

**DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL PARA LA ACTUALIZACIÓN Y  
PROYECCIÓN DE SABERES ARTÍSTICOS Y CULTURALES;  
DIRIGIDO A LOS DOCENTES ESPECIALISTAS DE LAS  
ESCUELAS ESTADALES DE CARABOBO.**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA DESARROLLO CURRICULAR**



**DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL PARA LA ACTUALIZACIÓN Y PROYECCIÓN DE  
SABERES ARTÍSTICOS Y CULTURALES;  
DIRIGIDO A LOS DOCENTES ESPECIALISTAS DE LAS  
ESCUELAS ESTADALES DE CARABOBO.**

**Autora:** Licda. Edith Rojas de Soto  
**Tutor:** Magister Rubén Darío Rangel

**Bárbula, junio de 2022**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA DESARROLLO CURRICULAR**



**DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL PARA LA ACTUALIZACIÓN Y PROYECCIÓN DE  
SABERES ARTÍSTICOS Y CULTURALES;  
DIRIGIDO A LOS DOCENTES ESPECIALISTAS DE LAS  
ESCUELAS ESTADALES DE CARABOBO.**

**Autora:** Licda. Edith Rojas de Soto  
Trabajo presentado ante la Dirección de Postgrado  
de la Universidad de Carabobo para optar al título  
de Magister en Desarrollo Curricular.

**Bárbula, julio de 2022**



# MAESTRIA

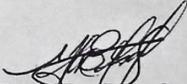


## ACTA DE APROBACIÓN

La Comisión Coordinadora del Programa de **Maestría en Desarrollo Curricular**, 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 Grado titulado: **DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL PARA LA ACTUALIZACION Y PROYECCION DE SABERES ARTISTICOS Y CULTURALES, DIRIGIDO A LOS DOCENTES ESPECIALISTAS DE LAS ESCUELAS ESTADALES DE CARABOBO**, presentado por la ciudadana **EDITH ROJAS**, titular de la cédula de identidad N° **V-7.060.901**, elaborado bajo la dirección del tutor Prof. **Ruben Rangel**, cédula de identidad N° **V-7.615.045**, considera que el mismo reúne los requisitos y, en consecuencia, es **APROBADO**.

En Valencia, a los diecinueve (19) días del mes de Octubre de dos mil diecinueve.

Por la Comisión Coordinadora de la Maestría en  
**DESARROLLO CURRICULAR**

  
**Prof. Flor Morales**  
Directora de Postgrado

*Elab. lisbeth 2019-10-19*  
Archivo Acta de Aprobación

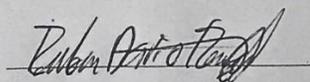


*... La Universidad Efectiva*

## 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 **Rubén Darío Rangel** titular de la cédula de identidad N.º 7615045, en mi carácter de Tutor del Trabajo de Maestría titulado: “**Diseño de un aula virtual para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes especialistas de las escuelas estatales de Carabobo**” Correspondiente al programa de: Maestría en Desarrollo Curricular, presentado por el (la) ciudadano (a): **Edith Rojas** titular de la cédula de identidad N°7060901, para optar al título de **Magister en Desarrollo Curricular**, 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 Bárbula a los ventiocho días del mes de enero del año dos mil veinte.



Rubén Darío Rangel

C.I: 7615045



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA DESARROLLO CURRICULAR**



**VEREDICTO**

Nosotros, miembros del jurado designado para la evaluación del Trabajo de Grado titulado: **DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL PARA LA ACTUALIZACIÓN Y PROYECCIÓN DE SABERES ARTÍSTICOS Y CULTURALES; DIRIGIDO A LOS DOCENTES ESPECIALISTAS DE LAS ESCUELAS ESTADALES DE CARABOBO**, presentado por la ciudadana, **EDITH ROJAS** titular de la cédula de identidad N° 7.060.901, para optar al título de Magister en Desarrollo Curricular, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado como \_\_\_\_\_

Nombre

Apellido

Cédula

Firma

---

---

---

**Bárbula, julio de 2022**

## *Dedicatoria*

A Dios, porque es mi gran amor y mi fortaleza, mi guía, mi dador de sabiduría que en cada instante siempre me levanto cuando al final de este trayecto pensé desistir de la culminación de la maestría cuando ya había sido aprobado el proyecto. Por sus infinitas e incontables bondades.

A mi madre, Lucia que hace 31 año falleció y aunque no está físicamente siempre con sus enseñanzas y apoyo sigo sintiendo que está conmigo porque su legado de mujer luchadora y guerrea lo llevo siempre en cada proyecto que emprendo, en especial en este porque en la etapa final diversos obstáculos estaban impidiendo la consolidación de esta maestría.

A mis hermanos, Lucia, Ramón y Andrés porque somos el legado guerrero de nuestra madre Lucia.

A mi esposo, Vicente por ser ese compañero que en cada momento con su amor y apoyo siempre estuvo brindándome palabras que me permitieron avanzar y culminar hoy de forma satisfactoria.

A mis hijos, Gabriela, Vicente y Jesús porque cada uno aporta su amor, cariño y paciencia.

Siempre confiando en mí y ayudándome a seguir alcanzando mis metas profesionales; especialmente a Jesús y Vicente por ser mis tutores y asesores.

A mis dos lindas nietas, porque son la inspiración para seguir adelante; mi Gabriella Alejandray mi y Andrea Alejandra que tanto extraño porque están en Chile. Ellas siempre me expresaban abuela te encanta estudiar y me siento orgullosa de ser un ejemplo, aunque estamos lejos pronto vamos a compartir con la esperanza de disfrutar juntos.

*Edith*

## *Agradecimientos*

Ante todo, a Dios todo poderoso por darme la sabiduría, la fuerza y por estar siempre a mi lado fortaleciendo mis proyectos y guiando mi vida.

A mis hijos que son el motor que mueve mi vida y por apoyarme siempre en este andar constante de seguir nutriéndome de saberes que llenan mi vida de experiencias y mucha sapiencia.

A mi esposo por estar siempre a mi lado animándome y siendo el cómplice en cada proyecto que inicio apoyándome en cada lugar y espacio donde era necesario llegar para el transitar en esta casa de estudio.

A la Gobernación del estado Carabobo porque anualmente inicia un plan de becas de estudios y fui seleccionada para estudiar en tan prestigiosa Universidad que nos albergó permitiendo el disfrute de aprender de los extraordinarios docentes que impartieron nuestras clases tanto presenciales como virtuales.

A todos los profesores que suministraron con mucho cariño y compromiso parte de su sapiencia; especialmente al Doctor Rafael Mungarrieta; mi Maestro inspirador, hoy se encuentra en otras latitudes, pero sigue siendo mi guía y motivador. Así mismo a mi tutor Ms Rubén Darío Rangel, quien con su paciencia y carisma inspiro al abordaje de mi trabajo enfocado en las Tic, siempre presto a orientar, ayudar y a animar para que continuara con mi proyecto aunado al Doctor Javier Brizuela que en mi primera corrección fue un excelente mentor dando pautas y suministrando material para avanzar en este maravilloso proyecto que se convirtió en mi trabajo de investigación hoy consolidado. Sin dejar de reconocer la gran ayuda de la Doctora: Elizabeth Martínez tutora sentimental porque asesoro mi proyecto corrigiendo y aportando su sapiencia para la consolidación de este trabajo que hoy presento.

Al gran equipo de Cultura de la Secretaría de Educación y Deportes, quien permitió que realizara un trabajo directo y factible cumpliendo mi labor de promotor cultural atendiendo la problemática de mis compañeros especialistas.

A todo el grupo de la maestría que juntos vivimos, sufrimos, aprendimos y nunca nos rendimos y que al final satisfactoriamente desde el postulado (Delors) “aprendimos a Ser, hacer, conocer y por sobre todas las cosas a convivir y a trascender” Cultivando una maravillosa amistad.

## INDICE

<b>RESUMEN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>I EL PROBLEMA</b>	
Planteamiento del Problema .....	<b>3</b>
Objetivo General.....	<b>7</b>
Objetivos Específicos .....	<b>7</b>
Justificación de la Investigación .....	<b>8</b>
<b>II MARCO TEÓRICO</b>	
Antecedentes de la Investigación.....	<b>11</b>
Fundamentos Teóricos .....	<b>16</b>
Fundamentos Conceptuales .....	<b>18</b>
Fundamentos Curriculares .....	<b>22</b>
Fundamentos Legales .....	<b>25</b>
Operacionalización de las variables.....	<b>28</b>
<b>III MARCO METODOLÓGICO</b>	
Tipo de Investigación .....	<b>30</b>
Diseño de la Investigación.....	<b>31</b>
Población .....	<b>31</b>
Muestra .....	<b>32</b>
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	<b>32</b>
Validez y Confiabilidad de los Instrumentos.....	<b>33</b>
<b>IV ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>	
Análisis e interpretación de resultados .....	<b>35</b>
<b>V PROPUESTA</b> .....	<b>41</b>
Fase I.....	<b>41</b>
Fase II .....	<b>41</b>
Factibilidad técnica .....	<b>41</b>
Factibilidad operativa .....	<b>42</b>
Factibilidad económica.....	<b>42</b>
Factibilidad humana.....	<b>43</b>
Fase III.....	<b>43</b>
Diseño de la propuesta.....	<b>43</b>

Diseño instruccional ADDIE.....	44
Presentación de la Propuesta.....	47
Propósito de la Propuesta.....	47
Justificación de la Propuesta.....	48
Objetivo General.....	49
Objetivos específicos .....	49
Estructura de la Propuesta .....	50
Guion de producción.....	50
Guion de contenidos .....	53
Guion didáctico.....	54
Guion técnico.....	55
Descripción de la presentación .....	57
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>62</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>64</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>65</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>67</b>
Cronograma de Actividades .....	67
Informe de Actividades.....	68
Instrumento .....	69
Validación del Instrumento.....	71
Cuestionario de opinión de un experto .....	72

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla No 1. Necesidad de crear un aula virtual .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabla No 2. Componentes del aula virtual.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabla No 3. Contenidos del aula virtual.....</b>	<b>39</b>

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico No 1. Necesidad de crear un aula virtual .....</b>	<b>36</b>
<b>Gráfico No 2. Componentes del aula virtual.....</b>	<b>38</b>
<b>Gráfico No 3. Contenidos del aula virtual.....</b>	<b>40</b>

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura No 1. Guion de producción.....</b>	<b>50</b>
<b>Figura No 2. Guion de contenidos.....</b>	<b>53</b>
<b>Figura No 3. Diseño de interfaz del Aula Virtual de saberes Artísticos y Culturales .....</b>	<b>55</b>
<b>Figura No 4. Presentación básica de la del curso en la plataforma Moodle .....</b>	<b>56</b>
<b>Figura No 5. Despliegue de Misceláneas.....</b>	<b>58</b>
<b>Figura No 6. Despliegue de Definiciones: Arte y Cultura.....</b>	<b>59</b>
<b>Figura No 7. Presentación de la unidad Calendario Festivo Venezolano y Manifestaciones tradicionales venezolanas .....</b>	<b>60</b>
<b>Figura No 8. Presentación de la Unidad. Mis Saberes .....</b>	<b>61</b>



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA DESARROLLO CURRICULAR**



**DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL PARA LA ACTUALIZACIÓN Y PROYECCIÓN DE  
SABERES ARTÍSTICOS Y CULTURALES;  
DIRIGIDO A LOS DOCENTES ESPECIALISTAS DE LAS  
ESCUELAS ESTADALES DE CARABOBO.**

**Autora:** Licda. Edith Rojas de Soto  
**Tutor:** Magister Rubén Darío Rangel  
**Año:** 2022

**RESUMEN**

La presente investigación tuvo como finalidad diseñar un aula virtual para la actualización de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes de cultura de las escuelas estadales de Carabobo. Se integraron los avances tecnológicos a las estrategias que se implementan en el Programa Organizativo Anual de la Dirección de escuela para las artes y cultura. Estuvo enmarcado en la línea de investigación: Diseño de propuestas curriculares; específicamente propuesta curricular innovadora basada en las TIC. Respaldada por las teorías constructivistas Márquez Restrepo, (2014) y Valera, B. (2006), aprendizaje colaborativo, Calzadilla (2002) y andragógico Malpica (2006); se desarrolló mediante el estudio de campo, con un nivel de investigación proyectivo, enmarcado bajo la modalidad de trabajo especial. Se apoya en el diseño instruccional ADDIE. En cuanto a la población de 80 especialistas en cultura, con una muestra de 15 especialistas; en la recolección de datos se utilizó la encuesta y como instrumento se aplicó el cuestionario de preguntas cerradas. En relación a la validez del instrumento, se sometió al juicio de expertos profesionales con el grado de Magister en Educación, entre ellos un experto en el área de las TIC; la confiabilidad del instrumento se realizó con la aplicación del coeficiente de Kuder y Richardson KR201. La fase de análisis abarcó el estudio de la factibilidad para estructurar la propuesta. El aula virtual suministra una experiencia innovadora y significativa que facilita la comunicación, el acercamiento y la socialización de saberes, creando comunidades de aprendizaje virtual en el POA artístico y cultural para promover el uso de las (TIC) en los docentes especialistas de cultura de Secretaría de Educación y Deportes de Carabobo.

**Palabras Clave:** TIC, aula virtual, saberes, arte y cultura.

**Línea de Investigación:** Diseño de propuesta curricular, innovadora basado en las TIC.



UNIVERSITY OF CARABOBO  
FACULTY OF EDUCATION  
DIRECTION OF GRADUATE STUDIES  
MASTER OF CURRICULUM DEVELOPMENT



**DESIGN OF A VIRTUAL CLASSROOM FOR THE PROJECTION AND UPDATE OF  
ARTISTIC AND CULTURAL KNOWLEDGE;  
AIMED TO SPECIALIST TEACHERS OF STATAL  
SCHOOLS OF CARABOBO**

**Author:** Lcda. Edith Rojas de Soto

**Tutor:** M.Ed. Rubén Darío Rangel.

**Year:** 2022

**ABSTRACT**

The following research had as its purpose how to design a virtual classroom for the update of artistic and cultural knowledge; aimed to culture teachers of the statal schools of Carabobo. It integrated technological advances to the strategies that are implemented in the Annual Organizational Program of the Direction of school for the arts and culture. It was framed in the area of research: Design of curriculum proposals; specifically innovative curricular proposal based on ICT. It was supported by constructivist theories Márquez Restrepo, (2014) y Valera, B. (2006), collaborative learning Calzadilla (2002), and andragogic learning Malpica (2006); it was developed through field study, with a projective research level, framed under the special work modality. Its supported on the instructional design, ADDIE. In terms of the population of 80 culture specialists, with a sample of 15 specialists; in the data collection, the survey was used, and a questionnaire with close questions was applied. In regards of validity of the instrument, it was subject of judgement by professional experts with degrees on Master in Education, among them one expert in the ICT area; the instrument's reliability was done with the Kuder and Richardson KR2021 coefficient application. The analysis phase included the feasibility study to structure the proposal. The virtual classroom supplies an innovative and significative experience that eases the communication, approach and socialization of knowledge, creating communities of virtual learning in the AOP artistic and cultural to promote the use of the ICT on the culture specialist teachers of the Secretary of Education and Sports of Carabobo.

**Keywords:** ICT, virtual classroom, knowledge, art and culture.

**Area of research:** Design of innovative curricular proposal based on ICT

## INTRODUCCIÓN

Actualmente la presencia de la tecnología de la información y comunicación (TIC) está impactando las formas de socialización del quehacer del docente en el ámbito educativo, obligando a repensar las propuestas que permitan acortar distancias y avanzar en el trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo; para así contribuir en el mejoramiento de la calidad educativa requerida en la era planetaria del siglo XXI.

En este sentido, la UNESCO en el año 2008, propuso un proyecto para la educación: “Estándares UNESCO de Competencias TIC para docentes”; se establece que los docentes tanto en formación como en ejercicio necesitan estar preparados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyados en las TIC.

Es necesario, por lo tanto, una nueva concepción en la actualización, y socialización de los saberes artísticos y culturales, más centrada en aprendizaje colaborativo que permita estar inmersos en la era cibernética, mediante la utilización de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTCI).

De acuerdo con lo expresado, se presenta el trabajo de investigación, que tiene como fin o propósito: Diseñar un aula virtual para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes de las escuelas estatales de Carabobo; para así darle continuidad y fortalecer el Programa Organizativo Anual (POA) que está siendo implementado por la Dirección de Escuela para las Artes y Cultura de la Secretaría de Educación y Deportes. En el diseño de un aula virtual se utilizó la plataforma MOODLE para implementar actividades interactivas que apoyen presencialidad que faciliten la labor del especialista de cultura.

Así mismo, se concibe como una oportunidad de establecer redes de comunicación para un trabajo colaborativo de los docentes, promotores y director de cultura. También otorga competencias en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a los especialistas de cultura para continuar avanzando y construyendo la Educación de Calidad.

