas porque usa personajes fantásticos, mientras que las leyendas por lo general usan personajes que pueden ser identificados en la sociedad, que si una novia, una madre, un esposo, los mitos y leyendas buscan como que darnos lecciones de vida, no seas infiel o no confíes en desconocidos o cosas así. S2: Los mitos son relatos orales con elementos sobrenaturales, siempre hay seres especiales, sobrenaturales, superiores al humano y las leyendas son relatos protagonizados por humanos, cuentan proezas o actos maravillosos. Cada pueblo, cada región o grupo de personas tienen diferentes mitos y	Expresiones orales Lección. Educar. Informal. Historia mágico-religiosa. Fabulas. Terror.

	142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158	<p>leyendas, generalmente son transmitidos de generación en generación. Ambos buscan de una manera dar lecciones de vida, educar, dar una lección moral a través de historias que se cuentan de forma informal.</p> <p>S3: Bueno los mitos y leyendas son una parte muy importante supongo del patrimonio cultural de una región, estado o un país, eh... que tratan de contar una historia en particular pero de manera mágico-religiosa o algo así.</p> <p>S4: Son historias o fabulas, por lo general de terror. Algunas veces se usan para asustar, o para educar y condenar ciertas actitudes de las personas. También para enaltecer la imagen de personas que fueron importantes.</p>	
<p>Las leyendas urbanas forman parte del Patrimonio Inmaterial que se transmiten de forma oral, hoy en día incluso a través de las distintas opciones que ofrece el internet, relata:</p> <p>¿Que leyenda urbana de Puerto Cabello has escuchado?</p> <p>¿Alguna vez has contando una?</p>	159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182	<p>S1: Bueno, desde que era pequeño siempre que he ido a la playa y paso por El Palito me he fijado que hay una enorme roca en la playa, y casi siempre se ve como que en un lugar distinto, a veces más cerca y otras más lejos de la orilla, una vez me contaron que si te subes a esa piedra o que si nadas mucho tiempo alrededor de ella, te hunde o succiona, porque debajo de ella hay como un animal o un monstruo que atrapa a la gente de vez en cuando, que por eso no hay que montarse en ella, y también me han medio contado la del anima de morillo, que fue un señor al que un carro atropello mientras el andaba en su carreta, creo, entonces la gente de allá del puerto le toca la corneta cuando pasa por ahí, y le piden favores y ese tipo de cosas. De resto no recuerdo alguna otra quizás me ha contado porque tengo muchos amigos allá, pero esas son las que recuerdo ahora.</p>	<p>Monstruo. Anima. Carretón. No conozco Mujer que aparece de noche gritando en la vía. Bruja.</p>

	183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224	<p>S2: Realmente no conozco ninguna leyenda de puerto cabello. Conozco una de Mérida, sobre dos montañas, una con la silueta de la cara de un indio y la otra con la silueta de la cara de una india, dicen que eran amantes y que fueron separados y convertidos en montañas pero que cada año se van acercando hasta poder besarse. Pero la verdad es que en vez de juntarse las montañas se están separando.</p> <p>S3: De leyenda urbana de Puerto Cabello, he escuchado es la de una especie de anima de carretón, sí si, una versión de carretón pero en el Puerto, pero más allá de eso, este... otra que he escuchado sería una versión un poco más común, que sería la de esta mujer que sale gritando en las noches que aparece en la vía, pero eso creo que no es solamente en el Puerto, una historia ni siquiera nacional, una historia digamos que la región del sur de América, que de alguna manera cada región, cada lugar, cada estado la toma como propio con algunas adaptaciones. En cuanto a yo relatar historia no soy muy bueno en eso, de hecho prefiero disfrutar más de alguien que lo cuente, yo no soy ese tipo de persona.</p> <p>S4: En realidad no, no como leyenda, más bien como cuentos de doñas. Una vez un amigo del puerto contaba que por su casa vi ve una mujer que dicen que es bruja. O era un brujo, bueno, la cosa es que la gente dice que en las noches hay ruidos en los techos, como si alguien estuviera husmeando a través del techo, y que a veces cuando la gente se queda en silencio para escuchar lo que sea que está en el techo, oyen risas, a veces como aleteos.</p>	
--	--	---	--

<p>¿Te gustaría conocer un poco más sobre las leyendas urbanas de Pto. Cabello a través de medios ilustrados?</p>	<p>225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266</p>	<p>S1: Claro que sí, me parece que le dan una perspectiva interesante a la ciudad, quizás algo misterioso jajajaja, pero si le puede dar esa magia o ese lado desconocido de las ciudades que te muestran como que una visión distinta de ellas, además siempre es importante conocer estas historias para que no desaparezcan. Además el hecho que sean ilustrados permiten que la lectura sea más sencilla y llama más la atención, como que uno se concentra más o tiene una idea más cercana a la realidad de lo que se está narrando.</p> <p>S2: Por supuesto, me parece interesante conocer un poco de cada región y de sus creencias. Me gustaría tener una recopilación impresa o una aplicación en la computadora o teléfono que es donde paso más tiempo y donde me gusta leer más. Creo que al conocer este tipo de historias vamos conociendo y expandiendo el concepto de nuestra identidad como venezolanos. Y si son ilustrados, mucho mejor porque a mucha gente no le gusta leer mucho, a mí no me pasa, pero sí sé que hay mucha gente le parece más atractiva la idea de leer algo si se presenta en forma de comic o caricatura, se les hace más ligera la lectura y más rápida, sobre todo a los chamos de ahora.</p> <p>S3: Bueno, depende. No toda leyenda representa algo importante. Estaría de acuerdo en conocer el tipo de historias que de alguna manera relaten un hecho significativo del lugar. Algo que aconteció o algo que pudo haber acontecido, y son presentadas de manera significativas si me interesaría más, por ejemplo una aplicación para el teléfono o una página donde uno se</p>	<p>Interesante. Aplicación Historias. Ciudad. No toda leyenda representa algo importante. Creepy pastas. Paul Gillman.</p>
---	--	---	--

	<p>267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283</p>	<p>pueda meter y de manera rápida y entretenida conocerlas. S4: Pues si son interesantes si, de hecho suelo escuchar historias de este tipo en youtube, lo que llaman <i>creepypastas</i>. Además que quizás, Paul Gillman podría escribir una canción relacionada jajajaja, pero si son ilustradas mejor, el canal HBO saco una serie de leyendas ilustradas en formato caricatura y me pareció una propuesta interesante, narraron la leyenda venezolana del silbón, entre otras leyendas de latino América, y en 5 minutos podías aprenderte fácilmente la leyenda, entonces sí creo que si vienen cargadas de ilustraciones uno las recuerda más.</p>	
<p>Menciona algún medio (periódico, revista, libro) o institución (organización pública o privada) que realice actividades relacionadas a la visibilización de las leyendas urbanas porteñas.</p>	<p>284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307</p>	<p>S1: Bueno, realmente no tengo ningún conocimiento de alguna que lo realice, sé que a veces en los periódicos o revistas en algunas de sus ediciones que si de los domingos sacan como este tipo de relatos, no recuerdo si en algún momento llegue a leer sobre alguna de puerto cabello en ellas, puede que sí, pero no podría dar seguridad o mencionar alguno en específico, lo que si se es que la Alcaldía de puerto cabello realizo como una especie de capilla para el Anima de Morillo, se ve cuando uno va a entrando al puerto, pero creo que no hay algo donde nos cuente la historia como una cartelera informativa o un pendón con la historia, no la he visto pues, pero sí creo que el hecho de hacer la capilla pueda ser un esfuerzo para que no se pierda esta leyenda. S2: La verdad es que no conozco ningún medio.</p>	<p>Periódicos. Monumento. Semanarios. No conozco. Canal de televisión.</p>

