



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
AREA DE ESTUDIO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIA DE LA
COMPUTACION EN EDUCACIÓN**



**Comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la
enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV).**

Noguera Yélamo María Eliza

Trabajo de grado presentado ante la
Comisión Coordinadora del Programa
de Especialización en Tecnología de la
Computación en Educación para optar al
título de Especialista.

Valencia, 2013



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
AREA DE ESTUDIO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIA DE LA
COMPUTACION EN EDUCACIÓN**



**Comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la
enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV).**

Autor: Licda. Noguera María Eliza

Tutor: Prof. Manzano Juan

Valencia, 2013



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍA DE LA COMPUTACIÓN
EN EDUCACIÓN



ESPECIALIZACIÓN



ACTA DE APROBACIÓN

La Comisión Coordinadora del Programa de Especialización en Tecnología de la Computación en Educación, en uso de las atribuciones que le confiere al Artículo N° 44, 46, 130 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, hace constar que una vez evaluado el Proyecto de Trabajo de Especialización titulado **COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANA (LSV)**, elaborado bajo la línea de investigación: *Tecnología de la Computación, Diseño Instruccional y Problemas Educativos*, presentado por la ciudadana María E. Noguera, titular de la cédula de identidad N° 16.241.969, elaborado bajo la dirección del tutor Prof. Juan Manzano, cédula de identidad N° 10.993.496, considera que el mismo reúne los requisitos y, en consecuencia, es **APROBADO**.

En Valencia, a los ocho (08) días del mes de Agosto de dos mil doce.

Por la Comisión Coordinadora de la Especialización en
Tecnología de la Computación en Educación

Prof. Juan Manzano
Coordinadora del Programa



Jennifer 2012-08-08
Archivo Acta de Aprobación

... La Universidad Efectiva

v

AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en su artículo

133, quien suscribe Juan Luis Manzano Kienzler, titular de la cédula de identidad N° V- 10993496, en mi carácter de Tutor del Trabajo de Especialización Maestría titulado: "COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANA (LSV)", presentado por el (la) ciudadano (a) Maria E. Noguera Y., titular de la cédula de identidad N° V- 16.241.969, para el título de Especialista en Tecnología de la Computación y Educación, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se le designe.

En Valencia, a los dieciséis días del mes de febrero del año dos mil trece.

C. I.:

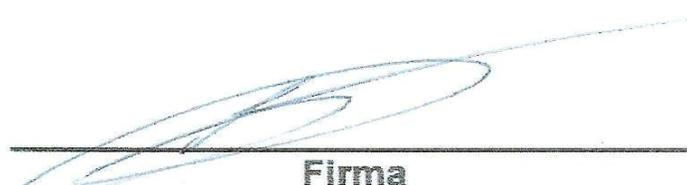
Firma

10993496
4

AUTORIZACIÓN DEL TUTOR

Yo, Juan Luis Manzano Kienzler, en mi carácter de Tutor del Trabajo de Especialización X Maestría Tesis Doctoral titulado: **“COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANA (LSV)”**, presentado por el (la) ciudadano (a) **María E. Noguera Y.** titular de la Cédula de Identidad N° V – **16.241.969**, para optar al título de Especialista en Tecnología de la Computación en Educación, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En Valencia, a los dieciséis días del mes de febrero del año dos mil trece.


Firma
C. I. : 109953496

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍA
DE LA COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**

DIRECCIÓN DE TRABAJO DE GRADO

PARTICIPANTE: María E. Noguera Y. **CÉDULA DE IDENTIDAD:** V - 16241969
TUTOR (A): Juan Luis Manzano K. **CÉDULA DE IDENTIDAD:** V - 10993496
TÍTULO TENTATIVO DEL TRABAJO: "COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANA (LSV)"
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA DEL PARTICIPANTE: mariaeliza25@gmail.com
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Diseño y desarrollo de material didáctico computarizado y elaboración de materiales instruccionales computarizados.

SESIÓN	FECHA	HORA	ASUNTO TRATADO	OBSERVACIONES
01	20-10-12	9:00 a.m.	Revisión de propuesta	Se realizaron ajustes
02	03-11-12	10:00 a.m.	Integración de material de contenido	Se recomendó ampliar
03	17-11-12	10:00 a.m.	Análisis de la información	Aportes
04	08-12-13	9:00 a.m.	Revisión	Corrección general
05	12-01-13	10:00 a.m.	Revisión	Trabajo en conjunto
06	19-01-13	9:00 a.m.	Revisión	Revisión general
07	26-01-13	9:00 a.m.	Revisión general del informe- Ajustes	Recomendaciones
08	02-02-13	8:00 a.m.	Revisión final del informe	Revisión general

TÍTULO DEFINITIVO: "COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANA (LSV)".

COMENTARIOS FINALES ACERCA DE LA INVESTIGACIÓN: Se considera una investigación pertinente y útil para el avance en la integración en el ámbito educativo y laboral a las personas con Discapacidad Auditiva.

Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del Trabajo de Grado/Trabajo de la Especialidad/Tesis Doctoral arriba mencionado(a).


 TUTOR(A)
 C.I.: V- 10993496


 PARTICIPANTE
 C. I.: V- 16241969

ÍNDICE GENERAL

	Pág
Índice de cuadros.....	x
Índice de figuras.....	xi
Dedicatoria.....	xii
Agradecimientos.....	xiii
Resumen.....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción.....	16
CAPÍTULO I: Planteamiento del Problema	18
Planteamiento del problema.....	18
Objetivos.....	22
Justificación.....	23
CAPÍTULO II: Marco Teórico	25
Antecedentes de la investigación.....	25
Bases teóricas.....	27
Fundamentos teóricos.....	30
Bases legales.....	33
CAPÍTULO III: Marco Metodológico	38
Diseño de la investigación.....	38
Tipo de la investigación.....	39
Nivel de la investigación.....	39
Modalidad de investigación.....	40
Fases del Proyecto Factible.....	40
CAPITULO IV: Análisis e Interpretación de los Resultados	45
Análisis e interpretación de los resultados.....	45
CAPITULO V: Diseño de la Propuesta	67
Diseño de la propuesta.....	67
Fase I Análisis de requisitos.....	68
Fase II Diseño.....	77
Fase III Prototipado.....	101
Fase IV Evaluación.....	101
Prototipo del Diseño Final.....	105
CAPITULO VI	

Conclusiones.....	132
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	135
ANEXO A	143
ANEXO B	147
ANEXO C	152

ÍNDICE DE CUADROS

Grafico N° 1.....	46
Grafico N° 2.....	47
Grafico N° 3.....	48
Grafico N° 4.....	49
Grafico N° 5.....	50
Grafico N° 6.....	51
Grafico N° 7.....	52
Grafico N° 8.....	53
Grafico N° 9.....	54
Grafico N° 10.....	55
Grafico N° 11.....	56
Grafico N° 12.....	57
Grafico N° 13.....	58
Grafico N° 14.....	59

Grafico N° 15.....	60
Grafico N° 16.....	61
Grafico N° 17.....	62
Grafico N° 18.....	63
Grafico N° 19.....	64
Grafico N° 20.....	65
Grafico N°21	75
Grafico N° 22.....	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1.....	71
Figura N° 2.....	79
Figura N° 3.....	82
Figura N° 4.....	85
Figura N° 5.....	88
Figura N° 6.....	91
Figura N° 7.....	94
Figura N° 8.....	97
Figura N° 9.....	100
Figura N° 10.....	105
Figura N° 11.....	108
Figura N° 12.....	111
Figura N° 13.....	112
Figura N° 14.....	116

Figura N° 15.....	119
Figura N° 16.....	119
Figura N° 17.....	120
Figura N° 18.....	124
Figura N° 19.....	128

DEDICATORIA

A **Dios**, mi amigo, mi confidente, por darme el entendimiento, la fuerza y la paciencia para alcanzar esta meta.

A mis **Padres** les dedico esta meta alcanzada, sin ellos no sería quien soy, este es mi regalo por brindarme la educación y la paciencia necesaria a lo largo de este camino.

AGRADECIMIENTOS

A **Dios**, agradezco todo lo que soy, por darme la fuerza, paciencia y salud, por siempre estar a mi lado.

A mis **Padres** y **Hermanos**, gracias por apoyarme y siempre estar en todo momento, los amo.

A mi **Nona** y a mi abuelo **Alberto**, por llenar mis recuerdos de tanta alegría, los amo y extraño mucho.

A toda mi familia **Noguera Yélamo González**, por ser la mejor familia que se puede desear, por apoyarme en todo lo largo de mis estudios.

A mi tutor **Prof. Juan Manzano**, por brindarnos su tiempo y sabiduría y por ayudarnos a lo largo de esta especialización.

A mi compañera **Lilibert Molina** por ayudarme en todo momento y brindarme su amistad sincera, gracias amiga lo logramos.

A mi ahijado **Fernando Luiz**, a pesar de la distancia siempre está en mi corazón llenando mis días de alegría, Te amo.

A **Luis José Caldera (Buffolin)**, por su apoyo incondicional a lo largo de este proceso, por ayudarme a culminar este camino de todas las maneras posibles, gracias por estar siempre para mi, Te Amo.

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
AREA DE ESTUDIO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIA DE LA
COMPUTACION EN EDUCACIÓN**

**Comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la
enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV).**

Autor: Licda. Noguera María Eliza
Tutor: Prof. Juan Manzano
Febrero 2013

RESUMEN

La propuesta, aquí planteada, se centra en el desarrollo de una Comunidad Virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), dirigida a los estudiantes de la mención inicial y primera etapa del ciclo básico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, con el propósito de formar a los futuros docentes de esta área en el uso, manejo y aplicación de la LSV para instruir desde temprana edad a niños y niñas logrando un aprendizaje a futuro para que así se puedan formar a las personas con discapacidad auditiva en el ámbito educativo, con el objetivo de alcanzar un progreso en la integración de las mismas a la sociedad. La investigación es de modalidad Proyecto Factible con apoyo de un diseño documental y de campo. La fundamentación teórica, desde el punto de vista psicológico, se basa en trabajos realizados por diferentes autores como lo son: Tovar (2001) que expresa que la lengua de señas son “Lenguas Naturales” que contribuyen a la integración de comunidades y Kyle y Woll (1985) definen a la lengua de señas como medio efectivo de comunicación. En esta investigación se realizó un instrumento el cual fue aplicado a los estudiantes de la mención inicial y primera etapa del ciclo básico de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo, con el cual se evidenció la necesidad de desarrollar una comunidad virtual para la enseñanza de la lengua de señas venezolana. La propuesta planteada, se considera como un aporte significativo para la integración de las personas con discapacidad auditiva en la sociedad actual.

Línea de investigación: Diseño y desarrollo de material didáctico computarizado y elaboración de materiales instruccionales computarizados.

Palabras clave: Lengua de señas, comunidad virtual, integración.

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
AREA DE ESTUDIO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIA DE LA
COMPUTACION EN EDUCACIÓN**

**Comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la
enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV).**

Autor: Licda. Noguera María Eliza
Tutor: Prof. Juan Manzano
Febrero 2013

ABSTRACT

The proposal, outlined here, focuses on the development of a virtual learning community as instructional medium for teaching the Venezuelan Sign Language (LSV), aimed at students of the initial mention and first stage of the basic cycle of the Faculty of Educational Sciences of the University of Carabobo, in order to train future teachers in this area in the use, management and implementation of the LSV for instruction at an early age children achieving future learning so that can train people with hearing disabilities in education, in order to achieve progress in integrating them into society. The research is supported mode Feasible Project of a documentary and field design. The theoretical, from the psychological point of view, is based on work carried out by different authors such as: Tovar (2001) which states that sign language is "Natural Language" that contribute to the integration of communities and Kyle and Woll (1985) define the sign language as an effective means of communication. This research was an instrument which was applied to students at the initial mention and first stage of the basic cycle of the Faculty of Education at the University of Carabobo, which highlighted the need to develop a virtual community for teaching of Venezuelan sign language. The proposal made, is considered as a significant contribution to the integration of people with hearing disabilities in society today.

Online research: Design and development of training materials and computerized instructional materials development.

Keywords: sign language, virtual community integration.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años se empezó a utilizar el computador tomando en cuenta las diferentes estrategias innovadoras, tanto en los salones de clases como en el hogar, siendo aceptada por unos y criticada por otros, esta creación permitía que los estudiantes exploraran y fueran creativos al momento de investigar, siendo esta una ventana abierta al mundo de la tecnología.

En Venezuela, últimamente, se ha incrementado el uso de la computadora en las escuelas, trayendo como consecuencia que el docente venezolano se vea en la obligación de prepararse en el dominio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para liderizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, que requiere la tecnología actual.

Ahora bien, ante toda esta innovación se deja por fuera a las personas con discapacidad auditiva, ya que no se ha presenciado una integración completa de estas a las aulas de clase, evidenciándose como motivo principal la falta de conocimiento de la Lengua de Señas Venezolana (LSV) por parte del docente, siendo necesaria la enseñanza de la misma a estos.

El siguiente trabajo lleva por título Comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), dirigido a los estudiantes de la mención inicial y primera etapa del ciclo básico de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo, se hace con la intención de que estos obtengan un aprendizaje el cual pueda hacerle útil en la vida cotidiana, así como en la praxis profesional. Por lo tanto la estructura de los 5 capítulos a estudiar en este proyecto de investigación, estarán enmarcados dentro de esta temática.

El primer capítulo, se referirá a la problemática evidenciada, los objetivos, así como la justificación de la investigación, en el segundo capítulo se presentan los antecedentes de la investigación, las bases teóricas referenciales, siendo éstas el sustento de la investigación, en relación al tercer capítulo se describen los aspectos metodológicos, así como el tipo y diseño de la investigación, en el capítulo cuatro se describen los análisis e interpretación de los resultados de las gráficas con las tablas que representan los ítems del instrumento aplicado, en el capítulo cinco se plasma la contextualización de tareas, el diseño de la propuesta presentada por pantallas con la guía de estilo así como la guía comunicacional, luego se presenta la evaluación heurística de Nielsen donde se describen los hallazgos negativos y positivos del diseño presentado en papel junto con el diseño del prototipo final y en el capítulo seis se presenta las conclusiones y recomendaciones de la investigación dadas por el autor.

Concluida la investigación, se espera pueda significar un avance para lograr, en corto o largo plazo, una integración eficaz de las personas con discapacidad auditiva a la sociedad con la excelente capacitación de los docentes.

CAPÍTULO I

Planteamiento del Problema

En la sociedad existen diversos modos de comunicarse, ya sea audio-vocal o el canal de comunicación dactilológico universal, siendo ésta última usada principalmente por personas con discapacidad auditiva.

A partir de la década del 60 los sordos han luchado en el mundo por el conocimiento de sus lenguas y de sus derechos. Uno de los derechos que reclaman es el de la interpretación a su lengua de señas y a partir de ella. En otras palabras, la lengua de señas se vuelve la lengua meta y la lengua fuente para el intérprete en situaciones de contacto lingüístico entre personas oyentes y sordas. Famularo y Massone (1998) P. 6

Según datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el 2004, existían más de 275 millones de personas en el mundo con problemas de audición entre moderados y profundos. De estos, el 80 por ciento vivía en países con ingresos bajos o medianos. La OMS también consideraba que aproximadamente la mitad de estos problemas de audición podían haber sido prevenidos. Es por esto que hubo un avance en la enseñanza para el aprendizaje de los niños con esta discapacidad en edad escolar, pero así cuando estos niños finalizaban su escolaridad, ya adultos quedaban desamparados frente a una sociedad de oyentes en la que no tenían una forma de comunicarse entre sí y por lo tanto resultaban aislados frente a personas que utilizaban el lenguaje oral.

A raíz de esto, se creó la Federación Mundial de Sordos, una organización para la defensa de la lengua de señas, siendo su mayor propósito crear una lengua materna propia para los que integraban esa comunidad. Según estimaciones de dicha federación hay en el mundo cerca de 70 millones de personas con discapacidad auditiva.

Como bien se comenta al principio, la lengua de señas es un sistema dactilológico universal basado en el uso de las manos, ojos, cara y cuerpo, es utilizada a nivel mundial por las personas con discapacidad auditiva y aunque la lengua de señas varía de país en país, así como su cultura en las comunicaciones, existen similitudes entre las mismas, tal como el uso de la lengua de señas como primera lengua y la actitud discriminatoria que existe hacia las personas que presentan dicha discapacidad por parte de los colectivos oyentes.

Si bien la lengua de señas no es un elemento central en la sociedad, se ha incrementado el uso de la misma gracias a las investigaciones y aportes de todos aquellos que desean una difusión e integración más completa, esto se puede lograr si permiten que las personas que presentan esta discapacidad, tengan cada vez una identidad más fuerte, ya que al utilizarla desde temprana edad se fortalecen los factores que hacen que una persona con discapacidad auditiva, viva una vida mejor de aceptación, inclusión y orgullo de su discapacidad.

Ahora bien, en Venezuela las primeras menciones conocidas acerca de una comunidad de personas con discapacidad auditiva, se remontan a la década de 1930 tras la fundación de la primera escuela que acogió a niños con esta discapacidad en Caracas, siendo por años pionera en la enseñanza de la misma, pero fue en 1999 cuando los legisladores incluyeron dos menciones a la Lengua de Señas Venezolana (LSV) en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela: el *artículo 81* el cual reconoce el derecho de las personas con discapacidad a comunicarse por medio de la LSV y el *artículo 101* en donde establece que ese grupo de personas tiene el derecho de ser informados, en su lengua, a través de la televisión pública y privada.

En Venezuela la LSV fue fundada en 1950 por José Arquero Urbano, quien fue una figura esencial en la historia reciente de las personas con discapacidad auditiva en Venezuela, fue fundador y promotor de la Asociación de Sordos de Caracas y su influencia en la comunidad fue tal, que muchas personas lo consideran el creador de la Lengua de Señas Venezolana.

Como bien lo dijo Sánchez, C (2011) en su publicación *“Los sordos como personas con discapacidad”*, comenta que “luego del reconocimiento de la Lengua de señas, las personas con discapacidad auditiva salieron del anonimato, se mostraron en la sociedad; rompieron un silencio de casi 100 años para hacerse oír, con las manos claro”.

Hoy en día, no se conoce el número exacto de usuarios de esta lengua, sin embargo, entre las personas que presentan dicha discapacidad, tienen esta lengua como principal medio de comunicación, así como los oyentes/interpretes que poseen conocimientos fluidos de ella, sin embargo para aprender dicha lengua se deben recurrir a cursos, talleres o seminarios presenciales, siendo un obstáculo para personas que no puedan asistir o no cuenten con la ayuda monetaria para realizarlo.

Como hemos señalado anteriormente, el cambio propuesto por el Ministerio del Poder Popular para la Educación perseguía introducir en las escuelas el uso de la LSV como la primera lengua de los niños, a través de la cual se transmitieran los contenidos académicos. El desarrollo de esa propuesta implicaba formar a los maestros en la nueva concepción educativa, así como también la necesidad de describir la Lengua de Señas Venezolana y de producir materiales para su enseñanza.

Ahora bien, en el ámbito educativo se ha planteado la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana en carreras universitarias, una de estas se

evidencia en la Universidad de Carabobo en la Facultad de Ciencias de la Educación específicamente en la mención de Inicial y Primera Etapa del Ciclo Básico, donde se les enseña a convivir con las personas con discapacidad auditiva, aprendiendo de estos y teniendo una interacción vivencial. A raíz de esto, son muchos los interesados en aprender la LSV, estos optan por buscar en la Web información referente al tema encontrando así diferentes artículos sobre el aprendizaje de la LSV (Páginas web, videos, revistas digitales), sin embargo, no son completos o no llevan una correlación en lo que se está enseñando, los ayuda pero sin una enseñanza virtual exitosa.

El ser humano busca desarrollar su capacidad de aprender mediante interacciones acertadas con habitantes de los mismos intereses, costumbres, comportamientos e idioma, lo que los hace únicos, es por ello que hay que tomar en cuenta, que la sociedad desconoce que puede aprender mediante la computadora, en este caso, mediante una comunidad virtual, la cual le facilitará el aprendizaje de manera significativa, a su vez podrá comunicarse con personas con el mismo interés de aprender la LSV, así como también con personas con discapacidad auditiva, interactuar con ellos y compartir experiencias de forma real sin necesidad de estar todos en un mismo lugar físico o geográfico, incluyendo materiales computarizados, videos de enseñanza, revistas digitales, juegos, entre otros aspectos de interés, y que pueda orientarle y ayudarle en su enseñanza, cumpliendo así con la necesidad de poder aprender, conocer y descubrir.

Tomando en cuenta lo anterior, se considera que con la ayuda de la tecnología se puede lograr una integración más completa sobre este tema, logrando que los interesados aprendan a manejar este lenguaje de manera espontanea mediante una comunidad virtual.

De lo antes mencionado surge una interrogante que genera un mayor interés en esta investigación:

¿Qué herramientas se pueden utilizar para lograr un aprendizaje motivacional donde se enseñe el Lenguaje de Señas Venezolana de manera exitosa a través de una comunidad virtual?

Objetivo General

Desarrollar una comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), a los estudiantes de la mención Inicial y primera etapa de Educación Básica de la Universidad de Carabobo.

Objetivos de Aprendizajes

- Diagnosticar la necesidad de una comunidad virtual con estrategias de aprendizaje para la enseñanza motivacional de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), dirigida a los estudiantes de la mención Inicial y primera etapa de Educación Básica de la Universidad de Carabobo.
- Proponer un estudio de factibilidad de desarrollo de una comunidad virtual para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), mediante estrategias adaptadas a la necesidad de los usuarios dirigida a los estudiantes de la mención inicial y primera etapa de educación básica de la Universidad de Carabobo.
- Fortalecer los criterios de diseño de una comunidad virtual para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), dirigida a los estudiantes de la mención inicial y primera etapa de educación básica de la Universidad de Carabobo.

Justificación

En el Modelo de Atención Educativa Integral (M.P.P.E. 1997), se plantea lograr objetivos comunicativos y desarrollar habilidades que les permitan a las personas con discapacidad auditiva, incorporarse de manera activa y autónoma al sistema educativo en sus diferentes niveles, al ámbito laboral y a la sociedad en general.