En relación a la estructura de la investigación, se presenta con los siguientes capítulos que se describen a continuación: *Capítulo I, el problema y sus generalidades*. Aquí se abordan, en forma detallada, los temas siguientes: Planteamiento del problema, las interrogantes; Objetivos, tanto general como específico y justificación.

*Capítulo II*, corresponde al marco teórico; Se hace el abordaje de los antecedentes que

sustentaron la investigación, conjuntamente con las fundamentaciones teórica, conceptual, curricular y legal, acompañado del cuadro de la operacionalización de las variables.

*Capítulo III*, se realiza una descripción de la metodología que incluye: el tipo de investigación, diseño, técnica e instrumento de recolección de datos, así como la validez y confiabilidad del instrumento. *Capítulo IV*, con el análisis de los resultados para su consecuente discusión. *Capítulo V*, se presenta la propuesta. Continúa las conclusiones y recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### Planteamiento del problema

La cultura sigue siendo en nuestros días un tema complejo, difícil de abordar; sin embargo, consideramos que, en los últimos años, se están dando acciones e iniciativas que colaboran a la paulatina inclusión de la perspectiva cultural en las escuelas, donde el talento humano se convierte en uno de los factores más significativos para la proyección y transferencia de saberes artísticos y culturales; ya que los docentes promueven las diversas actividades que permiten a los niños y niñas construir sus aprendizajes; visualizando la herencia cultural y al mismo tiempo nutrirse de aprendizajes verdaderamente significativos.

En el ámbito mundial se puede vislumbrar un entorno social, cultural y educativo inmersos en un ambiente dirigido hacia la virtualidad; donde el uso de las TIC se está convirtiendo con toda seguridad, en una necesidad apremiante para que los docentes se actualicen y logren una comunicación efectiva que les permita avanzar en su labor educativa y cultural; para así estar en sintonía con los cambios y modernidades de la Nueva Era de la cultura cibernética.

En este sentido; la UNESCO (2008), propuso un proyecto para la educación. “Estándares de competencias en Tecnologías de Información en Educación, para docentes” s/p. Con la finalidad de orientar a los docentes en su formación. En el documento se hace una reflexión sobre la utilización de los recursos tecnológicos en la labor docente, permitiéndoles utilizar un ámbito virtual para lograr usuarios creativos, investigadores, analizadores, evaluadores, solucionadores de problemas; ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Es necesario señalar que la realidad social del sistema educativo venezolano; presenta avances significativos en lo que respecta a la actualización y perfeccionamiento docente, con la incorporación de las TIC, como herramienta que permite la interacción de saberes para ir construyendo la educación de calidad que se requiere y que el Estado Venezolano a través de sus Políticas, Programas y Estrategias de la Educación Venezolana (2004); las líneas Generales del Plan de Desarrollo Económico y Social de la nación 2007-2013, señala la “Incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación al proceso educativo” p.12, y es precisamente con la finalidad de garantizar el desarrollo de la capacidad de aprender que posee todo ser humano

y de mejorar por consiguiente la calidad del proceso educativo.

En la actualidad la Secretaría de Educación y Deportes, mediante la Dirección de escuela para las artes y cultura ha incorporado en el P.O.A. (Proyecto Organizativo Anual) cuya finalidad es socializar los saberes artísticos y culturales en el ámbito educativo y compartir experiencias que permiten construir una educación de calidad; basada en los pilares del Ser, Hacer, Conocer y Convivir (Delors 1998). Estas contemplan las jornadas de actualización de saberes artísticos y culturales; así como las actividades: toma de Plaza por la paz, la unión y la educación, la escuela va al teatro, entre otros.

La Secretaría de Educación y Deportes con el propósito de mostrar y compartir los saberes culturales de los niños y niñas de las escuelas estatales está incluyendo la publicación de reseñas fotográficas, para proyectar las actividades realizadas con incorporación de las TIC como herramientas que promueven el trabajo interactivo, colaborativo y de difusión; así avanzar en la construcción de aprendizajes verdaderamente significativos cónsonos con los requerimientos o sugerencias que promueven la educación Planetaria del siglo XXI.

En otro orden de ideas, se realiza la socialización con los docentes especialistas de cultura y el promotor cultural para la presentación de los informes de gestión cultural, que son evaluados cada trimestre por la Dirección de escuela para las Artes y Cultura.

En esta interacción se comparten ideas acerca del informe de gestión trimestral presentado, donde la mayoría expresaron estar motivados por la incorporación de las TIC en el Programa Artístico y Cultural, porque les permite mostrar a través de las redes sociales, las reseñas fotográficas de su trabajo con los niños y niñas. Aunque también señalaron que existen limitantes, que no les están permitiendo cumplir con la programación trimestral; debido a diversas situaciones económicas y de transporte que se están viviendo en el país; las cuales dificultan el traslado a los lugares donde se realizan las jornadas de actualización y proyección de actividades, obstaculizando el cumplimiento del cronograma, el desarrollo y ejecución de los proyectos.

Por lo antes expuesto, se puede, que decir la problemática radica en las limitantes presentadas por los docentes especialistas de cultura; quienes expresaron, dificultad para cumplir algunas actividades de forma presencial, esto desfavorece el desempeño de su labor, porque imposibilita el traslado a los lugares donde se imparten las jornadas de actualización y las actividades de proyección de saberes artísticos y culturales para cumplir con el proyecto (POA); el cual está siendo ejecutado y evaluado por la Dirección de la escuela para las artes; cuya finalidad

es socializar y proyectar las actividades artísticas y culturales realizadas en las instituciones educativas y en los espacios abiertos de las comunidades.

De este modo, es evidente que los cambios que se están gestando en el programa de la Dirección de Cultura y en el sistema educativo, implican la necesaria incorporación de las TIC, como herramientas que promueven el trabajo interactivo, colaborativo y de difusión mediante la publicación de reseñas fotográficas y videos en las redes sociales y en la entrega de informes digitalizados, para propiciar continuamente la colaboración entre los grupos de especialistas; esto se convierte en una alternativa poderosa, efectiva y socializadora.

En tal sentido, Echazarreta, Prados y Poch (2009) expresan: “Las TIC se han convertido en una herramienta clave para poder aplicar de forma eficaz las técnicas de trabajo en grupo” (p.8) Ante esta situación problemática, se plantea el uso de las TIC como herramienta tecnológica que proporciona la forma de conectarse y de socializar en forma grupal los saberes culturales, ofreciendo a los docentes un abanico de posibilidades y una gran diversidad de recursos tecnológicos que apoyan las actividades planificadas y ejecutadas que permiten abordar la problemática presentada, para solventar algunas limitantes en cuanto a la presencialidad, creando comunidades virtuales para socializar entre los docentes de cultura e incorporarse a los avances educativos y tecnológicos del siglo XXI.

Calzadilla (2002) expresa: “Las nuevas tecnologías facilitan el trabajo colaborativo, al permitir que los aprendices compartan información, trabajen con documentos conjuntos y faciliten la solución de los problemas y toma de decisiones.” p.8

Cabe destacar que la problemática planteada se orienta con la línea de investigación: Diseño de propuesta curriculares; específicamente diseño de una propuesta creativa e innovadora, basada en las TIC. Es por lo antes expuesto que se pueden plantear las siguientes interrogantes:

¿Cómo lograr la actualización de saberes culturales en los docentes especialistas de cultura fundamentado en las TIC?

¿Qué propuesta se puede presentar tomando en cuenta las TIC, para lograr la actualización, proyección y divulgación de saberes culturales en los especialistas de la Dirección de escuelas para las artes y cultura?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Diseñar un aula virtual para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes especialistas de las escuelas estatales de Carabobo.

### **Objetivos Específicos:**

1. Diagnosticar la necesidad de diseñar un aula virtual, en el entorno Moodle, para la actualización y proyección de saberes del programa artístico cultural; dirigida a los docentes especialistas de las escuelas estatales de Carabobo.
2. Determinar la factibilidad del diseño de un aula virtual sobre los contenidos esenciales del programa de actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; a objeto de facilitar el desempeño de los docentes especialistas de las escuelas estatales de Carabobo.
3. Elaborar un aula virtual bajo el ambiente Moodle, para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes especialistas de las escuelas estatales de Carabobo.

### **Justificación**

La educación en Venezuela vive múltiples escenarios, donde se debaten, los avances y las oportunidades para afrontar realidades socio-culturales, la penetración de los recursos tecnológicos es cada día mayor, en nuestro sistema educativo se está promoviendo el desarrollo de una sociedad cibernética y de las tecnologías de información y comunicación (TIC); que brindan un abanico de posibilidades a los docentes para favorecer el aprendizaje significativo y colaborativo.

En este sentido, nuestro sistema educativo presenta avances significativos en cuanto a la actualización y perfeccionamiento docente, con la incorporación de las TIC como herramienta que permite la interacción de saberes para ir construyendo la educación de calidad, con apoyo del Estado Venezolano a través de sus Políticas, Programas y Estrategias de la Educación Venezolana (2004).

Esta investigación es relevante porque constituye una solución tecnológica a la problemática planteada; incorporando un método innovador; mediante el uso de las TIC;

diseñando un aula virtual bajo ambiente Moodle; en el Programa Organizativo Anual (POA) de Cultura; que pretendefacilitar la actualización y socialización de saberes artísticos y culturales en los docentes, permitiendo cumplir las actividades apoyándose en la semi-presencialidad.

Desde la perspectiva tecnológica, se justifica la investigación ya que permite crear una propuesta innovadora mediante la implementación de un aula virtual para que los docentes puedan actualizar los saberes culturales, compartir conocimientos, documentos, fotos y videos de actividades artísticas culturales ejecutadas por los niños en las escuelas y entornos educativos; esto promueve la motivación y beneficia el trabajo en grupo. A la vez se hará un aporte al Programa POA de Cultura; que está ejecutando la Secretaría de Educación y Deporte del estado Carabobo; donde se está utilizando las redes Sociales para proyectar fotos y videos y evaluar el trabajo realizado en las instituciones.

En este sentido la UNESCO (2004) refiere que “la tecnología permite acceder a recursos del mundo real para aplicarlos en las áreas temáticas pertinentes, provee herramientas para analizar y sintetizar información y permite transmitir contenidos a través de distintos medios y formatos”. p.83.

En cuanto al aspecto económico, la investigación mediante el desarrollo y el uso del aula virtual contribuye a un ahorro, en estos momentos de crisis que se vive en el país, disminuyendo el traslado de los docentes a cada punto donde se realizan las jornadas de actualización de saberes culturales; permitiendo a los especialistas mediante el manejo de las plataformas de aprendizaje, actualizandolos saberes y facilitando la labor Educativa.

En la investigación se incorpora la praxis andragógica que permite sumergirse en las innovadoras formas del conocimiento y comunicación interpersonal, creando comunidades virtuales mediante el uso de la Plataforma Virtual Moodle; que ha de aprovecharse como elemento fundamental para crear grupos entre el promotor cultural, especialistas y Secretaría de Educación y Deportes; la cual ofrece a los docentes estar inmersos en el maravilloso mundo de la tecnología sin apartarse de la interacción social diaria.

Con respecto a la utilidad socio-cultural; la propuesta busca el fortalecimiento de los conocimientos culturales mediante el uso TIC para gestionar y ejecutar proyectos que promuevan el ejercicio cultural en las instituciones, plazas, teatros y consejos educativos, para el mejoramiento y cualificación del recurso humano inmersos en la sociedad, brindándole herramientas TIC que le permitan implementar y acompañar procesos en los diferentes campos socio-culturales.

Desde el punto de vista educativo, este proyecto facilita el aprendizaje; logrando que los docentes de cultura adquieran competencias en el uso de Aulas virtuales para posteriormente compartir con sus estudiantes en sus instituciones. Esto promueve una mejor interacción colaborativa/comunicativa, que permite que los docentes se motiven y se incorporen; avanzando en el desarrollo del ser humanista que promueve la diversidad y la libertad cultural; como elementos claves y totalmente necesarios para la plena de la formación integral y de la incorporación en la era cibernética del docente del siglo XXI y servirán de aporte metodológico para futuras investigaciones en el ámbito educativo y cultural.

Cabe destacar, que este trabajo de investigación, está enmarcado en el área de la educación básica, en el área temática: Programa artístico cultural y se orienta con la línea de investigación: Diseño de propuesta curricular innovadora basada en las TIC.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

En este capítulo se presenta el apoyo teórico y los antecedentes que sustentan la investigación; comprende diversos trabajos realizados, que son pertinentes para el desarrollo del proyecto innovador cónsono a las tendencias actuales, que promueven el uso de las TIC como herramienta tecnológica que proporciona la forma de conectarse y aplicar conocimientos para seguir avanzando en la educación del siglo XXI.

#### **Antecedentes de la Investigación**

Arias, (2012) define: “El marco teórico o marco referencial, es el producto de la revisión documental-bibliográfica, y consiste en una recopilación de ideas, posturas de autores, conceptos y definiciones, que sirven de base a la investigación por realizar.” p.106

En este sentido, Acosta (2017) elaboró una investigación titulada: “Programa de formación continua en el uso de las TIC dirigido al docente del subsistema de Educación Media Técnica” para optar al título de magister en Desarrollo Curricular; el mismo tuvo como objetivo general diseñar un programa de formación continua en el uso de las TIC dirigido a los docentes del Subsistema de Educación Media Técnica de la Unidad Educativa Santos Ángeles Custodios del municipio Carlos Arvelo, estado Carabobo. El trabajo de investigación estuvo enmarcado dentro del área de conocimiento de la educación, área temática enseñanza profesional, en la línea de investigación diseño, rediseño, transformación y propuestas curriculares, sub temática mejoramiento de la calidad académica.

Con respecto a los aportes relevantes relacionados con la investigación planteada se puede observar una clara similitud en cuanto a las líneas de investigación, la temática y la propuesta de un programa de formación para el uso de las TIC. Se evidencian elementos que contribuyen en el desarrollo de los objetivos planteados, de igual forma las teorías y principios que sirven de marco referencial para el uso de un aula virtual como herramienta que contribuye en la creación de saberes en comunidades de aprendizaje que pueden ser utilizadas y aplicadas en cualquier contexto educativo.

Por otro lado, Castro (2017) presentó en su trabajo de investigación “Desarrollo de aula virtual para el aprendizaje sobre diseño de Recursos Educativos Abiertos (REA)” Esta

investigación de carácter descriptivo, surge de la necesidad de incorporar a los docentes de nuestro país a obtener conocimientos y habilidades en el programa “Canaima va a la casa” para obtener un mayor provecho de este recurso que es suministrado en varios planteles pero que carecen de programas que faciliten el aprendizaje rápido y efectivo en cuanto a los entornos virtuales.

Tuvo la finalidad de promover la incorporación de las TIC en el entorno educativo para avanzar en los diseños innovadores de Recursos Educativos Abiertos, surge la propuesta de desarrollar Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) sobre el diseño de Recursos Educativos Abiertos (REA), para la capacitación de docentes de educación media, específicamente en una zona rural del estado Vargas. Aborda un tema muy importante para la investigación presentada porque incluye el diseño de los recursos abiertos para la actualización de los docentes y la utilización de los recursos disponibles en el equipo Canaima educativo; el cual aporta elementos bastantes relevantes que apoyan el uso de las TIC para el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje en el entorno educativo.

Por su parte; Pineda (2017) desarrolló una investigación titulada: “Aula virtual como estrategia de enseñanza aprendizaje en el contenido de funciones matemáticas en docentes y estudiantes de 4to año de educación media general” para optar al título de magister en Desarrollo Curricular; tuvo como finalidad contribuir en el sistema de educación media general incorporando el aula virtual como estrategia de enseñanza aprendizaje en el contenido de funciones matemáticas. Estuvo enmarcada en la modalidad de proyecto factible.

Aborda el uso del aula virtual como estrategia innovadora que representa un eje importante en el proceso de información y actualización de docentes y estudiantes en el área de matemática, sobre todo en el trayecto educativo en la etapa de media diversificada, donde existe bastante índice de aplazados en la referida asignatura. Así mismo, la investigación enfatiza en el hecho de promover los aprendizajes virtuales en área de matemática como parte de los contenidos curriculares establecidos en el programa; se destaca la importancia del uso del aula virtual como herramienta que permite a docentes y estudiantes actualizar saberes y a su vez crear comunidades de aprendizaje virtuales, alternado con las clases presenciales.

Cabe destacar que la ejecución del aula virtual marca pauta en la evolución y el desarrollo para que los docentes y estudiantes puedan fortalecer el proceso de comprensión y manejo adecuado de los contenidos matemáticos. Esta investigación aporta elementos relevantes ya que tiene similitud

en cuanto al aula virtual como herramienta de actualización y socialización; así mismo se alternan la modalidad presencial y virtual para facilitar y beneficiar a los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje creando espacios abiertos para el abordaje y atención debido a la problemática socioeconómica actual permitiendo avanzar en la consolidación de saberes y haceres en el ámbito educativo.