	<p>308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322</p>	<p>S3: Realmente no sabría responderte eso, creo que nunca he visto reflejada una leyenda porteña en un medio de comunicación... Más allá de lo que salga en semanarios como las crónicas policiales, donde la reseña de homicidios parece ficticia... (se ríe) S4: Bueno de mitos, o mejor dicho leyendas nacionales, específicamente del Puerto, no conozco ningún medio que haya publicado nada al respecto. Pero como mencione anteriormente por ejemplo, el canal de televisión HBO si saco una serie de leyendas entre las cuales incluyo el silbón.</p>	
<p>Con respecto a las Instituciones Educativas, describe si en algunos de sus niveles (ya sea básica, media o a nivel universitario) has presenciado la promoción de una o algunas de las leyendas urbanas de puerto cabello.</p>	<p>323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348</p>	<p>S1: En cuanto a las instituciones educativas de puerto cabello, que recuerde solo la tradición de la hamaca que no sé si es una leyenda, pero eso es lo único que vi de puerto cabello en el colegio o en el liceo, en la universidad no he visto nada que nos enseñe sobre las tradiciones orales o culturales del estado, mucho menos de los municipios por separado, así que podría decir que el esfuerzo por hacer llegar esta información a nivel universitario es nulo, quizás si busco información pero por mí mismo, encuentre, pero de que la universidad te la haga llegar sin que tú la estés buscando, no. S2: No, la verdad no. Lo único que he presenciado son tradiciones católicas. Misas a vírgenes o cosas por el estilo. S3: Eh, yo... No recuerdo haber presenciado algo así, ni siquiera fuera de una institución educativa. S4: Solamente en grupos cuando quieren contar historias de terror, de resto nada muy elaborado.</p>	<p>Tradición de la hamaca.</p>

<p>En cuanto al Patrimonio Cultural Inmaterial, ¿Que consideraciones tienes sobre mecanismos que salvaguarden la construcción de la Identidad Cultural Carabobeña?</p>	<p>349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 390</p>	<p>S1: Como respondí en las preguntas anteriores, creo que los esfuerzos han sido muy pocos, la mayoría de los esfuerzos podría decir que están a nivel de educación básica, pero de ahí en adelante se pierde quizás un poco el interés, los diferentes medios de comunicación quizás los presenten, pero a lo mejor de una manera no tan vistosa como para que la gente sienta interés, y el tiempo que se toma entre publicación y otra probablemente es mucho, entonces uno como que se pierde o se le olvida, es decir si hablan de una leyenda este mes, no lo vuelven hacer como hasta dentro de mucho tiempo. En general, podría decir que si deberían hacerse más esfuerzos para que estas maneras de expresión que buscan llevar una información o una idea, no se pierdan en el tiempo. Entonces mi primera consideración sería que se expongan más seguido, como más continuo, que exista tanto tiempo entre una publicación y otra sobre estos temas y la segunda sería que se creara como un espacio en las universidades o instituciones educativas en general, donde se estudie todas las tradiciones por decirlo de manera general, del estado Carabobo ¿y por qué no? De Venezuela en general.</p> <p>S2: Creo que aún no nos hemos dado cuenta de la importancia de preservar nuestra identidad cultural, teniendo tantos medios para hacerlo. Hacer una recopilación de mitos y leyendas incluyendo a la población, repartiendo estos mitos y leyendas a través de medios como la radio, la televisión o el cine para mantenerlos con vida y que sigan con nosotros. Pero no deberíamos</p>	<p>Importancia. Publicación. Estudio de todas las tradiciones venezolanas. Recopilación. Radio. Televisión. Cine. Proyecto. Medio impreso. Virtual. Revista mensual. CD, Disco.</p>
--	---	---	---

	<p>391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 402 403 404 405 406 407 408</p>	<p>limitarnos solo a Puerto Cabello o el estado Carabobo, deberíamos desarrollar un proyecto para la protección de nuestro patrimonio a nivel nacional.</p> <p>S3: No soy muy bueno aportando ideas productivas, pero la creación de un medio impreso, quizás virtual, digamos un semanario o una revista mensual que se encargue de publicar historias así interesantes sería una buena opción.</p> <p>S4: Bueno, que te digo! Una vez en una biblioteca de la Cedeño, o de la Lara... (piensa unos minutos) No, sí de la Cedeño, leí un libro llamado, algo así como, <i>el diablo en Venezuela</i>. Este trataba de historias así como paranormales o sobrenaturales, hay diferencia entre los términos (explica). Y bueno no es una mala idea, puede que un libro, un Cd o Dvd, algo que recopile historias, leyendas así como de Venezuela, y se clasifique según estado. Y obvio, en cada estado, nombre puntualmente municipios y pueblos particulares. Eso como que ayudaría también al turismo. Nadie visita un pueblo aburrido.</p>	
<p>¿Han realizado esfuerzos suficientes para la protección y sensibilización del patrimonio cultural inmaterial del municipio puerto cabello?</p>	<p>409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421</p>	<p>S1: Si tuviese que darle una valoración del uno (1) al diez (10) los esfuerzo estarían entre un 4 y un 6, porque no puedo decir que no existen, porque si los hay, pero quizás son muy pocos o no están bien direccionados a que las personas realmente se interesen por ellas. Y considero que Venezuela en esta área, de las leyendas y los mitos, es muy rica, entonces es muy lamentable que estas por falta de intención en darlas a conocer, se vayan perdiendo y que las generaciones venideras, no</p>	

	422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439	<p>puedan disfrutar de ellas, lo puedo comprar como con la extinción de los animales, así como es muy triste que en el futuro los niños no puedan disfrutar de ver un tigre, los jóvenes no puedan disfrutar de estas narraciones.</p> <p>S2: Creo que hay una falta de intención, no creo que pueda calificarlo porque no he sido testigo de tales esfuerzos pero si me gustaría verlos ¡y por qué no? Ser parte de esos esfuerzos para proteger el patrimonio cultural inmaterial</p> <p>S3: Diría que, de existir esfuerzos, no los conozco, no los he evidenciado. Me parece que no hay personas que realmente se comprometan con ese tipo de actividades.</p> <p>S4: Si me dices que eso existe, te diré que es una leyenda.</p>	<p>Falta de intención.</p> <p>No conozco.</p>
--	--	--	---

Integración de categorías. Unidad temática: Conceptos sobre Patrimonio.

Sujeto	Código	Categoría	Interpretación
1	003-079-114	Expresiones	El sujeto entiende el Patrimonio como medio de expresión de diferentes intenciones de la sociedad.
	010	Pintura	El sujeto ejemplifica a través de la pintura, la idea de Patrimonio Cultural, donde se expresan visiones particulares del mundo.
	021	Danza	El sujeto ejemplifica a través de la Danza, la idea de Patrimonio Cultural Inmaterial, donde se expresan sentimientos y emociones comunes de los habitantes de una región.
	022	Historias	El sujeto ejemplifica a través de la Historia, la idea de Patrimonio Cultural Inmaterial, que no se encuentran físicamente tangibles sino que son perceptibles en el momento en que se ejecutan, como la narración de una historia.
	015	Herencia	El sujeto relaciona el concepto de Patrimonio con Herencia, ya que se va legando, se transmite de generación en generación.

	076-081	Información	es importante debido a la información codificada que guardan estas expresiones, son de importancia para la región.
	119	Educación	El sujeto piensa que los mitos y leyendas son lecciones de vida que se transmiten de forma oral entre los habitantes de una región.
2	034	Expresiones	El sujeto entiende el Patrimonio Cultural como medio de expresión de diferentes intenciones de la sociedad y que permanecen en ellas en el tiempo.
	038	Herencia	El sujeto percibe el Patrimonio Cultural como una información que se va transmitiendo de generación en generación
	040	Pintura	El sujeto ejemplifica el concepto de Patrimonio Cultural a través de la pintura como medio creativo de expresión, de importancia para los individuos de una colectividad.
	045	Danza	El sujeto ejemplifica el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial a través de la danza, como aquello que no es tangible, pero es de importancia para una colectividad.
	045	Historias	El sujeto ejemplifica el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial a través de las Historias, como aquello que no es tangible, pero es de importancia para una colectividad.
	088	Esencia	El sujeto opina que el Patrimonio Cultural Inmaterial es importante porque conserva la esencia de los pueblos.
	144	Educación	El sujeto piensa que los mitos y leyendas son lecciones morales que pretenden educar un grupo de personas a través de personajes fantásticos.
3	049	Expresiones	El sujeto entiende el Patrimonio Cultural como el elemento que expresa las características de una nación.
	056	Historias	El sujeto percibe el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial como las historias y vivencias de una región que a pesar de no ser tangibles, siguen siendo cultura.
	100	Esencia	El sujeto opina que el Patrimonio Cultural Inmaterial es de importancia ya que conserva la esencia de las culturas y es la que permite que estas se diferencien de otras.
	152	Mágico- Religioso	El sujeto piensa que los mitos y las leyendas son

			historias que tienen la intención de contar algo a través de seres mágicos.
4	058	Referencias Culturales	El sujeto opina que el concepto de Patrimonio Cultural se refiere a las referencias culturales propias de un país y que deben conservarse.
	065-110-153	Historias	El sujeto relaciona el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial a través de todo aquello que sea de importancia para una región pero que se presente de manera intangible.
	064-111	Representativa	El sujeto opina que el Patrimonio Cultural Inmaterial representa a cada cultura, y aunque pueden existir similitudes, las particularidades son las que terminan representado.
	155	Educación	El sujeto piensa que los mitos y leyendas son utilizados para condenar ciertas actitudes de las personas.