La realidad sobre el aprendizaje de la Lengua de Señas Venezolana, presenta un alto porcentaje de necesidades en cuanto a la receptividad del mismo, ya que carecen de prácticas y de interacción con las personas que presentan esta discapacidad, así como las relaciones familiares, limitaciones económicas, desmotivación, desconocimiento y encierro para interactuar con la sociedad. Como lo expresa Noguera, M (2009):

Hoy en día la utilización de un computador es algo esencial, no por ser una moda sino por ser una necesidad la cual ayuda y enriquece a todas las personas, es especial a los estudiantes, ya que este es el instrumento principal con el que se adquieren conocimientos básicos en nuestros días; A su vez los maestros deben utilizar el computador como estrategia de aprendizaje y como una herramienta de trabajo que brinde la posibilidad de desarrollar un espíritu investigativo en nuestras aulas, donde se pueda desarrollar, aplicar y evaluar los avances, experiencias, dificultades y desaciertos de manera práctica, ágil y agradable tanto de los alumnos como de la labor docente. p.31

Por lo tanto, se hace referencia a la necesidad de un nuevo paradigma en el ámbito educativo de las personas con discapacidad auditiva; con el propósito de subrayar la importancia de aprender y manejar de manera triunfante la LSV.

Ante estas situaciones se hace necesario implementar mecanismos que ayuden a favorecer el cambio hacia resultados exitosos, en este sentido, la

presente investigación busca el aprendizaje motivacional de la Lengua de Señas Venezolana, diseñando una comunidad virtual donde se evidencie la enseñanza y la interacción entre personas con discapacidad auditiva y oyentes que deseen aprender la LSV.

Esta investigación permitirá a su vez crear condiciones para nuevas indagaciones en esta área ya que es un campo poco explorado en nuestro país, a su vez se busca lograr un apoyo a la autonomía en el aprendizaje para que los estudiantes alcancen el logro académico esperado y sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El Marco Teórico permite situar el problema dentro de un conjunto de conocimientos el cual permitirá orientar la investigación, a su vez ayuda a prevenir errores que se hayan cometido en otros estudios, orientando hacia la organización de datos y hechos significativos para descubrir las relaciones de un problema con las teorías ya existentes. Según lo reseña Briones, G. (1996),

El Marco Teórico sirve para tener una teoría o modelo teórico como referencia para saber qué es lo que buscará o investigará en terreno y en segundo lugar, para tener un modelo teórico con que analizar los datos que recoge en sus investigación. El marco teórico permite demarcarlo aún más y lo conecta con una teoría donde cobre sentido para producir conocimientos científicos” [6](76).

De acuerdo a esto, se considera que el marco teórico es una parte fundamental, ya que se le presenta al lector el sustento de la investigación.

Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes de una investigación son los estudios o tesis previas relacionadas con el proyecto actual, son investigaciones que guardan una vinculación, directa o indirecta, con el caso de estudio.

Se investigaron diferentes trabajos relacionadas con este campo, seleccionando aquellos que aportaban información concreta y precisa para la sustentación teórica.

Torres, M (2007) en su publicación “*El Proceso de la Escritura en Estudiantes Adolescentes Sordos*”, expresa el uso de las tecnologías como

“una herramienta importante en el avance de la comunicación de las personas sordas, donde la interacción espontánea facilita el aprendizaje y el entendimiento de los mismos”. Estas tecnologías generan una actitud positiva en los jóvenes, ya que al utilizar esto como herramienta los motiva a obtener un aprendizaje más completo.

Esta propuesta aporta a esta investigación, la utilización como herramienta, de las nuevas tecnologías para el aprendizaje espontáneo por parte de las personas con discapacidad auditiva.

Ramírez, M (2008), en su propuesta de “*Software Educativo para Ayudar al Aprendizaje de Alumnos con Discapacidad Auditiva*”, se basa en “la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana mediante software educativos los cuales ayuden a las personas con discapacidad auditiva a integrarse de manera espontánea a la sociedad”. Plantea que la relación entre las nuevas tecnologías y las necesidades educativas especiales, ofrece a las personas con discapacidad un instrumento adecuado para realizar las mismas actividades educativas que las demás personas.

Estos software educativos, presentan actividades donde se evidencie más los estímulos visuales, se observa más las gráficas y menos lo sonoro. Esta propuesta aporta a esta investigación, la integración a la educación de softwares educativos accesibles en la web, para que ayuden en la enseñanza y la integración de esta Lengua de manera espontánea.

Sánchez, C (2011) en su publicación “*Decálogo para una buena educación de los sordos*”, plantea como un trato natural y espontáneo puede educar a un alumno, es decir, con solo el hecho de la presencia de una fuente de información que le sirva como guía a ese estudiante puede aprender de manera espontánea. Plantea que “desde temprana edad los seres humanos copian la conducta de los mayores, siendo este un factor

importante en la vida de las personas que presentan esta discapacidad, ya que se incorpora a los diferentes ambientes sin esfuerzo alguno”.

Esta propuesta aporta a esta investigación, lo primordial de un aprendizaje espontaneo siempre y cuando la persona con discapacidad auditiva cuente con las herramientas necesarias para motivarse.

Belandria, R (2012) en su trabajo de investigación *“Material educativo computarizado como medio de inclusión social de las personas con discapacidad en la UNEFA”*, menciona que “la tecnología es una herramienta de apoyo sostenible, adaptable e innovadora que garantiza el acceso de personas con discapacidad a todos los medios posibles”, es decir que el uso del computador es fundamental para el desarrollo de materiales educativos computarizados, los cuales pueden ayudar en la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana y a su vez en la integración de personas con discapacidad auditiva a la sociedad en general.

Esta propuesta aporta a esta investigación, la importancia de la utilización del computador para la realización y desarrollo de materiales educativos computarizados.

Bases Teóricas

Las bases teóricas constituyen el corazón del trabajo de investigación, ya que sin una buena base teórica todo instrumento diseñado carecerá de validez.

Comunidad Virtual

Las comunidades virtuales agrupan personas relacionadas con una temática específica donde socializan, comparten documentos, información, recursos, entre otros. Estas comunidades virtuales pueden ser más exitosas,

si se utilizan para la enseñanza con materiales educativos computarizados, logrando así que los usuarios utilicen las herramientas de comunicación en internet y aprendan eficazmente.

Rheingold (1993) define la comunidad virtual como “la agregación social que emerge de la Red, cuando mucha gente desarrolla discusiones públicas lo suficientemente largas, con suficiente sentimiento humano, formando redes de relaciones personales en el ciberespacio”.

Es decir, las comunidades virtuales sirven de conexión entre los usuarios, para que estos expresen sentimientos, opiniones, críticas, intereses, etc., y a su vez haya una interacción mas personal entre los mismos, donde puedan aprender uno de los otros y así lograr una enseñanza casi vivencial.

Lengua de Señas Venezolana (LSV)

La Lengua de Señas Venezolana (LSV), es una lengua completa que utiliza signos hechos con las manos, expresiones faciales y posturas del cuerpo, siendo esta una lengua natural usada principalmente por personas con discapacidad auditiva, teniendo como fin transmitir y comunicar ideas, creencias, deseos y expresar sentimientos. Por lo tanto, para Tovar, L (2001), la lengua de señas:

Es sumamente importante en la vida de todo ser humano, ya que es un canal de comunicación la cual integraría a toda la comunidad sorda en la comunidad oyente, utilizando para esto las señas, son lenguas naturales las cuales contribuyen a la integración de estas en la comunidad, siendo el emblema de la identidad sorda.

Tomando en cuenta la cita anterior, se evidencia la importancia de la utilidad de la Lengua de Señas Venezolana para la integración de las personas con discapacidad auditiva a la comunidad en general.

Según Baker y Padden (1978), “los sordos comparten una lengua en común, valores, experiencias y una misma forma de interactuar entre sí con los oyentes; podría decirse que son parte de una comunidad, que sin entenderse ya comparten ideales”, ahora bien, aparte de esta comunidad puede haber una “comunidad solidaria”, como la denominan Markowicz y Woodward (1975), “son dichas personas que se preocupan por el entendimiento y el valor que se les puede dar a los deficientes auditivos dentro de la sociedad en general”.

Como bien lo expresan Kyle y Woll (1985) “la identidad sorda hace énfasis en los sentimientos de grupo de los sordos y en la lengua de señas como medio efectivo de comunicación”.

Es por ello, que el aprendizaje de la lengua de señas es sumamente importante en la vida de las personas con discapacidad auditiva, siendo un medio de comunicación entre interpretes oyentes y estos, apoyados por una comunidad que desea la integración de los mismos a la sociedad, utilizando diferentes herramientas para la enseñanza de esta lengua de señas.

Medios Instruccionales

Los medios instruccionales facilitan la interpretación e interacción con la realidad en el ámbito educativo, ya que estos permiten la ejecución de actividades en pro del aprendizaje, según López J. (2009) se refiere a los medios instruccionales:

Se conciben como cualquier persona, dispositivo o material que transmita el mensaje requerido para el logro de un aprendizaje. Puede consistir entonces en la voz del profesor, o de cualquier otro participante en el proceso Instrucciona, en dispositivos como el pizarrón, materiales impresos o combinaciones de equipos y materiales, como la televisión, cine y multimedios.

De lo antes referido, se considera que los medios instruccionales no son solo tecnológicos, sino todos aquellos recursos que puedan servir de herramienta para obtener un aprendizaje propio.

Fundamentación teórica

La comunidad virtual se considera como una herramienta de enseñanza, logrando así que sea de interés al estudiante, permitiendo desarrollar pensamiento crítico y creativo en ellos, siendo esto un recurso interactivo y teniendo como facilitador al docente, que mediante prácticas pedagógicas, consigue un aprendizaje significativo. Como bien lo expresa David Ausubel (1981:55) el aprendizaje significativo “comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo”.

Además de lo anterior, Ausubel (1981:56) señala que “el aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva”.

Teoría de Bandura (Conductismo)

El conductismo se ha observado, al igual que el aprendizaje, con los cambios de conducta, tomando en cuenta la forma o frecuencia de las mismas. Se considera el aprendizaje como un cambio conductual o de comportamiento en situaciones específicas.

Tomando en cuenta el enfoque anterior, se considera que el diseño de la comunidad virtual de aprendizaje para LSV se fundamenta adicionalmente en la teoría del conductismo de Bandura (1980) donde en ella expresa que:

El conductismo se focaliza sobre variables que pueden observarse, medirse y manipular y rechaza todo aquello que sea subjetivo, interno y no disponible (p.e. lo mental). En el método experimental, el procedimiento estándar es manipular una variable y luego medir sus efectos sobre otra. Todo esto conlleva a una teoría de la personalidad que dice que el entorno de uno causa nuestro comportamiento.

De acuerdo a lo antes mencionado, Bandura consideraba una serie de variables las cuales eran para establecer los pasos que llevaban al modelado, entre esas está la Atención, donde la describe como “Si vas a aprender algo, necesitas estar prestando atención. De la misma manera, todo aquello que suponga un freno a la atención, resultará en un detrimento del aprendizaje, incluyendo el aprendizaje por observación”. La atención la considera, como uno de los factores más importantes que tiene el proceso de modelado, siendo la principal para el logro de un aprendizaje.

Teoría de Piaget (Constructivismo)

La teoría piagetiana se ha ocupado fundamentalmente de la construcción de conocimientos, teniendo como concepción que el aprendizaje es una actividad mental. La construcción del conocimiento es un proceso interno e individual, que se basa en el proceso de equilibrio, donde la influencia del medio puede favorecer o dificultar.

La teoría constructivista se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto. El constructivismo ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...), los estudiantes no sólo tienen a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que también se les ofrece la posibilidad de controlar ellos mismos la dirección de su propio aprendizaje.

De acuerdo a lo antes expuesto, para Piaget, el desarrollo psíquico procede al aprendizaje, siendo el papel fundamental del docente facilitar y propiciar el desarrollo cognitivo, esperando así la evolución de las acomodaciones y asimilaciones para lograr la adaptación, sin dejar de tomar en cuenta que el ser humano está en constante desarrollo cognoscitivo.

Teoría Tecnológica

En los últimos años, la tecnología se ha convertido en algo esencial para estudiantes, empresarios, instituciones y/u organizaciones, logrando así mayor amplitud a nivel mundial.

Según la revista de Universidad Sociedad y Conocimiento, afirma que:

Las nuevas tecnologías ofrecen la capacidad de interacción entre los estudiantes, donde no sólo elaboran mensajes (actividad también realizable con otras tecnologías más tradicionales), sino que además pueden decidir la secuencia de información por seguir, establecer el ritmo, cantidad y profundización de la información que desea, y elegir el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información. P.29

De acuerdo a lo anterior, se considera que los estudiantes deben ser los protagonistas de su propio aprendizaje, logrando que ellos mismos se integren, interactúen y se sumerjan en este mundo tecnológico de manera espontánea.

La Web 2.0, forma parte de las nuevas tecnologías. Tim O'Reilly, creador de este concepto, (citado por la Revista de Universidad Sociedad y Conocimiento), la define como:

La red como plataforma, que abarca todos los aparatos de conexión; las aplicaciones de la Web 2.0 son aquellas que hacen el mayor uso de las ventajas intrínsecas de esa plataforma: entregando software como un servicio

continuamente actualizado, que mejora cuantas más personas lo utilicen, consumiendo y reutilizando datos de múltiples fuentes, incluyendo usuarios individuales, mientras proporcionan sus propios datos y servicios de una manera que permite que otros la vuelvan a combinar.
P.28

La tecnología va evolucionando de acuerdo a la utilización de la misma, los usuarios tienen una participación constante, aprendiendo y obteniendo conocimientos cada vez que navegan en la red, esto se evidencia más en el ámbito educativo donde día a día se va integrando la tecnología en las aulas de clase para una mayor receptividad e interés de parte del alumnado.

Bases Legales

Las bases legales en una investigación, están constituidas por el conjunto de documentos de naturaleza legal que sirven de testimonio referencial y de soporte a la investigación.

En la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, la Lengua de Señas Venezolana, gracias a la participación de la comunidad de sordos venezolana en el proceso de la asamblea constituyente, es reconocida en el artículo 81 como la lengua de la comunidad de sordos en el país y en el artículo 101 se evidencia el derecho a los intérpretes y traducción simultánea.

Artículo 81: Toda persona con discapacidad o necesidades especiales tiene derecho al ejercicio pleno y autónomo de sus capacidades y a su integración familiar y comunitaria. El Estado, con participación solidaria de las familias y la sociedad, les garantizará el respeto a su dignidad humana, la equiparación de oportunidades, condiciones laborales satisfactorias, y promoverá su formación, capacitación y acceso al empleo acorde con sus condiciones, de conformidad con la ley. Se les reconoce a las personas

sordas el derecho a expresarse y comunicarse a través de la lengua de señas venezolanas.

Artículo 101: El Estado garantizará la emisión, recepción y circulación de la información. Los medios de comunicación tienen el deber de coadyuvar a la difusión de los valores de la tradición popular y la obra de los artistas, escritores, escritoras, compositores, compositoras, cineastas, científicos, científicas y demás creadores y creadoras culturales del país. Los medios televisivos deberán incorporar subtítulos y traducción a la lengua de señas venezolanas, para las personas con problemas auditivos. La ley establecerá los términos y modalidades de estas obligaciones.

La Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela decretó la **Ley para las Personas con Discapacidad** en el año 2007, donde plantea en el TÍTULO II: DE LOS DERECHOS Y GARANTÍAS específicamente en el Capítulo II: De la Educación, Cultura y Deportes lo siguiente:

Educación

Artículo 16. Toda persona con discapacidad tiene derecho a asistir a una institución o centro educativo para obtener educación, formación o capacitación. No deben exponerse razones de discapacidad para impedir el ingreso a institutos de educación regular básica, media, diversificada, técnica o superior, formación preprofesional o en disciplinas o técnicas que capaciten para el trabajo. No deben exponerse razones de edad para el ingreso o permanencia de personas con discapacidad en centros o instituciones educativas de cualquier nivel o tipo.

Educación para personas con discapacidad

Artículo 18. El Estado regulará las características, condiciones y modalidades de la educación dirigida a personas con discapacidad, atendiendo a las cualidades y necesidades individuales de quienes sean cursantes o participantes, con el propósito de brindar, a través de instituciones de educación especializada, la formación y capacitación necesarias, adecuadas a las aptitudes y condiciones de desenvolvimiento personal, con el propósito de facilitar la inserción en la escuela regular hasta el nivel máximo alcanzable en el tipo y grado de discapacidad específica.

Educación sobre discapacidad

Artículo 21. El Estado, a través del sistema de educación regular, debe incluir programas permanentes relativos a las personas con discapacidad, en todos sus niveles y modalidades, los cuales deben impartirse en instituciones públicas y privadas, con objetivos educativos que desarrollen los principios constitucionales correspondientes. Asimismo, debe incluirse la educación, formación y actividades especiales en relación con la prevención de la discapacidad.

En la Ley Orgánica de Educación, publicada en Gaceta Oficial N° 5.929 del 15 de agosto del 2009, se evidencia el apoyo a las personas con discapacidad, la cual expresa:

Artículo 6: Garantiza el derecho pleno a una educación integral, permanente, continua y de calidad para todos y todas, así como el acceso al sistema educativo a las personas con necesidades educativas especiales o con discapacidad, mediante la creación de condiciones y oportunidades.

En la Gaceta Oficial de la Universidad de Carabobo, tienen normativas para el ingreso en el ámbito educativo de las personas con discapacidad,

ofreciéndoles la oportunidad de integrarse y ser partícipes de un óptimo aprendizaje a nivel universitario.

El Consejo Universitario de la Universidad de Carabobo, según sesión Extraordinaria No. 509 de fecha 28/03/2011 y en uso de las facultades que le confiere la ley, aprobó la *Reforma Parcialmente del Reglamento de Admisión*, en el cual establece:

Del Ingreso de Personas con Discapacidad

Artículo 57: Enmarcados en los principios de no discriminación y el derecho a la educación, establecidos en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, en los Tratados, Pactos y Convenios internacionales suscritos y ratificados por el Estado venezolano, la Universidad de Carabobo, garantizará a las personas con discapacidad su derecho a una educación universitaria inclusiva y de calidad, de acuerdo con sus capacidades.

A raíz de esto el Consejo Universitario de la Universidad de Carabobo según Sesión Extraordinaria No. 508 de fecha 21/06/2010, estableció una *Normativa para una Educación Universitaria inclusiva y de calidad para las Personas con Discapacidad en la Universidad de Carabobo*, en el cual establece:

Artículo 4. Sobre el ingreso de estudiantes con discapacidad

4.1 La Universidad de Carabobo garantiza la equidad en el ingreso a las personas con discapacidad.

4.2 En conformidad con lo dispuesto en la resolución 3.669 del Ministerio del Poder Popular para la Educación Superior, la Universidad de Carabobo

reservará la cuota equivalente al uno por ciento (1 %) del plan matricular de cada una de sus Facultades.

4.3 La Universidad de Carabobo garantizará que los procesos de ingreso se realicen conforme a los principios de igualdad de oportunidades. Para ello se pondrán a disposición de las personas con discapacidad, asesorías personalizadas, adecuaciones académicas, ayudas técnicas y los recursos tecnológicos que fueren necesarios.

4.4 Si existiera necesidad de aplicación de cualquier tipo de prueba de selección, las mismas deberán adaptarse en los procedimientos, tiempo y forma a las necesidades específicas de cada uno de ellos.

4.5 Los estudiantes con discapacidad no podrán ser objeto de discriminación, directa ni indirecta en los procesos de ingreso a la Universidad de Carabobo.

Los derechos humanos y el tratado internacional también apoyan la integración de las personas con discapacidad al ámbito educativo y laboral, hacen énfasis en el derecho de que sean tratados con dignidad y respeto, que se les brinden la igualdad de oportunidades así como la integración completa en la sociedad sin exclusión, restricción o preferencia.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La metodología es el instrumento que vincula el sujeto con la investigación. Las diferentes metodologías de investigación se basan en proyectos factibles, a lo que Tamayo y Tamayo (2002), lo definen como “una propuesta de estudio o investigación científica dentro de un campo vagamente definido y que se presenta como posible a realizar”. (p.221)

Por lo que se puede decir, que el tipo de investigación a realizarse es una investigación de matriz epistémica positivista, esta permite básicamente, examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la estadística.

Hurtado y Toro (1998) expresan que la investigación cuantitativa tiene una concepción lineal, es decir, que haya claridad entre los elementos que conforman el problema, que tengan definición, limitarlos y saber con exactitud donde se inicia el problema. Por consiguiente al hablar de investigación cuantitativa, se presenta a la investigación de campo, en tal sentido Arias (2006), define las investigaciones de campo como “aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos”. p.31

Diseño de la Investigación

La investigación es no experimental, de acuerdo a Kerlinger, (2002) define la investigación no experimental como:

La búsqueda empírica y sistemática en la que el científico no posee control directo de las variables independientes, debido a que sus manifestaciones ya han ocurrido o ha que son inherentemente no manipulables. Se hacen inferencias sobre las relaciones entre las variables, sin intervención directa sobre la variación simultánea de las variables independiente y dependiente.

Tipo de la Investigación

La naturaleza de esta investigación se caracteriza por ser un estudio de campo, porque será necesaria recoger información mediante el contexto real.

Balestrini (2006:129) señala que “La investigación de campo es el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito de ser descritas, interpretadas, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos. Los datos de interés son recogidos de la realidad”; de acuerdo a lo antes mencionado, la presente investigación se encuentra enmarcada en este tipo de investigación, ya que los datos fueron recolectados de fuentes estrechamente ligadas con la realidad, además se utilizaron como técnicas la observación y la encuesta.

En este sentido la investigación en el estudio: Comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), se presenta bajo la modalidad de proyecto factible, apoyado en un trabajo de tipo campo de nivel proyectivo.

Nivel de la Investigación

La presente investigación se basa en el nivel de tipo proyectivo, donde según Hurtado B, (2008) la define como:

La elaboración de un propuesta, un plan, un programa, o un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, y a sea de un grupo social, o de una institución, o de una región geográfica, en un área en particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y de las tendencias futuras, es decir, con base en los resultados de un proceso investigativo.p.38

Modalidad de la Investigación:

La modalidad de la presente investigación se enmarca en Proyecto Especial, siendo esta una modalidad innovadora que busca solventar una problemática educativa y/institucional. De acuerdo a lo antes expuesto, en el Manual de trabajos de grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Upel (2006) se entiende por proyectos especiales, como: “los trabajos que lleven a creaciones tangibles, susceptibles de ser utilizados como soluciones a problemas demostrados, o que respondan a necesidades e intereses de tipo cultural” (p. 22).