En lo que respecta a González, Quintero, Vásquez, y Velandia, (2018) Instituto Educativo Distrital Brasilia Bosa en su trabajo de investigación “Diseño de un aula virtual que permita a estudiantes y docente interactuar y mejorar los resultados académicos”. En este trabajo se diseñó un aula virtual en que se pretendió fortalecer con herramientas tecnológicas el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes y docentes del curso Diseño Multimedia del Instituto Escolar Distrital Brasilia Bosa. El aula virtual constituyo un canal de comunicación para publicar los contenidos, y desarrollar sus actividades académicas como: consulta, tareas, videos, chats, permitiendo a los estudiantes conocer los resultados de sus trabajos en el tiempo acordado con el docente.

En esta investigación, se concluye que mediante el aula virtual en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Diseño de Multimedia favorece significativamente la construcción de los aprendizajes desarrollando sus actividades académicas como: consultas, tareas, actividades pendientes, temas a evaluar, así como también los resultados de sus evaluaciones. Este proyecto innovador guarda estrecha relación con la investigación desarrollada porque se evidencia el uso de los entornos virtuales y las TIC como un elemento que contribuye determinantemente en el logro de los objetivos planteados. Así mismo las teorías de aprendizaje utilizadas muestran la relación y relevancia del uso de un aula virtual como estrategia de aprendizaje constructivista y significativo.

En cuanto a Ramírez (2016) “Uso de las TIC en los profesores de tiempo completo de la Licenciatura en Música de la Universidad Veracruzana”. Presentó una investigación que denota un carácter fundamentalmente descriptivo por medio de una técnica cualitativa, bastante similar al trabajo de investigación porque está íntimamente ligado al entorno cultural y educativo. Su objetivo central fue conocer el uso que le dan a las TIC los profesores de música de la Facultad de Música de la Universidad Veracruzana que permitiese obtener información puntual sobre el uso académico y en algunos aspectos no académicos para proyectar aprendizajes en los espacios internos y externos de la institución.

Esta investigación derivó fundamentalmente de la convergencia de los motivos relacionados con la formación profesional del autor; como educador musical en donde se le proporcionó la oportunidad de adentrarse en los principios teóricos y práctico, contribuyendo a la incursión de la investigación “brecha digital” en el aprendizaje socio-cultural.

La citada investigación se consideró ya que poseen matices similares, entre los que se destacan la utilización de la plataforma de creación de espacios virtuales apropiada para fortalecer el aprendizaje de los contenidos de las diferentes áreas del saber cultural.

Cabe destacar que cada trabajo de investigación aporta elementos interesantes y bastantessimilares en cuanto al diseño de entornos virtuales en la socialización de las actividades artísticasy culturales de los docentes especialistas de cultura mediante el uso del aula virtual. Esto contribuyesignificativamente en el abordaje de la investigación proporcionando indicadores que direccionel estudio para lograr avanzar en los fundamentos teóricos, legales y metodológicos relevantes en el tema de investigación presentada; donde se plantean un escenario de alta complejidad que requiere un aprendizaje a distancia que permitan mediante la interactividad desarrollar actividadesque favorezcan una búsqueda activa y continua atendiendo a la velocidad con que se producen loscambios sociales y educativos para aproximarse al conocimiento en el siglo XXI.

## **Fundamentación Teórica**

### **Teoría Constructivista:**

El constructivismo, según Valera, (2006) “Es la integración de conceptos de distintas teorías psicológicas de aprendizaje, las cuales permiten reconocer el origen, tanto del conocimiento como del aprendizaje.” s/p Está dado por procesos dinámicos de auto-estructuración y reestructuración de los saberes culturales. En cuanto al constructivismo en la educación plantea que la persona aprende, mediante el estructurador activo de su propio aprendizaje, a partir de la interacción con el objeto del conocimiento, es decir, el que aprende se convierte en el autor principal y el docente es el guía y orientador.

Al respecto, Carretero, (1997) indica que es la idea de que la persona (tanto en lo cognitivo, social y afectivo del comportamiento), es una construcción propia (p.78) Entre los distintos autores existe un acuerdo implícito que lleva a plantear que los seres humanos son constructores activos

de sus conocimientos. La teoría constructivista se fundamenta en las investigaciones de Piaget, Vygotsky, Ausubel y Gardner por nombrar sólo unas cuantas fuentes de teóricos que han contribuido con la teoría constructivista.

### **Teoría Constructivista de Jean Piaget. (1982)**

Jean Piaget dio grandes aportes a la psicología y la educación, estos aportes están referidos a que la capacidad cognitiva y la inteligencia está estrechamente ligada al medio local y físico de la persona que aprende, este enfoque es psicogenético que postula que el educando experimenta a lo largo de su aprendizaje un continuo proceso mental de construcción de esquemas y estructuras a través de las cuales asimila y acomoda la información nueva con los conocimientos previos ya adquiridos. A medida que va superando etapas o estadios en su desarrollo cognitivo puede ir realizando operaciones más complejas y abstractas.

La idea de una continua reestructuración conceptual, supone necesariamente la búsqueda de equilibrio, pues cuando se presenta una nueva información, se genera un conflicto entre el conocimiento nuevo y el previo, por lo cual la información debe asimilar y acomodarse de tal modo que se logre el equilibrio. Para Garza y Leventhal, (2002) la propuesta de aprendizaje de esta teoría se da mediante tres fases:

1. Asimilación: tiene la función de darle sentido a los datos percibidos a partir de los conocimientos ya adquiridos
2. Acomodación: en esta fase, los esquemas mentales se reestructuran y sufren un cambio debido a la influencia de la información nueva.
3. Equilibrio: es el balance que se genera cuando los datos y las estructuras mentales se corresponden, implica que los procesos mentales pueden darles significado a los datos y, a su vez, éstos se ajustan a la nueva organización organizativa. Por tal razón siempre habrá una oportunidad de adquirir un aprendizaje nuevo cuando hay un desequilibrio; en la medida en que se forme una nueva estructura que pueda explicar la información, entonces se llega a un estado de equilibrio.

Para el diseño del aula virtual se consideró esta teoría porque propone que los docentes deben enseñar estrategias cognitivas del aprendizaje que faciliten en los estudiantes (docentes especialistas, en este caso la adquisición, organización, procesamiento y transferencia de los

saberes artísticos y culturales en un proceso continuo de autoconstrucción de sus aprendizajes, con su rol activo, como constructor de su aprendizaje.

### **Teoría constructivista sociocultural de Vygotsky (1987)**

El enfoque de Vygotsky ubica la acción mental de los individuos en escenarios culturales, históricos e institucionales; desde este punto de vista los factores sociales, culturales e históricos juegan un papel relevante en el desarrollo humano; ya que el individuo es el resultado del proceso histórico y social donde la comunicación desempeña un rol esencial y la experiencia constituye un proceso de interacción entre el sujeto y el ambiente socio cultural como medio para la construcción de saberes y haceres culturales. Para este teórico el aprendizaje mediador es influenciado por factores sociales y comunicativo, el cual establece que la negociación para el aprendizaje se da, cuando se establecen relaciones dialécticas entre las personas que actúan, los contextos y la actividad que se realiza.

Según este enfoque el aprendizaje involucra resolver problemas que surjan de los conflictos generados por los dilemas en situaciones cotidianas, valiéndose de la ayuda de un docente o compañero más avanzado, que sea capaz de ofrecer su experiencia, posibilitando a su vez, andamiajes apropiados en la zona de desarrollo próximo en la que se encuentra el que aprende, para lograr el anclaje de nuevas experiencias. La aplicación de esta teoría en los procesos de aprendizaje, en que el aprendizaje se da por reestructuración, en que el que aprende no sólo recibe los inputs y los organiza de acuerdo con una correspondencia, sino que los transforma, les imprime un significado y una interpretación que genera cambios en la misma realidad.

En consideración de estos postulados, en el aula virtual propuesta se consideraron los elementos mediadores básicos (escenarios sociales, artísticos y culturales) para que se logre el aprendizaje, esta mediación se da mediante el uso de la virtualidad, el docente especialista cambiará sus esquemas cognitivos a través de los estímulos recibidos de las herramientas y estrategias tecnológicas, será un aprendizaje como un proceso de internalización: del exterior del sujeto hacia su interior que le permita fortalecer su desempeño en su contexto educativo en que labora; como mecanismo elemental para organizar asociaciones entre el promotor cultural, especialistas y Secretaría de Educación y Deportes; la cual brinda a los docentes hallarse sumergidos en el extraordinario universo de la tecnología sin abandonar la interacción social diaria para lograr fortalecer el desempeño en los escenarios culturales y en el ámbito escolar.

### **Teoría constructivista del aprendizaje significativo de Ausubel. (2002)**

Desde la perspectiva propuesta por Ausubel, en referencia a Vigostky, el aprendizaje significativo tiene su origen en la actividad social. El aprendizaje significativo de Ausubel, “se define como un proceso a través del cual el aprendizaje está relacionado de manera Sustancial con la estructura cognitiva de la persona que aprende”p. 274, esto quiere decir que, el aprendizaje significativo se construye al relacionar los conocimientos nuevos con los conceptos que ya se poseen, en tal sentido, los conocimientos previos de docentes especialistas son de gran importancia para la construcción de saberes artísticos culturales, que van a permitir el autoaprendizaje de ellos mediante el uso del aula virtual, a través de ésta podrá vincular los saberes y experiencias artísticas y culturales con los conocimientos nuevos que son transferidos al usar el aula virtual.

El teórico da importancia al conocimiento y la integración de los nuevos saberes, las estructuras cognoscitivas previas del que aprende y su carácter referido a las situaciones socialmente significativas, donde el lenguaje es el sistema básico de comunicación y construcción de conocimientos. El aula virtual se sustenta en esta teoría porque será centrado el aprendizaje del docente especialista en los conocimientos previos y la nueva información por aprender, este aprendizaje tendrá sentido para ellos, porque se está tomando en cuenta su experiencia personal y laboral, en que el aprendizaje no es visto como una asimilación pasiva de información textual, sino que tendrá la posibilidad de transformar y reestructurar el conocimiento de acuerdo a sus esquemas mentales y saberes previos.

### **Teoría de la Inteligencias Múltiples de Gardner (1993)**

La inteligencias múltiples, la define Gardner, (1983) “como la actitud de las personas para solucionar problemas o diseñar productos que son valorados dentro de una o más cultura” p.11 De acuerdo con esta definición, todos tenemos múltiples inteligencias, somos más eminentes en unas que en otras y las combinamos y usamos de diferentes maneras. Este planteamiento lleva a replantear el modelo mental de aprender conocimientos con el fin de lograr un saber científico, que se traduce en un saber técnico, un saber para desarrollar competencias para dominar la realidad material, solucionar problemas, que procura bienestar a las personas, para ello, hay que adoptar una nueva visión, que es saber pensar, saber hacer, saber ser y saber convivir, poniendo el

conocimiento al servicio de la sociedad.

El nuevo paradigma para la educación debe centrarse en el saber pensar con rigor y ser creativo y afectivo ante el aprendizaje pluralista que valore la diversidad y una educación para todos, estos deben ser los principios a tomar en cuenta en la formación de los docentes especialista en arte y cultura.

La teoría de las inteligencias múltiples ayuda a comprender mejor la inteligencia humana para aprender, facilitando elementos para la enseñanza y el aprendizaje, siendo un punto de partida para una nueva comprensión de las potencialidades de los estudiantes. Según, Armstrong (1993), “La teoría de inteligencias múltiples nos hace reflexionar sobre otros lenguajes de comunicación y nos desafía a descubrir los “lenguajes inteligentes” de los estudiantes” (p.70). Se destaca la importancia de incentivar a los docentes especialista en arte y cultura, en el uso del aula virtual, ya que a través de ella pueden lograr desarrollar sus saberes, las distintas habilidades que poseen, destrezas y las nuevas por desarrollar, ya que no se es inteligente en todo, la inteligencia no es global, pero el docente especialista en arte y cultura, podrá desarrollar capacidades para resolver problemas, para actuar en diferentes áreas y para crear un buen desempeño en los ambientes culturales o artísticos.

De manera que el uso del aula virtual fundamentada en las teorías constructivistas descritas, esta constituirá una herramienta para la actualización de los saberes de los docentes especialistas en arte y cultura, le podrá ayudar a crear comunidades de aprendizaje virtuales, alternando con clases presenciales, a través de, estas modalidades se podrá abordar, transferencia de saberes, y dar a conocer experiencias artísticas y culturales más actualizadas, y les permitirá atender problemáticas socio culturales del ámbito educativo y socio cultural.

## **Fundamentos Conceptuales**

### **Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)**

Los Ambientes Virtuales, se basan en el principio de aprendizaje colaborativo donde permiten a los docentes especialistas de cultura, realizar sus aportes y expresar sus inquietudes en los foros, además van apoyados de herramientas multimedia que hagan más agradable el aprendizaje pasando de ser simplemente un texto en línea, a un entorno interactivo de construcción de conocimiento.

**Aula Virtual:** Es un espacio donde se usa el computador como mediador entre los educadores especialistas, en el cual se encuentran para proyectar actividades artísticas y culturales que van a conducir al aprendizaje y a la proyección de saberes.

Así mismo el uso del aula virtual es un complemento de las actividades presenciales, que está permitiendo avances significativos en la modalidad de educación andragógica; donde se establece el uso de las herramientas TIC para lograr la interacción de los saberes y la proyección de las actividades realizadas.

**El Arte:** Terron (2002) define el arte “como la forma elevada de expresión, donde el hombre interactúa con objetos y fenómenos de diversas índoles y es capaz de disfrutar de manera creciente esa relación en la medida que educa su sensibilidad y comparte.” p.11) Es importante señalar el modelo de Elliot Eisner (1980) donde:

Visualiza la educación desde las artes y humanidades en oposición al modelo de la escuela tradicional. Desde esta perspectiva define a la educación como arte y al docente como artista. Elliot Eisner es un ferviente defensor de la Educación Artística, de ahí que su posición lo llevó a promover la importancia del arte, tanto en el proceso de aprendizaje en los alumnos como en la enseñanza por parte del docente. p. 31

**Cultura:** La definición de cultura a partir de sus múltiples significados tiene su origen en la naturaleza humana y no sería concebible si los saberes ancestrales desaparecieran porque son nuestras raíces la que han facilitado la construcción de un verdadero conocimiento.

Camacho (1984) “La cultura se define de una forma sencilla y significativa: es hacer, pensar, construir, edificar y obrar con la inteligencia para la construcción el acervo histórico de un pueblo.” p.6 En este sentido, UNESCO (1996) define “La cultura puede considerarse como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social.” p. 13

### **Estrategias de Aprendizaje Andragógico**

Son consideradas por Malpica (2006) “como un grupo de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo a las diversas necesidades del estudiante, los objetivos que persiguen, todo esto con el fin de ser más efectivo y eficiente el proceso de aprendizaje.”s/p

En este sentido, las acciones andragógicas, articuladas a las actividades de los ámbitos sociales y culturales, se dirigen cada vez más a imaginar y llevar a la práctica nuevas formas y

modalidades educativas diferentes de los procesos formales y rígidos de la educación tradicional, facilitando a su vez la labor de los docentes de cultura.

**Moodle** es una plataforma de código libre. Cole y Foster (2007) definen Moodle como: “un sistema de gestión del aprendizaje basado en el uso de las TIC, que ayuda a educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea” (p.10). Esta plataforma fue diseñada por Martin Dougiamas (2002), Así mismo, Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) es definido por su página web (moodle.org) como un sistema de gestión de cursos (CMS), o un entorno virtual de aprendizaje (EVA), el cual constituye una aplicación Web gratuita que los educadores pueden utilizar para crear eficaces sitios de aprendizaje colaborativo en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial.

Los Módulos principales en Moodle para la interacción son: el módulos de recursos, que admitela presentación de un importante número de contenido digital, Word, Power Point, Flash, vídeo, sonidos, y los módulos de las actividades, entre las cuales están: tareas, consulta, foro, chat, diario, cuestionario, encuesta, wiki, glosario, y el módulo de comunicación se compone de tres elementos: el correo electrónico, los foros de discusión considerados la herramienta principal de comunicación asincrónica, y los chats que permiten establecer conversaciones de manera sincrónica.

### **Modelo Andragógico.**

La activación y auge de la andragogía obedece a que la UNESCO (1970) precisa de una manera clara e internacional la teoría de educación a lo largo de la vida. Reconociendo por vez primera, “la necesidad de ocuparse de la educación de adultos ya que no únicamente en las dos edades iniciales de la vida: niñez y juventud, deben consagrarse tiempos y recursos a su formación.” s/p Cabe resaltar que la educación de adultos ya no es más un correctivo educativo, se ha convertido, por derecho propio, en un elemento indispensable del desarrollo personal y social, coherente, con conceptos, tareas y valores que le son propios cuyas demandas responden a las necesidades actuales, complejas y cambiantes de la sociedad y de los retos tecnológicos.