Integración de categorías. Unidad temática: Población y actividades relacionadas con el Patrimonio Cultural Inmaterial

Sujeto	Código	Categorización	Interpretación
1	169	Monstruo	El sujeto identifica una leyenda urbana de puerto cabello en la que una especie que el sujeto identifica como monstruo, vive bajo una roca en el mar causando problemas al que se acerca.
	172	Anima	El sujeto identifica una leyenda urbana de puerto cabello, en la que el espíritu de un hombre que el sujeto define como anima, cumple favores a los devotos.
	226	Interesante	El sujeto califica de interesante la idea de estar en contacto con leyendas de puerto cabello a través de un medio ilustrado.
2	182	No conozco	El sujeto no es identifica ninguna leyenda urbana de puerto cabello.
	239	Interesante	El sujeto califica de interesante la idea de estar en contacto con las leyendas de puerto cabello a través de un medio ilustrado, de preferencia para el móvil o computadora.

3	195	Anima	El sujeto identifica una leyenda urbana de puerto cabello, relacionándola con otras leyendas urbanas más conocidos, afirmando que son historias genéricas a las cuales se le adaptan características particulares.
	264	Significativa	El sujeto califica de significativa la experiencia que se pueda tener con algún medio que permita estar en contacto con las leyendas de puerto cabello.
4	213	No conozco	El sujeto afirma que no tiene certeza de conocer alguna leyenda de puerto cabello con propiedad, pero que si ha escuchado historias aparentemente propias de la región.
	269	Interesante	El sujeto califica de interesante los nuevos formatos o medios alternativos en los cuales se pueda estar en contacto con las leyendas urbanas de puerto cabello.

Integración de categorías. Unidad temática: Organización de las actividades relacionadas con el Patrimonio Inmaterial

Sujeto	Código	Categorización	Interpretación
1	295	Monumento	El sujeto relaciona la ejecución de un monumento como actividad relacionada con el patrimonio inmaterial
	284	No conozco	El sujeto no tiene certeza de conocer el nombre de algún periódico, revista o institución que realice actividades relaciones al patrimonio Inmaterial de Puerto Cabello.
2	305	No conozco	El sujeto no tiene certeza de conocer el nombre de algún periódico, revista o institución que realice actividades relaciones al patrimonio Inmaterial de Puerto Cabello.
3	339	No conozco	El sujeto no tiene certeza de conocer el nombre de algún periódico, revista o institución que realice actividades relaciones al patrimonio Inmaterial de Puerto Cabello.
	317	No conozco	El sujeto no tiene certeza de conocer el nombre de algún periódico, revista o institución que

4			realice actividades relaciones al patrimonio Inmaterial de Puerto Cabello.
	320	Canal de televisión	El sujeto hace referencia al canal de televisión HBO donde muestran una serie de cortos animados sobre las leyendas de diferentes partes del continente

Integración de categorías. Unidad temática: Protección del Patrimonio Cultural Inmaterial.

Sujeto	Código	Categorización	Interpretación
1	328	Falta de intención	El sujeto califica como falta intención reales para la protección del patrimonio cultural inmaterial
2	339	Falta de intención	El sujeto califica como falta intención reales para la protección del patrimonio cultural inmaterial al punto de casi desconocer cualquier intención.
3	342	Falta de intención	El sujeto califica como falta intención reales para la protección del patrimonio cultural inmaterial y que si existen, son imperceptibles.
4	346	Falta de intención	El sujeto califica como faltan intención reales para la protección del patrimonio cultural inmaterial y las asimila a las leyendas.

Contrastación de información

Unidad Temática	Ley	Teoría	Sujetos	Interpretación
Conceptos Sobre el Patrimonio.	Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural, de los bienes que constituyen el Patrimonio Cultural de la República, Capítulo II, Artículo 6, seccional 6, “Los testimonios históricos y sitios arqueológicos vinculados con el pasado.”	Es el conjunto de bienes propios y derechos, también cargas y obligaciones, pertenecientes a uno, física o jurídica.	<p>S1: son todas aquellas expresiones que los habitantes de una zona, ya sea de un país, estado o más específico pueblo o ciudad generan para expresar sus deseos, sus formas de interpretar o ver el mundo, sus sentimientos y emociones, lo que creen, lo que piensan y eso lo hacen a través de la pintura, escultura y artesanías.</p> <p>S2: el patrimonio cultural es propio de un grupo de individuos en específico. Son costumbres, expresiones, que han permanecido arraigados a ellos a pesar del paso del tiempo.</p> <p>S3: Patrimonio cultural es o sería todos esos elementos a nivel nacional que de alguna manera representan una característica ya sea cultura, expresiones o tradiciones.</p> <p>S4: Patrimonio cultural son todas aquellas referencias culturales que tenemos en nuestro país,</p>	Los sujetos al desconocen la ley y teoría del patrimonio, les es poco familiar el concepto del patrimonio. Y por ende surge la necesidad de crear un material educativo computarizado que permita el acceso a este tipo de información de manera sencilla y práctica.

			además patrimonio es algo que tenemos rescatar, que es muy nuestro, que es importante.	
Población y actividades relacionadas con el Patrimonio Cultural Inmaterial.	Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural, de los bienes que constituyen el Patrimonio Cultural de la República, Capítulo II y seccional 7, "El patrimonio vivo del país, sus costumbres, sus tradiciones culturales, sus vivencias, sus manifestaciones musicales, su folklore, su lengua, sus ritos, sus creencias y su ser nacional."	El patrimonio cultural inmaterial incluye prácticas y expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes escénicas, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.	<p>S1: Me parece que le dan una perspectiva interesante a la ciudad, quizás algo misterioso jajajaja, pero si le puede dar esa magia o ese lado desconocido de las ciudades que te muestran como que una visión distinta de ellas, además siempre es importante conocer estas historias para que no desaparezcan.</p> <p>S2: me parece interesante conocer un poco de cada región y de sus creencias. Me gustaría tener una recopilación impresa o una aplicación en la computadora o teléfono que es donde paso más tiempo y donde me gusta leer más. Creo que al conocer este tipo de historias vamos conociendo y expandiendo el concepto de nuestra identidad como venezolanos.</p> <p>S3: Estaría de acuerdo en conocer el tipo de historias que de alguna manera relaten un hecho significativo del lugar.</p>	Los sujetos aun cuando no tienen una fuente directa, muestran interés en conocer más sobre las leyendas urbanas de Pto. Cabello.

			<p>Algo que aconteció o algo que pudo haber acontecido, y son presentadas de manera significativas si me interesaría más.</p> <p>S4: Pues si son interesantes si, de hecho suelo escuchar historias de este tipo en youtube.</p>	
Organización de las actividades relacionadas con el Patrimonio Inmaterial	<p>Ley Orgánica de Cultura (LOC), Del interés público de la cultura y defensa de sus valores, Artículo 7. “Se considera de interés público la defensa de los valores culturales del pueblo venezolano; el Estado, en corresponsabilidad con el poder popular y demás sujetos sociales, la familia, el sistema educativo, trabajadoras y trabajadores culturales y medios de comunicación social, deben promover, fortalecer y defender el conocimiento, divulgación y comprensión de los valores éticos y estéticos que</p>	<p>Las leyendas tienen un propósito que es promover las manifestaciones culturales de una región determinada .</p>	<p>S1: Realmente no tengo ningún conocimiento de alguna que lo realice, sé que a veces en los periódicos o revistas en algunas de sus ediciones que si de los domingos sacan como este tipo de relatos, no recuerdo si en algún momento llegue a leer sobre alguna de puerto cabello en ellas.</p> <p>S2: La verdad es que no conozco ningún medio.</p> <p>S3: creo que nunca he visto reflejada una leyenda porteña en un medio de comunicación.</p> <p>S4: Bueno de mitos, o mejor dicho leyendas nacionales, específicamente del Puerto, no conozco ningún medio que haya publicado nada al respecto.</p>	<p>Es evidente la necesidad de la elaboración de un material educativo que permita promover la extensión del patrimonio cultural inmaterial, resaltando su importancia tanto histórica como actual, ya que este representa una parte elemental en la vida de cada sujeto. Es parte de su historia y deben conocerlo.</p>