Ahora bien, el proyecto se divide en tres (3) fases las cuales se presentan a continuación:

Fase I – Diagnóstico: Se centró en determinar la necesidad de una comunidad virtual para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana a los estudiantes de la mención inicial y primera etapa del ciclo básico, ahora bien, para conocer la realidad del objeto en estudio fue necesario:

La observación, esta técnica de investigación consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc.,

con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. Según Palella y Martíns (2003), la observación:

Consiste en estar a la expectativa frente al fenómeno, del cual se toma y se registra información para su posterior análisis. Los hechos son percibidos directamente, sin ninguna clase de intermediación, con el investigador colocado ante la situación estudiada tal como ésta ocurre naturalmente. (p.104)

La Encuesta: es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos de información por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación. Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio. Reyes (2005) lo define como:

Un método para obtener información de manera clara y precisa, donde existe un formato estandarizado de preguntas y donde el informante reporta sus respuestas. En tal caso, se entregará al informante el cuestionario para que éste, por escrito, consigne por sí mismo las respuestas. Es claro que no se trata de una entrevista, pues no existe el elemento de interacción personal que la define. En el cuestionario se le deja al sujeto, la libertad de responder como quiera o el cuestionario puede estar estructurado de tal manera que al informante se le ofrecen sólo determinadas alternativas de respuesta.

Fase II – Estudio de Factibilidad: Se determinó que resulta factible la elaboración de la propuesta como una solución a la problemática planteada en la investigación, permitiendo diseñar la propuesta de una comunidad virtual de lengua de señas venezolana.

Fase III – Diseño de la Propuesta: Se presentó el diseño de la propuesta como una solución a la problemática planteada en la investigación, tomando en cuenta lo arrojado en el diagnostico se propuso una comunidad virtual

para los estudiantes del 4to semestre de la mención inicial y primera etapa del ciclo básico de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo, por lo tanto se desarrolló y diseñó una página web con material educativo didáctico centrado en la enseñanza de la misma.

Población

Tamayo y Tamayo (1997: 114), afirma que: “la población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. Una población está determinada por sus características definitorias, es decir, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo

Tomando en consideración lo antes mencionado, la población seleccionada para esta investigación fueron los estudiantes del 4to semestre de la mención inicial y primera etapa del ciclo básico de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo, específicamente a los estudiantes que presenciaban clases de la materia Necesidades Educativas Especiales III.

Muestra

Como muestra se seleccionó a 40 estudiantes en edades comprendidas entre 21 a 28 años de edad, donde el 95% eran mujeres y el 5% hombres, de la mención antes mencionada, donde se evidencio una necesidad en cuanto al aprendizaje de la Lengua de Señas Venezolana.

Según, Tamayo y Tamayo (2006:), expresa que “cuando seleccionamos algunos de los elementos con la intención de averiguar algo sobre la población de la cual están tomados, nos referimos a la muestra”. La muestra

se define como el principio de que las partes representan al todo y por tal refleja las características que definen la población.

Validez

En lo que concierne a la validez del instrumento, los autores Polit y Hungler (2000), señalan que “la validez del instrumento de recolección de datos, hace referencia a la forma de evaluar la idoneidad del mismo”, a su vez, Hernández, Fernández y Baptista (2000), afirman que “Un instrumento es válido si mide lo que en realidad pretende medir. La validez es una condición de los resultados y no del instrumento en sí. El instrumento no es válido de por sí, sino en función del propósito que persigue con un grupo de eventos o personas determinadas”,

De lo antes mencionado, la validez del instrumento de recolección de datos en esta investigación, debió ser revisado y evaluado por expertos, a lo que se acudió a tres magister especialistas en la materia, quienes evaluaron la concordancia, propósito, redacción, claridad y presentación de cada ítem con respecto al instrumento, siendo aprobado la validez del mismo de manera escrita.

Confiabilidad

En lo que corresponde a la confiabilidad, Hernández, Fernández y Baptista (2003), afirman que: “... existen diversos procedimientos para calcular la confiabilidad de un instrumento de medición. Todos utilizan fórmulas que producen coeficientes de confiabilidad. Estos coeficientes pueden oscilar entre 0 y 1”.

Para obtener la confiabilidad del instrumento se realizó una previa investigación, la cual arrojó como resultado su pertinencia, demostrando la confiabilidad del análisis de los datos planteados en la investigación y a su vez dándole importancia a la aplicación del mismo.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se detallan resultados obtenidos en las actividades realizadas en la fase I mencionada en el capítulo anterior que corresponde a la metodología de la presente investigación.

Resultados de la Fase I - Diagnóstico: Conociendo las necesidades de los estudiantes con respecto a la materia necesidades educativas III y su interés por aprender la lengua de señas venezolana, fueron aplicadas las técnicas (observación y encuesta) a los estudiantes del 4to semestre de la Mención Inicial y Primera Etapa del Ciclo Básico de la Universidad de Carabobo.

La Observación, con esta técnica se observó a los estudiantes en clases de Necesidades Educativas Especiales III, sus actitudes de acuerdo a lo que el profesor les aplicaba referente a la materia, la interacción entre ellos y el interés que expresaban a lo largo de la clase.

Se evidenció que los estudiantes mostraban interés en aprender a comunicarse con las personas con Discapacidad Auditiva, inclusive solicitaban al docente guías o materiales de apoyo para aprender por sus propios medios.

La Encuesta: esta técnica se aplicó a un porcentaje de estudiantes de la asignatura ya mencionada, en la cual debían responder 20 preguntas, donde sus respuestas eran confidenciales y dicotómicas (respuestas cerradas de Si y No).

A continuación se presentan los resultados arrojados de cada ítem:

Ítem No. 1

¿Cree usted que, como estudiante de la UC mención Inicial y Primera Etapa del ciclo básico, se le forme correctamente para entender a una persona con discapacidad auditiva?

Grafico No.1

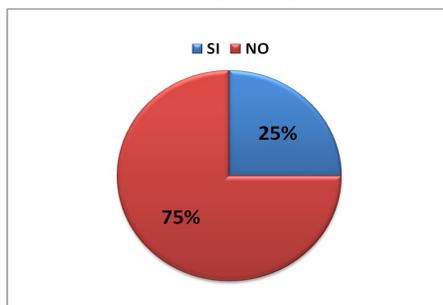


Tabla No.1

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	25%
NO	30	75%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Con respecto a este ítem el 75% refleja que dentro de la mención no se les forma correctamente para entender y comunicarse con una persona con discapacidad auditiva, a diferencia del 25% que expresa que si tienen una buena formación con respecto a dicho tema. Estos porcentajes nos indican que hay una preocupación latente en los estudiantes con respecto a este ítem, ya que se debe fortalecer la enseñanza dentro de la Universidad de Carabobo para que los estudiantes y futuros docentes, estén preparados a la hora de comunicarse y a su vez enseñar a un deficiente auditivo.

“Manual de Atención al Alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo Derivadas de Discapacidad Auditiva” (2007), cita a FIAPAS ya que éste define la discapacidad auditiva como “la pérdida o anomalía de la función anatómica y/o fisiológica del sistema auditivo, y tiene su consecuencia inmediata en una discapacidad para oír, lo que implica un déficit en el acceso al lenguaje oral.” p.7

Ítem No. 2

¿Le gustaría participar en actividades virtuales para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana?

Grafico No.2

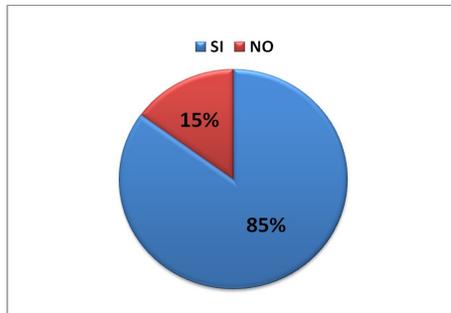


Tabla No.2

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	85%
NO	6	15%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

En esta gráfica se observa que el 85% de los encuestados les gustaría participar en actividades virtuales para aprender la LSV, solo el 15% expresa que no desea que se les enseñe de esa manera. Este ítem nos indica que es necesaria la implementación de actividades virtuales para la enseñanza de la lengua de señas venezolana, dentro de la Universidad de Carabobo.

Para Oviedo, Rumbos y Pérez H. (2004) en "El estudio de la Lengua de Señas Venezolana", expresan sobre esta que:

Las personas sordas están sensorialmente limitadas para desarrollar el lenguaje a través de una lengua hablada. Pero los sordos que pueden constituir comunidades desarrollan lenguas que se articulan con el cuerpo y se transmiten por la vista, y que siguen la mayoría de pautas estructurales definidas por la lingüística para las lenguas naturales. En el discurso académico esas lenguas son denominadas lenguas de señas. p.2.

Ítem No. 3

¿Cree necesaria la implementación de actividades virtuales para reforzar lo visto en las aulas de clase en cuanto a la LSV?

Gráfico No.3

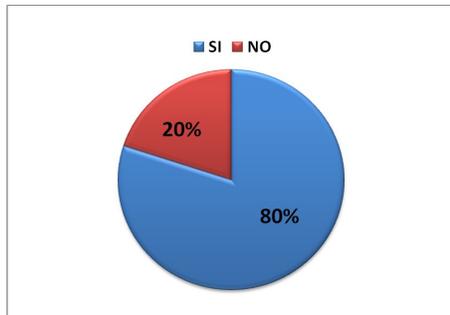


Tabla No.3

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	32	80%
NO	8	20%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

En este ítem el 80% estuvo de acuerdo en la implementación de actividades virtuales para reforzar lo visto en el aula de clases, a diferencia del 20% el cual no está de acuerdo. Se puede observar en esta gráfica que con la implementación de dichas actividades, se puede lograr una enseñanza más completa si se refuerza lo visto en las aulas de clases.

Valero, A. (2008), en su publicación "Creación y uso educativo de blogs, internet en el aula", se refiere sobre las actividades virtuales o interactivas que:

Una de las características que distingue a un blog de aula es la inclusión de actividades interactivas en sus entradas. Muchas actividades pueden realizarse con el simple texto, y muchas más con elementos multimedia, pero el elemento interactivo es fundamental. P.21.

Ítem No. 4

¿Cree usted que la Universidad de Carabobo debería dictar clases con profesores intérpretes que tengan conocimientos en LSV, para la aplicación de la misma a estudiantes regulares y estudiantes con discapacidad auditiva?

Gráfico No.4

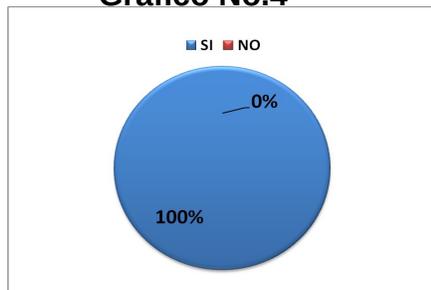


Tabla No.4

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Acá se observa que el 100% de los encuestados, cree que se deben dictar clases con docentes que estén preparados para recibir a personas con discapacidad auditiva, con el fin de brindarles una educación completa y lograr así la integración propuesta por el Ministerio.

Según la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en su Artículo 81, se destaca:

Toda persona con discapacidad o necesidades especiales tiene derecho al ejercicio pleno y autónomo de sus capacidades y a su integración familiar y comunitaria. El Estado, con participación solidaria de las familias y la sociedad, les garantizará el respeto a su dignidad humana, la equiparación de oportunidades, condiciones laborales satisfactorias, y promoverá su formación, capacitación y acceso al empleo acorde con sus condiciones, de conformidad con la ley. Se les reconoce a las personas sordas el derecho a expresarse y comunicarse a través de la lengua de señas venezolanas.

Ítem No. 5

¿Si existiera una comunidad virtual que le permitiera aprender la LSV de manera exitosa con actividades complementarias, le interesaría?

Grafico No.5

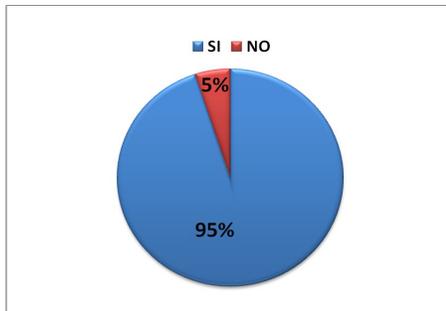


Tabla No.5

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	95%
NO	2	5%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

En este ítem se puede observar que el 95% de los encuestados muestra interés por la creación de una comunidad virtual, la cual les pueda permitir aprender de manera exitosa la Lengua de Señas Venezolana con actividades complementarias para el incremento de sus conocimientos, a diferencia de un 5% que no les interesa la creación de esta.

De lo antes mencionado, Barbera y Badia, en su revista digital "Hacia el aula virtual: actividades y aprendizaje en la red" citan a Williams, S. (2000), el cual expresa sobre las comunidades virtuales:

El principal objetivo de las comunidades virtuales de aprendizaje consiste en la creación, desarrollo y mantenimiento de un grupo virtual de estudiantes que tiene como finalidad la construcción de conocimientos de forma compartida mediante la interacción telemática entre todos sus miembros, que en nuestro caso serán alumnos de las aulas.

Ítem No. 6

¿Cree que es importante integrar a una persona con discapacidad auditiva al ámbito educativo y laboral?

Grafico No.6

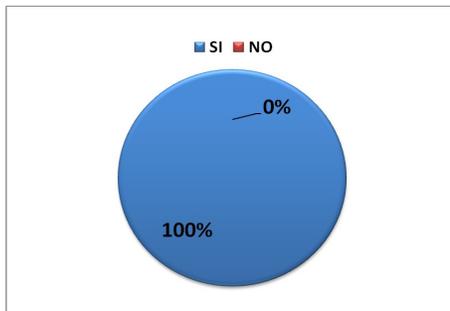


Tabla No.6

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Observamos en este ítem que el 100% cree que es de gran importancia la integración de personas con discapacidad auditiva tanto en el ámbito educativo como en el ámbito laboral, para esto se vuelve necesario un avance tecnológico y educativo donde se pueda complementar la enseñanza de la lengua de señas venezolana.

A lo que Torreblanca H. y Albert F (1999), en su proyecto “Integración Socio-Laboral de Personas con Deficiencia Auditiva”, expresan que:

El acceso y mantenimiento en un puesto de trabajo es fundamental en la vida de las personas con discapacidad auditiva, ya que el tipo de empleo, el salario y las oportunidades laborales definen el estilo de vida de la persona y afectan directamente al modo de cómo nos percibimos cada uno y al modo de cómo nos percibe y valora la comunidad en que vivimos. p.77.

Ítem No. 7

¿Le interesaría realizar espontáneamente las actividades en la comunidad virtual con el propósito de lograr un aprendizaje exitoso en la LSV?

Grafico No.7

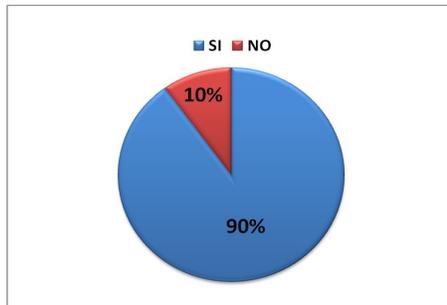


Tabla No.7

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	36	90%
NO	4	10%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Se observa que el 90% le interesa realizar actividades dentro de la comunidad virtual de manera espontánea, para así obtener un aprendizaje exitoso con respecto a la Lengua de Señas Venezolana, a diferencia de un 10% el cual no mostro interés por la realización de dichas actividades.

De lo antes mencionado Flavian, C. y Guinaliu, M. (2005), en su artículo “La comunidad virtual en la nueva gestión empresarial, Investigación y Marketing”, refieren que:

El continuo desarrollo de la tecnología ha jugado un papel fundamental en el surgimiento y proliferación de las comunidades virtuales. Sin embargo, la verdadera razón que permite justificar la existencia de estas comunidades son los beneficios y ventajas que estas entidades aportan a sus miembros y a las empresas u organizaciones en torno a las cuales se desarrollan. p.41.

Ítem No. 8

¿Cree que en el ámbito educativo universitario se deberían expandir las oportunidades de estudio para una persona con discapacidad auditiva, realizándoles una previa evaluación donde garantice su correcto desenvolvimiento en la carrera a estudiar?

Gráfico No.8

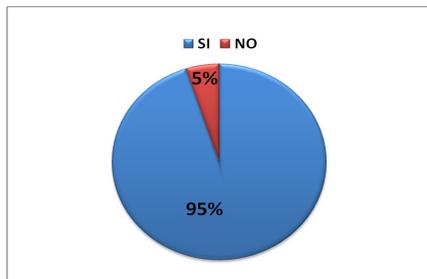


Tabla No.8

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	95%
NO	2	5%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

En esta grafica se evidencia que el 95% de los encuestados está de acuerdo con la expansión de oportunidades de estudios para las personas con discapacidad auditiva. En este mismo orden de ideas Zato C., Gabriel, J., Sánchez, M (1997). "Tecnologías y Accesibilidad a la Enseñanza Superior" comentan que:

El principal problema con el que hay que enfrentarse hoy día; se suscita desde el momento en que muchas de estas personas debido a sus intereses, motivaciones, y respaldadas por un determinado nivel intelectual y de conocimiento desean acceder a los estudios universitarios; es en este punto fundamentalmente donde la sociedad y sus instituciones no están, en absoluto, preparadas para que estas personas den este paso sin mayores complicaciones. p.18.

Estos consideran, que las personas con discapacidad auditiva deben prepararse para acceder a la universidad, mas sin embargo, el personal que

en ella labora no se encuentra preparado para la aceptación de los mismos, ya que ellos toman en cuenta sus diferencias o características propias.

Ítem No. 9

¿Cree que se debe integrar a profesores que manejen la LSV a dictar clases en las aulas para que así se evidencie una integración exitosa?

Grafico No.9



Tabla No.9

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	32	80%
NO	8	20%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Se observa que el 80% está de acuerdo con la integración de profesores que tengan conocimientos sobre la Lengua de Señas Venezolana para dictar clases en las aulas de clases, logrando de esta manera la integración de las personas con discapacidad auditiva dentro de la Universidad de Carabobo, el 20% de los encuestados no creen que se deba aplicar dicha integración.

Al respecto Castellano, Salas. (2005) señala que “La mayoría de los docentes, desconocen la presencia de estudiantes con algún tipo de discapacidad en sus aulas y con frecuencia tienden a sentirse inseguros e incómodos con la presencia de alguna persona con discapacidad”.p.8.

Ítem No. 10

¿Cree que una comunidad virtual es una idea pertinente para lograr un avance en el aprendizaje de la LSV para todos aquellos que deseen aprenderla?

Grafico No.10

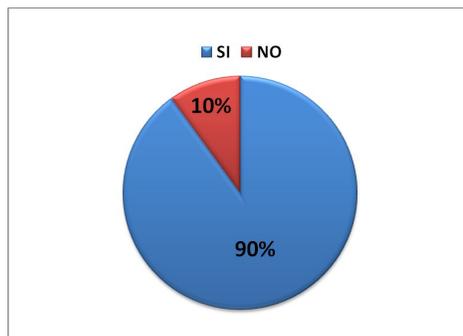


Tabla No.10

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	36	90%
NO	4	10%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

En este ítem se evidencia que el 90% de los alumnos encuestados cree pertinente la creación de una comunidad virtual para el avance en la enseñanza de la LSV, tanto a ellos como estudiantes así como también para todas las personas que deseen aprenderlo. El 10% no está de acuerdo en la creación de una comunidad virtual.

De lo antes mencionado, Morales, A. (2008), expresa:

La escuela debe asumir la tarea de implementar estrategias pedagógicas destinadas a ese aprendizaje lingüístico por medio de programas de estudio en los cuales la lengua de señas sea entendida como una asignatura, al igual que lo es Lengua y Literatura para alumnos oyentes en el Currículo Básico Nacional (CBN, en adelante) vigente. Además de hacerlo de manera divertida, creativa y significativa como sería por medio del juego como herramienta didáctica innovadora. p.258.

Ítem No. 11

¿Estaría dispuesto(a) a participar en actividades dentro de la comunidad virtual donde se ponga en práctica lo aprendido en la misma?

Grafico No.11

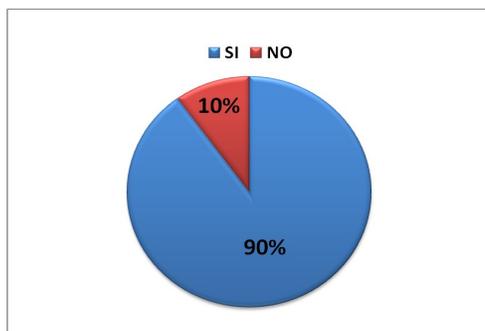


Tabla No.11

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	36	90%
NO	4	10%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

El 90% de los encuestados desea participar en actividades dentro de la comunidad virtual, esto con el fin de practicar y enriquecer sus conocimientos previamente obtenidos en esta comunidad, ahora bien se observa que el 10% no desea participar en dichas actividades.

Según Laínez, B. Vilches, M. Álvarez, J y Palomar, M. (2010), en su artículo "Importancia de las Actividades Extraescolares en la Educación Secundaria Obligatoria", refieren que:

Las actividades de enseñanza - aprendizaje son un medio más para que los alumnos y alumnas alcancen los objetivos y adquieran las competencias básicas que necesitan para incorporarse a una vida adulta de forma satisfactoria, y también una herramienta mediante la cual, nosotros los docentes, podemos estimular y aumentar la motivación del alumnado.p.3.

Ítem No. 12

¿Le gustaría que la comunidad virtual sea de rápido acceso y de fácil uso?

Grafico No.12

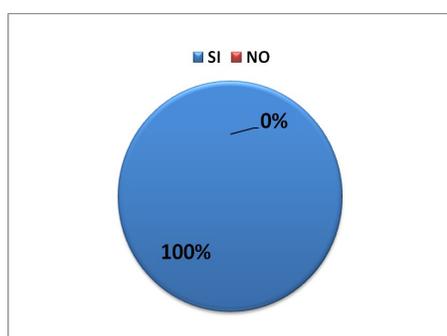


Tabla No.12

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	100%
NO	0	0%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

El 100% está de acuerdo en que la comunidad virtual debe estar diseñada para que el usuario pueda acceder de manera rápida y que sea de fácil uso para que quienes la visiten se sientan a gusto y que no ocasione frustración al momento de utilizarla.