### **Los procesos educativos y las herramientas colaborativas**

La finalidad del proceso educativo es proporcionar los conocimientos requeridos para desenvolverse en la sociedad; es por eso que la educación del siglo XXI ha de preparar para la vida,

con una perspectiva planetaria, una educación que se preocupe por ser de mejor calidad en sus procesos y resultados y que sus programas tengan mayor pertinencia con las necesidades individuales y grupales, para ello habrá que utilizar metodologías activas que favorezcan la interacción, la integración social, la capacidad de comunicarse, de colaborar, el cambio de actitudes, el desarrollo del pensamiento y el descubrimiento.

**Plataformas virtuales de aprendizaje:** Son modelos educativos con características de enseñanza y aprendizaje online que presenta programas diseñados para integrar las diversas y principales herramientas que ofrece la Internet.

En este sentido, Santoveña (2002) plantea lo siguiente: “Una plataforma virtual flexible será aquella que permita adaptarse a las necesidades de los estudiantes (borrar, ocultar, adaptar las distintas herramientas que ofrece); para familiarizarse y tener funcionalidad” s/p

El Diseño del aula virtual en la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales se utilizará la plataforma gratuita Moodle, utilizada en el ámbito educativo Universitario y por la Fundación Bigott, [www.tradicionenlinea.com](http://www.tradicionenlinea.com), que promueve el uso de aula virtual mediante sus talleres trimestrales de actualización Cultural.

## **Fundamentación Curricular**

### **Principios de formación del Modelo Educativo Siglo XXI**

Los principios de formación de la educación, que cada día está inmersa en un mundo dinámico y en constante cambio; requiere el ajuste de su estructura para adecuarse a las modificaciones relevantes que demanda la educación del siglo XXI; En este sentido en la Unesco (2002) “vislumbra la necesidad de crear un modelo de educación multidisciplinaria, en espacios abiertos, sin límite de espacio y tiempo, que utiliza las TIC como herramienta que promueva los ambientes de cooperación.” p.31

### **Diseño curricular del Sistema Educativo Bolivariano de Venezuela (CNB):**

La creación del diseño curricular es para dar respuesta a la formación de un nuevo individuo con el modelo de sociedad propuesto, respondiendo con ello al nuevo modelo de desarrollo social, político, cultural y económico, llamado “Proyecto de gran Envergadura porque dicta las bases históricas, pedagógicas, filosóficas, sociales, culturales, metodológicas y

científicas.” p.5 Por su parte, el subsistema del (CNB) expresa que:

Impulsara el dominio de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con enfoque social y como herramienta de trabajo para el manejo y la apropiación de la información; replanteándose el uso de los medios para que decodifiquen las lenguas y se apropien de ellos. p.13

Estas referencias del Currículo Nacional Bolivariano apoyan y sustentan el trabajo de investigación, en el uso de las TIC, como herramienta que van a permitir estar inmersos en los proyectos de transformación requeridos en el ámbito educativo y social; favoreciendo la labor docente; ya que promueve la actualización y socialización de saberes artísticos y culturales mediante el diseño de un aula virtual como propuesta innovadora y creativa.

Por su parte la, UNESCO (2008) expresa que “Estándares de competencias en Tecnologías de Información en Educación, para docentes” hace referencia acerca de una reflexión sobre la utilización de los recursos tecnológicos en la labor docente, permitiéndoles utilizar un ámbito virtual. De este modo la UNESCO (2008) expresa que: Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad, buscadores, analizadores y evaluadores de información. Investigadores y Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones. Comunicadores, colaboradores, publicadores y ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad. p.90.

Es por ello que, la UNESCO (2004) refiere que “la tecnología permite acceder a recursos del mundo real para aplicarlos en las áreas temáticas pertinentes, provee herramientas para analizar y sintetizar información y permite transmitir contenidos a través de distintos medios y formatos.” p.83.

### **Diseño instruccional.**

Según Broderick (2001) el diseño instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.

Un buen diseñador instruccional es aquél que sabe analizar y visualizar todos los elementos estructurales del programa formación, aportando las soluciones y estrategias optimas a cada proceso formativo. Para el diseño de la presente propuesta se emplea el modelo ADDIE; es el acrónimo del modelo: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Desarrollo. Este modelo es

un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas y el producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente.

Este modelo sirve de apoyo en la presente investigación porque es interactivo, bastante útil en el proceso de elaboración de la propuesta del Diseño un aula virtual para la actualización y proyección de las actividades artísticas y culturales en los docentes de cultura de Secretaría de Educación y Deportes. A continuación, la descripción de las fases del Diseño instruccional:

**Análisis.** El paso inicial que consiste en analizar la necesidad de crear un ambiente virtual realizando la descripción de una situación tomando en cuenta:

- Audiencia. Docentes especialistas y promotores culturales.
- Conocimientos previos sobre las herramientas TIC requeridas para el uso de las aulas virtuales.
- Medios de interacción con que se cuenta: Computadoras, teléfonos y tabletas

**Diseño.** La fase de Diseño implica la utilización de los resultados de la fase de Análisis para planear una estrategia para el desarrollo de la instrucción. En esta fase se va a contemplar el bosquejo de unidades y módulos para el diseño del contenido del aula virtual que permitirán la interacción de los docentes para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales

**Desarrollo:** La fase de Desarrollo se estructura sobre las bases de las fases de Análisis y Diseño; es decir la creación y producción de los contenidos, materiales y utilización medios, tipos de interacción virtual.

**Implementación:** Esta fase consiste en la entrega de la instrucción, basado en el diseño del aula virtual; es decir consiste en la ejecución y puesta en práctica de la acción formativa mediante la utilización de la plataforma virtual para suministrar materiales y desarrollar actividades interactivas, foros, fotos y videos con la participación de los docentes especialistas y promotores culturales.

**Evaluación:** En esta fase mide la eficiencia y la eficacia de la instrucción. Debe estar presente durante todo el proceso del diseño instruccional; entre las fases y después de la implementación; puede ser formativa o sumativa.

## **Fundamentos Legales.**

Bases legales que fundamentan el Trabajo de investigación. Estándares UNESCO de competencia en TIC para los docentes

La UNESCO (2008) publicó los estándares UNESCO de Competencia en TIC para los docentes, en vista de que es el docente, la persona que desempeña el papel más importante. Atendiendo a las competencias que requiere el educando y el educador de la era planetaria del siglo XXI. La inclusión tecnológica como elemento fundamental del currículo. El proyecto de la UNESCO (2000) Educación Científica y Tecnología para todos, está encontrando una respuesta positiva en todos los países la integración de tecnologías y sistemas ha impulsado un desarrollo mundial inimaginable.

La Carta Magna, como norma fundamental que sirve de base a todo el ordenamiento jurídico, consagra a la Educación como un derecho humano, de conformidad con los convenios válidamente celebrados por la República Bolivariana de Venezuela en materia de derechos humanos, el derecho a la educación se encuentra consagrado en la Declaración Universal de los Derechos Humanos artículo 29.1 y es recogido por la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela en el contenido del Artículo 102, adicionalmente, dicho Artículo hace referencia “El estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad” p.41

**Artículo 102.** La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentado en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad. En cuanto al área cultural; se expresa en Capítulo VI los derechos Culturales y Educativos

**Artículo 98.** La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanista.

**Artículo 99.** Los valores de la cultura constituyen un bien irrenunciable del pueblo venezolano y un derecho fundamental que el Estado fomentara y garantizara, procurando las condiciones,

instrumentos legales, medios y presupuestos necesarios.

**Artículo 101.** El Estado garantizará la emisión, recepción y circulación de información cultural. Los medios de comunicación y tecnológicos tienen el deber de coadyuvar a la difusión de los valores de las tradiciones populares la obra de artistas, escritores creadores y creadoras del país.

**Artículo 110:** El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía.

En el mismo orden de ideas Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2011) expresa: “Las ciencias telemáticas, brindan un apoyo válido y sólido para el campo educativo, generando herramientas novedosas que permiten adelantarse en el avance de las tecnologías como es el caso de la Internet.”

Estos artículos hacen referencia a la importancia de la cultura y las nuevas leyes de comunicación; destacando uso de las TIC, como herramienta que representa un abanico de posibilidades a las instituciones, ya que permite que la información llegue más rápido a más personas; En lo que respecta a la presente investigación, facilita información a los docentes lo cual permitirá mantenerse actualizados e informados para compartir las actividades artísticas y culturales ejecutadas en el ámbito artístico cultural.

Así mismo el artículo 11, del Decreto No. 825, establece:

El Estado, a través del Ministerio de Ciencia y Tecnología promoverá activamente el desarrollo del material académico, científico y cultural para lograr un acceso adecuado y uso efectivo de Internet, a los fines de establecer un ámbito para la investigación y el desarrollo del conocimiento en el sector de las tecnologías de la información.

Del mismo modo, en las líneas Generales del Plan de Desarrollo Económico y Social de la nación 2007-2013, señala la “Incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación al proceso educativo”. p.12, precisamente con la finalidad de garantizar el desarrollo de la capacidad de aprender que posee todo ser humano y de mejorar por consiguiente la calidad del proceso educativo.

Por otra parte, La LOE Art. 102.3 (Formación permanente del profesorado y Art.157. Recursos

para la mejora de los aprendizajes y apoyo al profesorado) El establecimiento de programas de refuerzo del aprendizaje de las tecnologías de la información y la comunicación, con la finalidad de garantizar el desarrollo de la capacidad de aprender que posee todo ser humano y de mejorar por consiguiente la calidad del proceso educativo.

Lo expresado anteriormente brinda a todos los entes relacionados con la educación y formación, la oportunidad de acceder al conocimiento y favorecer el desarrollo de los procesos de investigación e innovación basado en las TIC.

### **Operacionalización de las variables.**

En el proceso de operacionalización se deben atender a las siguientes definiciones: Nominal, real y operacional. Balestrini (2006); “La definición nominal, se encuentra estrechamente relacionada con el cuerpo teórico en el cual está contenida la hipótesis en cuestión o la variable en estudio.” p.114

Mientras que, la definición real, dentro del proceso de operacionalización de las variables, está relacionado con los enunciados relativos a las propiedades (dimensiones) consideradas esenciales del objeto o hecho referido en la definición. p.114 “

De acuerdo a Balestrini (2006) “La definición operacional de una variable, implica seleccionar los indicadores contenidos, de acuerdo al significado que se le ha otorgado a través de sus dimensiones a la variable de estudio.”(p.114). En este sentido se realiza un cuadro identificando y definiendo conceptualmente las variables de estudio, así como las dimensiones e indicadores, correspondientes a los objetivos del presente proyecto de investigación.

### Cuadro de operacionalización de las variables

**Objetivo General:** Diseño de un aula virtual para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes especialistas de las escuelas estatales de Carabobo.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<b>Aula virtual</b>          <b>Saberes artísticos y culturales</b>	Necesidades de crear un aula virtual para la socialización y proyección de saberes artísticos y culturales	Saberes Motivación Actualización y avances Dinamismo en las redes Desempeño y beneficios	1,2,3,4,5
	Componentes del aula virtual	Fundamentación Saberes Actualización curricular en las TIC Medios y recursos tecnológicos Webnot, google drive.	6,7,8,9,10
	Contenidos del aula Virtual	Título. Actividades Glosario. Actividades Espacio para subir fotos y videos Foros Saberes artísticos culturales.	11,12,13,14,15

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

Para Arias (2012), “La metodología del proyecto incluye el tipo de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el "cómo" se realizará el estudio para responder al problema planteado.” p.110 Por su parte, Balestrini (2006) afirma que el:

Marco metodológico es la instancia referida a los métodos, las diversas reglas, registros, técnicas, y protocolos con los cuales una Teoría y su Método calculan las magnitudes delo real. De allí pues, que se deberán plantear el conjunto de operaciones técnicas que se incorporarán en el despliegue de la investigación, en el proceso de la obtención de los datos. p.102

En el Marco Metodológico encontraremos las consideraciones generales de la investigación y se abordará las técnicas y procedimientos para obtención de los datos, su relación con el objeto de estudio, las posibles delimitaciones que puedan surgir y se dará respuestas a las interrogantes planteadas en el trabajo presentado.

#### **Tipos de Investigación**

El presente estudio estará enmarcado en la modalidad de un Proyecto Factible, ya que según lo planteado por el Manual de Trabajos de Grado de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006):

El Proyecto Factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. p.13.

Es por lo antes expuesto que se puede decir que la investigación presentada se adaptó a la modalidad de proyecto factible, ya que se propone un diseño de un aula virtual para abordar la problemática presentada en el Programa organizativo Anual (POA) de cultura; y presentar solución tangible como apoyo a las actividades presenciales mediante la propuesta innovadora: Diseño de un aula virtual para la actualización y proyección de actividades artísticas y culturales; dirigido a los docentes especialistas de la Secretaría de Educación y Deportes de Carabobo.

### **Diseño de Investigación**

El diseño de investigación ha sido definido por Arias (2012), como “la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado” p. 27 En este sentido, y dado que la información recopilada para la realización del estudio, se basa en fuentes vivas en su ambiente natural, se entiende como una investigación de campo, teniendo en consideración las tipologías expuestas por Arias, quien la define como “...aquella que consisten la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos (...) sin manipular o controlar variable alguna...” p. 31

Atendiendo a lo antes expuesto, se puede afirmar que la investigación corresponde al diseño decampo de tipo descriptivo, está inmerso en mi área de trabajo como promotor cultural en la dirección de escuela para las artes adscripto a la Secretaría de Educación y Deportes.

El presente trabajo de investigación está enmarcado dentro de la modalidad de proyectos especiales; que son aquellos destinados a la creación de productos que puedan solucionar deficiencias evidenciadas, se caracterizan por su valor innovador y aporte significativo en cualquier área de conocimiento.

En este sentido el Manual de Trabajos de Grado y Maestría y Tesis Doctoral de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006), presenta la siguiente definición: “son trabajos que llevan a creaciones tangibles, susceptibles de ser utilizadas como soluciones de problemas demostrados o que responden a necesidades e intereses de tipo cultural”.

Es por lo antes expuesto que se puede decir que la investigación presentada se adaptó a la modalidad de proyecto especial, ya que se propone el diseño de un aula virtual para la actualización y proyección de actividades artísticas y culturales para los docentes especialistas de cultura, esto permite solucionar la problemática planteada incorporando el aula virtual como herramienta de apoyo, que promueve el trabajo interactivo y colaborativo, propiciando continuamente la

colaboración entre los grupos de especialistas; esto se convierte en una alternativa poderosa, efectiva y socializadora para seguir avanzando en el (POA) Programa Organizativo anula de la Dirección del Programa Artístico y cultural de educación

### **Población**

La población según Tamayo (2001) 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" p. 78. En el presente estudio se va a seleccionar una población con un conjunto de especificaciones establecidas por sus características definitorias.

En atención a lo expresado, la población en estudio estará conformada 80 especialistas de cultura pertenecientes a la Dirección de escuelas para las artes y cultura, de la Secretaría de Educación y Deportes.

### **Muestra**

La población antes descrita, se va a seleccionar como muestra una de carácter no probabilístico o intencional, atendiendo a las tipologías expuestas por Arias (2012), quien expresa: "este tipo de muestras se caracteriza porque su selección la realiza el investigador en base a criterios preestablecidos y no en base a la probabilidad."p.83

Tomando en consideración lo antes expuesto, la muestra seleccionada estará conformada culturales 15 especialistas de cultura de Dirección de Escuela para las Artes de Secretaria de Educación y Deportes.

### **Técnicas e instrumentos de recolección.**

De acuerdo con Arias (2006), se entenderá por técnica el procedimiento o forma particular de obtener datos o información; mientras que un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital) que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información

Por ser fundamental para la investigación planteada seleccionar la técnica de las encuestas, permite obtener información factible y válida. Palella y Martins (2006) definen la encuesta como: "una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesen al investigador."p.123

### **Los instrumentos de recolección:**

Son aquellos que nos permiten obtener información de forma veraz para lograr su validez. En este sentido Arias (2006) expresa “un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato, que se debe utilizar para obtener, registrar o almacenar información.”(p.69)

Se va a elaborar como medio material o instrumento para recolectar la información, un formato de cuestionario que según Arias (2006), “es una modalidad de que se realiza en forma escrita mediante un formato de papel o digital contentivo de una serie de pregunta.” p.74

Par la investigación se diseñó un cuestionario de preguntas cerradas, de acuerdo con Arias (2006) “es aquel que establece previamente las opciones de respuestas que puede elegir un encuestado estas se clasifican en dicotómicas; cuando ofrece dos opciones de respuestas” (p.74). Este cuestionario estará estructurado con quince (15) ítems cerrados; para seleccionar en cada uno, una sola alternativa de respuesta como correcta, con el fin de recabar la información necesaria para obtener datos relevantes acerca del uso de un aula virtual en la actualización y proyección de saberes de las actividades artísticas y culturales de los especialistas de cultura.