	conforman la cultura venezolana.”			
Protección del Patrimonio Cultural Inmaterial	Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural, de los bienes que constituyen el Patrimonio Cultural de la República, Según el Capítulo II, el artículo 6, Los bienes de interés cultural como los testimonios históricos y sitios arqueológicos vinculados al pasado, son patrimonio que deben ser cuidados, enaltecidos y promovidos.	El patrimonio cultural inmaterial trata de salvaguardar el legado cultural junto a la gente de la comunidad protegiendo los procesos que permiten que las tradiciones y el conocimiento o compartido puedan pasar de unos a otros, mientras que la historia oral trata de reunir y preservar información histórica de individuos y grupos.	<p>S1: Creo que los esfuerzos han sido muy pocos, en general, podría decir que si deberían hacerse más esfuerzos para que estas maneras de expresión que buscan llevar una información o una idea, no se pierdan en el tiempo.</p> <p>S2: Creo que aún no nos hemos dado cuenta de la importancia de preservar nuestra identidad cultural, teniendo tantos medios para hacerlo. Hacer una recopilación de mitos y leyendas incluyendo a la población, repartiendo estos mitos y leyendas a través de medios como la radio, la televisión o el cine para mantenerlos con vida y que sigan con nosotros.</p> <p>S3: Diría que, de existir esfuerzos, no los conozco, no los he evidenciado.</p> <p>S4: Si me dices que eso existe, te diré que es una leyenda.</p>	Ausencia de protección y sensibilización del patrimonio cultural inmaterial del municipio Puerto Cabello, por lo tanto es necesario respaldar la necesidad de la elaboración de un programa guiado bajo los estatutos de la ley y la teoría que permitan hacerlos cumplir de manera efectiva.

Hallazgos para un diagnóstico

Al comprobarse el desconocimiento existente de la ley y teoría del patrimonio y lo poco familiar que este concepto es para los sujetos partícipes de este estudio, contrastado con el interés que demostraron en cuanto a la temática de leyendas urbanas en Puerto Cabello, se evidencia la necesidad de exponer estas leyendas a través de un material educativo computarizado orientado a estos sujetos.

En cuanto a las UNESCO, hace un llamado a la preservación no solo del patrimonio cultural constituido por monumentos y lugares históricos, sino que desarrollen también programas y actividades para salvaguardar y estudiar el patrimonio cultural inmaterial, en particular las tradiciones orales. El cual tiene cumplimiento al elaborarse un software educativo que facilite y conserve la información de las tradiciones orales de la costa carabobeña.

La LOC establece que la defensa de los valores culturales del pueblo venezolano es un tema de interés público por lo que la elaboración de un material educativo que permita promover la extensión del patrimonio cultural inmaterial, resaltando su importancia tanto histórica como actual se considera necesario y factible ya que este representaría una parte elemental en la vida de cada sujeto.

Tomando en consideración lo anterior, se propuso el diseño de un material educativo computarizado sobre en las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello a través de un software educativo, el cual permitió en primera instancia, ampliar el conocimiento de los sujetos con respecto al tema mediante el uso de representaciones artísticas de los distintos personajes, así como enfatizar la importancia de afianzar, cuidar y transmitir estos valores con el fin de salvaguardar estos bienes inmateriales y que perduren en el tiempo, como un intercambio cultural y social entre las generaciones.

Los nuevos desafíos que implican el desarrollo de la ciencia y la tecnología en la educación, generan la necesidad de crear nuevos recursos, poniendo a la mano de los estudiantes y profesores todas las herramientas necesarias para dar respuesta a los cambios sociales, culturales y educativos que impone la época en que vivimos, apoyados por la incorporación de las T.I.C. en el proceso de enseñanza-aprendizaje como lo indicia el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano.

La elaboración de un Software Educativo con la determinada intencionalidad de sensibilizar la población estudiantil sobre el Patrimonio Cultural Inmaterial de Puerto Cabello, posee una base fundamental de cómo se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje, las sensaciones y las percepciones, a través del lenguaje visual, contribuyen con la atención y la memoria, estas son de vital importancia ya que procesan información junto con el pensamiento porque los motivos y las necesidades del que aprende, condicionan que el procesamiento de la información posea un carácter activo del sujeto.

En ese sentido, el software educativo que se propone, proyecta la posibilidad de trabajar en aspectos como: la adquisición de nuevos conocimientos, la protección de los bienes culturales, donde el estudiante tiene un papel activo, la interrelación entre el entorno social-cultural y los estudiantes. De esta manera, se desarrolla el rol promotor cultural que propone la asignatura Seminario de Arte en la Región.

Finalmente, este trabajo implicaría un aporte pedagógico significativo al departamento de Artes y Tecnología, ya que se aplica a la realidad educativa, cumpliendo con diversas funcionalidades específicas como: Motivadora, informativa, lúdica, evaluadora, investigativa, meta-lingüística e innovadora, que puede ser aplicado en el aula de clases y así hacer del proceso de enseñanza aprendizaje más inclusivo.

CAPITULO V

LA PROPUESTA

Las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello: Aprendizaje, valoración y preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Costa Carabobeña

Presentación de la propuesta

Se propone entonces elaborar una serie de ilustraciones que representen de forma educativa, creativa y estética las leyendas urbanas de Puerto Cabello, estas presentadas a través de un Software Educativo que permita sensibilizar al estudiante en relación a valorar y preservar el Patrimonio Cultural Inmaterial de la Costa Carabobeña, empleando para esto un alto contenido visual y así enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, para los estudiantes de Educación Universitaria de la Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, Mención Artes Plásticas, asignatura Seminario de Arte en la Región.

Objetivos del Proyecto

Objetivo General

Diseñar un Software Educativo sobre las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello a través de ilustraciones, para la valoración y preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Costa Carabobeña.

Objetivos Específicos

Facilitar la práctica docente a través de una herramienta confiable que sirva como soporte para volver más dinámica y motivante la asimilación de las nociones sobre Patrimonio Cultural.

Brindar a los estudiantes los contenidos culturales necesarios para la formación como promotores culturales a través de la elaboración de un software educativo empleando ilustraciones originales en base a una nueva cultura netamente visual.

Sensibilizar a los estudiantes a través del lenguaje visual elaborando ilustraciones de manera creativa y estética que permitan la valoración y protección de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello.

Justificación de la Propuesta

Esta propuesta se justifica principalmente por ser una que servirá para sensibilizar a los estudiantes de Educación Universitaria en cuanto al Patrimonio Inmaterial de Puerto Cabello a través de un software educativo como herramienta educativa en el proceso de enseñanza/aprendizaje, contribuyendo así a resolver la necesidad de una formación inclusiva e integral, dando cumplimiento a la normativa vigente sobre el uso de las TIC en el Sistema Educativo Venezolano.

Desde esta manera, el estudiante podrá estar en contacto con estas leyendas de una forma creativa e innovadora, que le permitirá comprender, valorar y ser sensible a esta nueva información, dejando a un lado la educación netamente memorística y abriendo paso a la construcción de un aprendizaje realmente significativo. Es por ello que el presente trabajo tiene como finalidad describir mediante un software educativo las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello para su valoración y preservación por parte de los estudiantes de

la asignatura Seminario de Arte en la Región de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

El uso de las ilustraciones en materiales educativos permite una relación personal y directa entre el estudiante y el hecho representado, estas cumplen las funciones de focalizar, explicar y recordar aspectos importantes de la información en el proceso de enseñanza y aprendizaje, posibilitando sustituir la realidad pues proporcionan una perspectiva de lo observado y una vivencia que no sería posible obtenerla directamente como en el caso del Patrimonio Cultural Inmaterial.

Esta propuesta traerá como beneficio ofrecer una alternativa innovadora y creativa de aprendizaje donde se utilice las Tics como recurso novedoso para estar en contacto con temas culturales, como lo expresa Pérez (2000): La tecnología se convierte en un instrumento cada vez más indispensable ya que puede realizar múltiples funciones: es fuente de información (hipermedia), comunicación interpersonal y trabajo colaborativo, medio de expresión y creación, es un recurso interactivo para el aprendizaje y por último es un medio lúdico y para el desarrollo psicomotor y cognitivo. (Impacto de las Tic en la Educación, 2000, p.1)

Se presenta este proyecto como herramienta para el desarrollo de los contenidos programáticos a través de las tecnologías de comunicación como una herramienta para el desarrollo integral del estudiante. Al introducir esta variación en las estrategias de aprendizaje, se estará generando un cambio de conducta frente al Patrimonio Intangible de esta región, contribuyendo al proceso formativo de un modo constructivo e innovador para que posteriormente ese conocimiento pueda ser aplicado a su contexto real.