Se debe resaltar la importancia de las comunidades virtuales para la enseñanza y aprendizaje de los contenidos, con respecto a esto Hidalgo, O. (2012) expresa sobre las comunidades virtuales que “estos sitios brindan la tecnología que posibilita la interacción: el intercambio de experiencias, contenidos e información”.

Ítem No. 13

¿Cree necesaria la actualización de las actividades de manera semanal?

Grafico No.13

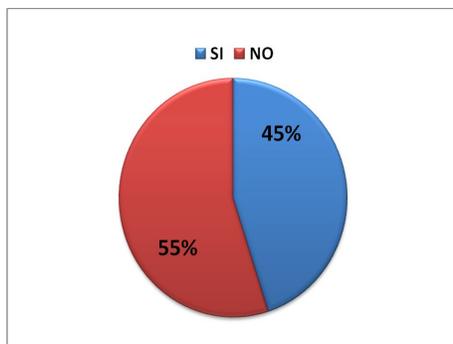


Tabla No.13

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	45%
NO	22	55%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Se evidencia, en esta grafica, como el 55% no cree necesaria la actualización de manera semanal, a diferencia de solo el 45% que si opta por actualizar las actividades cada siete (7) días, por ende, se pueden colocar actividades cada quince (15) días o mensualmente, dándole espacios prolongados para que los estudiantes puedan aprender la actividad y a su vez tengan tiempo de practicarla.

Ítem No. 14

¿Cree que una correcta utilización de la comunidad virtual puede lograr un aprendizaje exitoso en el manejo de la Lengua de Señas?

Gráfico No.14

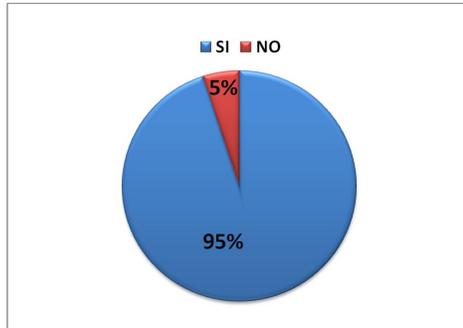


Tabla No.14

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	95%
NO	2	5%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Se puede observar como el 95% cree que al tener una correcta utilización de la comunidad virtual se puede obtener un aprendizaje exitoso en el manejo de la LSV, utilizando videos, guías, imágenes, entre otros, solo el 5% no está de acuerdo.

El uso de las comunidades virtuales son de gran importancia en el ámbito educativo, Zúñiga; C, Arnáez; E (2010), en su artículo “Comunidades virtuales de aprendizaje, espacios dinámicos para enfrentar el Siglo XXI”, expresan: “Las comunidades virtuales de aprendizaje, por medio del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, brindan a los docentes espacios para el aprendizaje activo, donde la reflexión, la discusión y el intercambio producen experiencias significativas”. p.19.

Ítem No. 15

¿Utilizaría frecuentemente esta comunidad virtual?

Grafico No.15

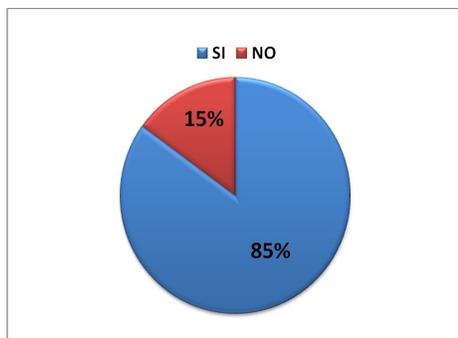


Tabla No.15

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	85%
NO	6	15%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Con respecto a este ítem el 85% afirma que utilizara la comunidad virtual con frecuencia, realizándolas actividades que se encuentren en esta y a su vez interactuando dentro de la misma, esto con el fin de obtener así una enseñanza más enriquecedora, a diferencia del 15% que no la utilizara con tanta frecuencia.

Ítem No. 16

¿Le gustaría interactuar con personas con discapacidad auditiva mediante esta comunidad virtual?

Grafico No.16

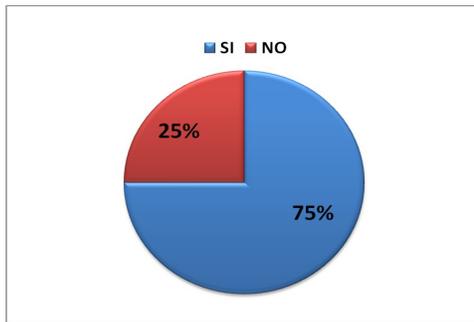


Tabla No.16

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	75%
NO	10	25%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Observamos en esta grafica como el 75% desea interactuar por medio de la comunidad virtual con personas con discapacidad auditiva, esto serviría como medio de comunicación y entendimiento para que así poco a poco se les sea más fácil entenderlos con la ayuda de la lengua de señas venezolana, a diferencia del 25% de los encuestados quienes no ven necesaria dicha interacción.

Con respecto a lo anterior, Pretelin; J, (2012) en su publicación “La Importancia de la Interacción en los Procesos de la Multimodalidad Educativa en la Universidad Veracruzana”, expresa:

La interacción en la educación es una parte primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Realmente, la interacción que existe en una experiencia educativa es la que define la manera en que el alumno aprende con respecto a los contenidos, sus compañeros y el docente; es decir, la interacción puede ser alumno-contenido, alumno-alumno y docente-alumno.

Ítem No. 17

¿Cree importante que dentro de la comunidad virtual haya un espacio donde se pueda publicar las actividades realizadas en el aula de clase?

Grafico No.17

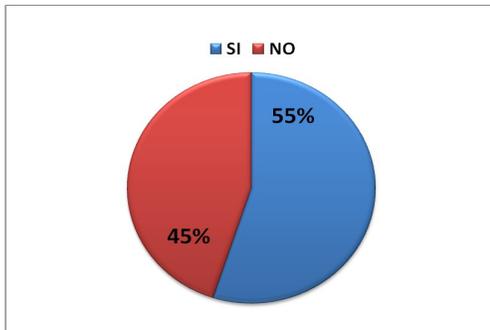


Tabla No.17

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	55%
NO	18	45%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Se puede observar como el 55% cree que es importante que se implemente un espacio dentro de la comunidad virtual, donde se pueda publicar actividades realizadas en el aula de clases para el reforzamiento de las mismas, por muy poca diferencia el 45% no cree necesario la publicación de estas.

Con respecto a la implementación de actividades Barbera, E. y Badia, A. (2002), en su revista digital "Hacia el aula virtual: actividades y aprendizaje en la red" expresan:

La actividad basada en el aprendizaje en grupo cooperativo tiene como objetivo principal el desarrollo de una tarea de enseñanza y aprendizaje que únicamente puede ser llevada a cabo mediante la colaboración de todos participantes, que se convierten en miembros activos de un grupo de trabajo. p.9.

Ítem No. 18

¿Le gustaría que se evidenciara una participación espontánea de los docentes donde aplicarían actividades vistas en la comunidad virtual?

Grafico No.18

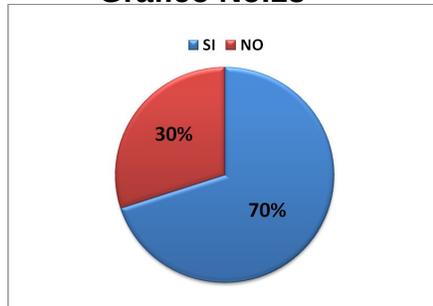


Tabla No.18

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	70%
NO	12	30%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Se evidencia como al 70% le gustaría una participación espontánea de los docentes en el aula de clases y que a su vez estos aplicarían, dentro del aula, actividades presentadas dentro de la comunidad virtual, esto para que haya un reforzamiento mutuo y así puedan tener una enseñanza más completa, el 30% restante no está de acuerdo con este ítem.

De lo antes mencionado Camacho; Y, (2012), en su trabajo titulado “Diseño Instruccional de Estrategias Pedagógicas Basado en Comunidades Virtuales para la Enseñanza Semipresencial”, refiere sobre la participación de los docentes que:

Hoy en día, las TIC ofrecen diversas herramientas (foros, wikis, videoconferencias, chat, entre otros), que posibilitan que los estudiantes se involucren activamente en sus procesos de aprendizajes y en la adquisición de conocimientos. Y de forma conjugada los docentes sean los que faciliten los recursos y materiales educativos para ampliar su aprendizaje, haciendo de esto parte de su oferta académica, brindando mayor flexibilidad y disposición en el manejo e intercambio de información por parte de alumnos y docentes.

Ítem No. 19

¿Cree que las actividades de la Comunidad Virtual pueden servir de material de apoyo para la complementación de las clases en el aula?

Gráfico No.19

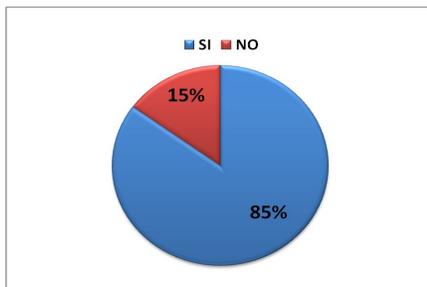


Tabla No.19

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	85%
NO	6	15%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

El 85% de los estudiantes encuestados cree que se debe implementar como material de apoyo las actividades evidenciadas en la comunidad virtual, utilizando las mismas como recursos para la complementación de las clases. El 15% no está de acuerdo que se implementen como material de apoyo.

Con respecto a la utilización de materiales de apoyo, Espino, F. (2010), en su publicación “Material de apoyo para exposición de temas”, destaca que:

El material de apoyo debe ser la base para el tema, por lo que debe de ser claro y fácil de comprender, sobre todo para el público al que esté dirigido; es importante que sea un material ordenado, bien estructurado en función del tema, de manera que vayan al mismo paso, y sobre todo, debe de ser práctico pues como lo dice su nombre, sirve como apoyo para una mejor explicación y que el tema pueda aprenderse.

Ítem No. 20

¿Piensa que en Venezuela se puede lograr una integración completa de las personas con discapacidad auditiva con ayuda de comunidades virtuales?

Grafico No.20

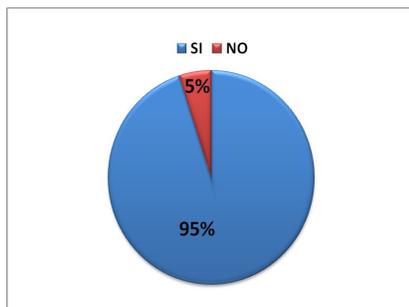


Tabla No.20

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	95%
NO	2	5%
TOTAL	40	100%

Fuente (Noguera, M. 2013)

Se observa que el 95% está de acuerdo en que se puede lograr una integración completa de las personas con discapacidad auditiva con la ayuda de comunidades virtuales, evidenciándose un avance significativo en el ámbito educativo, a diferencia del 5% que cree que no solo con eso se puede lograr una integración satisfactoria.

Con respecto a esto, Koo y De la Vega, (2000), en su publicación: “El Impacto Tecnológico en las Personas con Discapacidad”, expresan que para una integración exitosa se debe:

Garantizar o facilitar que las organizaciones y/o instituciones de personas con discapacidad tengan acceso a la red y en general a la tecnología y permitir una participación activa de la educación en los procesos tecnológicos que permita tener más en cuenta las necesidades de las personas con discapacidad. p.11

Al finalizar el correspondiente análisis de los ítems mencionados, se comprueba necesaria la implementación de un recurso o material de aprendizaje que ofrezca la enseñanza de la lengua de señas venezolana para los estudiantes de la Mención Inicial y Primera Etapa del Ciclo Básico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, logrando mediante esta, que los estudiantes mejoren lo aprendido en el aula de clases y puedan comunicarse con personas con esta discapacidad, primordialmente para que éstos en el futuro, puedan enseñar en el aula de clases tanto a alumnos regulares como alumnos con discapacidad auditiva, abordando desde temprana edad esta diversidad, logrando que la enseñanza de la Lengua de Señas sea un aprendizaje cotidiano en la vida de estos estudiantes.

A su vez, la comunidad virtual que se propone, estaría disponible a todas aquellas personas, tanto estudiantes de la Universidad de Carabobo como al público en general, que deseen aprender a comunicarse de manera efectiva con personas con discapacidad auditiva, aportando de esta manera un granito de arena para la integración completa de estos a la sociedad.

CAPÍTULO V

DISEÑO DE LA PROPUESTA

Hoy en día, se ha visto en Venezuela un avance para la integración de las personas con discapacidad auditiva a la sociedad, siendo evidenciado en la Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela, la cual brinda el apoyo a la integración de las personas con discapacidad al ámbito educativo y laboral, para que los mismos sean tratados con dignidad y respeto, que se les brinden la igualdad de oportunidades y una integración en la sociedad sin exclusión o preferencia.

A raíz de esto, se pueden encontrar diferentes instituciones destinadas a la enseñanza de personas con discapacidad auditiva, donde forman a niños desde temprana edad hasta bachillerato, siendo muy pocas aquellas instituciones que educan a nivel universitario, privando a las personas con discapacidad auditiva de obtener un título de pregrado en una institución universitaria.

De esta manera, se evidencia la necesidad de implementar dentro de las aulas de clases a docentes con conocimiento en la lengua de señas venezolana, con el fin de preparar a las personas con esta discapacidad a ser profesionales egresados a nivel superior. Para esto se deben utilizar herramientas que sirvan de enseñanza para todas aquellas personas oyentes que deseen conocer el lenguaje de las personas con discapacidad auditiva, teniendo muy pocas fuentes de información para aprender las mismas.

De acuerdo a lo antes planteado, se considera necesaria la implementación de un recurso o material de aprendizaje como lo es diseñar una comunidad virtual (pagina web), donde se realicen actividades en pro del aprendizaje de la lengua de señas venezolana con el fin de una mejor comunicación con las personas con discapacidad auditiva.

Objetivos.

Objetivo General.

Desarrollar una comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolano (LSV), a los estudiantes de la mención Inicial y primera etapa de Educación Básica de la Universidad de Carabobo.

Objetivos Específicos.

- Diseñar una comunidad virtual con estrategias de aprendizaje para la enseñanza motivacional de la Lengua de Señas Venezolano (LSV).
- Desarrollar una comunidad virtual para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolano (LSV), mediante estrategias y actividades.
- Promover la participación espontanea de los alumnos hacia la comunidad virtual incentivando su sensibilización hacia las personas con discapacidad auditiva.
- Fortalecer el interés de los estudiantes hacia la comunidad virtual mediante actualización de las actividades logrando la participación motivacional propia.

Fase I Análisis de Requisitos.

Etnografía

La etnografía es el estudio directo de personas o grupos durante un cierto período, utilizando la observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social, el trabajo de campo resulta ser una herramienta imprescindible. La investigación etnográfica pretende revelar los significados que sustentan las acciones e interacciones que constituyen la realidad social del grupo estudiado; esto se consigue mediante la participación directa del investigador.

Giddens, Anthony (2007), define la etnografía como “el estudio directo de personas o grupos durante un cierto período, utilizando la observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social, registrando una imagen realista y fiel del grupo estudiado; el trabajo de campo resulta ser una herramienta imprescindible”. Por tanto, todo tipo de grupos es sujeto de estudio: estudiantes, profesores, mendigos, millonarios, políticos, etcétera.

Título:

“Comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), a los estudiantes de la mención inicial y primera etapa del ciclo básico de la Universidad de Carabobo”.

Áreas que fueron de mayor interés para recoger en esta observación:

- Salón de la facultad de educación, dotados con sillas y mesas.
- Alumnos del 4to semestre que cursen la asignatura “Necesidades Especiales”.

- Profesores y Coordinadores del Departamento.

Lugar donde se realizó la observación:

- Universidad de Carabobo
- Facultad de Ciencias de la Educación
- Departamento de Educación Inicial y Primera Etapa del Ciclo Básico

El presente proyecto, se desarrolló dentro de la Universidad de Carabobo específicamente en la Facultad de Ciencias de la Educación ubicado en Av. Salvador Allende, Bárbula (detrás del comedor universitario), Naguanagua Edo. Carabobo, con los estudiantes del 4to semestre cursantes de la asignatura “Necesidades Especiales”.

La Universidad de Carabobo cuenta con 4 autoridades los cuales son: Rectora, Vicerrector Académico, Vicerrector Administrativo y Secretario, quienes son los encargados de velar por el buen funcionamiento de la misma. La Facultad de Educación cuenta con una Decana que junto a coordinadores de los diferentes departamentos que aquí ofrecen, llevan a cabo su misión, la cual es: “Ser una institución Nacional Autónoma de servicio educativo a la sociedad, que tiene como objetivo, preparar el capital intelectual en el área de la educación, mediante la producción, facilitación y reafirmación de los conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos, para formar con la más alta calidad, educadores competentes, que ostenten valores éticos y morales, y se desempeñen exitosamente en el campo de la educación.”

Su infraestructura está formada por un edificio de 3 pisos o niveles donde se encuentran los salones y los departamentos de cada mención y las diferentes áreas administrativas.



Logo

Universidad de Carabobo

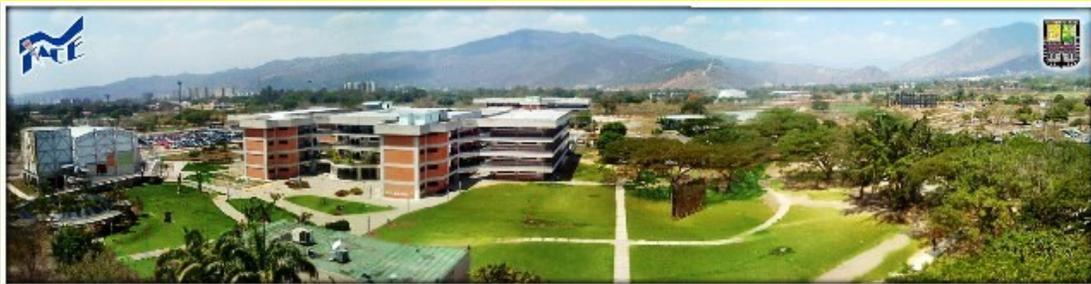


Logo

Facultad de Ciencias de la Educación



Facultad de Ciencias de la Educación



Vista panorámica de la Facultad de Ciencias de la Educación



Pasillos internos



Salón



Edificio de la Facultad de Educación

Figura N° 1

Materiales y equipos necesarios para hacer la observación:

Se utilizó la técnica de la **observación**, la cual consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Cámara grabadora: Es un equipo tecnológico de audio y video, utilizado para captar realidades, expresiones, interacciones, etc. Esta se utilizó para vivenciar el desarrollo de las actividades aplicadas para luego ver la evolución de los participantes.

Cámara fotográfica: Es un equipo tecnológico que capta momentos estáticos de vivencias, utilizado para obtener recuerdos o confirmar hechos realizados, esta sirvió para captar los momentos y a su vez contar con una evidencia materializada.

Encuesta: Es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos de información por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación. Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio.

Según Malhotra, Naresh K. (1997), en su libro "Investigación de Mercados: un enfoque aplicado", define que las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado.

Según el mencionado autor, el método de encuesta incluye un cuestionario estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica.

Análisis contextual de tareas.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramienta dentro del contexto educativo, ha sido un avance para la enseñanza de los estudiantes hoy en día, logrando así proporcionar aplicaciones educativas orientadas a satisfacer las necesidades de los estudiantes.

En Venezuela se ha incrementado el uso del computador, evidenciándose el interés espontáneo en los estudiantes por utilizar dicha herramienta en el contexto educativo y social, ahora bien se debe explotar este interés y potencialidad para crear un espacio destinado a la enseñanza de la lengua de señas venezolana, con el fin de lograr una mejor comunicación con personas que presenten discapacidad auditiva, utilizando como herramienta principal una comunidad virtual donde se enseñe la lengua de señas de manera eficaz, incorporando diferentes canales y medios de enseñanza en un formato adaptable para personas que presentan esta discapacidad.

En Valencia existen colegios para personas con discapacidad auditiva, pero hay muy pocos para la cantidad de alumnos que presentan esta condición, a su vez hay diferentes entes los cuales proyectan la realización de cursos y talleres para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana, siendo estos poco accesibles por el costo. Ahora bien en la parte universitaria hay un vacío porque no cuentan con docentes que tengan esa inducción en Lengua de Señas, siendo una restricción en cuanto al desarrollo profesional de los estudiantes con esta discapacidad y en el ámbito

tecnológico se conocen muy pocas comunidades virtuales que lleven una correlación con lo que se esté aprendiendo, dejando muchas interrogantes para aquellos que deseen aprenderla espontáneamente.

Con el fin de lograr una comunicación efectiva entre personas con discapacidad auditiva y oyentes, se debe diseñar una herramienta que facilite la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana, a través de medios audiovisuales, interacciones entre los participantes y actividades donde puedan desarrollar su potencial para el aprendizaje de la misma.

Perfil de Usuario

La comunidad virtual debe ser administrada por un Web Máster con conocimientos en Diseño Grafico sustentado por un docente especialista en Lengua de Señas Venezolana (LSV), sus usuarios serán los estudiantes de la mención inicial y primera etapa del ciclo básico así como también el público en general que desee aprender por incentivo propio.

Plataforma a Utilizar

El sitio web se diseñara bajo el programa Adobe Dreamweaver CS3, utilizando animaciones e imágenes previamente diseñadas en programas tales como Flash y Adobe Photoshop CS3. La comunidad virtual se desarrollara en una página web con dirección URL de fácil acceso para todos los usuarios.

Lista de Tareas



UNIVERSIDAD DE CARABOBO

Luz de una tierra inmortal...

UNIDAD	TEMA	SUBTEMA	QUE SE QUIERE LOGRAR taxonomía
1	Análisis sobre lectura de una Guía Didáctica y debate en foro acerca del avance de la enseñanza de la Lengua de Señas en Venezuela.		Recepción: Interés y motivación de los alumnos hacia la comunidad virtual.
2	Aprendiendo el Abecedario en Lengua de Señas Venezolana (LSV), actividad donde se evidencie el conocimiento de la misma.		Respuesta: Participación de los estudiantes hacia las actividades presentadas
3	Actividad dentro de la comunidad virtual con personas con discapacidad auditiva invitados para la interacción entre ellos, debates, preguntas, etc.		Valoración: Crean conciencia y valoran la importancia del aprendizaje planteado para la sociedad de hoy en día.
4	Palabras de uso común en el día a día: <ul style="list-style-type: none"> • saludo • días de la semana • colores • meses 		Organización: Participación espontanea y activa de los estudiantes hacia las estrategias presentadas, siendo estos las partes interesadas en obtener un resultado exitoso.