### **Validez y Confiabilidad**

Atendiendo a la definición de Palella y Martins (2006), la Validez se define como “la ausencia de sesgos, representa la relación entre lo que se mide y lo que se quiere medir.”

En la presente investigación la validez del instrumento que se elaboró con la validez de contenido y el juicio de tres (3) expertos en Desarrollo Curricular, Planificación Curricular y Tecnologías de información y comunicación aplicadas a la educación; a quienes se les entregó, vía correo electrónico y WhatsApp; un ejemplar del instrumento, cuadro de operacionalización y la tabla de criterios para la validación y determinaron que los ítems están formulados adecuadamente teniendo validez, adecuación y pertinencia en el contenido, nivel de lenguaje, correspondencia indicador y variable conforme al formato de validación.

En relación a la confiabilidad Palella y Martins (2006), la define como: “la ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos.” p.104 Una vez, efectuada la validación del instrumento, se procederá a realizar una prueba piloto a la población con características similares que no formarán parte de la muestra, cuyos resultados se van a utilizar

para la confiabilidad del instrumento.

Para tal fin, se empleará el coeficiente KR 20 que consistirá en dividir el instrumento en tantas partes como ítems tenga, como hicieron Kuder y Richarson. (Este coeficiente se aplica en instrumentos cuyas respuestas son dicotómicas) Lo que permitirá examinar cómo ha sido respondido cada Ítem en relación con los demás.

Atendiendo a lo antes expuesto el instrumento es válido y confiable. En el caso en particular del instrumento su coeficiente de confiabilidad fue de 0.82, lo que significa que fue altamente confiable, es decir, que al aplicar el instrumento a un mismo grupo en condiciones similares. La escala utilizada para interpretar el resultado es la de Palella y Martins, (2010)

<b>Rangos</b>	<b>Magnitud (confiabilidad)</b>
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

**Fuente: Palella y Martins, (2010)**

La aplicación de este procedimiento permitirá el cálculo del coeficiente de confiabilidad con una sola aplicación del instrumento; el cual reflejará una consistencia interna que sea altamente satisfactoria.

## CAPITULO IV

### ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

La información recopilada a través del instrumento fue tabulada y codificada para posteriormente a realizar el proceso estadístico respectivo; para posteriormente analizarlas a objeto de determinar evidencias de la necesidad, motivación pertinencia y disponibilidad con respecto al diseño de un aula virtual para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales en plataforma Moodle.

A continuación, se presenta la tabulación y el análisis de los datos por dimensión y sus respectivos ítems de respuestas que se expresan en la distribución de frecuencias observadas.

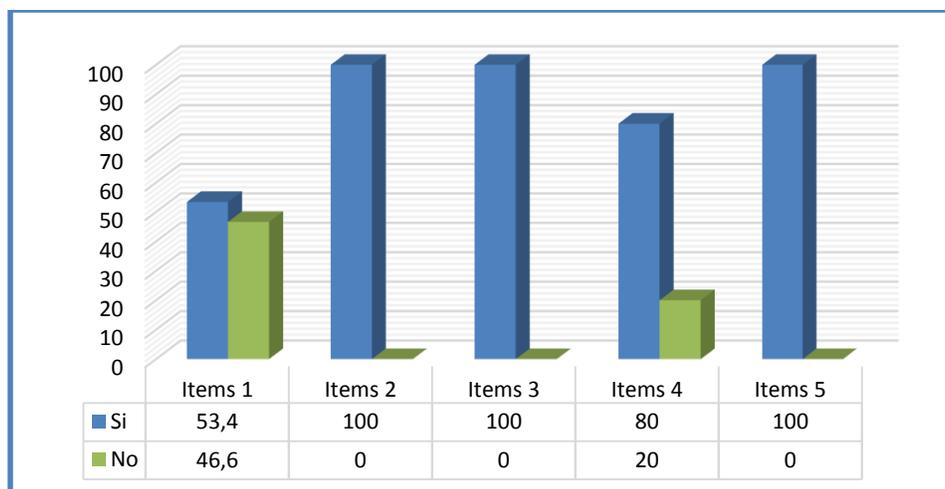
**Variable:** Aula virtual

**Dimensión:** Necesidad de creación de un aula virtual

**Indicadores:** Motivación, saberes, actualización y avances, dinamismo en las redes desempeño y beneficios.

**Tabla 1** Necesidad de crear aula virtual Distribución porcentual de respuestas.

Alternativas de Respuestas					
Ítems	Si		No		Total%
	F	%	F	%	
1	8	53,4%	7	46,6%	100
2	15	100%	0	0%	100
3	15	100%	0	0%	100
4	12	80%	3	20%	100
5	15	100%	0	0%	100



**Gráfico 1.** Necesidad de crear aula virtual Distribución porcentual de respuestas. **Fuente:** Rojas (2020)

**Interpretación:** Para el ítem 1, se puede apreciar que los docentes encuestados afirmaron en un 53,4 han participado en alguna experiencia de uso de aula virtual; lo que indica el conocimiento de los docentes sobre el tema el cual se considera un factor clave para diseñar el aula virtual como herramienta de socialización creando ambientes de cooperación. Por el contrario, el 46,6% de encuestados respondió de forma negativa.

Con respecto al ítems 2,3 y 5 los docentes especialistas coinciden en un 100% en cuanto a la pertinencia, motivación, el dinamismo y desempeño en los espacios virtuales para mejorar la labor como especialista de cultura; esto afirma que la mayoría de los docentes reconocen la necesidad de crear un aula virtual para abordar la problemática de actualización y proyección de saberes artísticos y culturales del programa POA de Secretaría de Educación y Deportes. Así mismo se observan los resultados del Ítems n°4 donde los docentes encuestados expresaron de forma afirmativa en un 80% que la incorporación del aula virtual permite la actualización para mejorar el desempeño en el ámbito cultural.

Apoyando lo antes expuesto; Espinoza Italia (2009) expresa: “En el ámbito mundial se puede vislumbrar un entorno Social, cultural y educativo inmersos en un ambiente dirigido hacia la virtualidad, donde el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en algún momento se convertirá con toda seguridad en una necesidad apremiante para la comunicación y construcción de conocimientos para avanzar y estar en sintonía con los cambios y modernidades de la época.”

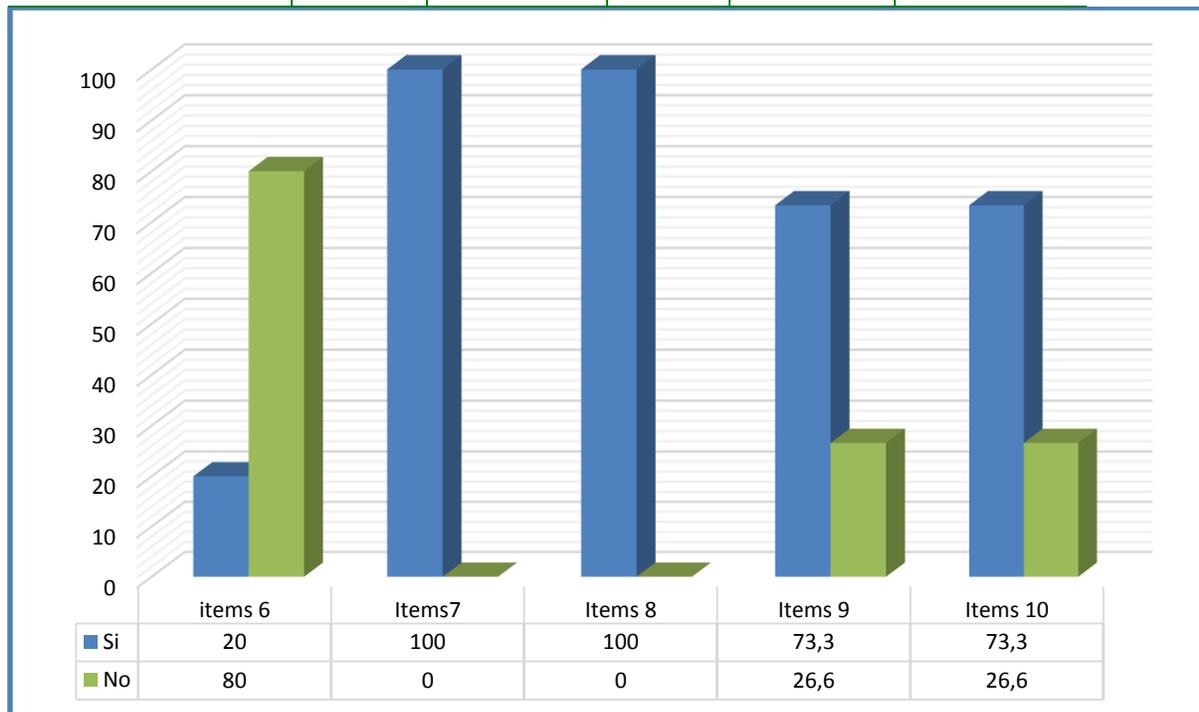
**Variable:** Aula virtual

**Dimensión:** Componentes del entorno virtual

**Indicadores:** Fundamentación, saberes, Actualización curricular en las TIC Medios y recursos tecnológicos Webnode, Google drive, Classroom

**Tabla 2** Componentes del aula virtual

Alternativas de respuesta					
Ítems	Si		No		Total%
	F	%	F	%	
6	3	20%	12	80%	100
7	15	100%	0	0%	100
8	15	100%	0	0%	100
9	11	73,3%	4	26,6%	100
10	11	73,3%	4	26,6%	100



**Gráfico 2:** Componentes del aula virtual. **Fuente:** Rojas (2020)

**Interpretación:** En cuanto a la distribución porcentual en el Gráfico N.º 2, se observa una marcada tendencia en cuanto al desconocimiento de los docentes entrevistados con respecto al desconocimiento en cuanto a la fundamentación del aula virtual en el ámbito cultural, ya que el 80% respondieron de forma negativa y solo el 20% expreso poseer conocimientos. Atendiendo a esto relevante incluir la fundamentación como primer componente del aula virtual debido a que la mayoría lo desconoce.

En este sentido: “El Estado Venezolano a través de sus Políticas, Programas y Estrategias de la Educación Venezolana (2004); en las líneas Generales del Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2007-2013, señala la “Incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación al proceso educativo”. p.12, y es precisamente con la finalidad de garantizar el desarrollo de la capacidad de aprender que posee todo ser humano y de mejorar por consiguiente la calidad del proceso educativo”

Con respecto a los Ítems 2 y 3 los docentes se reflejan la coincidencia porque el 100% respondieron de forma afirmativa que el aula virtual permite avanzar e integrar los saberes artísticos y culturales.

En cuanto a los ítems N.º 4 y 5 los docentes expresan las respuestas afirmativas un 73,3% manifestaron conocer componentes y haber utilizado algunos medios tecnológicos, mientras el otro porcentaje un 26,6 % expreso no poseer conocimiento ni haber utilizado. Esto aporta beneficios para el abordaje de la propuesta del aula virtual, ya que al conocer los componentes y herramientas fácilmente se incorporarían en el desarrollo de la propuesta como medio de actualización y proyección de saberes artísticos y culturales.

De acuerdo con, Rodríguez (2009) “Las TIC ofrece a los docentes una gran variedad de recursos tecnológicos que apoyan la enseñanza como lo son: aulas, virtuales, blog, chat y otros canales virtual de comunicación para el desarrollo de la creatividad y como medio de transformación y de solución de problema; acortando distancias” p. 35

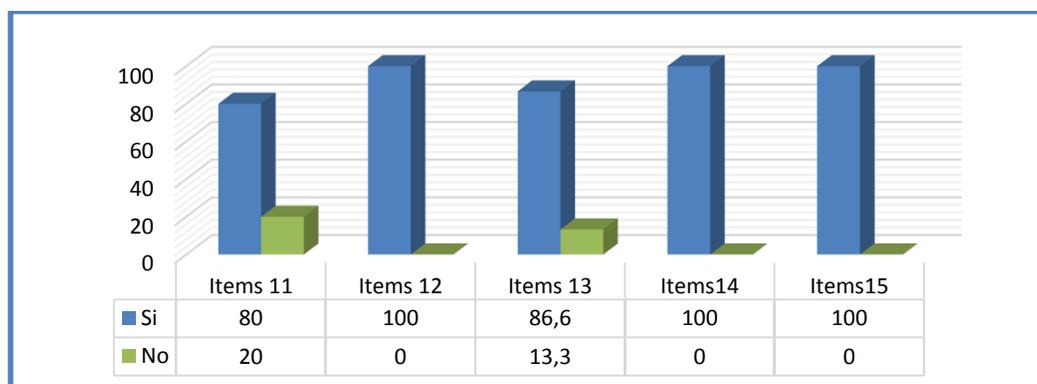
**Variable:** Socialización de saberes artísticos y culturales.

**Dimensión:** Contenidos del aula virtual

**Indicadores:** Título, actividades, espacio para subir fotos y videos, Foros, Saberes artísticos Culturales, glosario.

**Tabla 3** Contenidos del aula virtual

Alternativas de Respuestas					
Ítems	Si		No		Total%
	F	%	F	%	
11	12	80%	3	20%	100
12	15	100%	0	0%	100
13	13	86,6%	2	13,3%	100
14	15	100%	0	0%	100
15		100%	0	0%	100



**Gráfico 3:** Contenidos del aula virtual. .Fuente: Rojas (2020)

**Interpretación:** Con respecto a los resultados porcentuales de la variable Saberes Artísticos y culturales, se demuestra una marcada tendencia afirmativa en cuanto a los contenidos del aula virtual donde el 100% expresa estar de acuerdo con la incorporación de herramienta de socialización de saberes como: Glosarios, foros, actividades interactivas, espacios para subir fotos y videos, aunado a eso están de acuerdo con el uso continua del aula virtual para la socialización de los saberes del programa artístico y cultural. Cabe destacar que solo un porcentaje bajo estuvo en desacuerdo respondiendo de forma negativa un 20% de los docentes en lo que respecta al título del aula virtual“Cultura Somos todos”

Atendiendo a lo expresado en el análisis de cada Dimensión y sus respectivos indicadores

reflejados en el cuadro de las variables, se puede concluir que el promedio de resultados afirmativos en un 100% % reflejan la necesidad, motivación y disponibilidad de participar en un Aula virtual de Saberes Artísticos y Culturales; esto confirmar la factibilidad y la necesidad de crear una propuesta del diseño de un aula virtual para la socialización y proyección de Saberes artísticos culturales; dirigido a los Docentes de Secretaria de Educación Y Deportes del estado Carabobo.

## CAPÍTULO IV

### LA PROPUESTA

En este capítulo se describen las fases que estructuran el diseño de la propuesta titulada: Aula Virtual de Actualización y proyección de saberes artísticos y culturales.

**Fase I** se realizó mediante la aplicación de un instrumento tipo cuestionario y la técnica utilizada fue la encuesta, con el propósito de determinar la opinión de los especialistas en cultura en referencia a la virtualidad como apoyo de las jornadas presenciales del programa POA cultural, donde se realizar talleres de formación y socialización para posteriormente evaluar con la proyección de los saberes artísticos y culturales. Así mismo se reflejó la disposición a la participación en un aula virtual que beneficia y mejora el desempeño como especialista de cultura, mediante la utilización de la plataforma Moodle.

**Fase II** estudio de factibilidad. En esta etapa se presentan algunos aspectos que contienen las diversas alternativas que permiten el abordaje y las posibles soluciones del problema o necesidades presentadas en el programa Organizativo Anual de cultura.

#### **Factibilidad Técnica. Factibilidad Técnica.**

Para la elaboración de la propuesta, se cuenta con el apoyo del tutor y docentes especialistas con conocimientos tecnológicos y los recursos que orientan el desarrollo del proyecto; además existe precedente y aceptación del uso de Las TIC como herramienta para la Proyección de saberes en las escuelas estatales.

Por otro lado, existe un marco legal que apoya el uso didáctico de la tecnología en el ámbito educativo y cultural. Estos se fundamentan en el artículo 11 decreto 825 emitido en mayo (2000) basado en los artículos de la constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999, el artículo 102 de la LOE; Del mismo modo, en las líneas Generales del Plan de Desarrollo Económico y Social de la nación 2007-2013, señala la “Incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación al proceso educativo”. p.12, Todos estos fundamentos orientan al uso de las ciencia y tecnologías con la finalidad de garantizar el desarrollo de la capacidad de aprender que posee todo ser humano y de mejorar por consiguiente la calidad del proceso educativo. La presente investigación se diseñó bajo la plataforma MOODLE, es un sistema de

gestión de enseñanza, de fácil acceso a todos los usuarios, es un paquete de Software que se distribuye gratuitamente y ayuda a crear el aula virtual para la actualización de saberes artísticos y culturales, se puede acceder desde cualquier dispositivo; Esta diseñado de forma modular y permite trabajar con todo tipo de formato, documentos de Word, Excel, Flash, videos y audios.