Diseño del Material

En cuanto al Software Educativo para atender la necesidad de representar las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello a través de ilustraciones creativas y así permitir la valoración y preservación mediante la sensibilización de los estudiantes, se considera los resultados obtenidos de las entrevistas sobre los diferentes conceptos sobre patrimonio material e inmaterial, mitos y leyendas y finalmente en cuanto a las propias leyendas urbanas de la costa Carabobeña, donde se obtuvo que se dan cierta preferencia a los medios y recursos ilustrados y presentados de forma digital que propicien el aprendizaje significativo que ofrecen las TIC. Para ello, se establece el contenido del Software Educativo de esta manera:

Parte I. Conceptos de Patrimonio Cultural Material e Inmaterial

Parte II. Conceptos de Mitos y Leyendas.

Parte III. Relatos de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, entre las cuales se incluyen: La novia de la redoma, Anima de Juan Bautista Morillo, Las ánimas del Purgatorio, El Carretón.

Aspectos pedagógicos

Este Software Educativo se fundamenta en las teorías del constructivismo y aprendizaje significativo, se desarrolla a través de una navegación donde la primera parte, sirve para inducir al estudiante a los conceptos básicos de Patrimonio. Luego, se va agregando información nueva en las siguientes partes hasta la final, donde se logra presentar cada una de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, todo esto empleando ilustraciones que permitan al estudiante hacer puentes cognitivos y de esta manera lograr un aprendizaje de nuevos conceptos.

Un Software Educativo ofrece la ventaja de digitalizar contenidos culturales necesarios para la educación, que de otra manera, no sería posible un fácil acercamiento de

los estudiantes a estos, es decir, agiliza el acceso a mucha y nueva información, permitiendo así la actualización constante de conocimientos, haciéndolos más atractivos para los estudiantes, ya que se emplearan ilustraciones originales en base a una nueva cultura netamente visual, alejándose de la práctica tradicional que representa el modelo conductista, de tal forma que el participante pueda comprender e interactuar con la tecnología, lo que haría que ocurra un aprendizaje verdaderamente significativo. Además podrá utilizarlo de forma individual o con sus compañeros desde donde se encuentre y a cualquier hora que disponga para intercambiar información y en un contexto de aprendizaje colaborativo.

La puesta en marcha de este Software Educativo puede facilitar también la práctica docente y volverla más dinámica y motivante con la interacción de los estudiantes, de esta forma fortalecer el trabajo en grupo a través de los conversatorios de cada una de las parte del material, lo que favorece la interacción entre todos los participantes del proceso de enseñanza aprendizaje. También con este tipo de herramientas, el aprendizaje se hace interdisciplinario, más integrado a los contenidos, llevado a cabo en contextos reales, para un mundo real, y en un determinado tiempo, los docentes se destacan como facilitadores y a la vez como aprendices, por lo que lo hace relevante y útil.

Aspectos Comunicacionales

Los estudiantes, guiados por los docentes, realizan diversos procesos cognitivos a partir de la información que reciben y los conocimientos previos, convirtiendo así, el proceso de enseñanza aprendizaje es un acto comunicativo. Las TIC son un factor de transformación social, las cuales pueden contribuir de manera efectiva en la enseñanza de contenidos culturales y los docentes deben reconocerlas y aprovecharlas de esta manera.

El diseño de un Software Educativo de este tipo, mejora la comunicación entre los alumnos y docentes, ya que pueden expresarse fuera del salón de clases a través de foros, chats, correos electrónicos, siguiendo el proceso de enseñanza aprendizaje continuamente.

Así, el uso de la tecnología es una novedosa manera de enviar y recibir información a través de la red, sin importar la distancia ni la hora.

Este Software Educativo ofrece múltiples ventajas, pues se pueden implementar clases no presenciales, evaluaciones a través de composiciones, y toda una cantidad de información la cual puede ser discutida luego en clases. Como resultado de este material, se aspira que los estudiantes con el material educativo computarizado para la sensibilización de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello en su proceso educativo, sea capaz de manejar las herramientas y recursos que aportan las TIC con fines educativos y contribuir así a resolver las necesidades de formación en la búsqueda del conocimiento interactivo que requiere la universidad en los momentos innovadores de la ciencia y la tecnología.

Aspectos Tecnológicos

En este trabajo se propone el diseño de un Software Educativo para la sensibilización de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, para los estudiantes de Educación Universitaria de la Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, asignatura Seminario de Arte en la Región, en el uso de herramientas de las TIC y su utilización en los procesos de enseñanza - aprendizaje. Tal como lo indica Balestrini (2002), en los aspectos técnicos de la aplicación de propuesta se consideran aspectos metodológicos que describen el proceso tecno-operacional llevado a cabo en el trabajo y en el cual se detallan el conjunto de métodos, técnicas y protocolos instrumentales que se emplearán en el proceso de recolección de los datos requeridos para el diseño del prototipo. (pag. 8)

Se espera que con este Software Educativo los estudiantes adquieran las siguientes competencias culturales y tecnológicas:

Conocimientos básicos de los conceptos de Patrimonio Cultural Material e Inmaterial con apoyo de un Software Educativo

Conocimientos de las diferencias entre mitos y leyenda.

Conocimiento de las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello

Sensibles ante la importancia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Costa Carabobeña

Promotores de la defensa del Patrimonio Cultural de la Región.

Metodología

La elaboración de este Software Educativo “Las leyendas Urbanas de Puerto Cabello” se realizara utilizando la metodología que propone Ruffini, que permitirá una aproximación sistemática y por etapas para la realización de este sistema multimedia de autor, entre las que incluye las siguientes etapas:

Primero se inicia con un Análisis del problema, donde se estudió que las causas del desconocimiento del Patrimonio Cultural Inmaterial de Puerto Cabello se debía a la falta de materiales informativos accesibles y agradables visualmente para la población estudiantil, detectando así la solución en la elaboración de un software educativo que sea accesible y atractivo visualmente para los estudiantes de la asignatura Seminario de Arte en la Región de la mención Artes Plásticas de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo.

Luego se seleccionan los temas tratar dentro del software que incluyen desde los conceptos básicos de Patrimonio Cultural Material e Inmaterial, los conceptos básicos de Mito y Leyenda y finalmente las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, definiendo y delimitando así el contenido de la propuesta, para continuar con el proceso de diseño de las imágenes que acompañaran este contenido, el cual se realizara a mano utilizando la técnica de la ilustración a mano, estas pasaran por un proceso de digitalización para luego se editadas en Adobe Ilustrador y ser finalmente anexadas en el software educativo.

Esta propuesta pose unos objetivos a cumplir que son describir las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello como medio para la valoración y preservación de las mismas ,

luego se define el proyecto en relación a los aspectos pedagógicas que se basan en las teorías del constructivismo y aprendizaje significativo, los aspectos comunicacionales que permite el uso de la tecnología en una novedosa manera de enviar y recibir información a través de la red, sin importar la distancia ni la hora y finalmente los tecnológicos referidos a los programas a utilizar para que el mismo tenga una base fiable, paso seguido se realiza el diseño de los contenidos en el que se ilustran cada una de las leyendas urbanas de puerto cabello y el diseño que tendrá la propuesta del material en sí, realizando a su vez el diseño de hipervínculos de navegación, finalmente se realiza una evaluación final de Material Educativo Computarizado para verificar que todo funciona correctamente.

Evaluación

En el Software Educativo, durante su desarrollo los tipos de evaluación a utilizar son los siguientes:

Antes de presentar el material, se ejecutara una valuación diagnóstico para determinar a través de preguntas exploratorias los conocimientos e inquietudes de los estudiantes. Mediante asesorías grupales e individuales, se detectaran dificultades en los aspectos tecnológicos, comunicacional y pedagógicos a través de una evaluación formativa que permitirá determinar el progreso de los participantes, para complementar, se aplicaran diferentes estrategias de evaluación no tradicionales como foros, trabajos colaborativos, actividades prácticas a través de la evaluación alternativa que permita registrar el progreso de los participantes para alcanzar los objetivos establecidos y las metas de los estudiantes.