Grafico N° 21

Tema/subtema	Objetivos /Competencias	Estrategias de enseñanza	Estrategias de aprendizaje	Evaluación (Estrategias, tipos e instrumentos)
Análisis sobre lectura de una Guía Didáctica y debate en foro acerca del avance de la enseñanza de la Lengua de Señas en Venezuela.	Obtener el interés de los estudiantes mediante lecturas participativas donde puedan expresar sus propios puntos de vista y a su vez compartirla con sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Guía Didáctica • Foro 	Desarrollo dentro de la comunidad virtual. Familiarización con las secciones presentadas.	Participación de los usuarios.
Aprendiendo el Abecedario en Lengua de Señas Venezolana (LSV) y actividad donde se evidencie el conocimiento de la misma.	Lograr la participación de los estudiantes en el aprendizaje mediante imágenes alusivas al tema	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del Abecedario • Actividad para realizar y enviar por correo electrónico 	Aceptación y entendimiento de la información presentada. Lectura y comprensión de los materiales y actividades.	Participación de los usuarios. Realización de las actividades.
Actividad dentro de la comunidad virtual con personas con discapacidad auditiva como invitados para la interacción entre ellos, debates, preguntas, etc.	Alcanzar la integración de las personas con discapacidad auditiva y de los estudiantes mediante temas de interés donde puedan compartir opiniones y expresar sus pensamientos con respecto al tema.	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción • Preguntas de interés 	Intercambio de ideas, debates, interacción espontánea.	Participación de los usuarios. Intercambio y debates.
Palabras de uso común en el día a día: <ul style="list-style-type: none"> • salud • días de la semana • colores • meses 	Desarrollar y enriquecer el aprendizaje de la Lengua de Señas en los estudiantes mediante actividades interactivas y de interés propio.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes alusivas al tema • Guías Didácticas • Video Tutoriales 	Interés motivacional. Participación espontánea a las nuevas actividades presentadas y desarrollo de las mismas.	Participación de los usuarios. Realización de las estrategias y actividades.

Grafico N° 22

Fase II Diseño.

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla Principal - Inicio

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o **Inicio**
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - Foro
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*
- Banner animado en la parte derecha con imágenes alusiva a la Lengua de Señas Venezolana junto con un mensaje de bienvenida a los usuarios en la parte izquierda.

Parte Inferior:

- Nombre de la Diseñadora de la comunidad virtual

Guía de estilo**Sonido:**

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo en negro
- Fondo color azul para el mensaje de bienvenida

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presentará un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual,

muestra a su vez un mensaje cálido de bienvenida con imágenes alusivas a la comunidad virtual para el agrado del visitante.

Lenguaje de Interfaz: Esta será textual y grafica, tendrá menú y textos que representen las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Contara con herramientas las cuales le permitan al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permitirá que el usuario sea participe de su propia experiencia.



Figura N° 2

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla No. 2 – Conócenos – LSV en Venezuela

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o Inicio
 - o Conócenos
 - **LSV en Venezuela**
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - Foro
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*
- Tabla en el centro de la pantalla dividida en dos la parte de la izquierda con Información sobre la Lengua de Señas en Venezuela y la parte de la derecha lleva un mensaje sobre las personas con discapacidad auditiva.

Parte Inferior:

- Nombre de la Diseñadora de la comunidad virtual

Guía de estilo**Sonido:**

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo en negro
- La tabla dividida en dos lleva color anaranjado en la parte izquierda y azul en la parte derecha.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presentará un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra información sobre la Lengua de Señas en Venezuela así como un

mensaje sobre las personas con discapacidad auditiva, siendo agradable para la vista los colores presentados.

Lenguaje de Interfaz: Esta será textual y grafica, tendrá menú y textos que representen las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Contara con herramientas las cuales le permitan al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permitirá que el usuario sea participe de su propia experiencia.



Figura N° 3

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla No. 3 – Conócenos – Coral Manos Blancas

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.

- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o Inicio
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - **Coral Manos Blancas**
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - Foro
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*
- Información central sobre la Coral Manos Blancas del estado Carabobo con imágenes de la misma.

Parte Inferior:

- Nombre de la Diseñadora de la comunidad virtual

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo en negro
- En el centro de la pantalla la información de la Coral Manos Blancas se muestra en fondo color verde.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presentará un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra información sobre la Coral Manos Blancas así como imágenes alusivas a esta, dando a conocer de esta manera a dicho grupo.

Lenguaje de Interfaz: Esta será textual y grafica, tendrá menú y textos que representen las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Contara con herramientas las cuales le permitan al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permitirá que el usuario sea participe de su propia experiencia.

“Donde el espíritu no trabaja con las manos, el mensaje se pierde”



Inicio	conocenos	aprende	conectate	contacto
	lsv en venezuela	coral manos blancas		

BIENVENIDOS ***BIENVENIDOS*** ***BIENVENIDOS***

CORAL MANOS BLANCAS

PORQUE NO SOLO LAS VOCES EXPRESAN... LAS MANOS TAMBIEN

Como una idea de mostrar el sentir y las habilidades interpretativas de los niños y jóvenes con deficiencias auditivas es fundada el 22 de abril de 2003, la coral de Manos Blancas de la Unidad Educativa Especial Bolivariana “Valencia”.

El término coral de Manos Blancas se ajusta enormemente, ya que los integrantes a través de sus manos y gestos en lengua de señas Venezolanas (LSV) van contando y expresando las palabras llenas de sentimiento que el autor de la canción nos quiere transmitir, además los intérpretes llevan en sus manos guantes blancos para que las señas puedan ser visualizadas por el público desde cualquier distancia, es por ello que, no son voces blancas sino MANOS BLANCAS.



Licda. Maritè Montesinos

Este gran sueño fue fundado y es dirigido gestualmente por la Licda. Maritè Montesinos y en la Coordinación de protocolo la Lic. Yaimary Ramirez y cuenta con 20 integrantes con edades comprendidas entre los 11 y 32 años de edad, es decir, niños y jóvenes con deficiencias auditivas; ésta coral gracias al esfuerzo de padres y representantes comprometidos y sus hijos cuenta ya con 6 años de fundación.

Nos reunimos con la Licda. Maritè Montesinos (Directora de la Coral) para que nos contara como es todo este proceso:

“Ensayamos lunes y miércoles de 1:00pm a 3:00pm en el Fernando Peñaiver, diagonal a nuestra sede prestada, está abierta a recibir invitaciones e integrantes de cualquier edad y sexo y sin importar si es sordo oral, gestual o bilingüe hasta oyentes.

Actualmente la coral tiene los uniformes (El negro y el morado) los cuales son una donación de nuestros padrinos Zulay y Glens Figueroa dueños de SUCHETTS CA quienes hego de una presentación en la Asociación de ejecutivos del estado Carabobo han sido ángeles para la coral, pues siempre están prestos a ayudarnos y a apoyarnos desinteresadamente.

En un primer paso, la directora (mi persona) escoge el tema a ensayar, el cual debe contener una letra donde se resalten valores de respeto, conciencia, sensibilización y amor al prójimo y la música es variada desde música venezolana, hasta pop y música popular nuestra y extranjera hasta un merengue de Tito el bambino ha servido de inspiración para que los niños, jóvenes y adultos sordos expresen sus ideas, sentimientos y su canal principal de comunicación la lengua de señas venezolanas.



Luego se monta esta letra en un rotafolio y se le explica con ayuda de una sorda oralizada llamada Elguir Rivero lo que el autor quiso plasmar a través de la música, rima y cariño cuando ya los integrantes captan toda la magia de lo que se escribe viene la parte de la coreografía mover pies y cuerpos pero con ritmo y melodía todo al mismo tiempo y en un solo sentido que todos vivan la música para lo que son completamente sordos, es decir, los de pérdida auditiva profunda.



Luego viene la canción completa letra, manos, música, movimientos, ganas, motivación, diversión, todos a entregarse en la canción y yo pues derretida y con exagerados movimientos corporales y faciales para que ellos viéndome a mí entreguen al público su alma, es el momento máximo de la creación la sinapsis neuronal, el climax. Al terminar la canción en la presentación un público oyente queda estupefacto de ver cantar a los que les fue negado ese don por ser sordos, explotan de euforia y de agradecimiento a Dios por sus 5 sentidos y el de sus hijos o de su familia.

Aquí recojo y entiendo porque DIOS me mando a este mundo esos aplausos con manos extendidas, sacudiéndose firmemente me dicen que vale la pena soñar, mi trabajo es el sentido en mi vida ellos son mi razón de luchar y de crecer.

El combo se complementa con la admiración a mis representantes quienes son pilar fundamental y necesario en la coral son los promotores por el esfuerzo, la lucha, la constancia y la dedicación, vaya hasta ellos mi agradecimiento inmenso y profundo gracias les doy por confiarnos, por dárnoslos prestados por meses o por años sin ellos no sería posible ni siquiera soñar cada uno ha “pasado” un ser majestuosos, sublime, completo y bendito aunque al principio no lo parecía, hoy cambia la visión del asunto y se dan cuenta que fueron bendecidos enormemente.



Ya con lagrimas en los ojos, Gracias mi María E, a ti y a todas las personas que me hacen seguir soñando y me mantienen en pie de lucha para no desmayar que vivan los sordos de Venezuela y el mundo, que vivan todos!”

Copyright 2012 - Licda. María Eliza Negrón

Figura N° 4

Código de Gestión de Pantalla:
Pantalla No. 4 – Aprende – Actividades

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o Inicio
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - **Actividades**
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - Foro
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*
- Actividades para ser realizadas por los usuarios con imágenes e información de cómo la deben realizar.

Parte Inferior:

- Nombre de la Diseñadora de la comunidad virtual

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo en negro
- En el centro de la pantalla una tabla dividida con la cantidad de actividades que se muestran para el momento, cada actividad con su imagen e información y un hipervínculo que los lleve a la realización de la misma.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presentará un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra las actividades divididas por secciones, cada actividad con su imagen, la información de cómo deben realizarla y un hipervínculo el cual los lleve a la actividad completa.

Lenguaje de Interfaz: Esta será textual y grafica, tendrá menú y textos que representen las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Contara con herramientas las cuales le permitan al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permitirá que el usuario sea participe de su propia experiencia.

"Cuando se niega a un niño sordo conexiones con personas sordas o se le prohíbe aprender la lengua de signos está perdiendo el acceso a toda una historia de soluciones creadas para él por otras personas como él mismo."
(Padden y Humphries).

Inicio | conoce La Lsv | aprende | conectate | contacto
actividades | videos

BIENVENIDOS

Actividad 1

Guia Didactica

Después de haber leído el material aquí presente, deben realizar un análisis sobre la Lengua de Señas en Venezuela.

Duración de la Actividad:
Desde Lunes 02 de julio - Hasta el Viernes 06 de Julio

Entrar

Lengua de Señas Venezolano
Aprende Observando

Contenido:
- Historia de la Lengua de Señas en Venezuela
- Características de la Lengua de Señas en Venezuela

Origen de la Lengua de Señas La Lengua de Señas Venezolana (LSV) es una Lengua de Señas que se desarrolló en Venezuela a partir de la Lengua de Señas Americana (LSA) y la Lengua de Señas Española (LSE). Su origen se remonta a los años 1960, cuando un grupo de personas sordas se reunieron en Caracas para compartir sus experiencias y aprender a comunicarse entre sí. Con el tiempo, esta comunidad desarrolló su propia Lengua de Señas, que se diferencia de la LSA y la LSE por sus características únicas.

Actividad 2

Aprendiendo el Abecedario

Te presentamos imágenes del Abecedario en Lengua de Señas Venezolano, debes practicarlas y aprenderlas ya que al vencer la duración de la actividad se abrirá una evaluación para la misma.

Duración de la Actividad:
Desde Lunes 16 de julio - Hasta el Viernes 20 de Julio.

Entrar

Copyright 2012 - Licda. Maria Eliza Noguera

Figura N° 5

Código de Gestión de Pantalla:
Pantalla No. 5 – Aprende – Videos

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o Inicio
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - **Videos**
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - Foro
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*
- Actividad en Video tutoriales en fondo de color morado donde se evidencia en pantalla en tamaño de 355 de alto por 267 de ancho.

Parte Inferior:

- Nombre de la Diseñadora de la comunidad virtual

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo en negro
- En el centro de la pantalla se evidencia video tutoriales donde el usuario podrá manejar su proceso de aprendizaje.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presentará un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra las actividades en pantalla con varios video tutoriales donde por medio de estos se enseñen palabras así como canciones de interés (cumpleaños, himno nacional, entre otros) para un aprendizaje más completo.

Lenguaje de Interfaz: Esta será textual y grafica, tendrá menú y textos que representen las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Contara con herramientas las cuales le permitan al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permitirá que el usuario sea participe de su propia experiencia.

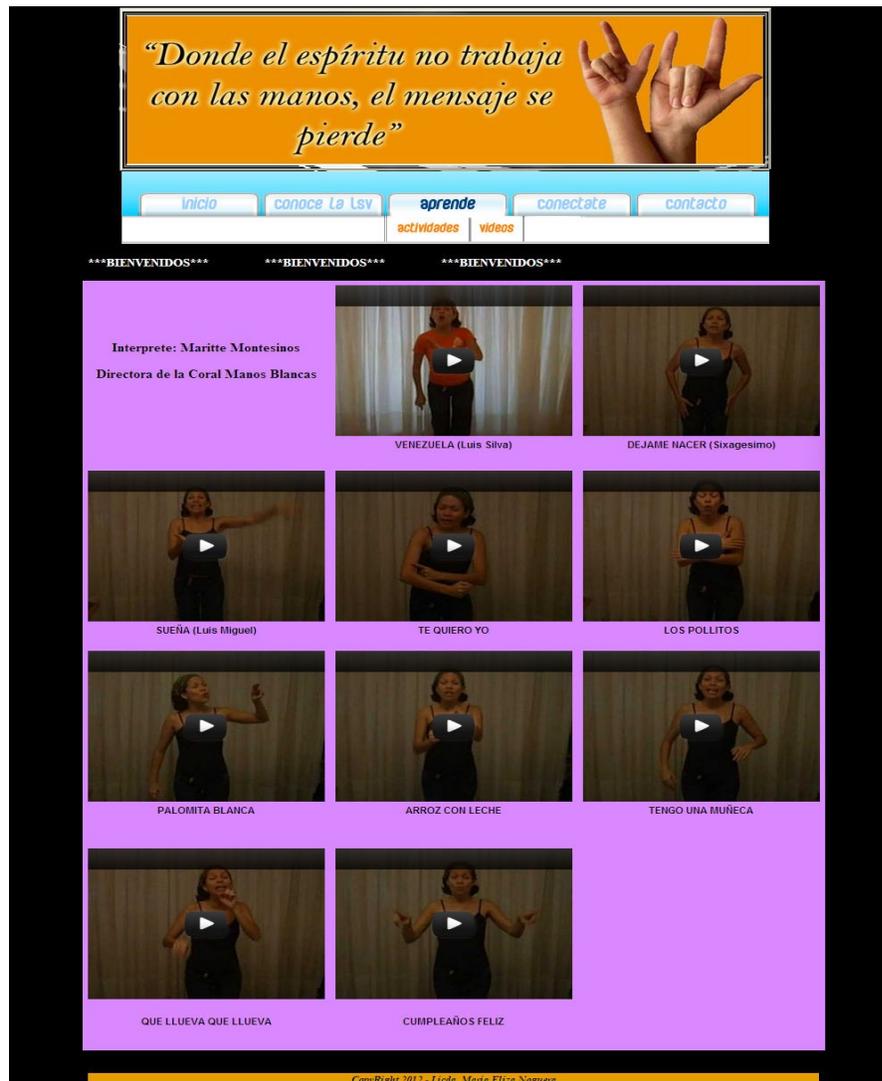


Figura N° 6

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla No. 6 – Aprende – Libro de Visitas

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.

- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o Inicio
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - **Libro de Visitas**
 - Foro
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*.
- Libro de visitas en color amarillo, donde el usuario pueda dejar un mensaje con su opinión sobre la comunidad virtual o sobre algún comentario en específico, registrando nombre, fecha y hora en que comento.

Parte Inferior:

- Nombre de la Diseñadora de la comunidad virtual

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo en negro
- En el centro de la pantalla se encuentra un libro de visitas con mensajes y datos de los usuarios que dejen su comentario.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presentará un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra un libro de visitas donde los usuarios podrán dejar sus comentarios y opiniones.

Lenguaje de Interfaz: Esta será textual y grafica, tendrá menú y textos que representen las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Contara con herramientas las cuales le permitan al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permitirá que el usuario sea participe de su propia experiencia.



Figura N° 7

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla No. 7 – Aprende – Foro

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o Inicio
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - **Foro**
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*.
- Foro donde los participantes podrán expresar sus opiniones así como enviar las actividades presentadas en la sección de actividades y a su vez interactuar con los demás usuarios.

Parte Inferior:

- Nombre de la Diseñadora de la comunidad virtual

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo en negro
- En el centro de la pantalla se encuentra un foro en colores negro, azul y gris para la interacción de los participantes.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presentará un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra un foro donde los usuarios podrán enviar actividades, interactuar con otros participantes, responder preguntas, entre muchas cosas más.

Lenguaje de Interfaz: Esta será textual y grafica, tendrá menú y textos que representen las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Contara con herramientas las cuales le permitan al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permitirá que el usuario sea participe de su propia experiencia.

"Una persona sorda puede hacer cualquier cosa igual que un oyente, excepto oír".
(King Jordan, primer presidente sordo de la Universidad de Gallaudet).

Inicio conoce La Lsv aprende **conectate** contacto
 Libro de visitas

BIENVENIDOS ***BIENVENIDOS*** ***BIENVENIDOS***

Nuevo tema

Inicio

Foros • Noticias • Buscar • Tagboard • Usuarios • Fisgona

Búsqueda rápida: Foro mforos.com Internet

Subforo principal

I	P	Tema	Autor	Mensajes	Última respuesta
		Tu opinión sobre esta comunidad virtual!	12/Jul/2012, 17:42 ADMIN_PW	0	12/Jul/2012, 17:42 ADMIN_PW ↗

Nuevo tema Marcar temas como leídos

Leyenda de iconos:

- Sí Hay mensajes nuevos
- NO Hay mensajes nuevos
- El tema está cerrado

TU NO PUEDES Escribir nuevos temas en este foro
TU NO PUEDES Responder a los temas en este foro
TU NO PUEDES Editar tus propios mensajes en este foro
TU NO PUEDES Borrar tus propios mensajes en este foro
 Ahora son las 08:09 UTC-04:00

Usuarios conectados en los últimos 15 minutos

No hay usuarios conectados para mostrar

Estadísticas

Fundada el: 12/Jul/2012
 1 Mensajes, 1 Temas
 Ver más estadísticas ...

1 Usuarios
 Ver más usuarios ...

Moderador: ADMIN_PW

Contactar con el administrador de esta comunidad

CopyRight 2012 - Licda. Maria Eliza Noguera

Figura N° 8

Código de Gestión de Pantalla:
Pantalla No. 8 – Aprende – Contacto

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o Inicio
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - Foro
 - o **Contacto**

Centro de la pantalla:

- Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*.
- Información sobre donde contactar a los diseñadores de la comunidad virtual así como las instituciones que se encuentran en Valencia para las personas con discapacidad auditiva.

Parte Inferior:

- Nombre de la Diseñadora de la comunidad virtual

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo en negro
- En el centro de la pantalla se encuentra una tabla en color turquesa.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presentará un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra información de contacto con números telefónicos y dirección de las instituciones para las personas con discapacidad auditiva.

Lenguaje de Interfaz: Esta será textual y grafica, tendrá menú y textos que representen las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Contara con herramientas las cuales le permitan al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permitirá que el usuario sea participe de su propia experiencia.

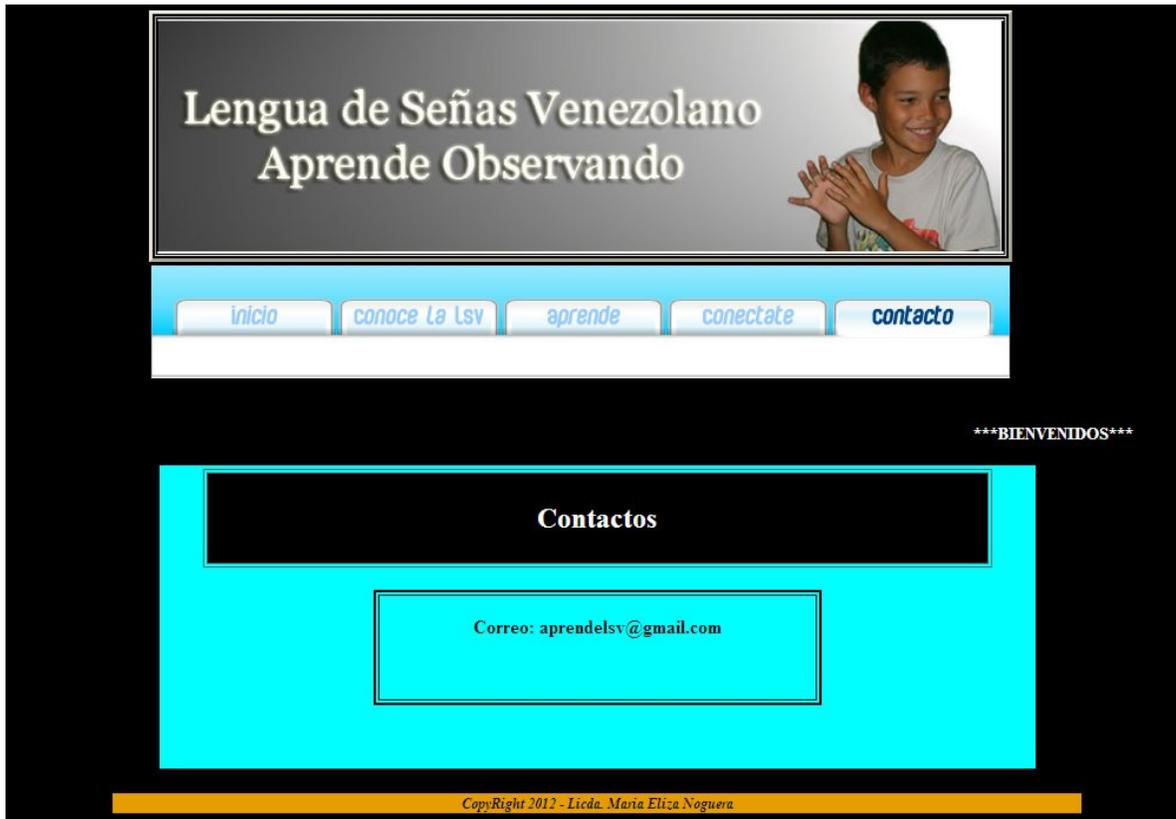


Figura N° 9

FASE III - Prototipado

El prototipo del diseño es una forma de crear una imagen clara de lo que será en un futuro el sitio web, se pueden detallar opciones de tipo técnico tales como: plataformas, elementos multimedia así como gráficos tales como: colores, tipografía, etc.; es ideal para hacer los primeros bosquejos del funcionamiento del sitio web el cual evitará costosos errores en fases posteriores de desarrollo.