Asimismo, tiene una gran flexibilidad para agregar y quitar contenidos, promueve una enseñanza constructivista social, creando espacios para la implementación de procesos de interacción de saberes, colaboración, reflexión crítica, en búsqueda del fortalecimiento del programa organizativo anual de cultura y como apoyo a las actividades presenciales.

Para la elaboración de la propuesta, se cuenta con el apoyo del tutor y docentes especialistas con conocimientos tecnológicos y los recursos que orientan el desarrollo del proyecto; además existe precedente y aceptación del uso de Las TIC como herramienta para la Proyección de saberes en las escuelas estatales.

### **Factibilidad operativa**

La Dirección de escuela para las artes y Cultura, dispone del personal idóneo necesario para participar y desarrollar la propuesta que permiten vincular las actividades con el Proyecto Organizativo Anual (POA) de cultura. De igual forma, los especialistas de cultura están dispuestos a emplear el aula virtual como el producto o servicio que facilitara la interacción y proyección del trabajo realizado, utilizando los diversos dispositivos que permiten la conexión a internet, salas telemáticas entre otras.

### **Factibilidad económica**

Se realizó un análisis enfocado en lo administrativo, mediante el contraste costo beneficio y la revisión de las condiciones ventajosas de la virtualidad en cuanto a ahorro que proporciona a los docentes especialistas de cultura; ya que permite realizar las actividades sin trasladarse a los diversos lugares lo cual está acarreado gastos excesivos. En cuanto a los costos de la investigación están representados principalmente por los gastos que involucran el estudio y la creación del prototipo del aula virtual, no siendo significativas, ya que los gastos necesarios para el desarrollo del diseño fueron cubiertos del peculio personal de la investigadora.

### **Factibilidad humana.**

Se indagó sobre las actitudes de los especialistas hacia la utilización de la plataforma

Moodle, Según el alcance del estudio del diagnóstico; expresaron su disposición en participación activa en el aula virtual actualización y proyección de saberes de aprendizaje, ya que esto permitirá crear espacios colaborativos que facilitan el desempeño de labor del especialista, apoyando la presencialidad y facilitando la proyección de las actividades artísticas y culturales que son evaluadas en los informes trimestrales por la Dirección de Escuela para las Artes y Cultura.

### **Fase III.**

**Diseño de la propuesta.** Esta se desarrolló mediante el modelo de Diseño instruccional ADDIE, por ser uno de los modelos más utilizado comúnmente en el diseño de la instrucción bajo medios electrónicos y virtuales; este ofrece a los docentes especialistas de cultura un abanico de posibilidades para actualizar y proyectar los saberes artísticos y culturales; Así mismo se ofreció a los docentes la posibilidad de añadir actividades autónomas como estrategias para la actualización en un entorno virtual de la plataforma, sin limitaciones de tiempo y espacio; Ofreciendo apoyo a la presencialidad para integrarse al programa Organizativo Anual y avanzar (POA) de Cultura. y la posibilidad de evaluaciones en línea.

## **Análisis**

En este paso se analizó la necesidad de crear un ambiente virtual realizando la descripción de una situación tomando en cuenta:

- Audiencia. Docentes especialistas y promotores culturales.
- Conocimientos previos sobre las herramientas TIC requeridas para el uso de las aulas virtuales.
- Medios de interacción con que se cuenta: Computadoras, teléfonos y tabletas

## **Diseño**

En esta fase se utilizaron los resultados de la fase de Análisis para planear una estrategia para el desarrollo de la instrucción. Esta se completa con el bosquejo de unidades y módulos para el diseño del contenido del aula virtual que permitirán la interacción de los docentes para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales.

## **Desarrollo**

Esta fase se estructuró sobre las bases de las fases de análisis y diseño; es decir la creación y producción de los contenidos, materiales y utilización medios, tipos de interacción virtual que contiene el aula Virtual “Cultura Activa”

## **Implementación**

Esta fase hace entrega de la instrucción, basado en el diseño del aula virtual “Cultura Activa”; es la ejecución y puesta en práctica de la acción formativa mediante la utilización de la plataforma virtual para suministrar materiales y desarrollar actividades interactivas, foros, fotos y videos con la participación de los docentes especialistas y promotores culturales.

## **Evaluación**

En esta fase mide la eficiencia y la eficacia de la instrucción donde está presente todo el proceso del diseño instruccional; entre las fases y después de la implementación; puede ser formativa o sumativa ofreciendo a los docentes especialistas de cultura un abanico de posibilidades para actualizar y proyectar añadir actividades autónomas como estrategias para la actualización en un entorno virtual de la plataforma, sin limitaciones de tiempo y espacio; Ofreciendo apoyo a la prespecialidad para integrarse al programa Organizativo Anual y avanzar (POA) de Cultura. y la posibilidad de evaluaciones en línea.

## **CAPÍTULO V**

### **LA PROPUESTA**

**DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL PARA LA ACTUALIZACIÓN Y PROYECCIÓN DE  
SABERES ARTÍSTICOS Y CULTURALES;  
DIRIGIDO A LOS DOCENTES ESPECIALISTAS DE LAS  
ESCUELAS ESTADALES DE CARABOBO**



**Autor: Rojas Edith (2020)**

## **PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

El diseño de la propuesta va dirigido a los especialistas de cultura pertenecientes a la Dirección de escuelas para las artes y culturas; los cuales tiene la función de impartir saberes artísticos y culturales en las escuelas adscritas a la secretaría de Educación y Deportes del estado Carabobo. En la propuesta se plantea el desarrollo de un aula virtual diseñada bajo el entorno MOODLE; titulada: Aula virtual de actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; se fundamentó básicamente en la necesidad arrojada en el diagnóstico realizado, la cual refleja la dificultad que presentan los especialistas para trasladarse a los diversos lugares donde se realizan las jornadas de actualización presencial. Esto permitirá la implementación de procesos de interacción de saberes en entornos virtuales, en búsqueda del fortalecimiento del programa organizativo anual de cultura y como apoyo a las actividades presenciales, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación. (TIC) como una alternativa para garantizar la consolidación del Programa Organizativo anual que se está ejecutando en plazas, instituciones educativas y espacios alternativos del entorno socio cultural.

### **Propósito de la Propuesta**

La propuesta tiene como propósito que los especialistas de cultura utilicen el aula virtual como herramienta para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales para cumplir con el Programa organizativo Anual de cultura, alternando la presencialidad y la virtualidad logrando saberes significativos en el quehacer educativo y sociocultural.

### **Justificación de la Propuesta**

En la actualidad existen evidencias que indican que las Tecnologías de información y comunicación (TIC), ofrecen las herramientas necesarias para que los docentes estén inmersos en los diversos escenarios educativos; donde se generan nuevos retos para el abordaje de los programas educativos mediante propuestas innovadoras que van a facilitar el quehacer del docente en el ámbito educativo y cultural que permiten el mejoramiento de la calidad educativa.

En este sentido, nuestro sistema educativo presenta avances significativos en lo que respecta a la actualización y perfeccionamiento docente, con la incorporación de las TIC como herramienta que permite interacción de saberes para ir construyendo la educación de calidad que se requiere y

que el Estado Venezolano a través de sus Políticas, Programas y Estrategias de la Educación Venezolana (2004).

La propuesta presentada se justifica, ya que constituye una solución tecnológica a la problemática planteada; incorporando un método innovador; mediante el uso de Las TIC; diseñando un aula virtual bajo ambiente MOODLE; en el Programa Organizativo Anual (POA) de Cultura; que pretendefacilitar la actualización y socialización de saberes artísticos y culturales en los docentes para cumplir con las actividades apoyándose en la semi-presencialidad. Esto permite crear comunidadesde aprendizaje, compartir y proyectar saberes culturales mediante documentos, fotos y videos de actividades artísticas culturales ejecutadas por los niños en las escuelas y entornos educativos; estopromueve la motivación y beneficia el trabajo en grupo.

Así mismo los especialistas de cultura, podrán abordar el programas artístico y cultural con unanueva visión de la educación venezolana que está inmersa en los múltiples escenarios que se debaten entre los avances y las oportunidades para afrontar realidades socio-culturales; es por eso que la penetración de los recursos tecnológicos en nuestro sistema educativo está promoviendo el desarrollo de una sociedad cibernética y de las tecnologías de información y comunicación (TIC); que brindan un abanico de posibilidades a los docentes para favorecer el aprendizaje significativo y colaborativo.

Por último, se hará un aporte al Programa POA de Cultura; que está ejecutando la Secretaría de Educación y Deportes del estado Carabobo; donde utilizan las TIC; para proyectar y evaluar, generando avances y transformaciones requeridas en la educación de calidad del siglo XXI.

En este sentido la UNESCO (2004) refiere que “la tecnología permite acceder a recursos delmundo real para aplicarlos en las áreas temáticas pertinentes, provee herramientas para analizar ysintetizar información y transmitir contenidos a través de distintos medios y formatos”. p.83.

## **Objetivos de la Propuesta.**

### **Objetivo General**

Presentar un Aula Virtual como herramienta de apoyo didáctico, virtual y complementario a las actividades presenciales del programa artístico y cultural, dirigido a los docentes especialistas del estado Carabobo.

### **Objetivos específicos**

1. Elaborar la presentación de la propuesta utilizando las herramientas TIC para dar a conocer los contenidos y actividades.
2. Fomentar la valoración del aula virtual como herramienta de apoyo a la presencialidad de las actividades artísticas y culturas del POA de cultura.
3. Desarrollar el aula virtual, empleando la plataforma Moodle y los grupos colaborativos como apoyo a las actividades presenciales; dirigido a los especialistas de cultura de Secretaría de Educación y Deportes.

### **Estructura de la Propuesta**

En concordancia con todo lo planteado y con los objetivos, se presenta el Diseño “Aula virtual de actualización y proyección de saberes artísticos y culturales que presenta la siguiente estructura: Guion de producción, guion de contenidos, guion didáctico y guion técnico

### **Guion de Producción**

Presentan los elementos necesarios que describen el Aula Virtual de saberes artísticos y culturales.

**Figura No 1. Guion de producción**

<b>Aula Virtual de Saberes artísticos y culturales</b>	
<b>Cultura Activa</b>	
<b>Facilitadores</b>	
Lcda. Edith Rojas de Soto	edithsoto02@gmail.com
Ms. Rubén Darío Rangel	Ruben_Range@hotmail.com
<b>Descripción del curso</b>	
Tema	Estrategias
Participantes	Duración
Propósito	Recursos
Contenidos	Evaluación
Metodología	
<b>Participantes</b>	
15 participantes	
<b>Propósito</b>	
El propósito o finalidad que los especialistas de cultura utilicen el aula virtual como herramienta para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales para cumplir con el Programa organizativo Anual de cultura, alternado la presencialidad y la virtualidad logrando saberes significativos en el quehacer educativo y sociocultural.	

## Contenidos

Definiciones: Aula virtual, cultura arte,  
Calendario Festivo Venezolano:  
mayo, junio y julio Características  
de las festividades: mayo, junio y  
Julio  
Manifestaciones y tradiciones: Cruz de mayo, San Juan Bautista, San Antonio y  
encuentro de Santos. foros, tareas grupales, chats interactivos

## Metodología

Estas jornadas de actualización se desarrollan en forma presencial el primer día, para discutir el contenido de la clase virtuales, se empleará la plataforma Moodle como apoyo a las actividades presenciales para consolidar los contenidos de las jornadas presenciales y para proyectar las actividades socializando mediante la incorporación de los grupos colaborativos.

En la primera actividad, se realiza una inducción básica con el uso de un computador y un video Beam para proyectar las presentaciones realizadas en PowerPoint, con la finalidad de impartir instrucciones para el paso a paso que deben seguir para incorporarse a la plataforma virtual Moodle, posteriormente se invita a los participantes a que accedan al aula virtual de saberes artísticos y culturales para que familiaricen con el curso y visualicen los materiales.

## Estrategias

Participar en foro de presentación y expectativas para socializar  
Crear grupos colaborativos para compartir los saberes, experiencias y las actividades en las instituciones.

Elaboración de mapas conceptuales para publicar en las tareas

Elaborar un glosario de términos con la finalidad que cada participante aporte términos de cada tema presentado “Cuéntamelo todo” con la finalidad de compartir las experiencias y anécdotas.

“Cultura Activa” Compartir de fotos y videos de las actividades realizadas Como técnica de trabajo colaborativo, organizar grupos para realizar los informes

### Recursos

Libros: Procesos culturales y música y artes escénicas  
Videos y fotos  
Material impreso calendario y festividades  
Mapas mentales  
Presentación PowerPoint  
Dispositivos con accesos a internet

### Estrategias de Evaluación

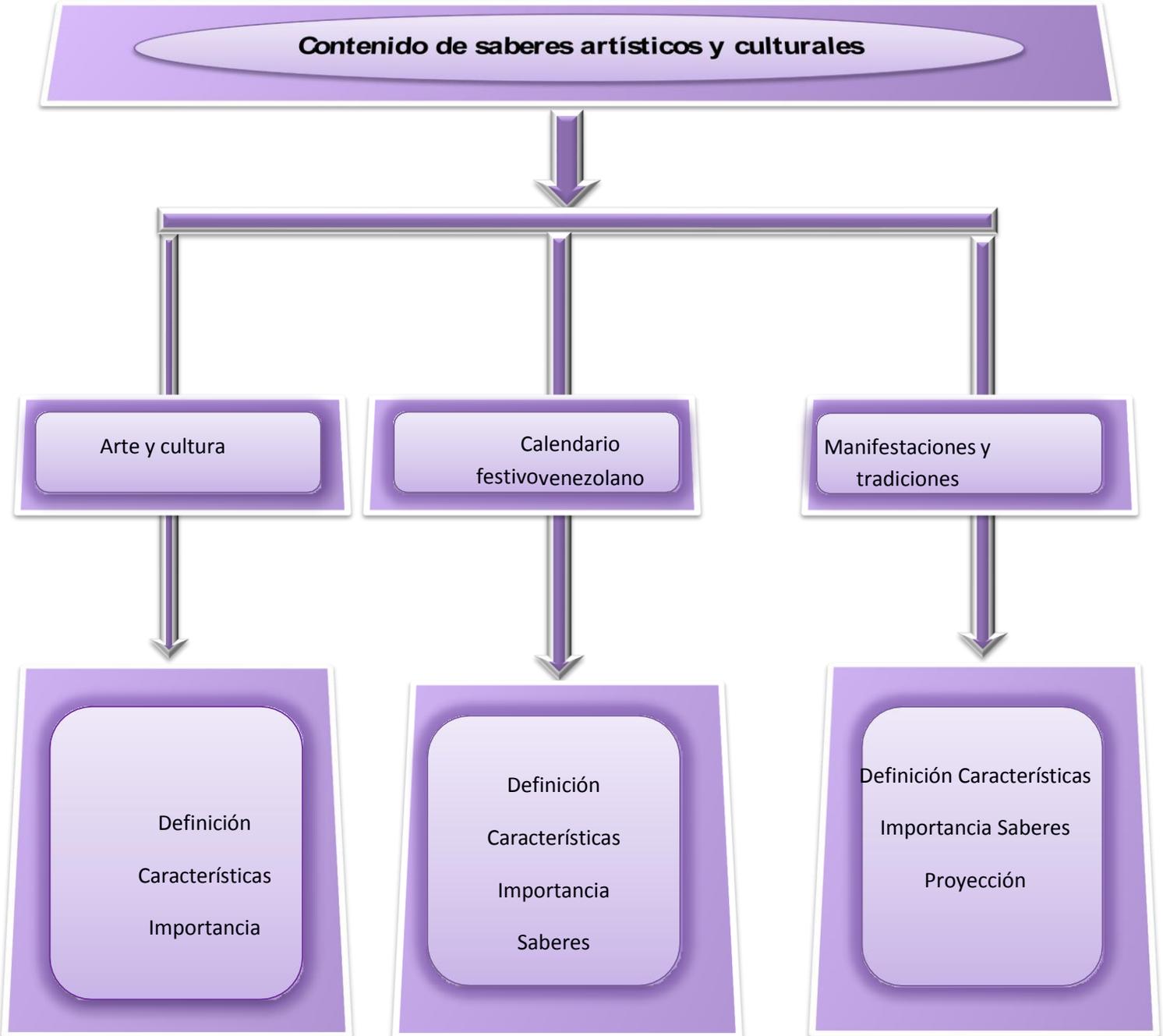
Participación en los Foros  
Publicación de fotos y videos de las actividades  
Realizar un ensayo de los saberes artísticos y culturales compartidos “Cultura Activa”  
Mis saberes

### Bibliografía

Carlos Martínez (2006) “Cómo elaborar un proyecto cultural. Guía para participar en la convocatoria del programa de estímulo a la creación y al desarrollo artístico. Primera edición. Córdoba Argentina.  
Tradición en la modernidad. (2002) Simposio sobre cultura popular. Primera edición. Caracas Venezuela.  
[www.tradicionenlinea.Com](http://www.tradicionenlinea.Com). Guion de Contenidos  
Guion de Contenidos

**Autor: Rojas Edith 2020**

**GUION DE CONTENIDOS**  
**Figura No 2. Guion de contenidos**



**Autor: Rojas Edith (2020)**

## GUIÓN DIDÁCTICO

El guion didáctico se refiere a la selección del medio que se emplea y la categorización de lo que se desea comunicar de una manera sencilla y clara. Permite organizar el contenido del material didáctico, asociándolo al objetivo general que se quiere conseguir e integrando los contenidos, estrategias instruccionales y referentes bibliográficos.