Perfil del participante

Ser estudiante inscrito de la asignatura de Seminario de Arte en la región

Requerimientos Técnicos

Disponibilidad de equipos de computación (PC, computadora portátil, Teléfono Inteligente)

Acceso al servicio de Internet.

Swift Player o Eltima Flash Movie Player, que permitan abrir archivos de Flash Player (SWF).

Actividades

Los participantes deberán leer las instrucciones luego de la bienvenida que se encuentra en el material, el cual contiene los pasos que guiarán a los estudiantes durante el desarrollo del recurso. Estará estructurado por temas o partes. Las actividades se encuentran especificadas con instrucciones detalladas para cada paso a realizar. En caso de duda, los participantes podrán aclarar utilizando las herramientas de comunicación propuestas por el docente de aula.

Almacenamiento

Este prototipo de Software Educativo puede ser localizado y descargado a través de página web <http://ucearte.blogspot.com/>

Storyboard del proceso creativo de las ilustraciones

Leyenda Urbana Ánimas del Purgatorio

Para elaborar la ilustración de las ánimas del purgatorio se tomó en cuenta la imagen de “Anima” que posee la colectividad, que es representada por una sombra que vaga sin rumbo, en este caso, fueron ubicadas vagando por la popular calle porteña “La alcantarilla” permitiéndole al estudiante tener un contexto y que se apropie de este, logrando así poder sensibilizar a los usuarios del Software educativo sobre la importancia de proteger y promover esta leyenda.

En el primer paso se trazan y se dibujan líneas referenciales que permitan ubicar cada uno de los elementos como las ánimas, los locales, casas y calle dentro de la composición final. El en segundo paso se delimita cada uno de los elementos pintando sus contornos y aplicando los colores base, en este caso de usa una paleta de colores grisácea y finalmente en el tercer paso se aplican luces y sombras para darle mayor volumen a los elementos y luzcan más realistas.



Leyenda Urbana La Novia de la Redoma

Para elaborar la ilustración de la novia de la redoma se tomó en cuenta la imagen de “Novia” que posee la colectividad, que es representada por una mujer con vestido blanco, en este caso, como es un fantasma, se plasmó en la forma en que se entiende como son los “fantasmas” es decir, que poseen una apariencia transparente o luminosa. También se tomó como elemento referencial de la localidad la escultura ubicada en la redoma vía la base naval permitiéndole al estudiante tener un contexto de la leyenda.

En el primer paso se trazan y se dibujan líneas referenciales que permitan ubicar cada uno de los elementos como la novia fantasma, la escultura, el cielo nocturno. El en segundo paso se delimita cada uno de los elementos pintando sus contornos y aplicando los colores base, en este caso de usa una paleta de colores grisácea para la novia y naranjas para la escultura y finalmente en el tercer paso se aplican luces y sombras para darle mayor volumen a los elementos y luzcan más realistas.



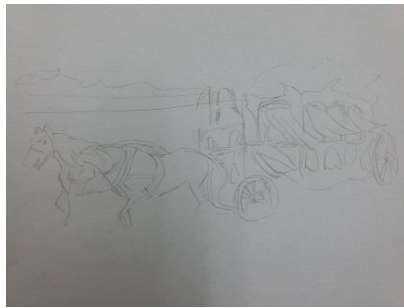
Leyenda El Ánima de Morillo

Para elaborar la ilustración del Ánima de Morillo se tomó en cuenta, el elemento principal de la misma que es la carreta que manejaba Juan Morillo, También se tomó como elemento referencial la capilla creada para los devotos de esta anima. En el primer paso se trazan y se dibujan líneas referenciales que permitan ubicar cada uno de los elementos como la carreta y la capilla. El en segundo paso se delimita cada uno de los elementos pintando sus contornos y aplicando los colores base, en este caso de usa una paleta de colores marrones para la carreta y amarillos para la capilla y finalmente en el tercer paso se aplican luces y sombras para darle mayor volumen a los elementos y luzcan más realistas.



Leyenda El Carretón

Para elaborar la ilustración del Carretón se utilizó el elemento principal de la misma que es la carreta y la noche. En el primer paso se trazan y se dibujan líneas referenciales que permitan ubicar cada uno de los elementos como la carreta y el cielo nocturno. En el segundo paso se delimita cada uno de los elementos pintando sus contornos y aplicando los colores base, en este caso se usa una paleta de colores marrones y negros para la carreta y azules oscuros y púrpura para el cielo. Finalmente en el tercer paso se aplican luces y sombras para darle mayor volumen a los elementos y luzcan más realistas.



Guion del Prototipo

Tema: Las Leyendas Urbanas de Puerto Cabello
Aprendizaje, valoración y preservación del Patrimonio Cultural
Inmaterial de la Costa Carabobeña

1/13



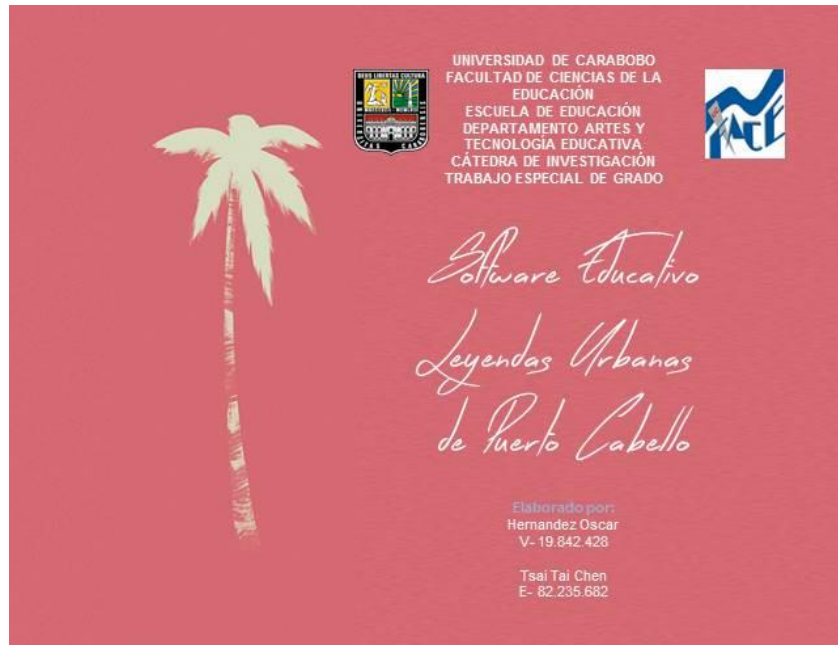
Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 01: En la pantalla principal es el Intro del M.E.C tiene como título principal Leyendas urbanas de Puerto Cabello cuando le das enter se observa el efecto de las letras, que aparecen en forma de neblina, las hojas de la palmera se mueven representando la costa de Puerto Cabello, luego que se muestra esta escena se pasa a la siguiente. **Diseño:** Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 02:

Es la pantalla de la presentación del software educativo, tiene la identificación de la universidad, los logos y datos de los autores y el título que lleva por nombre Leyendas Urbanas de Puerto Cabello, lleva fondo rosa – anaranjado que representa el atardecer de la costa, acompañado de la palmera que mueves sus hojas, esta página envía directamente al menú.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)

Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17



Descripción:

Pantalla 03:

Es el menú principal del software educativo, tiene la identificación de cada uno de los bloques de contenido que posee el material educativo, lleva fondo una palmera que se mueve de lado a lado haciendo la ilusión de viento, también llevan botones de hipervínculo que al darle clic a cualquier título te lleva a donde el usuario quiera ir.

Navegación: En el menú principal todos botones con forma de círculo que dicen “ir” tienen animación, cuando lo señala lanza un efecto que cambia de color y al darle clic te lleva a la escena que desea ir.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)



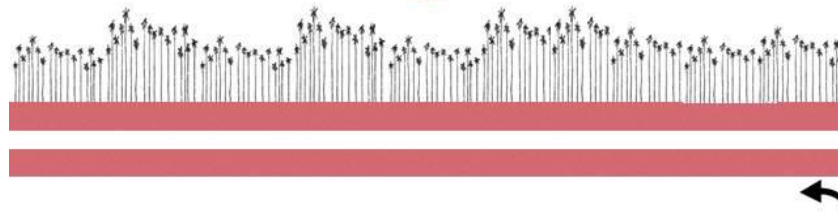
PATRIMONIO

Es el conjunto de bienes propios y derechos, también cargas y obligaciones, pertenecientes a uno, física o jurídica. El patrimonio cultural en su más amplio sentido es a la vez un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio.