El procedimiento para la realización del prototipo se inicio plasmando la distribución de la pantalla principal, en donde iría el menú así como las animaciones e información, a raíz de allí se fue construyendo las demás pantallas siempre llevando una correlación con la principal, manteniendo el menú visible y modificando colores y distribución de acuerdo con el contenido.

Ver anexo C - Prototipo en Papel

FASE IV- Evaluación

Para la evaluación del prototipo se utilizó la Heurística de Nielsen (1995), esta consiste en que un grupo de expertos evalúan la interfaz y cada uno de sus elementos ante una lista de principios, comúnmente aceptadas.

Esta evaluación puede ser utilizada en cualquier momento del ciclo de desarrollo, aunque probablemente se adapta mejor en etapas tempranas, cuando no hay material lo suficientemente firme para efectuar un test.

Evaluación heurística de usabilidad

El prototipo fue evaluado por tres (3) usuarios, basándose en los diez (10) criterios heurísticos de usabilidad de Nielsen. Se les llama "heurística" porque son más en la naturaleza de las reglas generales de las directrices de

usabilidad específica. Estos son los diez principios generales para el diseño de la interfaz de usuario.

Visibilidad del estado del sistema: El sitio debe mantener al usuario informado del estado de las actividades y transacciones que se ejecutan, siendo clara y precisa la información.

Relación entre el sistema y el mundo real: Este punto se relaciona con la redacción de los contenidos y el sistema de etiquetas. Deben emplearse frases y palabras que sean familiares para los usuarios. Debe seguir las convenciones del mundo real para que la información aparezca de forma entendible, natural y lógica.

Control de usuario y la libertad: Es importante que el usuario experimente la sensación y pueda controlar las actividades que ejecuta en un sitio. En ocasiones, el usuario se equivoca y debe existir un mecanismo de cancelación o vuelta al inicio que lo ayude a recomenzar la tarea.

Flexibilidad y eficiencia del uso del: Aceleradores (aún no descubiertos por el usuario principiante) a menudo pueden acelerar la interacción para el usuario experto tal que el sistema puede atender a usuarios tanto inexpertos y con experiencia. Permitir a los usuarios adaptar acciones frecuentes.

Diseño práctico y simple: No debe colocarse información irrelevante a simple vista, esto entorpece la navegación y la comprensión del sitio por el usuario. Cada unidad de información irrelevante compite con una unidad de información relevante, por tal motivo minimiza el entendimiento de esta última.

Aplicando los criterios de la heurística de Nielsen, los usuarios encontraron lo siguiente:

DISEÑO EN DIGITAL - Hallazgos Negativos							
Descripción del problema	Grado de severidad				Principio violado	Ubicación	Sugerencia
	4	3	2	1			
Problema 1: Algunas letras son muy pequeñas y pegadas, lo cual hace que el usuario tenga que forzar la vista para poder entender la información.	X				Relación entre el sistema y el mundo real.	Lamina 2 y 3	Sugerencia No.1: Colocar la letra un poco más grande en cuanto al tamaño y darle cierto grado de separación para que así los usuarios puedan entender de manera más clara la información.
Problema 2: Ya existe un libro de visitas, el foro quizás es innecesario ya que los usuarios pueden comentar e interactuar en el libro de visitas.	X				Control del usuario y libertad	Lamina 8	Sugerencia No.2: Eliminar el foro y dejar el libro de visitas con fácil acceso y manejo del mismo.
DISEÑO EN DIGITAL - Hallazgos Positivos							
Descripción		Principio que cumple			Ubicación		
El diseño es agradable para la vista, es colorido y atractivo para los usuarios.		Diseño práctico y simple.			Todas las láminas.		
El sitio es bastante sencillo de usar evitando dudas al momento de su acceso.		Flexibilidad y eficiencia del uso.			Todas las láminas.		
Posee información concreta y entendible.		Relación entre el sistema y el mundo real.			Todas las láminas.		
Comunidad virtual bastante completa con una buena distribución.		Control de usuario y la libertad			Todas las láminas.		

Titulo del software evaluado: ***Comunidad virtual de aprendizaje como medio Instruccional para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolano (LSV).***

Autor: ***Licda. María Eliza Noguera***

Luego de obtener las sugerencias hechas por los usuarios se continuó con la realización de la comunidad virtual, modificando las correcciones arrojadas por los evaluadores, utilizando para esto el programa Adobe Dreamweaver, aplicando las herramientas necesarias para que los usuarios puedan navegar sin dificultad, a su vez se hicieron correcciones de visualización y mejora con la ayuda de expertos en diseño gráfico.

A continuación se presentan las pantallas de la comunidad virtual ya con sus modificaciones y lista para su correcta evaluación.

Prototipo del Diseño Final

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla No, 1 - Principal – Inicio



Figura N° 10

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.

- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o **Inicio**
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Aparece un mensaje de bienvenida desplazándose con lo siguiente:
“Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)”.
- En una tabla dividida en dos aparece un banner animado en la parte derecha de esta con imágenes alusivas a la Lengua de Señas Venezolana junto con un mensaje de bienvenida a los usuarios en la parte izquierda.

Parte Inferior:

- Nombre del Web Master de la comunidad virtual.

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo azul con un craquelado leve.
- Color de las letras desplazándose en amarillo pastel.
- Fondo color azul para el mensaje de bienvenida con letras negras para una mejor visualización.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana
- Arial Cursiva
- Verdana Cursiva

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presenta un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra a su vez un mensaje cálido de bienvenida con imágenes alusivas a la comunidad virtual para el agrado del visitante.

Lenguaje de Interfaz: Esta es textual y grafica, cuenta con un menú y textos que representan las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Cuenta con herramientas las cuales le permiten al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permite que el usuario sea participe de su propia experiencia.

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla No. 2 – Conócenos – LSV en Venezuela

"Una persona sorda puede hacer cualquier cosa igual que un oyente, excepto oír".
(King Jordan, primer presidente sordo de la Universidad de Gallaudet).



[Inicio](#)

[conocenos](#)

[aprende](#)

[conectate](#)

[contacto](#)

[Lsv en venezuela](#)

[coral manos blancas](#)

esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)

En Venezuela las primeras menciones conocidas acerca de una comunidad de personas con discapacidad auditiva, se remontan a la década de 1930 tras la fundación de la primera escuela que acogió a niños con deficiencias auditivas en Caracas siendo por años pionera en la enseñanza de la misma, pero fue en 1999 cuando los legisladores incluyeron dos menciones a la Lengua de Señas Venezolana (LSV) en la constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela: el **artículo 81** el cual reconoce el derecho de las personas Sordas a comunicarse por medio de la LSV y el **artículo 101** en donde establece que ese grupo de personas tiene el derecho de ser informados, en su lengua, a través de la televisión pública y privada.

La LSV fue fundada en 1950 por José Arquero Urbano, quien fue una figura esencial en la historia reciente de las personas con Discapacidad Auditiva en Venezuela, fue fundador y promotor de la Asociación de Sordos de Caracas y su influencia en la comunidad fue tal, que muchas personas lo consideran el creador de la Lengua de Señas Venezolana.

Hoy en día no se conoce el número exacto de usuarios de esta lengua, sin embargo se especula que esta comunidad tiene cerca de quince mil personas entre las personas con Discapacidad Auditiva que tienen esta lengua como principal medio de comunicación así como los oyentes que poseen conocimientos fluidos de ella, sin embargo para aprender dicha lengua se deben recurrir a cursos, talleres o seminarios presenciales siendo un obstáculo para personas que no puedan asistir o no cuenten con la ayuda monetaria para realizarlo.

Como hemos señalado anteriormente, el cambio propuesto por el Ministerio de Educación perseguía introducir en las escuelas el uso de la LSV como la primera lengua de los niños y niñas, a través de la cual se transmitirían los contenidos académicos. El desarrollo de esa propuesta implicaba formar a los maestros como interpretes en la nueva concepción educativa, así como también la necesidad de describir la LSV y de producir materiales para su enseñanza.

El ser humano busca desarrollar su capacidad de aprender mediante interacciones acertadas de las habitantes de los mismos intereses, costumbres, comportamientos e idioma, lo que los hace únicos, es por ello que hay que tomar en cuenta, que la sociedad desconoce que puede aprender mediante la computadora, en este caso, mediante una comunidad virtual, la cual le facilitará el aprendizaje de manera significativa.

Ahora bien, con la ayuda de la tecnología se puede lograr una integración más completa sobre este tema, logrando que los interesados aprendan a manejar este lenguaje de manera espontánea mediante esta comunidad virtual.

Es un ser diferente
eso piensan de él
es un ser especial
eso yo lo sé bien

No escucha lo que decimos
pero entiende lo que sentimos
tiene derecho a una vida normal
a estudiar, reír y cantar
jugar, besar y amar

Su primer Te Amo
fue con un abrazo
mi primer Te Amo
fue en Lengua de Señas

El no entendía lo que le enseñaba
pero aprendió a expresar lo que pensaba

Cuando me dijo mamá
cuando le dijo papá
cuando pasamos horas
sin parar de hablar

Siempre supe que era especial
siempre lo ame sin mirar atrás
Él es feliz cuando lo abrazo
yo soy feliz cuando me dice
"Mami Te Amo"

Autor: María Eliza Noguera

Copyright 2012 - Web Master Licda. María Eliza Noguera

Figura N° 11

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o **Inicio**
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Aparece un mensaje de bienvenida desplazándose con lo siguiente:
“Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)”.
- Tabla en el centro de la pantalla dividida en dos la parte de la izquierda con Información sobre la Lengua de Señas en Venezuela y la parte de la derecha lleva un mensaje sobre las personas con discapacidad auditiva.

Parte Inferior:

- Nombre del Web Master de la comunidad virtual.

Guía de estilo**Sonido:**

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo azul con un craquelado leve.
- Color de las letras desplazándose en amarillo pastel.
- La tabla dividida en dos lleva color amarillo pastel en la parte izquierda y azul en la parte derecha.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana
- Arial Cursiva
- Verdana Cursiva

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presenta un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario

tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra información sobre la Lengua de Señas en Venezuela así como un mensaje sobre las personas con discapacidad auditiva, siendo agradable para la vista los colores presentados.

Lenguaje de Interfaz: Es textual y grafica, tiene un menú y textos que representan las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Cuenta con herramientas las cuales le permiten al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permite que el usuario sea participe de su propia experiencia.

En esta lamina se encuentran dos vínculos que al darle click los lleva a una página externa con la información de la cual se detalla en dicho texto.

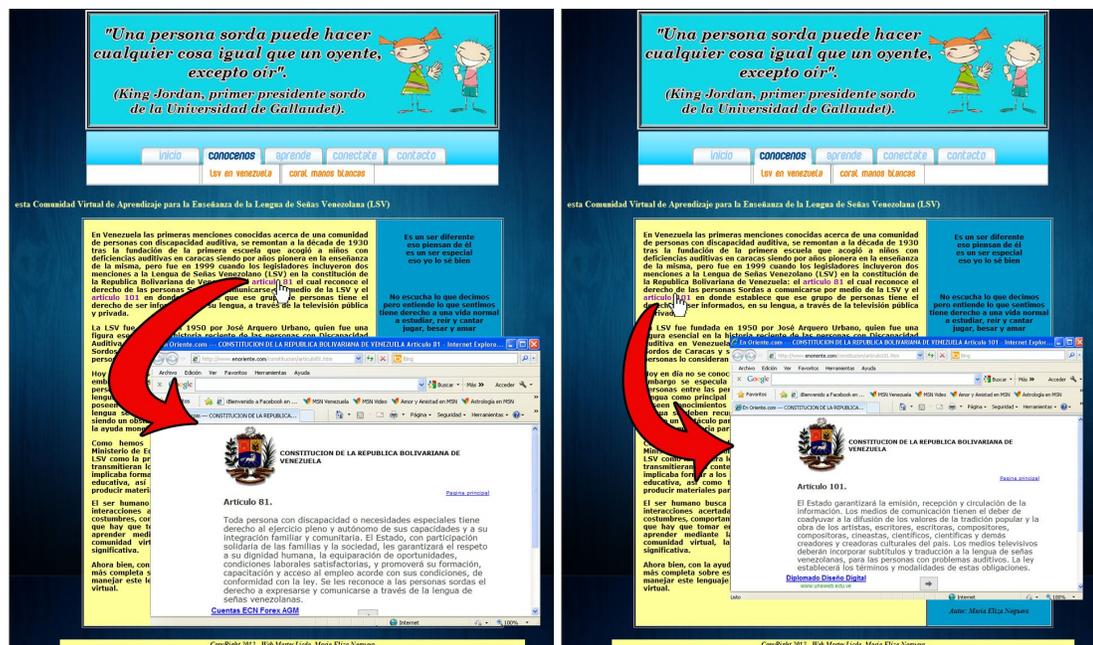


Figura N° 12

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla No. 3 – Conócenos – Coral Manos Blancas

“Donde el espíritu no trabaja con las manos, el mensaje se pierde”

[Inicio](#) [conocenos](#) [aprende](#) [conectate](#) [contacto](#)

[Lev en Venezuela](#) [Coral Manos Blancas](#)

Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas de Venezuela

Coral Manos Blancas

“Porque no solo las VOCES expresan... Las MANOS también”

Como una idea de mostrar el sentir y las habilidades interpretativas de los niños y jóvenes con Discapacidad Auditiva es fundada el 22 de abril de 2003, la coral de Manos Blancas de la Unidad Educativa Especial Boliviana “Alechia”

El término coral de Manos Blancas se ajusta enormemente, ya que los integrantes a través de sus manos y gestos en lengua de señas Venezolanas (LSV) van contando y expresando las palabras llenas de sentimiento que el autor de la canción nos quiere transmitir, además los intérpretes llevan en sus manos guantes blancos para que las señas puedan ser visualizadas por el público desde cualquier distancia, es por ello que, no son voces blancas sino MANOS BLANCAS.

Este gran sueño fue fundado y es dirigido generalmente por la Licda. Maritè Montezinos y en la Coordinación de protocolo la Lic. Yvannary Ramírez y cuenta con 20 integrantes con edades comprendidas entre los 11 y 32 años de edad, es decir, niños, jóvenes y adultos con discapacidad auditiva. Esta coral gracias al esfuerzo de padres y representantes comprometidos y sus hijos cuenta ya con 6 años de fundación.

Nos reunimos con la Licda. Maritè Montezinos (Directora de la Coral) para que nos contara como es todo este proceso:

“Ensayamos lunes y miércoles de 1:00pm a 3:00pm en el Fernando Peñalver, diagonal a nuestra sede prestada, está abierta a recibir invitaciones e integrantes de cualquier edad y sexo y sin importar si tiene discapacidad auditiva oral, gestual o bilíngüe hasta oyeses.”

Licda. Maritè Montezinos

Actualmente la coral tiene los uniformes (El negro y el morado) los cuales son una donación de nuestros padrinos Zelay y Genis Figueroa dueños de SUCHETTS CA quienes luego de una presentación en la Asociación de Ejecutivos del estado Carabobo han sido útiles para la coral, pues siempre están prestos a ayudarnos y a apoyarnos desinteresadamente.

En un primer paso, la directora (mi persona) escoge el tema a ensayar, el cual debe contener una letra donde se resalten valores de respeto, convivencia, sensibilización y amor al prójimo, la música es variada desde música venezolana, pop, música popular merengue, merengue y extranjera, estas han servido de inspiración para que los niños, jóvenes y adultos con esta discapacidad, expresen sus ideas y sentimientos mediante su canal principal de comunicación el cual es la lengua de señas venezolanas.

Luego se muestra esta letra en un rotafolio y se le explica con ayuda de una persona con discapacidad auditiva ordinaria, Ramada Elguar Rivera, lo que el autor quiso plasmar a través de la música, rima y cariño. Cuando ya los integrantes captan toda la magia de lo que se escribe viene la parte de la coreografía mover pies y cuerpos pero con ritmo y melodía todo al mismo tiempo y en un solo sentido que todos vivan la música para los que tienen una pérdida auditiva profunda.

Luego viene la canción completa letra, manos, música, movimientos, ganas, motivación, diversión, todos a entregarse en la canción y yo pues derecha y con exagerados movimientos corporales y faciales para que ellos viéndonos a mí, entreguen al público su alma, es el momento máximo de la creación la sinapsis neuronal, el climax. Al terminar la canción en la presentación un público oyeses queda estupefacto de ver cantar a los que les fue negado ese don por tener una discapacidad auditiva, explotan de euforia y de agradecimiento a Dios por sus 5 sentidos y el de sus hijos o de su familia.

Aquí recojo y entiendo porque DIOS me mandó a este mundo esos aplausos con manos extendidas, sacudiéndose firmemente me dicen que vive la pena soñar, mi trabajo es el sentido en mi vida ellos son mi razón de luchar y de crecer.

El combo se complementa con la admiración a mis representantes quienes son pilar fundamental y necesario en la coral son los promotores por el esfuerzo, la lucha, la constancia y la dedicación, voya hasta ellos mi agradecimiento tamaño y profundo gracias los doy por confiadinos, por darme los prestados por meses o por años, sin ellos no sería posible ni siquiera soñar, cada uno ha “partido” un ser majestoso, sublime, completo y bendito aunque al principio no lo parecía, hoy cambia la visión del asunto y se dan cuenta que fueron bendecidos enormemente.

Ya con lagrimas en los ojos, Gracias mi María Eliza, a ti y a todas las personas que me hacen seguir soñando y me mantienen en pie de lucha para no desmayar que vivan todas las personas con discapacidad auditiva de Venezuela y el mundo, que vivan todos!”

Copyright 2012 - Web Manos Blancas, Maritè Eliza Vespere

Figura N° 13

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o **Inicio**
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Aparece un mensaje de bienvenida desplazándose con lo siguiente:
“Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)”.
- Información central sobre la Coral Manos Blancas del estado Carabobo con imágenes de la misma.

Parte Inferior:

- Nombre del Web Master de la comunidad virtual.

Guía de estilo**Sonido:**

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo azul con un craquelado leve.
- Color de las letras desplazándose en amarillo pastel.
- En el centro de la pantalla la información de la Coral Manos Blancas se muestra en fondo color amarillo pastel y en el texto en letras negras, a su vez cuenta con imágenes alusivas al contenido.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana
- Arial Cursiva
- Verdana Cursiva

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presenta un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra información sobre la Coral Manos Blancas así como imágenes alusivas a esta, dando a conocer de esta manera a dicho grupo.

Lenguaje de Interfaz: Es textual y grafica, tiene un menú y textos que representan las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Cuenta con herramientas las cuales le permiten al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permite que el usuario sea participe de su propia experiencia.

Código de Gestión de Pantalla: Pantalla No. 4 – Aprende – Actividades

"Cuando se niega a un niño sordo conexiones con personas sordas o se le prohíbe aprender la lengua de signos está perdiendo el acceso a toda una historia de soluciones creadas para él por otras personas como él mismo."

(Padden y Humphries).



Inicio
conocenos
aprende
conectate
contacto

actividades
videos

idizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)

Actividad 1

Guía Didáctica

Después de haber leído el material aquí presente, deben realizar un análisis sobre la Lengua de Señas en Venezuela.

Duración de la Actividad:

**Desde Lunes 21 de Enero
Hasta el Viernes 25 de Enero**

Entrar

Lengua de Señas Venezolano
Aprende Observando

Contenido:
Lenguaje de señas en Venezuela.
Lenguaje de señas en Colombia.
Lenguaje de señas en Ecuador.

Origen de la Lengua de Señas La Lengua de Señas Venezolana (LSV) es un lenguaje natural que se desarrolló en Venezuela a partir de la Lengua de Señas Colombiana (LSC) y la Lengua de Señas Ecuatoriana (LSE) a través de la migración de personas sordas y la interacción social en el país. La LSV se caracteriza por ser un lenguaje visual-gestual que utiliza movimientos de las manos, expresiones faciales y posturas corporales para transmitir mensajes. Su desarrollo fue influenciado por la cultura venezolana y las necesidades de comunicación de la comunidad sorda local.



www.aprendiendoconve.com.ve



Actividad 2

Aprendiendo el Abecedario

Te presentamos imágenes del Abecedario en Lengua de Señas Venezolana, esta actividad no tendrá cierre ya que es de gran importancia el aprendizaje de esto en la LSV.

¿Qué esperas?... A practicar!

Entrar

CopyRight 2012 - Web Master Licda. Maria Eliza Noguera

Figura N° 14

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o **Inicio**
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Aparece un mensaje de bienvenida desplazándose con lo siguiente:
“Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)”.
- Actividades para ser realizadas por los usuarios con imágenes e información de cómo la deben realizar.

Parte Inferior:

- Nombre del Web Master de la comunidad virtual.

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo azul con un craquelado leve.
- Color de las letras desplazándose en amarillo pastel.
- En el centro de la pantalla una tabla de color amarillo pastel divide con la cantidad de actividades que se muestren para el momento, cada actividad con su imagen e información y un hipervínculo que los llevara a la realización de la misma.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana
- Arial Cursiva
- Verdana Cursiva

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presenta un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra las actividades divididas por secciones, cada actividad con su imagen, la información de cómo deben realizarla y un hipervínculo el cual los llevara a la actividad completa.