### Guion Didáctico

<p><b>Título del aula virtual: CULTURA ACTIVA</b> <b>Área de Conocimiento:</b> Arte y cultura <b>Objetivo General:</b> Proporcionar un aula virtual que proporcione aprendizajes significativos a los docentes especialistas de Carabobo para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales. Equipo de trabajo: Rojas de Soto Edith y Ms Rubén Arias</p>
<p style="text-align: center;"><b>Contenidos</b></p> <p>Definiciones: Arte, cultura. Calendario festivo venezolano Manifestaciones y Tradiciones Mis saberes</p>
<p style="text-align: center;"><b>Estrategias instruccionales</b></p> <p>Foro de presentación y expectativas para socializar Crear grupos colaborativos para compartir los saberes, experiencias Mapas conceptuales y mentales para publicar en las tareas Elaboración glosario de términos Cuéntamelo todo Con la finalidad de compartir las experiencias y saberes Compartir de fotos y videos de las actividades realizadas Evaluación en línea. Compartir de fotos y videos de las actividades realizadas</p>
<p><b>Bibliografía</b></p> <p>Carlos Martínez (2006) “Cómo elaborar un proyecto cultural. Guía para participar en la convocatoria del programa de estímulo a la creación y al desarrollo artístico. Primera edición. Córdoba Argentina. Venezuela: Tradición en la modernidad. (2002) Simposio sobre cultura popular. Primera edición. Caracas Venezuela. <a href="http://www.tradicionenlinea.com">www.tradicionenlinea.com</a>.</p>

## GUIÓN TÉCNICO

El guion técnico es presentado mediante un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con la finalidad de servir de guía para entender una historia, para lo cual se deben definir las áreas de la interfaz gráfica.

A continuación, se presenta el diseño de interfaz en dos paneles verticales y el segundo panel en dos horizontales:

**Zona o área de identificación:** ubicada en la parte superior de la pantalla, donde se identifica el nombre: “Aula de saberes Artísticos y Culturales”

**Zona de bloque de administración:** ubicada en el marco derecho de la pantalla, se colocaron los siguientes bloques: Novedades, actividades, mensajes, foros y administración.

**Zona de Contenidos:** está ubicado en el marco izquierdo, en este espacio se despliegan los recursos suministrados, información y las actividades que debe realizar el usuario.

Fuente: Córdoba(2015)

**Figura N° 3** Diseño de la interfaz del Aula Virtual de saberes Artísticos y Culturales



**Figura N.º 4** Presentación básica de la del curso en la plataforma Moodle



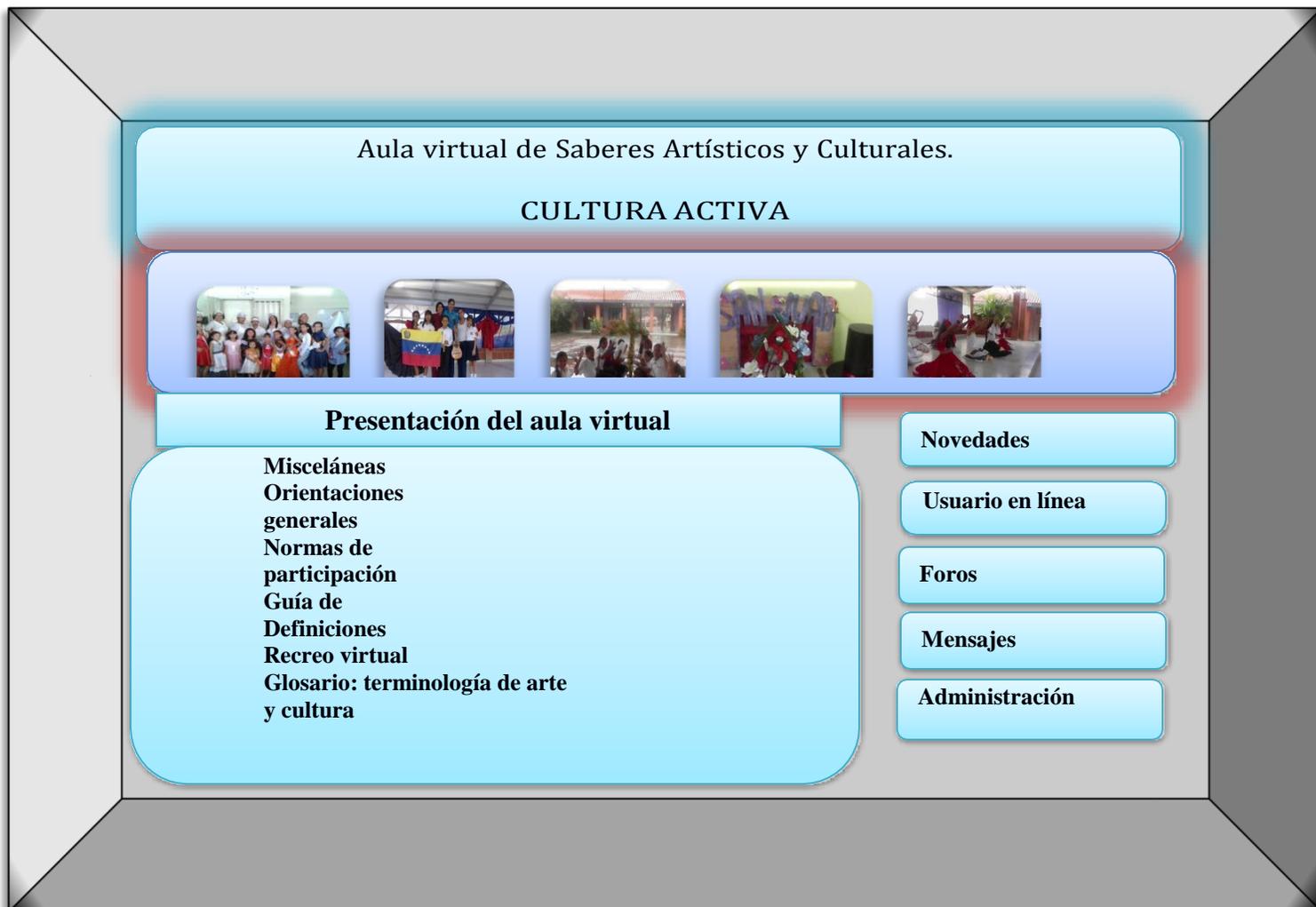
**Autor: Rojas Edith (2020)**

### **Descripción de la presentación:**

En la presentación se visualiza en la parte superior el nombre del Aula Virtual: Aula Virtual de Saberes Artísticos y Culturales. “Cultura Activa” debajo esta una con imágenes de bailes, con la finalidad de motivar y presentar los saberes Artísticos y Culturales. Luego se observa en la parte inferior la presentación del aula virtual para que cada participante pueda familiarizarse con el aula virtual y su contenido. Posteriormente una franja gruesa que muestra las misceláneas, en esta presenta el material y los recursos propios del curso: inducción al espacio virtual, como se desarrollara la interacción, los foros de socialización, lecturas y evaluación.

Luego se refleja el contenido, que presenta: Las Definiciones: Arte y Cultura, (lecturas), Calendario Festivo (Ilustraciones y fotos), Manifestaciones y tradiciones (Fotos y videos) Mis saberes (Tareas) Evaluación: “Mi logro “es Autoevaluación” En las columnas de la derecha están los cinco bloques que van a facilitar la navegación; como lo son: Las Novedades, Usuario en línea, foro, mensajes y administración.

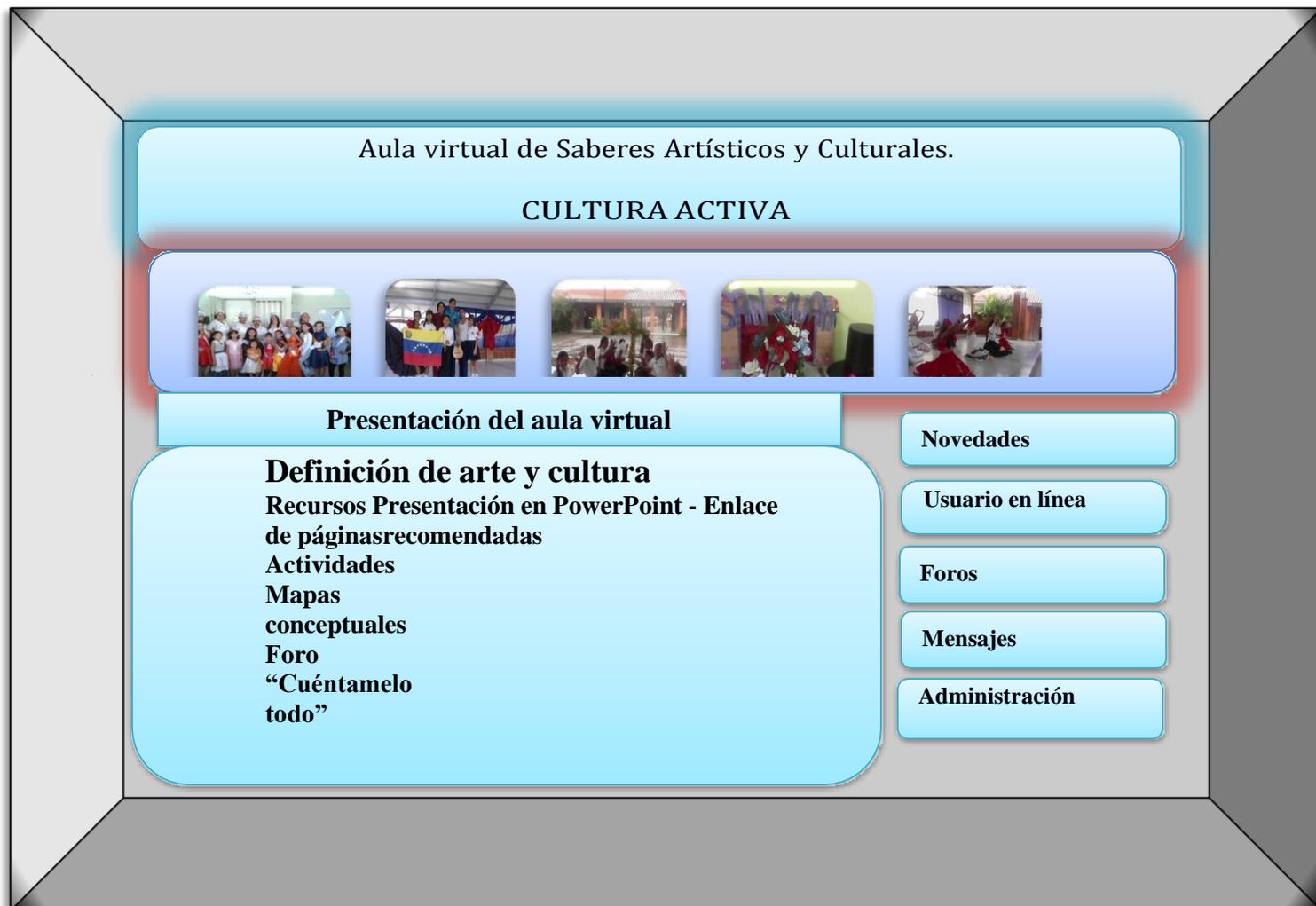
**Figura N.º 5. Despliegue de Misceláneas**



**Autor: Rojas Edith (2020)**

En las misceláneas se presenta el material y los recursos propios del curso que no pertenecen a una unidad en particular, como lo son: las orientaciones en un archivo descargable que consiste en una inducción del espacio virtual, las normas de participación para guiar las intervenciones en el foro para lograr una eficaz socialización, la guía de definiciones acerca del arte y la cultura para luego realizar mapas mentales y conceptuales luego encontramos el recreo virtual es un foro social para compartir y aportar ideas para fomentar la creatividad y la transferencia de saberes en una interacción divertida y por último el glosario de terminología referentes al arte y la cultura.

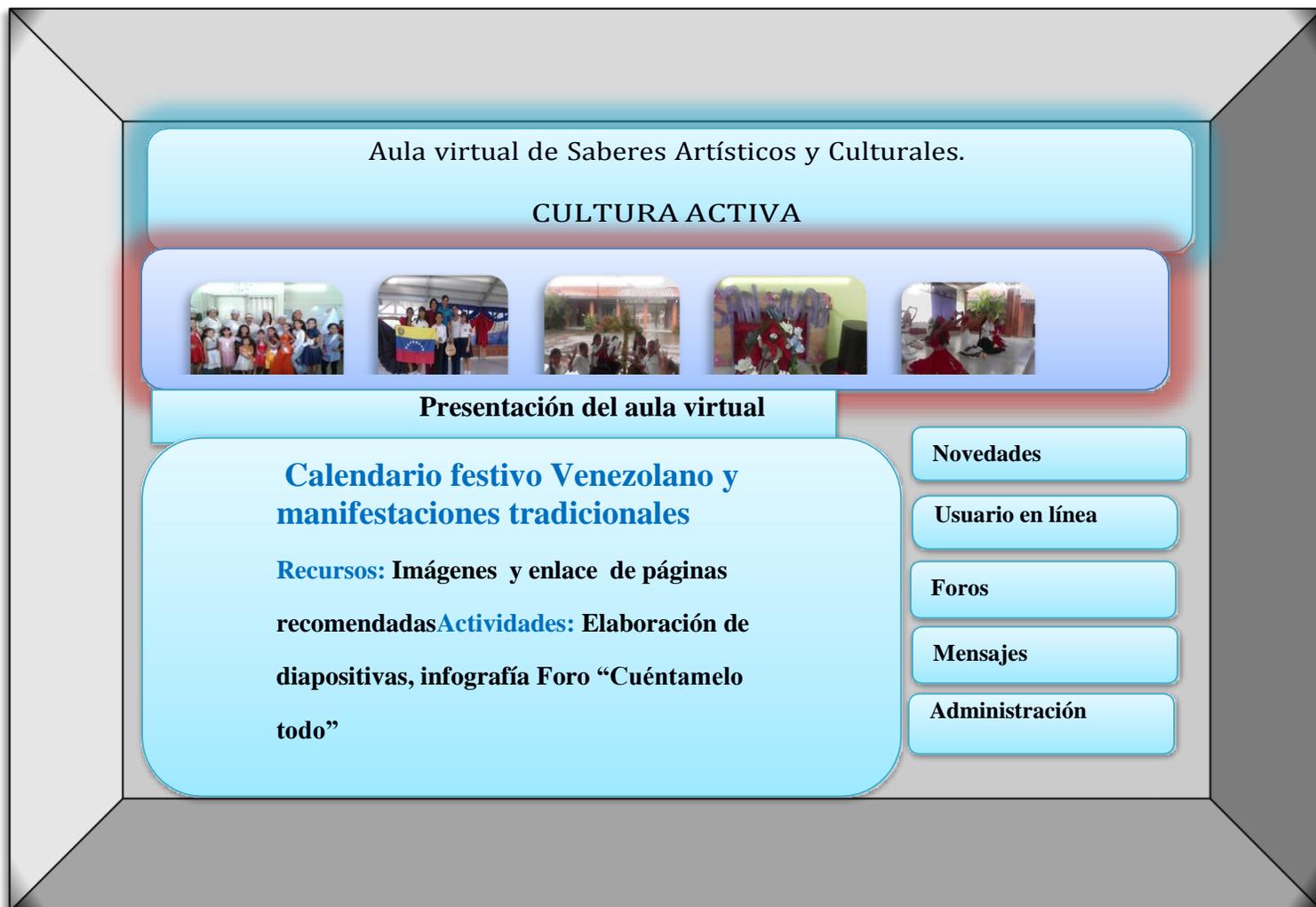
**Figura N.º 6. Despliegue de Definiciones: Arte y Cultura**



**Autor: Rojas Edith (2020)**

Se presenta el nombre de la Unidad, luego se visualizan los recursos que les ofertan a los usuarios para el desarrollo de las actividades que comienzan con la visualización de la presentación en PowerPoint y se sugiere buscar los enlaces recomendados para completar la información y realizarla evaluación mediante un mapa mental. Así mismo se realiza el foro “Cuéntamelo todo” para socializar lo aprendido

**Figura N.º 7. Presentación de la unidad Calendario Festivo Venezolano y Manifestaciones tradicionales venezolanas.**



**Autor: Rojas Edith (2020)**

En la figura se presenta el nombre de la unidad, los recursos para iniciar la actividad con imágenes de calendarios festivos y los enlaces de páginas para la búsqueda de más información, luego se asigna la elaboración de diapositivas del calendario festivo y la infografía de las manifestaciones tradicionales para compartir en el foro "Cuéntamelo todo" para socializar y describir el calendario festivo y las diversas manifestaciones tradicionales venezolanas

Figura N.ª 8. Presentación de la Unidad. Mis Saberes.