UNESCO.ORG

PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL **IR**

PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL **IR**



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 04:

En esta pantalla presenta el concepto del patrimonio cultural, por UNESCO.org, contiene botones con forma de círculo que te llevan a la página del patrimonio material e inmaterial, también de imagen se muestra una hilera de palmeras como las que bordean la costa carabobeña.

Navegación: al darle clic al botón redondón “ir” cambia de color y te lleva a las páginas de patrimonio material o inmaterial, también hay un botón de flecha de retroceso para volver al menú principal.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)

PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL

El Patrimonio Cultural Material es la herencia cultural propia del pasado de una comunidad que poseen un especial interés histórico, artístico, arquitectónico, urbano, arqueológico.



Cerámica Cuica

Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural. UNESCO, 1972. <http://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>

Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 05:

En esta pantalla presenta el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial propuesto por la UNESCO, acompañado de una imagen de una cerámica Cuica que hace referencia al concepto, el fondo es de plantas de la costa con una paleta rosa y verde para hacer contraste con la imagen y el color blanco del fondo de los conceptos

Navegación: Botón de flecha de retroceso que te lleva a la página de Patrimonio Cultural

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)



PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.



Diablos de Yare

¿Qué es el Patrimonio Cultural Inmaterial? UNESCO, 2011. <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00002>



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 06: En esta pantalla se presenta el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial propuesto por la UNESCO, acompañado de una ilustración de los diablos de yare para hacer referencia al mismo.

Navegación: Botón con forma flecha de retroceso que al darle clic, lleva a la página de Patrimonio Cultural

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

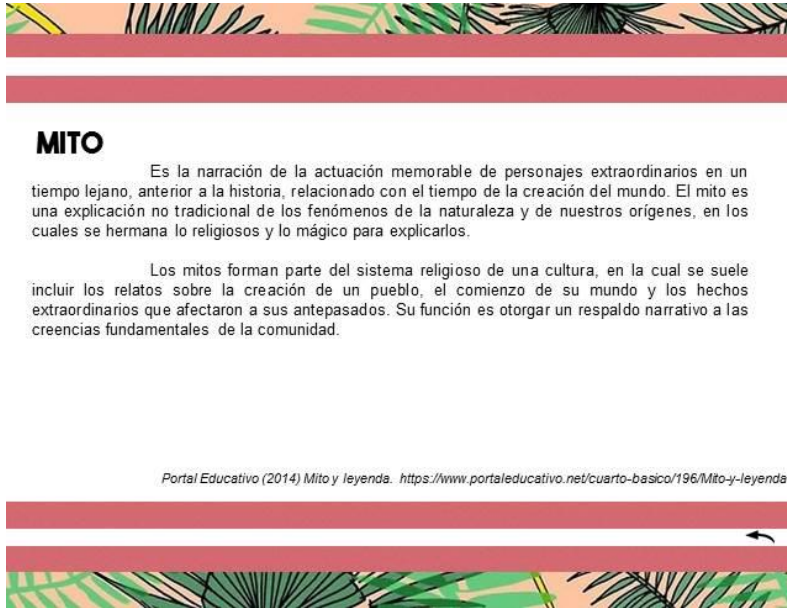
Descripción:

Pantalla 07: En esta pantalla se presenta el concepto de relatos orales, siendo la página principal del bloque de contenidos número dos, además muestra los títulos de “ Mito” y “ Leyenda” acompañados de su botón de navegación, todo esto con un fondo verde y rosa para hacer contraste con el blanco del fondo del concepto.

Navegación: botón con forma de flecha de regreso para volver al menú principal, botones de “ir” para acceder a los conceptos de mito y leyenda.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 08: En esta pantalla presenta el concepto de Mito propuesto por un portal educativo, este aparece acompañado de un fondo verde y rosa para hacer contraste con el fondo blanco del concepto.

Navegación: Botón con forma de flecha de regresa que al hacer clic vuelve a la página de relatos orales.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)



LEYENDA

Es una narración breve que se transmite de forma oral, cuyo propósito o intención es explicar los hechos, tradiciones y costumbres de un pueblo de forma sobrenatural o fantástica. Este tipo de relato se caracteriza por formar parte del folclor y tradiciones de un pueblo determinado. La leyenda, a diferencia del mito, parte de situaciones históricamente verdaderas, se relaciona con una época y un lugar determinado (posteriores a la creación) y relata la historia de personajes reales.

Las leyendas son generalmente anónimas, es decir que no se sabe quién las creó. El narrador de la leyenda es cercano y a veces para dar mayor verosimilitud a lo que cuenta, finge haber estado presente, ser un casi un testigo del hecho narrado.

Portal Educativo (2014) Mito y leyenda. <https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/196/Mito-y-leyenda>



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 09: En esta pantalla presenta el concepto de Leyenda propuesto por un portal educativo, este aparece acompañado de un fondo verde y rosa para hacer contraste con el fondo blanco del concepto.

Navegación: Botón con forma de flecha de regresa que al hacer clic vuelve a la página de relatos orales.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video: (No)



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 10: En esta pantalla el menú principal del bloque de contenidos número tres que corresponde a las leyendas urbanas de puerto cabello, aparecen en forma de lista cada una de las leyendas a presentar en el software educativo.

Navegación: Botón con forma de flecha de regresar, que lleva a la página principal del software educativo y los botones circulares con la palabra “ir” que llevan a cada una de las páginas de cada leyenda.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video:



LA LEYENDA DEL CARRETÓN

El Carretón Fantasma era una especie de carreta grande en llamas. Tirado por cuatro caballos que relinchaban atterradoramente. Se decía que el carretón era el vehículo del infierno donde el mismo Lucifer se llevaba las almas de los que vivían en el pecado y la maldad. También se creía que la visión de ese carruaje anunciaba muertes y catástrofes. Por eso las personas se iban temprano a sus casas y si escuchaban sonidos de ruedas o de caballos, cerraban bien las puertas y ventanas. Esta historia es de la época colonial y fue provocada por tantas muertes que dejó la peste negra, o vomito negro.



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 11: En esta pantalla presenta una de las leyendas urbanas de Puerto Cabello que lleva por nombre “El carretón”, en la parte superior se muestra una representación ilustrada, en la parte inferior se presenta la narración de la leyenda, se usa el color blanco de fondo para hacer contraste con los colores oscuros de la ilustración.

Navegación: Botón con forma de flecha de regresar, que lleva a la página principal de la unidad número tres.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video:



LA NOVIA DE LA REDOMA

Unos recién casados deciden escaparse de su fiesta de boda, celebrada en la Base Naval. Como a las 11:45 p.m, los novios entran al auto y comienza su huida. Al llegar al tramo de la redoma, se consiguen de frente con un carro que venía en sentido contrario a toda velocidad y al no poder frenar a tiempo, este se estrella contra el carro de los novios, donde la novia fallece en el acto y el novio queda muy herido. Dicen que ella aún no sabe que murió en el accidente, es por eso que si pasas a las 12 p.m. y te comes la flecha, al ver por el retrovisor divisaras a la novia dentro de tu auto, pero cuando voltees no habrá nadie sentada en el asiento trasero.



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 12: Se la leyenda “La novia de la redoma”, en la parte superior se muestra una representación ilustrada del fantasma de una novia y la escultura representativa de la redoma vía la base naval para darle mayor fuerza de narración a la misma

Navegación: Botón con forma de flecha de regresar, que lleva a la página principal de la unidad número tres.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video:



LEYENDA DEL ÁNIMA DE MORILLO

Juan Bautista Morillo fue un humilde caballero que se dedicaba al comercio en su carreta que él manejaba. Murió arrollado por un automóvil por allá en el año de 1920, cuando Morillo se dirigía a un rincón de la ciudad para ofrecer sus productos. Se cree que el hecho ocurrió en el sitio donde actualmente se encuentra la capilla. La leyenda del ánima de Morillo comenzó pocos días luego de su deceso, cuando un caminante que transitaba por la zona donde falleció, colocó una cruz de madera como símbolo de respeto hacia el humilde trabajador. No solo le solicitan buena suerte en los juegos de azar, también se le pide protección para la familia e incluso al momento de realizar viajes. El favor concedido por el ánima de Morillo tiene que ser cancelado. ←

Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 13: En esta pantalla presenta la leyenda “El ánima de Morillo”, en la parte superior se muestra una representación ilustrada de un hombre en una carreta y la capilla que actualmente posee y una, en la parte inferior se presenta la narración de la leyenda, se usa el color blanco de fondo para hacer contraste con los colores oscuros de la ilustración.