Lenguaje de Interfaz: Es textual y grafica, tiene un menú y textos que representan las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Cuenta con herramientas las cuales le permiten al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permite que el usuario sea participe de su propia experiencia.

En esta lámina se encuentran dos actividades:

En la primera se evidencia la información de la actividad así como una fecha de cierre, el usuario al darle click para entrar le aparece una imagen en pantalla donde le notifica que el tiempo para realizar dicha actividad a concluido.

En la segunda se evidencia la información de la actividad con imágenes alusivas a la misma, el usuario al darle click ingresara a una lámina donde aparece la actividad detalladamente.

Actividad No1

Actividad No.2



Figura N° 15

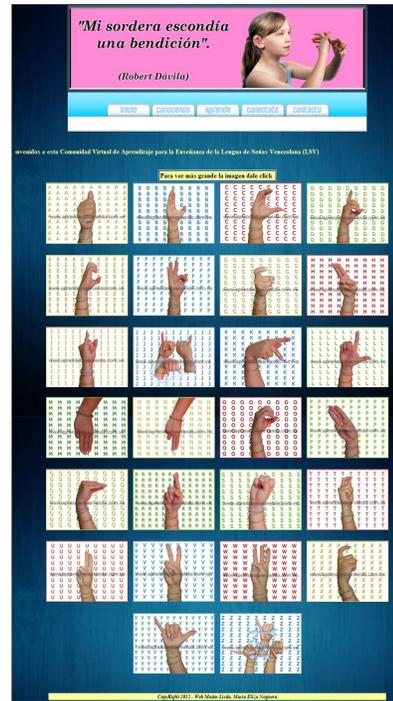


Figura N° 16

Código de Gestión de Pantalla:
Pantalla No. 5 – Aprende – Videos

“Donde el espíritu no trabaja con las manos, el mensaje se pierde”

[Inicio](#)
[conocenos](#)
[aprende](#)
[conectate](#)
[contacto](#)

[actividades](#)
[vídeos](#)

Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)

Intérprete: Maritte Montesinos
Directora de la Coral Manos Blancas

VENEZUELA (Luis Silva)

DEJAME NACER (Sixagesimo)

SUEÑA (Luis Miguel)

TE QUIERO YO

LOS POLLITOS

PALOMITA BLANCA

ARROZ CON LECHE

TENGO UNA MUÑECA

QUE LLUEVA QUE LLUEVA

CUMPLEAÑOS FELIZ

PRONTO... más videos.

CopyRight 2012 - Web Master Licda. Maria Eliza Noguera

Figura N° 17

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o **Inicio**
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Aparece un mensaje de bienvenida desplazándose con lo siguiente:
“Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)”.
- Actividad en Video tutoriales en fondo de amarillo pastel, estos se evidencia en la lamina sin salir de la comunidad virtual, dichos videos son de tamaño de 355 de alto por 267 de ancho.

Parte Inferior:

- Nombre del Web Master de la comunidad virtual.

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo azul con un craquelado leve.
- Color de las letras desplazándose en amarillo pastel.
- En el centro de la pantalla se evidencia una tabla con fondo amarillo pastel dividida en varios recuadros, en cada uno de estos se encuentra un video tutorial el cual el usuario podrá manejar sin dificultad para así poder controlar su proceso de aprendizaje.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana
- Arial Cursiva
- Verdana Cursiva

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presenta un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual,

muestra las actividades en pantalla con varios video tutoriales donde por medio de estos se enseñen palabras así como canciones de interés (cumpleaños, himno nacional, entre otros) para un aprendizaje mas completo.

Lenguaje de Interfaz: Es textual y grafica, tiene un menú y textos que representan las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Cuenta con herramientas las cuales le permiten al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permite que el usuario sea participe de su propia experiencia.

Código de Gestión de Pantalla:

Pantalla No. 6 – Contacto– Libro de Visitas

*"Una persona sorda puede hacer cualquier cosa igual que un oyente, excepto oír".
(King Jordan, primer presidente sordo de la Universidad de Gallaudet).*



inicio conocenos aprende **conectate** contacto

Libro de visitas

al de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)

Envía tu mensaje y una foto a la dirección aprendeobservando@gmail.com y luego de ser revisado será publicado
Te invitamos a participar!

 <p>Jesus Arenas 26/01/2013 11:44am</p>	<p>Hola Lilibert, como estas? Gracias por esa acotación, no estaba claro con eso... me encanta esta página, ya me aprendí el abecedario jejejeje Saludos y feliz día.</p>
 <p>Liliberth Molina 22/01/2013 9:30am</p>	<p>Excelente iniciativa, hoy en día se necesita más integración de las personas con discapacidad y esta comunidad virtual sirve para aprender de una manera más dinámica.</p> <p>PD: Hola Jesús ya no se les llama Deficientes Auditivos, ahora se les reconoce como personas con Discapacidad Auditiva. Saludos!</p>
 <p>Jesús Arenas 12/01/2013 4:24pm</p>	<p>Hola Buenas Tardes.</p> <p>Que gran alegría me da encontrar esta comunidad virtual, he querido aprender desde hace tiempo el lengua de señas para poder comunicarme con deficientes auditivos, gracias la aprovecharé al máximo, saludos!</p>

CopyRight 2012 - Web Master Licda. Maria Eliza Noguera

Figura N° 18

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o **Inicio**
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Aparece un mensaje de bienvenida desplazándose con lo siguiente:
“Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)”.
- Libro de visitas con fondo de color amarillo pastel, donde el usuario pueda dejar un mensaje con su opinión sobre la comunidad virtual o sobre algún comentario en específico, registrando nombre, fecha y hora en que comento.

Parte Inferior:

- Nombre del Web Master de la comunidad virtual.

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo azul con un craquelado leve.
- Color de las letras desplazándose en amarillo pastel.
- En el centro de la pantalla se encuentra un libro de visitas con mensajes y datos de los usuarios que dejen su comentario. Los mensajes se dividen por recuadros y se identifican con un color (verde pastel o azul pastel) para darle notoriedad a cada uno, se clasifican por fecha, del más reciente al más viejo,

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana
- Arial Cursiva
- Verdana Cursiva

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presenta un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra un libro de visitas donde los usuarios podrán dejar sus comentarios, sugerencias y opiniones así como interactuar con otros participantes, responder preguntas, entre muchas cosas más.

Lenguaje de Interfaz: Es textual y grafica, tiene un menú y textos que representan las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Cuenta con herramientas las cuales le permiten al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permite que el usuario sea participe de su propia experiencia.

Código de Gestión de Pantalla:
Pantalla No. 7 – Aprende – Contacto

"Cuando se niega a un niño sordo conexiones con personas sordas o se le prohíbe aprender la lengua de signos está perdiendo el acceso a toda una historia de soluciones creadas para él por otras personas como él mismo."
(Padden y Humphries).

inicio conocenos aprende conectate **contacto**

Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)

Información de Interés	
Para comunicarse con los administradores de esta comunidad virtual	aprendeobservando@gmail.com
Si desea comunicarse con la Coral Manos Blancas Licda. Maritte Montesinos	mariteazul_197@hotmail.com
Consejo Nacional para las Personas con Discapacidad	http://www.conapdis.gob.ve/

CopyRight 2012 - Web Master Licda. Maria Eliza Noguera

Figura N° 19

Parte superior:

- Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.

- Menú para navegar con animación y sonido, dividido de la siguiente manera:
 - o **Inicio**
 - o Conócenos
 - LSV en Venezuela
 - Coral Manos Blancas
 - o Aprende
 - Actividades
 - Videos
 - o Conéctate
 - Libro de Visitas
 - o Contacto

Centro de la pantalla:

- Aparece un mensaje de bienvenida desplazándose con lo siguiente:
“Bienvenidos a esta Comunidad Virtual de Aprendizaje para la Enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)”.
- Información sobre donde contactar a los diseñadores de la comunidad virtual así como las instituciones que se encuentran en Valencia para las personas con Discapacidad Auditiva.

Parte Inferior:

- Nombre del Web Master de la comunidad virtual.

Guía de estilo

Sonido:

- Sin sonido

Efectos:

- Fondo azul con un craquelado leve.
- Color de las letras desplazándose en amarillo pastel.
- En el centro de la pantalla se encuentra una tabla en color amarillo pastel y dentro de ésta, otras tablas con información.

Menú:

- Fondo color azul, con pestañas en fondo blanco y letras en azul claro al pasar el mouse por encima cambia azul oscuro, los submenús aparecen al pasar el mouse en color anaranjado.

Código Tipográfico:

- Arial
- Verdana
- Arial Cursiva
- Verdana Cursiva

Guía Comunicacional

Zonas de comunicación entre el usuario y el programa: Presenta un menú siempre visible, interactivo y de fácil acceso permitiendo al usuario tener control del ritmo en que desee navegar en la comunidad virtual, muestra la información de contacto con la dirección de correo y algunas instituciones para las personas con discapacidad auditiva.

Lenguaje de Interfaz: Es textual y grafica, tiene un menú y textos que representan las opciones que tiene el usuario para indagar.

Tipos de Navegación: Cuenta con herramientas las cuales le permiten al usuario su participación espontanea.

Toma de decisiones por parte del usuario: El diseño de menú e hipertexto permite que el usuario sea participe de su propia experiencia.

Al finalizar este prototipo se puede observar el gran beneficio que la utilización de ésta comunidad virtual deja a los usuarios que deseen aprender la Lengua de Señas Venezolana, ya que su diseño es proporcional para la información que muestra y sus colores son agradables a la vista, logrando así que los usuarios se sientan cómodos y motivados al momento de realizar sus actividades.

La realización de este prototipo sirvió para la creación, mejora y aplicación de la comunidad virtual para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana, siendo de gran ayuda para lograr la comunicación entre personas con discapacidad auditiva y personas oyentes e intérpretes.

Hay que resaltar la importancia de su utilización y el aporte significativo que esta comunidad virtual dejaría en el ámbito educativo, ya que se obtendría el interés espontaneo de los usuarios por aprender esta lengua, alcanzando un aprendizaje significativo y más importante aún, adquiriríamos un avance para la integración de todas las personas con discapacidad auditiva a la sociedad de manera fluida y constante.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES

Hoy en día se evidencia una gran población de personas con discapacidad auditiva, sin embargo la sociedad los ha excluidos de manera inconsciente, ya que no existe una integración en instituciones educativas u organizaciones donde estos puedan tener una interacción eficaz con la sociedad en general, siendo una de las causas que se presentan, es que no se cuenta con la enseñanza necesaria para la correcta comunicación entre una persona con discapacidad y un oyente.

En Venezuela actualmente, existen organizaciones en pro de la integración de personas con discapacidad auditiva al ámbito educativo y laboral, siendo formados desde tempranas edades en escuelas especiales para dicha discapacidad obteniendo título de bachilleres, sin embargo al momento en que estos desean realizar estudios superiores, se encuentran limitados, ya que las grandes universidades no cuentan con docentes aptos para formar a personas con la mencionada discapacidad.

Ahora bien, en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, en la mención de educación Inicial y primera etapa del Ciclo Básico, se imparte una asignatura llamada "Necesidades Especiales", donde

se les da a los futuros docentes una breve inducción de la Lengua de Señas Venezolana, mas sin embargo, no se les prepara correctamente como docentes especializados para integrar estudiantes con discapacidad auditiva en sus aulas de clases, siendo necesaria la implementación de un medio tecnológico que los forme profesionalmente para lograr una inclusión asertiva de los mismos desde tempranas edades.

De acuerdo a lo arrojado en esta investigación, se diseñó una comunidad virtual (pagina web), donde se implementó actividades en pro del aprendizaje de la lengua de señas venezolana, con el fin de una mejor comunicación con las personas con discapacidad auditiva, aportando de esta manera un pequeño avance para la integración de estos a la sociedad y así solventar parte de la problemática presentada por los mismos estudiantes de la mención.

Tomando en cuenta lo anterior, se deben aplicar actividades en el computador que sean sumamente enriquecedoras e interactivas para los estudiantes, para así lograr que estos puedan integrarse completamente en la actividad, tanto así que esta, pase a ser tan real que se obtiene una experiencia casi vivencial de las actividades, logrando transformar las relaciones interpersonales, la educación, la investigación, el poder, el entretenimiento y la cultura.

A raíz de esto se espera lograr con ayuda de la comunidad virtual, apoyar a la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana, a todas esas instituciones que buscan la integración de las personas con discapacidad auditiva a la sociedad, con el objetivo de que estos en un futuro tenga una mejor calidad de vida tanto en lo personal como en el ámbito profesional.

Ahora bien, para que esto pueda suceder de manera exitosa, se hace necesario un cambio por parte de instituciones y organizaciones, para que se

requiera o se implementen leyes donde se deba integrar a personas con discapacidad auditiva, comenzando con inducciones, talleres o cursos para el personal, donde se les instruya sobre la Lengua de Señas Venezolana.

La Universidad de Carabobo está integrando a personas con discapacidad auditiva a las aulas de clases, con el propósito que se formen en la carrera que deseen teniendo una enseñanza de alta calidad como lo es ser egresado de esta casa de estudios, sin embargo para alcanzar una integración completa, se debe comenzar desde temprana edad a implementar la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana en las aulas de clase, es por ello que se hace necesaria la implementación de una mención encargada de formar docentes preparados para el manejo y enseñanza de esta lengua, para así tener en ella desde temprana edad, a niños y niñas con discapacidad auditiva, a su vez sería un gran avance si se estableciera una asignatura básica para todas las carreras sobre las diferentes discapacidades que existen, enseñándolos a comunicarse con estos desde el inicio de sus estudios.

También podrían integrar a las aulas de clases, interpretes de Lengua de Señas Venezolana, para que así mientras el docente imparte la clase, éste se encargue de traducir a los estudiantes que presenten discapacidad auditiva y así tener la integración dentro de la misma, para ello se debe implementar cursos, talleres, seminarios

Se considera como lo más resaltante, que para lograr una integración completa de las personas con discapacidad auditiva al ámbito educativo y laboral es la sensibilización de las personas, que entiendan que todos son seres iguales sin distinción, y que todos tienen los mismos derechos y deberes como ciudadanos, que sientan la necesidad de aprender esta lengua y que lo hagan de manera espontánea, motivados por el hecho de

aportar y ayudar a que todas las personas con discapacidad auditiva se sientan parte de esta sociedad.

REFERENCIAS

- Arias. (2006). "El proyecto de investigación, introducción a la metodología científica". México: Editorial Epísteme.
- Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. Ley para las Personas con Discapacidad (2007). [Documento en línea]. Disponible: <http://www.asoquim.com/quimitips/LeyPersonasDiscapacidad.pdf> [Consulta: 2012, Octubre 24]
- Ausubel, D. (1981). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Tercera edición. México. Editorial Trillas.
- Balestrini, M. (2006). "Como se elabora el proyecto de Investigación. Venezuela. Ediciones Consultores Asociados".
- Bandura, A (1980). Teoría de Personalidad. [Documento en línea]. Disponible: <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1J8SZXTH5-6M7KKX-32R1/Albert%20Bandura.pdf> [Consulta: 2012, Diciembre 17]
- Barbera, E. y Badia, A. (2002). "Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red" [Documento en línea]. Disponible <http://www.rieoei.org/deloslectores/1064Barbera.PDF> [Consulta: 2012, Enero 21]
- Baker y Padden. (1978). "American sign language: A look at it's story structure and community". Estados Unidos

Belandria, R (2012). "Material educativo computarizado como medio de inclusión social de las personas con discapacidad en la UNEFA". Venezuela.

Boeree; G, (1998). "Teorías de la Personalidad, Albert Bandura". [Documento en línea]. Disponible: <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm> [Consulta: 2013, Enero 12]

Briones, G. (1996). "Metodología De La Investigación Cuantitativa en Las Ciencias Sociales". ICFES, Colombia.

Brones, G. (1995). "Métodos y Técnicas de Investigación". Colombia

Camacho; Y, (2012). "Diseño Instruccional de estrategias pedagógicas sobre comunidades virtuales para la enseñanza semipresencial" [Documento en línea]. Disponible: http://www.ujap.edu.ve/pasion/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=101 Universidad José Antonio Páez [Consulta: 2012, Diciembre 14]

Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela, [Documento en línea]. Disponible: <http://www.tsj.gov.ve/legislacion/constitucion1999.htm> [Consulta: 2012, Marzo 20]

Castellano. Salas. (2005). "Estudiantes con Discapacidad en las aulas universitarias". [Documento en línea]. Disponible www.observatoriodosmedios.org/foros/download.php?id=61. [Consulta: 2012, Febrero 5]

Espino, F. (2010) "Material de apoyo para exposición de temas", [Documento en línea]. Disponible: <http://suite101.net/article/material-de-apoyo-para-exposicion-de-temas-a14158#axzz2KyZux5Ok> [Consulta: 2013, Enero 24]

Famularo y Massone (1998) "Interpretación En Lengua De Señas: La Lengua

de La Comunidad Minoritaria Sorda”. II Congreso Latinoamericano de Traducción e Interpretación. Buenos Aires, Argentina.

Flavian, C. y Guinaliu, M. (2005). “La comunidad virtual en la nueva gestión empresarial” [Documento en línea]. Disponible <http://www.aedemo.es/aedemo3/socios/revista86/AD-86-05.pdf> Argentina [Consulta: 2012, Febrero 5]

Gaceta Oficial de la Universidad de Carabobo [Documento en línea]. Disponible: <http://www.uc.edu.ve/gaceta.php#tab12> [Consulta: 2012, Octubre 24]

Giddens, Anthony (2007). “Etnografía: una visión desde la orientación analítica”. Sociología. Madrid. Alianza editorial.

Hernández; S, (2008), “El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje”. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf> [Consulta: 2013, Febrero 13]

Hernández R, Fernández C, Baptista P. (2003). “Recolección de los datos en: Metodología de la Investigación”. 3ª edición. México:

Hidalgo O. (2012). “Importancia de la comunidad virtual redes sociales y procesos comunicacional ventajas y desventajas de dicho contorno”. [Documento en línea]. Disponible: <http://orlandohidalgoc.blogspot.com/2012/06/importancia-de-la-comunidad-virtual.html> [Consulta: 2012, Febrero 08]

Hurtado B, (2008). “La Investigación Proyectiva” [Documento en línea]. Disponible <http://investigacionholistica.blogspot.com/2008/02/la-investigacion-proyectiva.html> [Consulta: 2012, Enero 21]

Hurtado y Toro. (1998). “Metodología de la Investigación Holística”. Caracas:

Fundación SYPAL-FUNDACITE

- Kerlinger, (2002). "Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales." México.
- Kyle y Woll (1985). Sign language: The study of language of deaf people and their language. Cambridge: Cambridge University.
- Koo y De la Vega, (2000), "El Impacto Tecnológico en las Personas con Discapacidad" [Documento en línea]. Disponible:
<http://diversidad.murciaeduca.es/tecnoneet/docs/2000/14-2000.pdf>
[Consulta: 2013, Febrero 13]
- Laínez, B. Vilches, M. Álvarez, J y Palomar, M. (2010). "Importancia de las actividades extraescolares en la educación secundaria obligatoria" [Documento en línea]. Disponible:
http://www.eduinnova.es/mar2010/extraescolares_eso.pdf
[Consulta: 2013, Enero 12]
- Ley Orgánica de Educación, Gaceta Oficial N° 5.929 (2009)
[Documento en línea]. Disponible:
http://www.ipasme.gob.ve/images/documents/ley_organica_de_educacion__15_08_09.pdf
[Consulta: 2012, Octubre 24]
- López J. (2009). "Medios Instruccionales" [Documento en línea]. Disponible
<http://mediosrecursosinstruccionales.blogspot.com/> [Consulta: 2012, Enero 10]
- Malhotra, Naresh K. (1997). "Investigación de Mercados: un enfoque aplicado" (4ª ed.) de editorial: prentice hall, México.
- "Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de discapacidad auditiva" (2007) [Documento en línea]. Disponible:

http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portal/com/bin/Contenidos/PSE/orientacionyatenciondiversidad/educacionespecial/ManualdeatencionalumnadoNEAE/1278666685450_07.pdf España. [Consulta: 2013, Enero 11].

Markowicz y Woodward (1975). "Language and maintenance of ethnic". Washington, D.C., Gallaudet College.

Modelo de Atención Educativa Integral. (1997). "*Conceptualización y Política De La Atención Educativa Integral Del Deficiente Auditivo*" [Documento en línea]. Disponible http://www.pasoapaso.com.ve/legal/legal_auditivas3.htm#4 [Consulta: 2012, Enero 21]

Morales, A. (2008). "Programas de estudio de la lengua de señas venezolana para sordos" [Documento en línea]. Disponible <http://www.scielo.org.ve/pdf/edu/v12n41/art05.pdf> Caracas. [Consulta: 2012, Febrero 15]

Nielsen Jakob (1995). "10 Usability Heuristics for User Interface Design" [Documento en línea]. Disponible: <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> [Consulta: 2013, Enero 20]

Noguera, M. (2009). "Actividades en el Computador: Un encuentro didáctico con el juego, la interacción y la integralidad". Proyecto Especial de Grado, Facultad de Educación, Universidad de Carabobo. Valencia, Venezuela.