**Autor: Rojas Edith (2020)**

En esta última presentación los participantes van a compartir los saberes artísticos y culturales que realizaron en las actividades presenciales en las escuelas relacionadas con los conocimientos adquiridos en el aula virtual de saberes artísticos y culturales “Cultura Activa” mediante una presentación de PowerPoint con fotografías y videos. Finalizando con el Foro “Cuéntame lo que aprendiste.”

## CONCLUSIONES

Actualmente, el sistema educativo venezolano está atravesando por un proceso de transformación curricular; dicha transformación esta compuestas por diferentes vertientes y una de ellas según el Ministerio para el poder Popular y la Educación(MPPE) en las Orientaciones del año escolar 2018- 2019 señala en la IV línea para el fortalecimiento del sistema educativo; La Revolución cultural y tecnológica “apoyarse en las herramientas tecnológicas existentes(tabletas, teléfonos inteligentes, wifi, centros de informática entre otros para mejorar el desempeño académico. p. 5

El uso de las tecnologías de información y la comunicación (TIC) en la presentación del proyecto potencializó y permitió abordar la problemática existente en el ámbito educativo y cultural en cuanto a la actualización y proyección de saberes árticos y culturales adscriptos a las Escuelas estatales de Carabobo.

Así mismo la propuesta de implementación del Aula virtual contribuyo en la motivación de los especialistas, ya que se convirtió en una alternativa real y factible que ha impactado el sistema educativo mediante el apoyo a la presencialidad con estrategias innovadoras y diferentes recursos agrupados en videos y fotos de saberes culturales, Foros y Chat para la socialización de actividades, evaluaciones en línea que permitieron estar inmersos en los avances tecnológicos del Proyecto Organizativo Anual (POA) de cultura que se está desarrollando en la Dirección de la Escuela para Artes y Cultura de Secretaria de Educación y Deportes del estado Carabobo, donde a través de las redes sociales se están proyectado evidencias del trabajo realizado en las instituciones educativas.

Este estudio se centró en una muestra especifica de 15 especialistas de cultura de diferentes municipio a los cuales se les aplicó el cuestionario y un alto porcentaje reflejaron su disponibilidad en participar en el Desarrollo del aula virtual, porque consideraron que es una herramienta que facilita la actualización , el desempeño y cumplimiento de su labor en el ámbito educativo y cultural, que complementan las jornadas presenciales, con nuevos saberes aportados, mediante la interacción en el aula virtual, de esta manera y desde del constructivismo se reflejó la cimentación de un andamiaje que conduce a un aprendizaje significativo.

Cabe destacar que el diseño del “Aula virtual de saberes Artísticos y Culturales” presentó los fundamentos más destacados en la vinculación teórica entre cultura, desarrollo y tecnología; focalizados en los referentes teóricos que justifican la inclusión de la perspectiva cultural y de las TIC en las políticas públicas e internacionales.

Finalmente, es relevante destacar que las nuevas tecnologías motivan y facilitan la el apoyo en la actualización de saberes y en proyección de las actividades Artísticos y culturales, pero no debe anular la posibilidad de seguir aprendiendo nuestros saberes ancestrales y la esencia cultural a través de una experimentación de campo y de experiencias en la inmensa aula de la realidad humana; los paisajes y la sabiduría de nuestros cronistas, cultores y ancestros que nos han dejado el mejor legado cultural para transferir en nuestras escuelas.

## **RECOMENDACIONES**

Debido al vertiginoso desarrollo de las Tic en el ámbito educativo y cultural, se hace necesario proponer espacios de actualización permanente donde los docentes puedan socializar saberes y enriquecer los conocimientos mejorar su desempeño en el ámbito educativo y socio cultural.

Así mismo se debe implementar en los programas de la Dirección de Cultura la utilización de las herramientas de tecnología con la finalidad de mejorar la motivación y accesibilidad de los docentes especialistas para cumplir con el programa artístico y cultural y continuar avanzando en la educación planetaria y de calidad del siglo XXI.

Desarrollar en los docentes especialistas las competencias para formular e interpretar programas dirigidos a la promoción de la cultural mediante el uso de las plataformas virtuales en el ámbito local, regional y nacional.

Utilizar el aula virtual como apoyo a los trabajos de investigación de campo, sin interferir en el verdadero hecho cultural obteniendo información oportuna y veraz.

Lograr que los docentes se motiven y se incorporen al trabajo colaborativo utilizando con frecuencia los entornos virtuales y las herramientas tecnológicas para difundir los saberes y haceres culturales de los niños y niñas de las escuelas estadales y avanzar en la construcción aprendizajes verdaderamente significativos

Continuar diseñando y ejecutando proyectos innovadores que les permita a los docentes avanzar en el uso de herramientas tecnológicas y metodológicas para desarrollar las habilidades, y

destrezas que fortalezcan la praxis educativa y socio cultural para motivar y estimular el pensamiento crítico, creativo e innovador en los compañeros de trabajo y en los niños y niñas para avanzar en la consolidación de la Educación de calidad y para toda la vida del siglo XXI.

## REFERENCIAS

- Agudo, T. (2016) **Propuesta de Aula Virtual como estrategia de aprendizaje para la asignatura dibujo técnico**. Unidad Educativa Mercedes Izaguirre de Corro. Universidad de Carabobo.
- Arias, F. (2006). **El Proyecto de Investigación**. (5ta ed.). Caracas, Venezuela.
- Ausubel, D., Hanesian, H. y Novak, J. (1983). **Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo**. 2da Edición. México: Trillas.
- Barriga, F. y Hernández, G. (1998) **Estrategias docentes para un aprendizaje significativo**. México.
- Barrios, I. y Casadei, L. (2014) **Promoviendo el uso de Google Drive como herramienta de trabajocolaborativo en la nube para estudiantes de ingeniería**. Eduweb, 8(1), 44-47.
- Blanco, R. (2013). **Diseño de un programa de capacitación y actualización en las actividades académicas, fundamentado en las TIC mediante el uso eficaz de la Pizarra Digital Interactiva (PDI), dirigido a la docencia del postgrado de la UNA, bajo una praxis andragógica**. Trabajo de Maestría. Universidad Nacional Abierta.
- Castro, T. (2017). **Desarrollo de aula virtual para el aprendizaje sobre diseño de Recursos Educativos Abiertos (REA)**. Trabajo de Grado. Universidad Simón Bolívar.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (2009, febrero). Cap. VI. Derechos Culturales y Educativos art. 98, 99 y 100.
- Flores, C. (2008). **Programa de capacitación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, en el proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias en el docente**. Trabajo de Maestría. Universidad de Carabobo.
- Ley Orgánica de Educación. (2009). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5.929 (Extraordinaria), 15-08-2009.
- Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación. (30 de agosto de 2011). Decreto con fuerza de ley orgánica N°1290. Caracas, Venezuela.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). **Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como innovación en el Sistema Educativo Bolivariano**. Caracas.
- Ramírez (2016) **Uso de las TIC en los profesores de tiempo completo de la Licenciatura en Música de la Universidad Veracruzana**. Universidad de Veracruz.

Restrepo, M. (2014). **Diseño e implementación de un sitio web como estrategia para enseñanza- aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica.** Trabajo de Magister. Universidad Nacional de Colombia.

UNESCO. (2008). **Estándares de Competencias en Tics para docentes.**

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2003). **Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales.** (3ª ed.). Caracas: FEDUPEL.

Vidal, M.P. (2006) **Investigación de las TIC en la educación,** Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, Disponible ([http://www.unex.eses/didactica/RELATEC/sumario\\_5\\_2htm](http://www.unex.eses/didactica/RELATEC/sumario_5_2htm)) Villegas, Z., Marrero, L. y Vásquez, W. (2014) Formación docente para la integración del proyecto Canaima educativo en el proceso de enseñanza de la matemática. Caso: Escuela Básica “Nueva Guacara”. Eduweb, 8(2), 46-47.

Proyecto Nacional Simón Bolívar (2007). **Primer Plan Socialista. Desarrollo Económico y Social de la Nación 2007-2013.** Disponible en: <https://www.mppeuct.gob.ve/el-ministerio/politicas/leyes-y-planes/proyecto-nacional-simon-bolivar-primer-plan-socialista> pps Talleres de cultura en línea. Fundación Bigott. Disponible en: [www.tradicionenlinea.com](http://www.tradicionenlinea.com) La educación encierra un tesoro - *Unesco disponible en:* [http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF). Consultado (2018)

## **ANEXOS**

**[Anexo -A]  
Cronograma de Actividades.**

El cronograma es necesario para que el investigador tenga claridad sobre el tiempo de la realización de las actividades, además podría contribuir en un incentivo para no desanimarse en el camino y no descuidar la investigación (Ramírez, 1999: p 151)

**Enero 2018 a Diciembre 2020**

<b>Actividades</b>	<b>Ene/ feb</b>	<b>Marzo/abril</b>	<b>Mayo/junio</b>	<b>Julio/agost</b>	<b>Sept/oct</b>	<b>Nov/dic</b>
<b>Elección del tema</b>	X					
<b>Planteamiento del problema</b>		X	X			
<b>Marco teórico</b>				X	X	
<b>Marco metodológico</b>					X	
<b>Presentación del proyecto</b>						X
<b>Presentación del instrumento</b>						X
<b>Recolección de datos</b>						X
<b>Procesamiento de datos.</b>						X
<b>Análisis de datos y resultados</b>						X
<b>Presentación del informe</b>						X
<b>Entrega del trabajo de investigación</b>						X

**Fuente: Rojas Edith (2020)**

## [Anexo -B]



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA / ESPECIALIZACIÓN / DOCTORADO



### INFORME DE ACTIVIDADES

Participante: Edith Rojas de Soto Cédula de identidad: 7060901

Tutor (a): Rubén Darío Rangel Cédula de identidad: 7615045

Correo electrónico del participante: edithsoto02@gmail.com

Título tentativo del Trabajo: Propuesta de un aula virtual para la socialización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes especialistas de las escuelas estatales de Carabobo.

Línea de investigación: Diseño, propuesta curricular innovadora, basada en las TIC

SESIÓN	FECHA	HORA	ASUNTO TRATADO	OBSERVACIÓN
1	12-05-2018		Entrega capítulo I	Virtual
2	22-05-2018		Correcciones capítulo I	Virtual
3	19-11-2018		Socialización capítulo II y III	Presencial
4	22-11-2018		Instrucciones para realizar instrumento	Virtual
5	09-11-2018		Entrega del instrumento	virtual
6	21-01-2019		Evaluación del instrumento	virtual
7	19-02-2019		Asesoría de correcciones del trabajo	Presencial
8	26-05-2019		Evaluación II versión del trabajo corregido	virtual
9	23-01-2020		Aprobación del trabajo	Mensaje de texto
10	27-01-2020		Entrega de formatos para la firma	Presencial

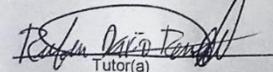
Título definitivo: Diseño de un aula virtual para la socialización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes especialistas de las escuelas estatales de Carabobo.

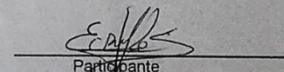
Línea de investigación

Diseño, propuesta curricular innovadora, basada en las TIC

Comentarios finales acerca de la investigación: \_\_\_\_\_

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

  
Tutor(a)  
C.I: 7615045

  
Participante  
C.I: 7060901

HP/hp  
Formato elaborado por: Dra. Haydeé Páez.



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**  
**ÁREA DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR**



El instrumento que se presenta a continuación tiene como finalidad obtener datos relevantes para dar respuesta a una serie de interrogantes que van a permitir diseñar una propuesta basada en el uso de las Tecnologías de Información y comunicación, y será utilizado para la investigación titulada: **Diseño de un aula virtual para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes especialistas de Secretaria de Educación y Deportes de Carabobo.**

Agradezco de usted la mayor colaboración y objetividad en cada respuesta, con el fin de obtener resultados valiosos para el abordaje de la investigación. Usted es parte importante delestudio.

**Instrucciones:**

El instrumento consta de 15 Ítems, que deben ser respondidos. Leer cuidadosamente cada pregunta

Coloca una (X) en la casilla correspondiente de acuerdo a tu criterio. Por cada ítem, solo debe aparecer una sola X

	Ítems	SI	NO
Nº	Usted como especialista en cultura	X	
1	Ha participado anteriormente en alguna experiencia de compartir de saberes en un aula virtual	X	
2	Considera pertinente y está motivado por el uso de un aula virtual para actualización y Proyección de actividades culturales	X	
3	Considera que la incorporación del aula virtual permite la actualización para la mejorar el desempeño de su trabajo.	X	
4	Cree que el dinamismo en las redes permite mejorar su labor como especialista de cultura.	X	
5	Considera que el aula virtual beneficia y mejora el desempeño como especialista de cultura.	X	
6	Conoces la fundamentación del uso del aula virtual en el programa artístico y cultural.	X	

7	Crees que el aula virtual permite integrar los saberes artísticos y culturales.	X	
8	Cree que el aula virtual permite avanzar en la Actualización curricular en las TIC	X	
9	Conoces medios y recursos tecnológicos que componen un aula virtual.	X	
10	Has utilizado los medios y recursos tecnológicos ( Webnode,blogs, Google drive, Classroom	X	
11	Estás de acuerdo con el Título: “CULTURA SOMOS TODOS “en la creación del aula virtual para compartir saberes culturales.	X	
12	Cree que el aula virtual debe contener espacio de Glosario para enriquecer saberes culturales.	X	
13	Considera necesario incorporar actividades interactivas para la actualización de saberes culturales.	X	
14	Crees que el aula virtual debe tener espacio para subir fotos y videos.	X	
15	Está de acuerdo con el uso del aula virtual para la interacción continua de los saberes artísticos y culturales.	X	

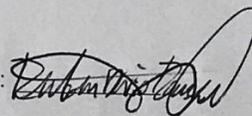
### Instrumento de Validación

#### Datos de identificación del experto

Nombres y Apellidos: Rubén Darío Rangel

C.I: 7615045 Nivel Académico: Magíster

Cargo: Docente categoría agregado Fecha: 21/01/2019 Firma:



#### Instrucciones:

Lee detenidamente cada uno de los ítems seleccionados con cada indicador.

Indica el juicio valorativo con respecto a cada enunciado marcando con una equis (X) en espacio correspondiente los siguientes aspectos: Pertinencia, claridad y coherencia.

Indica observaciones que considera necesaria.

ITEMS	PERTENENCIA			REDACCIÓN			ADECUACIÓN			OBSERVACIONES
	B	R	D	B	R	D	B	R	D	
1	X			X			X			
2	X			X			X			
3	X			X			X			
4	X			X			X			
5	X			X			X			
6	X			X			X			
7	X			X			X			
8	X			X			X			
9	X			X			X			
10	X			X			X			
11	X			X			X			
12	X			X			X			
13	X			X			X			
14	X			X			X			
15	X			X			X			

Agradecida por su valiosa ayuda.



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ÁREA DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR**



Cuestionario de opinión sobre el uso del Aula virtual titulada: “Cultura activa” para la actualización y proyección de saberes artísticos y culturales; dirigida a los docentes estadales de Carabobo. Este instrumento fue diseñado con el propósito de recoger su opinión; como experto en el área Artística - cultural y tecnológica, En tal sentido se reflejan las expectativas de la factibilidad del uso del aula virtual como apoyo a las actividades presenciales y la incorporación de las TIC en la proyección de Saberes en el programa artístico y cultural de Secretaria de Educación y Deportes de Carabobo.

**Instrucciones.**

Leer cuidadosamente cada Ítems

Coloca una (X) en la casilla correspondiente de acuerdo a tu criterio.

Ítems	SI	NO
Usted como experto en cultura, educación y tecnología		
1-Considera pertinente que la cultura debe estar inmersa y cónsona con los avances tecnológicos.	X	
2- Cree que al implementar el aula virtual se logra el dinamismo y permite mejorar la problemática de la poca asistencia de los promotores y especialistas en los talleres.	X	
3- Considera pertinente el uso del aula virtual: “Cultura Activa” para apoyar la presencialidad en los talleres de actualización de: danza, teatro, música y artes plásticas	X	
4- En la era tecnológica es pertinente aprovechar los espacios virtuales para mejorar el desempeño de promotores y especialistas.	X	
5- Considera que el aula virtual beneficia y mejora el Programa Organizativo Anual de Cultura.		
6- Considera que es factible la incorporación del aula virtual para la actualización de saberes artísticos y culturales; dirigido a los docentes especialistas del estado Carabobo.	X	

Autor: Rojas, Edith (2020)

Agradecida por su valiosa ayuda.

Nombres y Apellidos: Robinson Dávila c.i. 7.586.983

Nivel académico. Msc. Educación especial Integral Cargo Docente y cultor