Navegación: Botón con forma de flecha de regresar, que lleva a la página principal de la unidad número tres.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video:



LAS ÁNIMAS DEL PURGATORIO

Era común escuchar por las noches el murmullo creciente de un centenar de mujeres cuyos rostros nunca nadie logró ver, iban como religiosas, con la cabeza inclinada y rezando oraciones ininteligibles. Parecían vestidas con hábitos: eran "Las ánimas del purgatorio".



Hecho en: Flash Player (SWF).

Fecha: 20/03/17

Descripción:

Pantalla 06: En esta pantalla presenta la que lleva por nombre "Las ánimas del purgatorio", en la parte superior se muestra una representación ilustrada donde aparecen espíritus caminando por la calle la alcantarilla del Puerto, en la parte inferior se presenta la narración de la leyenda, se usa el color blanco de fondo para hacer contraste con los colores oscuros de la ilustración.

Navegación: Botón con forma de flecha de regresar, que lleva a la página principal de la unidad número tres.

Diseño: Las imágenes son editadas en Power Point con el formato JPEG.

Acciones requeridas: Texto: (Si) Sonido: (Si) Animación: (Si) Video:

REFERENCIAS

- Albán, N. A. y Moreno, I. P. (2009), *Propuesta de Diseño Editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre las tradiciones y leyendas del Cantón Pujulí*. (Trabajo de Grado) .Recuperado de: repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/.../TUTC-0842.pdf.
- Arias, Fidas (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. (5°. ed.) Caracas - Venezuela: Episteme.
- Ausubel, D.P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York, Grune and Stratton.
- Bautista, A. y Alba, C. (1997) *¿Qué es Tecnología Educativa?: Autores y significados*, Revista Píxel-bit, nº 9, 4. Recuperado de: <http://www.us.es/pixelbit/art94.htm>.
- Balestrini (2002) *Como se elabora un proyecto de investigación*. Caracas. BL Consultores Asociados.
- Editores y Publicistas. (1988). *El libro de Cuenca*. Cuenca, Ecuador: Hermano Miguel.
- Fernández, Alejandra. (2011) *La Inclusión de las Tecnologías de la Comunicación e Información como Herramientas Clave en la Modernización de la Enseñanza en América Latina y el Caribe*. Caracas, Venezuela. boletín número 217/ Recuperado de: http://www.iesalc.unesco.org.ve/index.php?option=com_content&view=article&id=2771:la-inclusion-de-las-tecnologias-de-la-comunicacion-e-informacion-como-herramientas-clave-en-la-modernizacion-de-la-ensenanza-en-america-latina-y-el-caribe&catid=126&Itemid=694&lang=pt .
- Fournier, C. (2002). *Análisis literario*. Ciudad de México: Thomson. Recuperado de: [file:///C:/Users/Tai%20Chen%20Tsai/Downloads/Dialnet-LaLeyendaUnRecursoParaElEstudioYLaEnsenanzaDeLaGeo-4106552%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Tai%20Chen%20Tsai/Downloads/Dialnet-LaLeyendaUnRecursoParaElEstudioYLaEnsenanzaDeLaGeo-4106552%20(1).pdf)
- Garretón, N. A. (2004), *Mitos y Leyendas de los pueblos Precolombinos*. (Trabajo de Grado). Recuperado de: http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2004/garreton_n/html/index.html.
- Guanotuña, P. (2015). *Elaboración de un cuento ilustrado de la leyenda La Tunda*. (Trabajo de Titulación). Recuperado de: <http://190.11.245.244/bitstream/47000/604/1/UISRAEL-EC-DIS-378.242-17.pdf>.

- Hernández, F. (2005). *¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?* Educação&Realidade, 30 (2), 9-34.
- Hernández R., Fernández-Callao, F. Baptista L. (2006). “*metodología de la investigación*” (4ta ed). McGraw Hill. México.
- Le Compte, M. D. y J. P. Goetz (1982). "Problems of reliability and validity of ethnographic research", *Review of Educational Research*, 52 (1), 31-60.
- Lecuna, G (2015). *Mi Puerto y sus Leyendas Urbanas*, Puerto Cabello, Venezuela.
- Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural. (1993)*Bienes que constituyen el Patrimonio Cultural de la República*, Capítulo II, Artículo 6. (6-7). Recuperado de:<http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ve/ve053es.pdf>
- Ley Orgánica de Cultura (2013), *Del interés público de la cultura y defensa de sus valores* , Artículo 7. Recuperado de:
http://www.asambleanacional.gob.ve/uploads/leyes/2013-05-17/doc_b1c50dbc7d3b40b19fc135664b1cbe2138928b4d.pdf
- Méndez, F. M.(2013). *Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca*. (Trabajo de Grado). Recuperado de:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4710/1/tesis.pdf>.
- Meneses, G. (2007). *Una Revisión del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje con TIC’s: NTIC, Interacción y Aprendizaje en la Universidad*. Universidad RoviraiVirgili, Barcelona.
- Mirzoeff, Nicholas. (1999) *Introduction: What is Visual Culture?*En: An introduction to Visual Culture. Londres: Routledge.
- Moreira, M. A. (1997) *Aprendizaje Significativo: un concepto subyacente*. Recuperado de:
<https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Morote, P. (2000) *Las Leyendas y su valor didáctico*. Recuperado de:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016), *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>.

Perez (2000) *Impacto de las tic en educación: funciones y limitaciones*. Tomado el 02 de marzo de 2017 desde www.pangea.org/peremarques/sideyu.htm

Prensa Alcaldía, 22/11/2012, Dignificando las manifestaciones porteñas: Alcalde Lacava decretó patrimonio cultural las cofradías de diablos danzantes PUERTO CABELLO Venezuela, recuperado de:
<http://www.alcaldiapuertocabello-carabobo.gob.ve/noticia.aspx?id=3281>

Propuesta de Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007) Ministerio del Poder Popular para la Educación. Caracas Venezuela.

Quintero, Y. (2007). *Diseño de una Propuesta Editorial Ilustrativa para el cuento Vicenta y los Espantos*. (Trabajo de Grado).Recuperado de:http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/vicenta-espantos-cuentos-hadas-venezolanas-dise%C3%B1o-propuesta-editorial-ilustrativa-yesyka/id/37763105.html.

Rangel, O (2006). *Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) Ideas para su categorización*.

Tamayo y Tamayo, Mario. *El Proceso de la Investigación científica*. Editorial Limusa S.A. México.1997.

Tavernier (1998). *Guía práctica de actividades para niños escolares*. Ministerio de Educación. Caracas, Venezuela.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2010). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*.(4a. e.). Caracas: FEDEUPEL.

UNESCO (2013).*Las TIC en la Educación*. Recuperado de:
<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/e-learning/>

Venezky, R. y Osin, L. (1991). *The intelligent design of computer assisted instruction*. New York: Longman.

ANEXO A

GUIÓN DE ENTREVISTA

1. Conceptos sobre Patrimonio

- a. ¿Qué entiendes por Patrimonio Cultural y Patrimonio Cultural Inmaterial?
- b. Desde tu punto de vista ¿Es importante el Patrimonio Cultural inmaterial?
¿Por qué?
- c. ¿Qué conoces sobre los mitos y leyendas?

2. Población y actividades relacionadas con el Patrimonio Cultural Inmaterial

- a. Las leyendas urbanas forman parte del Patrimonio Inmaterial que se transmiten de forma oral, hoy en día incluso a través de las distintas opciones que ofrece el internet, relata: ¿Que leyenda urbana de puerto cabello has escuchado? ¿Alguna vez has contando una?
- b. ¿Te gustaría conocer un poco más sobre las leyendas urbanas de Pto. Cabello?

3. Organización de las actividades relacionadas con el Patrimonio Inmaterial

- a. Menciona algún medio (periódico, revista, libro) o institución (organización pública o privada) que realice actividades relacionadas a la visibilización de las leyendas urbanas porteñas.
- b. Con respecto a las Instituciones Educativas, describe si en algunos de sus niveles (ya sea básica, media o a nivel universitario) has presenciado la promoción de una o algunas de las leyendas urbanas de puerto cabello.

4. Protección del Patrimonio Cultural Inmaterial

- a. En cuanto al Patrimonio Cultural Inmaterial, ¿Que consideraciones tienes sobre mecanismos que salvaguarden la construcción de la Identidad Cultural Carabobeña?

- b. ¿Han realizado esfuerzos suficientes para la protección y sensibilización del patrimonio cultural inmaterial del municipio puerto cabello?