Normativa para una Educación Universitaria inclusiva y de calidad para las Personas con Discapacidad en la Universidad de Carabobo. Sesión Extraordinaria No. 508 de fecha 21/06/2010. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.uc.edu.ve/archivos/gacetitas/extra2010/gacetaExtraor508.pdf> [Consulta: 2012, Octubre 24]

- Oviedo, A., Rumbos, H. y Pérez H. (2004). "El estudio de la Lengua de Señas Venezolana". Maracaibo
- Pretelin; J, (2012). "La Importancia de la Interacción en los Procesos de la Multimodalidad Educativa en la Universidad Veracruzana"
[Documento en línea]. Disponible:
<http://www.uv.mx/blogs/sea/2012/06/28/la-importancia-de-la-interaccion-en-los-procesos-de-la-multimodalidad-educativa-en-la-universidad-veracruzana/> México [Consulta: 2013, Febrero 07]
- Polit, D. y Hungler, B. (2000). "Investigación Científica en Ciencias de la Salud". México: McGraw-Hill (6ª ed.).
- Ramírez, M. (2008). "Software educativo para ayudar al aprendizaje de alumnos con discapacidad auditiva". Chile
- Revista de Universidad Sociedad y Conocimiento
[Documento en línea].
Disponible: <http://www.uoc.edu/rusc/4/2/esp/>
[Consulta: 2012, Enero 10]
- Reforma Parcialmente del Reglamento de Admisión
Sesión Extraordinaria No. 509 de fecha 28/03/2011.
[Documento en línea]. Disponible:
http://www.uc.edu.ve/archivos/gacetas/extra2010/gacetaExtraor_509.pdf [Consulta: 2012, Octubre 24]
- Reyes, I. (2005). "Método de recolección de datos". [Documento en línea].
Disponible
<http://www.importantweb.com/trabajos16/recolecciondatos/recoleccion-datos.shtml>. [Consulta: 2012, Noviembre 10].
- Rheingold, H. (1993). "The Virtual Community. Reading, Mass: Addison Wesley". Estados Unidos.
- Sánchez, C. (2011). "Los sordos como personas con Discapacidad"
[Documento en línea]. Disponible:

<http://www.oei.org.co/oeivirt/fp/cuad1a06.pdf> [Consulta: 2012, Enero 10]

Sánchez, C. (2011). "Decálogo para una buena educación de los sordos" [Documento en línea]. Disponible <http://www.oei.org.co/oeivirt/fp/cuad1a06.pdf> [Consulta: 2012, Enero 12]

Tamayo y Tamayo (1997). "Población y Muestra. Tamayo y Tamayo". [Documento en línea]. Disponible: <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html> [Consulta: 2013, Enero 15]

Tamayo y Tamayo, M. (1998). "El Proceso de la Investigación Científica". México. Editorial Limusa.

Tamayo y Tamayo, (2002). "El Proceso de la Investigación Científica. IV" México. Editorial Limusa.

Torreblanca H. y Albert F (1999). "Integración socio-laboral de personas con deficiencia auditiva" España. [Documento en línea]. Disponible <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/5767> [Consulta: 2012, Enero 21]

Torres, M. (2007). "El proceso de la escritura en estudiantes adolescentes sordos". [Documento en línea]. Disponible: <http://escritorioeducacionespecial.educ.ar/datos/recursos/pdf/el-proceso-de-escritura-en-adolescentes-sordos.pdf> [Consulta: 2012, Enero 10]

Tovar, L. (2001). "La importancia del estudio de las lenguas de señas". Universidad del Valle, México.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006) "Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales". Caracas. 4 ° edición Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental

Libertador

- Valero, A (2008). "Internet en el Aula" [Documento en línea]. Disponible https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:NBRZq8IjTEAJ:www.educa.madrid.org/cms_tools/files/bd1c540a-c8b1-49e3-8e67-4d4b1b805459/Blogger/taller_blogs.pdf+&hl=en&gl=ve&pid=bl&srcid=CwYcXLBtAB0MpD10aSneS6h34rXYoxjdbF1tv4pFWLcguG-cgqVttATteY2Oo02CI_II1Y1tW8Ao67Ngfdl8ds4kJANhghCfoO76Lk_DPH0DngZmyuN_e7m3oeoySS&sig=AHIEtbR0qDbitsEGazPWVCGAjcqtkHn1Gw Madrid. [Consulta: 2012, Abril 15]
- Williams, S., Burgess, K., Bray, M., Bransford, J., Goldman, S. y el Grupo de Cognición y Tecnología de Vanderbilt (CTGV). 2000. "La tecnología y el aprendizaje en las aulas de las escuelas para el pensamiento". Buenos Aires: Paidós.
- Zato C., Gabriel, J., Sánchez, M (1997). "Tecnologías y Accesibilidad a la Enseñanza Superior". España.
- Zúñiga; C, Arnáez; E (2010). "Comunidades virtuales de aprendizaje, espacios dinámicos para enfrentar el Siglo XXI". [Documento en línea]. Disponible http://www.tec.cr/sitios/Vicerrectoria/vie/editorial_tecnologica/Revista_Tecnologia_Marcha/pdf/tecnologia_marcha_23-1/23-1-%20p%2019-28.pdf [Consulta: 2012, Febrero 12]

ANEXO A

Objetivo general: Desarrollar una comunidad virtual de aprendizaje como medio institucional para la enseñanza de la lengua de señas venezolana (LSV) a los estudiantes de la mención Preescolar y Primera Etapa de Educación Básica de la Universidad de Carabobo.

Objetivos	Variables	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Items
Diagnosticar la necesidad de una comunidad virtual con estrategias de aprendizaje para la enseñanza motivacional de Lengua de Señas Venezolana (LSV), dirigida a los estudiantes de la mención y primera etapa de Educación Básica de la Universidad de Carabobo	Comunidad virtual de aprendizaje como medio instruccional para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)	Las comunidades virtuales agrupan personas relacionadas con una temática específica donde socializan, comparten documentos, recursos, información, recursos, entre otros.	Estructura organizacional. Procesos de trabajo. Fortalezas y debilidades.	Percepción de la pertenencia de la comunidad de aprendizaje. Funciones. Efectividad en el servicio. Integración Aspectos positivos de la comunidad virtual	1-3-10-12 5-14-15-19 4-6-8-9-16-18-20 7-10-13
Proponer un estudio de factibilidad de desarrollo de una comunidad virtual para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV), mediante estrategias adaptadas a la necesidad de los usuarios dirigida a los estudiantes de la mención y primera etapa de Educación Básica de la Universidad de Carabobo	Factibilidad del desarrollo de la comunidad virtual de aprendizaje para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana (LSV)	La factibilidad para el desarrollo de una comunidad virtual se considera prioritaria, ya que debe tener relación con la viabilidad de la propuesta y las posibilidades de materializarla.	Relación oferta-demanda. Estrategias adaptadas a las necesidades	Frecuencia de visitas Participación de los estudiantes Interés y motivación de los alumnos hacia la comunidad virtual	15 2-11 17

Fuentes: *Neuquerra (2013)*



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
AREA DE ESTUDIO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIA DE LA
COMPUTACION EN EDUCACIÓN**



ENCUESTA

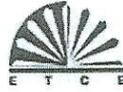
El presente instrumento forma parte de una Investigación, por lo tanto no es necesario que coloque sus datos, ya que las respuestas que nos brinde son confidenciales.

Agradezco su tiempo, sinceridad y colaboración al momento de responder cada una de las preguntas.

No.	Preguntas	Si	No
1	¿Cree usted que, como estudiante de la UC mención Inicial y Primera Etapa del ciclo básico, se le forme correctamente para entender a una persona con discapacidad auditiva?		
2	¿Le gustaría participar en actividades virtuales para la enseñanza de la Lengua de Señas Venezolana?		
3	¿Cree necesaria la implementación de actividades virtuales para reforzar lo visto en las aulas de clase en cuanto a la LSV?		
4	¿Cree usted que la Universidad de Carabobo debería dictar clases con profesores intérpretes que tengan conocimientos en LSV, para la aplicación de la misma a estudiantes		

	regulares y estudiantes con discapacidad auditiva?		
5	¿Si existiera una comunidad virtual que le permitiera aprender la LSV de manera exitosa con actividades complementarias, le interesaría?		
6	¿Cree que es importante integrar a una persona con discapacidad auditiva al ámbito educativo y laboral?		
7	¿Le interesaría realizar espontáneamente las actividades en la comunidad virtual con el propósito de lograr un aprendizaje exitoso en la LSV?		
8	¿Cree que en el ámbito educativo universitario se deberían expandir las oportunidades de estudio para una persona con discapacidad auditiva, realizándoles una previa evaluación donde garantice su correcto desenvolvimiento en la carrera a estudiar?		
9	¿Cree que se debe integrar a profesores que manejen la LSV a dictar clases en las aulas para que así se evidencie una integración exitosa?		
10	¿Cree que una comunidad virtual es una idea pertinente para lograr un avance en el aprendizaje de la LSV para todos aquellos que deseen aprenderla?		
11	¿Estaría dispuesto(a) a participar en actividades dentro de la comunidad virtual donde ponga en práctica lo aprendido en la misma?		
12	¿Le gustaría que la comunidad virtual sea de rápido acceso y de fácil uso?		
13	¿Cree necesaria la actualización de las actividades de manera semanal?		
14	¿Cree que una correcta utilización de la comunidad virtual puede lograr un aprendizaje exitoso en el manejo de la Lengua de Señas?		
15	¿Utilizaría frecuentemente esta comunidad virtual		
16	¿Le gustaría interactuar con personas con discapacidad auditiva mediante esta comunidad virtual?		
17	¿Cree importante que dentro de la comunidad virtual haya un espacio donde se pueda publicar las actividades realizadas en el aula de clase?		
18	¿Le gustaría que se evidenciara una participación espontánea de los docentes donde aplicaran actividades vistas en la comunidad virtual?		
19	¿Cree que las actividades de la Comunidad Virtual pueden servir de material de apoyo para la complementación de las clases en el aula?		
20	¿Piensa que en Venezuela se puede lograr una integración completa de las personas con discapacidad auditiva con ayuda de comunidades virtuales?		

ANEXO B



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
AREA DE ESTUDIO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACION EN TECNOLOGIA DE LA
COMPUTACION EN EDUCACIÓN**

Estimado(a) investigador(a):

Ante todo, reciba usted un cordial saludo. Por medio de la presente, se solicita su colaboración como experto para la validación del instrumento de un trabajo de investigación que se realiza como requisito para la obtención del título de Especialista en Tecnología de la Computación en Educación. Para ello, se adjunta el instrumento, que tiene como finalidad recabar información relacionada con el desarrollo de la propuesta de una comunidad virtual de aprendizaje como medio instruccional para la enseñanza de la lengua de señas venezolana. Los criterios de acuerdo con los cuales el instrumento deberá ser evaluado son: congruencia, coherencia y claridad en la redacción.

Gracias por su valiosa colaboración.

Atentamente,

Prof. María Eliza Noguera

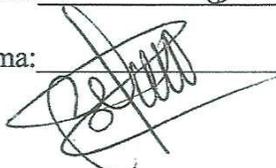
FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR PARTE DE LOS EXPERTOS

ITEM N°	Pertinente		Congruente		Coherente		Claro	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	✓		✓		✓		✓	
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	
6	✓		✓		✓		✓	
7	✓		✓		✓		✓	
8	✓		✓		✓		✓	
9	✓		✓		✓		✓	
10	✓		✓		✓		✓	
11	✓		✓		✓		✓	
12	✓		✓		✓		✓	
13	✓		✓		✓		✓	
14	✓		✓		✓		✓	
15	✓		✓		✓		✓	
16	✓		✓		✓		✓	
17	✓		✓		✓		✓	
18	✓		✓		✓		✓	
19	✓		✓		✓		✓	
20	✓		✓		✓		✓	

Nombre del experto: Proibitil Belandria Flores.

C.I.: 10383077 . Institución: Unefa.

Título: Msc Tecnología Educativa

Firma:  153 Fecha: 20-11-12.

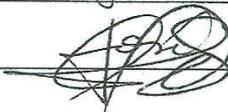
FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR PARTE DE LOS EXPERTOS

ITEM N°	Pertinente		Congruente		Coherente		Claro	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	/		/		/		/	
2	/		/		/		/	
3	/		/		/		/	
4	/		/		/		/	
5	/		/		/		/	
6	/		/		/		/	
7	/		/		/		/	
8	/		/		/		/	
9	/		/		/		/	
10	/		/		/		/	
11	/		/		/		/	
12	/		/		/		/	
13	/		/		/		/	
14	/		/		/		/	
15	/		/		/		/	
16	/		/		/		/	
17	/		/		/		/	
18	/		/		/		/	
19	/		/		/		/	
20	/		/		/		/	

Nombre del experto: José O. Gómez

C.I.: 13470674 . Institución: ONEPA Bredas

Título: Magister en Educación

Firma:  Fecha: 09/11/2012

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR PARTE DE LOS EXPERTOS

ITEM N°	Pertinente		Congruente		Coherente		Claro	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	✓		✓		✓		✓	
2	✓		✓		✓		✓	
3	✓		✓		✓		✓	
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓		✓		✓		✓	
6	✓		✓		✓		✓	
7	✓		✓		✓		✓	
8	✓		✓		✓		✓	
9	✓		✓		✓		✓	
10	✓		✓		✓		✓	
11	✓		✓		✓		✓	
12	✓		✓		✓		✓	
13	✓		✓		✓		✓	
14	✓		✓		✓		✓	
15	✓		✓		✓		✓	
16	✓		✓		✓		✓	
17	✓		✓		✓		✓	
18	✓		✓		✓		✓	
19	✓		✓		✓		✓	
20	✓		✓		✓		✓	

Nombre del experto: Elvia B. Hurtado M.

C.I.: 10988936 . Institución: UNEFA

Título: Msc. Tecnología Educativa

Firma:  Fecha: 09/Noviembre/2012

ANEXO C

Título del Proyecto: **DESARROLLAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANO (LSV), A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN INICIAL Y PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

Pantalla N°: 1

Fecha: 20/07/2012

VER:

Ubique en la pantalla el área para texto, imágenes, botones o barras de acción

SECUENCIA DE PANTALLA

Viene de: ninguna

Va para: las páginas que desee el usuario

Acción requerida

TEXTO	X
ANIMACIÓN	X
SONIDO	X
VIDEO	



TEXTO PRINCIPAL:
Mensaje de Bienvenida

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:
Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
Menú para navegar con animación y sonido
Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*,
Banner animado en la parte derecha con imágenes alusiva a la Lengua de Señas Venezolana junto con un mensaje de bienvenida a los usuarios en la parte izquierda.

Título del Proyecto: **DESARROLLAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANO (LSV), A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN INICIAL Y PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

Pantalla N°: 2

Fecha: 20/07/2012

VER:

Ubique en la pantalla el área para texto, imágenes, botones o barras de acción

SECUENCIA DE PANTALLA



Viene de: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Va para: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Acción requerida

TEXTO	X
ANIMACIÓN	X
SONIDO	X
VIDEO	

TEXTO PRINCIPAL:

Información sobre la Lengua de Señas en Venezuela y un poema sobre los niños y niñas con Discapacidad Auditiva

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
Menú para navegar con animación y sonido
Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*

Tabla en el centro de la pantalla dividida en dos la parte de la izquierda con Información sobre la Lengua de Señas en Venezuela y la parte de la derecha lleva un mensaje sobre las personas con discapacidad auditiva.

Título del Proyecto: **DESARROLLAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANO (LSV), A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN INICIAL Y PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

Pantalla N°: 3
 Fecha: 20/07/2012
 VER:

Ubique en la pantalla el área para texto, imágenes, botones o barras de acción

SECUENCIA DE PANTALLA



Viene de: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO
Va para: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Acción requerida

TEXTO	X
ANIMACIÓN	X
SONIDO	X
VIDEO	

TEXTO PRINCIPAL:
 Información sobre la Coral Manos Blancas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:
 Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
 Menú para navegar con animación y sonido
 Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*

Información central sobre la Coral Manos Blancas del estado Carabobo con imágenes de la misma.

Título del Proyecto: **DESARROLLAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANO (LSV), A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN INICIAL Y PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

Pantalla N°: 4

Fecha: 20/07/2012

VER:

Ubique en la pantalla el área para texto, imágenes, botones o barras de acción

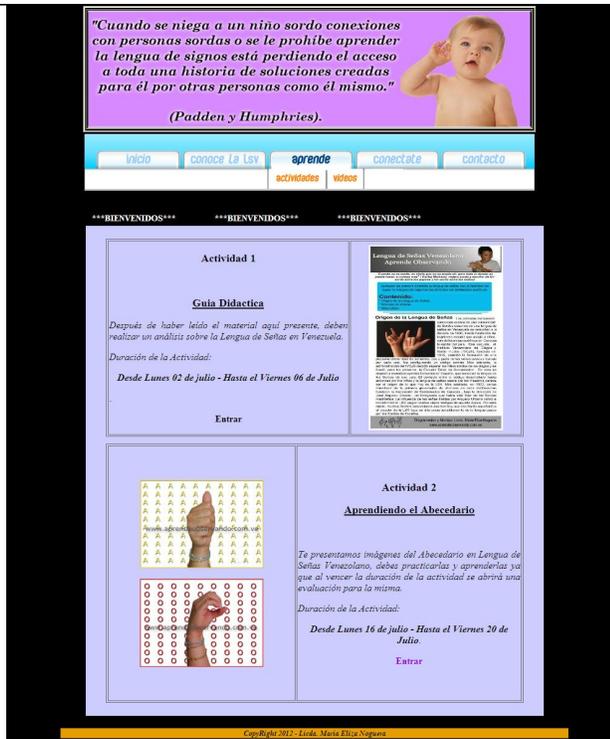
SECUENCIA DE PANTALLA

Viene de: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Va para: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Acción requerida

TEXTO	X
ANIMACIÓN	X
SONIDO	X
VIDEO	



TEXTO PRINCIPAL:

Información sobre las actividades que se evidencian en pantalla.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.
 Menú para navegar con animación y sonido
 Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*
 Actividades para ser realizadas por los usuarios con imágenes e información de cómo la deben realizar.

--	--

Título del Proyecto: DESARROLLAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANO (LSV), A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN INICIAL Y PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.	Pantalla N°: 5 Fecha: 20/07/2012 VER:
--	---

Ubique en la pantalla el área para texto, imágenes, botones o barras de acción	SECUENCIA DE PANTALLA
--	------------------------------

	<p>Viene de: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO</p> <p>Va para: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO</p> <p>Acción requerida</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>TEXTO</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>ANIMACIÓN</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>SONIDO</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>VIDEO</td> <td>X</td> </tr> </table>	TEXTO	X	ANIMACIÓN	X	SONIDO	X	VIDEO	X
TEXTO	X								
ANIMACIÓN	X								
SONIDO	X								
VIDEO	X								

<p>TEXTO PRINCIPAL: Video tutoriales donde se enseñan palabras así como canciones de interés (cumpleaños, himno nacional, entre otros).</p>	
---	--

<p>DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN: Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma. Menú para navegar con animación y sonido Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos* Actividad en Video tutoriales en fondo de color morado donde se evidencia en pantalla en tamaño de 355 de alto por 267 de</p>	
--	--

ancho.

Título del Proyecto: **DESARROLLAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANO (LSV), A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN INICIAL Y PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

Pantalla N°: 6

Fecha: 20/07/2012

VER:

Ubique en la pantalla el área para texto, imágenes, botones o barras de acción

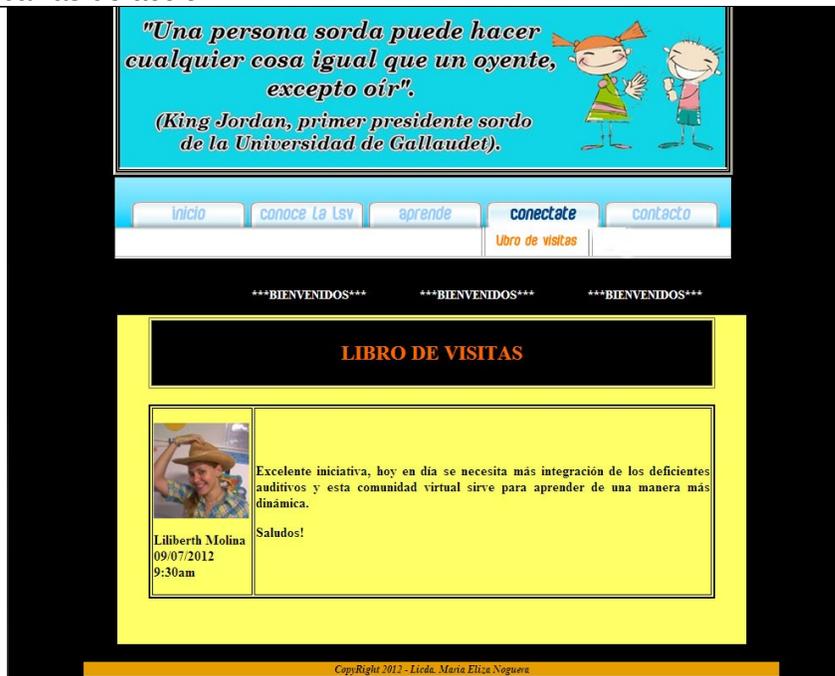
SECUENCIA DE PANTALLA

Viene de: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Va para: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Acción requerida

TEXTO	X
ANIMACIÓN	X
SONIDO	X
VIDEO	



TEXTO PRINCIPAL:

Libro de visitas donde los usuarios podrán dejar sus comentarios y opiniones.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.

Menú para navegar con animación y sonido

Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*

Libro de visitas en color amarillo, donde el usuario pueda dejar un mensaje con su opinión sobre la comunidad virtual o sobre algún

comentario en específico, registrando nombre, fecha y hora en que comento.

Título del Proyecto: **DESARROLLAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANO (LSV), A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN INICIAL Y PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

Pantalla N°: 7

Fecha: 20/07/2012

VER:

Ubique en la pantalla el área para texto, imágenes, botones o barras de acción

SECUENCIA DE PANTALLA



Viene de: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Va para: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Acción requerida

TEXTO	X
ANIMACIÓN	X
SONIDO	X
VIDEO	

TEXTO PRINCIPAL:

Se muestra un foro con diferentes temas de interés.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.

Menú para navegar con animación y sonido

Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*

Foro donde los participantes podrán expresar sus opiniones así como enviar las actividades presentadas en la sección de actividades y a su vez interactuar con los demás usuarios.

Título del Proyecto: **DESARROLLAR UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO MEDIO INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA DE SEÑAS VENEZOLANO (LSV), A LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN INICIAL Y PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

Pantalla N°: 8

Fecha: 20/07/2012

VER:

Ubique en la pantalla el área para texto, imágenes, botones o barras de acción

SECUENCIA DE PANTALLA



Viene de: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Va para: LAS PÁGINAS QUE DESEE EL USUARIO

Acción requerida

TEXTO	X
ANIMACIÓN	X
SONIDO	X
VIDEO	

TEXTO PRINCIPAL:

muestra información de contacto con números telefónicos y dirección de las instituciones para las personas con discapacidad auditiva

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN:

Banner animado alusivo a la Lengua de Señas Venezolana con imágenes y mensajes sobre la misma.

Menú para navegar con animación y sonido

Mensaje desplazándose con la palabra *Bienvenidos*

Información sobre donde contactar a los diseñadores de la comunidad virtual así como las instituciones que se encuentran

en Valencia para las personas con discapacidad auditiva.	
--	--